

SKRIPSI

**DAMPAK GAME *ONLINE FREE FIRE* TERHADAP PERILAKU
AGRESI VERBAL DAN NON VERBAL PELAJAR
SMP NEGERI 5 KOTA PAREPARE**



OLEH

**MUHAMMAD RAHMAT AZHAR
NIM: 16.3100.070**

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

2022 M / 1444 H

**DAMPAK GAME *ONLINE FREE FIRE* TERHADAP PERILAKU
AGRESI VERBAL DAN NON VERBAL PELAJAR
SMP NEGERI 5 KOTA PAREPARE**



OLEH

**MUHAMMAD RAHMAT AZHAR
NIM: 16.3100.070**

Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Pada Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam
Institut Agama Islam Negeri Parepare

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

2022 M / 1444 H

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Skripsi : Dampak Game *Online Free fire* terhadap Perilaku
Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5
Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Muhammad Rahmat Azhar

Nomor Induk Mahasiswa : 16.3100.070

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

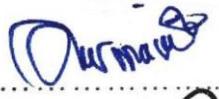
Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
No.B-1956/In.39.7/11/2019

Disetujui Oleh

Pembimbing Utama : Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd
NIP 19720703 199803 2 001

Pembimbing Pendamping : Dr. Muhammad Jufri, S.Ag., M.Ag
NIP 19720723 200003 1 001


(.....)


Mengetahui,
Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah




Dr. H. Abd. Halim K., M.A
NIP. 195906241998031001

PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak Game *Online Free fire* terhadap Perilaku
Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5
Kota Parepare

Nama Mahasiswa : Muhammad Rahmat Azhar

Nomor Induk Mahasiswa : 16.3100.070

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Dasar Penetapan Pembimbing : SK. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

No.B-1956/In.39.7/11/2019

Tanggal Kelulusan : 17 Februari 2022

Disahkan oleh Komisi Penguji

Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd (Ketua)



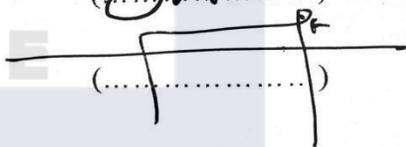
Dr. Muhammad Jufri, S.Ag., M.Ag. (Sekretaris)



Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag (Anggota)



Dr. Muhammad Qadaruddin M.Sos.I. (Anggota)



Mengetahui,
Dekan
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah




Dr. H. Abd. Halim K., M.A
NIP. 195906241998031001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ وَنَسْتَهْدِيهِ وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, karunia dan nikmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos) pada Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw, yang menjadi teladan bagi umat manusia dan sebagai *rahmatan lil'alam*.

Penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada Ayahanda tercinta Azhar Jusuf Salim dan Ibunda tercinta Hasni Muhammad yang senantiasa membimbing, mencurahkan kasih sayang, nasehat dan berkah doa tulusnya sehingga penulis mendapat kemudahan dalam menyelesaikan tugas akademik tepat waktu. Dan terima kasih pula kepada kakak saya, Nur Rahmah Azhar yang senantiasa menemani dan membimbing saya dalam penyelesaian Skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih yang sebanyak-banyaknya atas bimbingan dan bantuan dari Ibu Dr. Hj. Darmawati, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing utama dan bapak Dr. Muhammad Jufri, S.Ag., M.Ag. selaku pembimbing pendamping, atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan dan menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hannani, M.Ag., selaku Rektor IAIN Parepare yang telah berjuang dalam mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Bapak Dr. H. Saepudin, S.Ag., M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Sudirman L, MH. selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Dr. Muhammad Kamal Zubair, M.Ag. selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare yang telah berusaha dalam mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
3. Bapak Dr. A. Nurkidam, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Bapak Dr. Iskandar, S.Ag, M.Sos.I selaku Wakil dekan I Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Ibu Dr. Nurhikmah, M.Sos.I selaku Wakil dekan II Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah atas pengabdianya yang telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
4. Ibu Nurhakki S. Sos, M.Si. selaku Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam atas dukungan dan bantuannya terhadap penulis.
5. Ibu Dr. Hj. Darmawati, S.Ag.,M.Pd selaku dosen Penasehat Akademik (PA). Serta Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah meluangkan waktunya untuk berbagi ilmu kepada penulis.
6. Kepala Perpustakaan, Bapak Dr. Usman, S.Ag. M.Ag., dan jajaran Staf perpustakaan IAIN Parepare telah memberikan wadah untuk menyiapkan referensi dalam Skripsi ini.
7. Kepala dan Staf Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah yang telah membantu, melayani, dan memberikan informasi kepada penulis dalam penyelesaian Skripsi ini.

8. Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Kota Parepare yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi untuk menyelesaikan studi.
9. Ucapan terima kasih kepada sahabatku Zulkifli Kadir yang senantiasa menemani dan memberi dukungan baik materil maupun non materil selama masa perkuliahan termasuk dalam masa penyelesaian studi penulis.
10. Ucapan terima kasih juga kepada teman-teman seperjuangan di kampus yaitu terutama kepada Ical, Andi Rusli, Imam Kurniawan Samad, Ismail, dan Emil yang selalu bersedia berbagi suka maupun duka kepada penulis. Dan terima kasih juga kepada teman-teman mahasiswa seperjuangan KPI angkatan 2016 juga kepada seluruh mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.

Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik moral, material sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Semoga Allah swt. Berkenan menilai segalanya sebagai amal jariah, rahmat dan hidayah.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila dalam penulisan ini terdapat kekeliruan dan kesalahan serta kekhilafan yang semua itu terjadi di luar dari kesengajaan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Parepare, 21 September 2021
Penulis,



MUHAMMAD RAHMAT AZHAR
NIM: 16.3100.070

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Rahmat Azhar

NIM : 16.3100.070

Tempat/Tgl. Lahir : Parepare, 19 Januari 1998

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, adab dan dakwah

Judul Skripsi : Dampak Game *Online Free fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 21 September 2021
Penulis,



MUHAMMAD RAHMAT AZHAR
NIM: 16.3100.070

ABSTRAK

MUHAMMAD RAHMAT AZHAR. Dampak Game *Online Free fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare (dibimbing oleh Darmawati dan Muhammad Jufri).

Penelitian ini fokus untuk mengkaji tentang faktor apa saja yang melatarbelakangi pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free fire*, bagaimana dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare, dan bagaimana upaya dalam menanggulangi *game online Free Fire* terhadap perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang melatarbelakangi pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free fire*, untuk mengetahui bagaimana dampak *game online Free fire*, dan bagaimana upaya dalam menanggulangi *game online Free Fire* terhadap perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare tersebut.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisa kualitatif deskriptif yang bersifat induktif, deduktif, dan komparatif. Dengan menggunakan teknik keabsahan data triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire* ialah disebabkan karena kecanduan, merasa tertarik sehingga tertantang dalam memainkan *game online* tersebut, dan juga faktor dari teman sebaya. (2) Dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah kecanduan dalam bermain *game online*. Dalam hal ini mencakup pelajar menjadi lebih agresif, baik dalam masalah komunikasi yang kurang karena sikap apatis, kemudian tidak dapat mengontrol diri dan juga pelajar menjadi malas belajar. Meski sebenarnya bermain *game online* juga bisa memberi manfaat untuk pelajar sendiri, seperti dalam membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengontrol diri, bekerjasama (kompak dalam *team*) dan meningkatkan kreativitas (mampu berinteraksi) dengan yang lain. (3) Upaya dalam menanggulangi *game online Free Fire* terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah ada dua hal yang menjadi titik terang atas upaya yang dapat dilakukan yaitu guru senantiasa memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa/pelajar agar tidak mengaktifkan hpnya dalam ruangan kelas sampai jam mata pelajaran selesai serta adanya pengontrolan secara bertahap dari pihak keluarga di rumah yaitu memantau perkembangan anak dengan menanamkan dasar agama yang kuat sejak dini dan tetap disertai dengan pengawasan dalam menggunakan gadget/hp secara bijak.

Kata kunci: Dampak *Game Online Free Fire*, Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	7
B. Tinjauan Teoritis.....	10
1. Teori Atribusi.....	10
2. Teori Konstruksi Sosial Emosi.....	11
3. Teori Agresi.....	13
C. Tinjauan Konseptual.....	15
D. Kerangka Pikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Fokus Penelitian.....	30

	D. Jenis dan Sumber Data.....	31
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
	F. Teknik Analisis Data.....	33
	G. Teknik Keabsahan Data	34
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain <i>Game Online Free Fire</i>	36
	B. Dampak <i>Game Online Free Fire</i> terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare.....	41
	C. Upaya menanggulangi <i>Game Online Free Fire</i> terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare	52
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	59
	B. Saran	60
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	Keadaan Guru SMP Negeri 5 Kota Parepare 2020/2021	terlampir
2.	Daftar Nama-nama Pegawai di SMP Negeri 5 Kota Parepare	terlampir
3.	Daftar Jumlah Siswa SMP Negeri 5 Kota Parepare	terlampir
4.	Sarana dan Prasarana SMP Negeri 5 Kota Parepare	terlampir

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Judul Tabel	Halaman
1.	Skema Kerangka Pikir	27



DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Judul Tabel	Halaman
1.	Pedoman Observasi	Lampiran
2.	Instrument Wawancara	Lampiran
3.	Surat Penetapan Pembimbing	Lampiran
4.	Surat Izin Penelitian	Lampiran
5.	Surat Izin Melaksanakan Penelitian	Lampiran
6.	Surat Keterangan Selesai Meneliti	Lampiran
7.	Surat Keterangan Wawancara	Lampiran
8.	Dokumentasi	Lampiran
9.	Riwayat Hidup	Lampiran

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir dalam kegiatan, manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi canggih. Penciptaan teknologi sesuai dengan esensinya, dilakukan untuk memudahkan kegiatan hidup manusia. Teknologi, khususnya teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara manusia dalam melakukan proses belajar yakni memperoleh informasi dan pengetahuan.¹ Dalam hal ini, manusia memandang teknologi sebagai sesuatu yang bersifat netral yaitu sarana yang dapat membantu dalam melaksanakan tugas dan aktivitas pekerjaan.

Perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat pesat dalam dua dekade belakangan ini telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali aktivitas belajar dan pembelajaran manusia. Kondisi di atas telah mengubah pola belajar dan pembelajaran yang dilakukan oleh manusia ke arah yang luwes atau *flexible*. Individu dapat memanfaatkan media teknologi dan melakukan proses belajar tanpa terikat oleh faktor ruang dan waktu.²

Ketika kecanggihan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak salah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan, antara lain bermain alat yang disebut “*game online*”.

¹Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. (Jakarta:Kencana,2017), h.1

²Benny A. Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, h.3-5

Game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet. *Game online* menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni *game* dan *online*. Dalam bahasa Indonesia *game* berarti permainan, sedangkan *online* berarti daring. Arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan jika pengertian *game online* atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video *game*) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet.³

Maraknya permainan *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari diri sendiri, orang tua, guru, maupun orang lain) dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut, sehingga *gamer* yang baru pemula merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online*. Jika permainan *game online* dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* (pengendalian diri) dari remaja tersebut, akan menjadikan remaja yang kebiasaan bermain *game online* (*game* adiktif). Kebiasaan bermain *game online* merupakan fase sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan itu.

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang secara pesat. Dalam hal ini, kemajuan-kemajuan yang ada dapat memberikan perubahan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan manusia.

³Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 8 Januari 2021

Pengaruh-pengaruh tersebut tentunya ada sebagian yang memberikan nilai positif dan negatifnya, yakni tergantung dari bagaimana setiap orang memanfaatkannya.

Dalam perspektif sosiologi, orang yang menjadikan *game online* sebagai candu itu cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya, sedangkan di lingkungan sosialnya itu terabaikan. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar, baik di sekolah dasar bahkan sampai pada jenjang perguruan tinggi, baik ditinjau dari status dan golongan ekonomi, baik menengah ke atas sampai menengah ke bawah sekalipun tidak ada perbedaan, dalam artian tidak mengenal status dalam memainkan *game online*. Kegemaran bermain *game* di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh *game* terhadap perkembangan remaja. Meskipun saat ini perhatian media dan popularitas *game* yang dihubungkan dengan dampak buruk yang disebabkan oleh *game* telah banyak dibicarakan, namun tetap saja penelitian mengenai topik tersebut masih sangat kurang. Adapun observasi yang telah dilakukan sebelumnya yakni melihat keadaan yang ada di lokasi sebagai objek penelitian, internet *game* banyak diminati oleh remaja dan dewasa. Saat ini, 65% remaja bermain *game* secara *online*. Karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan handphone *gamer* remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat yang ada atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan didalam Al-Qur'an bahwa isi dunia hanyalah permainan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam surah Muhammad/47 :36, sebagai berikut :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ وَإِنْ تُوْمِنُوا وَتَتَّقُوا
يُؤْتِكُمْ أُجُورَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Terjemahan :

Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan berikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.⁴

Adapun tafsir dari surah Muhammad/47:36, yaitu :
(Sesungguhnya kehidupan dunia) maksudnya menyibukkan diri dalam kehidupan dunia (hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kalian beriman serta bertakwa) kepada Allah, yang demikian itu adalah termasuk perkara akhirat (Allah akan memberikan pahala kepada kalian dan Dia tidak akan meminta harta-harta kalian) semuanya, melainkan hanya zakat yang diwajibkan. (Tafsir Quraish Shihab).⁵

Manusia pada dasarnya senang akan permainan tidak terkecuali dengan bermain *game online* yang dengan sangat muda dinikmati oleh sebagian masyarakat. Banyak orang-orang yang tertarik pada permainan secara *online* ini. Mereka berbeda-beda latar belakang, usia juga pendidikan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Salah satu *game online* yang banyak dikagumi oleh masyarakat Indonesia, khususnya remaja ialah *Free fire (Battle royale)*.

Adapun pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering

⁴Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al- Karim Samara dan Terjemahnya* (Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2016), h 510

memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online*, akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan main lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁶

Adapun dalam hal ini terkait perilaku agresi verbal dan non verbal yakni sebuah bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk lain dengan tujuan untuk melukainya dan pihak yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya. Secara umum, agresi memiliki dua sisi, yakni positif dan negatif, dimana keduanya dimaksudkan untuk memperkuat kesadaran diri. Perilaku agresi verbal merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan lewat kata-kata, baik lisan maupun tulisan. Sedangkan perilaku agresi non verbal yaitu dilatarbelakangi oleh gerakan tubuh yang mengundang arti.

Melihat dari fenomena *game online* serta dampaknya yang saat ini sedang marak-maraknya di khalayak masyarakat, terutama pada pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare. Maka dari itu, peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai “Dampak *Game Online Free fire* Terhadap Perilaku Agresi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare”.

⁶Faozani Z, “Karya Ilmiah tentang *Game Online*”, *Official website of Faozani Z*.
http://faozani-15.blogspot.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html (29 November 2020)

B. Rumusan masalah

1. Faktor apa saja yang melatarbelakangi pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire*?
2. Bagaimana dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare?
3. Bagaimana upaya dalam menanggulangi *game online Free Fire* terhadap perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui faktor apa saja yang melatarbelakangi pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire*.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya dalam menanggulangi *game online Free fire* terhadap perilaku pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare.

D. Kegunaan Penelitian

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan tentang perilaku agresi Verbal dan Non verbal bagi pelajar pada umumnya.
2. Hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu penambahan karya ilmiah yang dapat dijadikan sebagai literatur atau sumber acuan dalam penelitian yang ada relevansinya.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan yang bermanfaat dan menjadi bahan rujukan bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi mengenai dampak *game online Free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP 5 Kota Parepare.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka, dalam kajian pustaka ini saya sebagai peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang dimaksud diantaranya adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah 2019, Dampak *Game Online* Terhadap perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangkai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*). Adapun penyajian data dilakukan secara deskriptif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari 8 remaja yang bermain yang mengatakan bahwa *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya meningkatkan konsentrasi, menjadikan disiplin, meningkatkan kemampuan tentang komputer dan mempererat silaturahmi. Sedangkan dampak negatif yaitu melalaikan ibadah sholat lima waktu, perubahan sikap dan perilaku.⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengkaji dampak *game online*. Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya itu berfokus pada perilaku remaja pelaksanaan ibadah sholat lima waktu, sedangkan penelitian

⁷Siti Khoiriyah, Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat 5 Waktu di Desa Rangkai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan, (Skripsi Sarjana; Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2019). h. 28

yang akan dilakukan oleh penulis berfokus pada perilaku agresi Verbal dan Non verbal.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aulia Anggaraeni 2015 dengan judul penelitian “Dampak Penggunaan Jejaring Sosial (Facebook) Terhadap Komunikasi Verbal Dan Non verbal Pelajar di SMK DDI Parepare”. Jenis penelitian Ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon pelajar setelah menggunakan jejaring sosial dapat disimpulkan bahwa dengan adanya jejaring sosial sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari mereka karena dengan menggunakan jejaring sosial dapat mempermudah dalam mencari apa saja yang menyangkut mata pelajaran mereka, maupun dalam mencari atau menjalin pertemanan dengan pengguna jejaring sosial lainnya. Kemudian dari jejaring sosial ini juga dapat memberi dampak positif dan negatif terhadap komunikasi verbal dan Non verbal pelajar di SMK DDI Parepare tercermin pada cara berkomunikasi dan gestur yang mereka gunakan. Bahasa tulisan yang mereka gunakan untuk berintraksi disadari atau tidak sering mereka ucapkan. Sementara bahasa Non verbal mereka tercermin dari kode yang mereka gunakan di kehidupan nyata.⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aulia Anggaraeni memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengkaji tentang komunikasi Verbal dan Non verbal, adapun yang menjadi perbedaannya adalah penelitian sebelumnya itu berfokus pada dampak

⁸Nur Aulia Anggaraeni, “Dampak Penggunaan Jejaring Sosial (Facebook) Terhadap Komunikasi Verbal Dan Non verbal Pelajar di SMK DDI Parepare”, (Skripsi Sarjana: Jurusan Dakwah dan Komunikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare 2015).

penggunaan jejaring sosial (facebook), sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis berfokus pada dampak *game online free fire*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Lestari 2019 dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi”. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, cara pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Sedangkan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini ialah *Game online FF (Free Fire)*, adapun dampak negatif dari *game online* terhadap perilaku siswa di MTsN 4 Kota Jambi adalah siswa cenderung bersikap hiperaktif dengan sulit konsentrasi saat belajar, bersikap dan berkata kasar, berbohong, mata menjadi sakit, dan kepala pusing. Sedangkan dampak positif dari *game online* tersebut adalah bisa memiliki banyak teman (hanya sebatas *game*), dapat menghasilkan uang, dan bisa mengurangi stres setelah ulangan, tugas sekolah dan lain sebagainya.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Lestari memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu sama-sama mengkaji tentang *game online*, adapun yang menjadi perbedaannya ialah penelitian sebelumnya itu berfokus pada perilaku siswa di MTsN 4 Kota Jambi, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berfokus pada perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar di SMP Negeri 5 Kota Parepare. Adapun metode yang

⁹Yulia Lestari, “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi”, (Skripsi Sarjana: Fakultas Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi 2019).

digunakan oleh penulis yaitu jenis penelitian kualitatif deskriptif, yang diperoleh dari hasil interview atau wawancara.

B. Tinjauan Teoritis

1. Teori Atribusi

Teori atribusi memberikan gambaran yang menarik mengenai tingkah laku. Teori ini memberikan perhatian pada bagaimana seseorang sesungguhnya bertingkah laku. Teori atribusi menjelaskan bagaimana orang menyimpulkan penyebab tingkah laku kita sehingga kita memahami tingkah laku kita dan orang lain.¹⁰

Adapun penyebab yang mendorong orang memiliki tingkah laku yakni: penyebab situasional (orang dipengaruhi oleh lingkungannya), adanya pengaruh personal (ingin mempengaruhi sesuatu secara pribadi), memiliki kemampuan (mampu melakukan sesuatu), adanya usaha (mencoba melakukan sesuatu), memiliki keinginan (ingin melakukan sesuatu), adanya perasaan (perasaan menyukai sesuatu), rasa memiliki (ingin memiliki sesuatu), kewajiban (perasaan harus melakukan sesuatu); dan diperkenankan (diperbolehkan melakukan sesuatu).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa orang sering kali bersikap tidak logis dan bias dalam menentukan atribusi, yaitu penilaian mengapa orang berperilaku tertentu orang tidak selalu objektif dalam menyimpulkan hubungan sebab akibat, baik mengenai diri sendiri maupun orang lain. Individu sering kali terlalu cepat menyimpulkan berdasarkan petunjuk yang tersedia yang biasanya tidak lengkap atau bahkan berdasarkan faktor-faktor emosional saja. Contoh diatas menggambarkan apa yang disebut dengan kesalahan atribusi fundamental (*fundamental attribution error*)

¹⁰Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h.75

yaitu kecenderungan untuk menyalahkan orang lain sebagai penyebab terjadinya suatu peristiwa, yaitu suatu perasaan bahwa orang secara pribadi bersalah terhadap apa yang terjadi terhadap diri mereka. Singkatnya orang cenderung menjadi tidak sensitif terhadap berbagai faktor lingkungan atau situasional sebagai penyebab suatu peristiwa atau keadaan itu menimpa orang lain namun orang lain akan menjadi lebih sensitif terhadap faktor lingkungan atau situasional jika peristiwa atau keadaan itu terjadi pada diri sendiri.¹¹

Berdasarkan teori diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwasanya teori atribusi ini menggarap kepada bagaimana kita membuat keputusan tentang seseorang. Kemudian jika ditinjau dari kesalahan atribusi fundamental (*fundamental attribution error*) yakni mengacu kepada menyalahkan orang lain, atau terjadinya kesalahpahaman seseorang dalam mempersepsikan orang di sekitarnya.

2. Teori Konstruksi Sosial Emosi

Ungkapan emosi (*emotional display*) bervariasi bergantung pada kebudayaan. Emosi adalah konsep yang dikonstruksikan sebagaimana aspek lainnya dari pengalaman manusia kerana emosi ditentukan oleh bahasa serta aturan moral dari suatu sekelompok dan sosial budaya. Menurut Averill, emosi adalah sistem kepercayaan yang akan memandu defenisi seseorang norma-norma sosial internal serta aturan tentang bagaimana mengatur perasaan.

Bagaimana suatu emosi diberi label merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan bagaimana mengalami atau merasakan emosi. Orang dapat memberikan makna berbeda terhadap respons psikologis yang sama bergantung pada misalnya apakah ia menamakannya kemarahan (*anger*) atau ketakutan (*fear*). Orang

¹¹Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013) hal. 74-75

merasakan emosi satu arah ketika menyebut kecemburuan (*jealously*) yang agak berbeda ketika ia mengatakan kesepian (*loneliness*), kita memiliki aturan mengenai apakah itu kemarahan, ketakutan, kecemburuan, serta kesepian.

Menurut Averill tidak ada respons tunggal yang mampu untuk menentukan suatu emosi karena seluruh respons yang muncul harus dilihat secara bersama sama. Ia menyebut kondisi ini sebagai sindrom emosi (*emotions syndromes*), yaitu satu perangkat atau satu set respons yang muncul bersama-sama sindrom emosi dikonstruksikan secara sosial karena orang belajar melalui interaksi dalam menentukan respons atau tingkah laku yang mana yang akan digunakan untuk memaknai suatu emosi serta bagaimana menunjukkan emosi itu. Emosi ditunjukkan dengan cara-cara khusus yang dipelajari melalui komunikasi.¹²

Averill memiliki penjelasan mengapa orang cenderung berpandangan negatif terhadap kata-kata yang menggambarkan emosi. Menurutnya, orang akan cenderung memberikan label positif kepada yang berorientasi pada tindakan atau aksi, dan label negatif kepada emosi yang muncul di luar kontrol atau kemampuan seseorang. Jadi, misalnya keberanian merupakan emosi sebagai hasil dari tindakan dan berani, sedangkan kecemburuan merupakan akibat dari situasi yang tidak menguntungkan. Aturan mengenai pendapat akan memandu anda mengenai beberapa lama kemarahan itu harus bertahan serta tahapan-tahapan kemarahan yang harus dilalui. Terakhir, aturan atribusi yang akan membantu anda menjelaskan kemarahan (dia bertingkah laku seperti orang bodoh dan membuat saya marah) jadi emosi bukanlah sesuatu yang muncul begitu saja. Jika memasuki situasi kehidupan baru, anda akan mempelajari

¹²Averill, R. J. R. & Catlin, G, *Rules of Hope. In Recent Research in Psychology* (Springer Verlag:1991) h. 105.

cara-cara lain dalam memahami emosi sehingga perasaan, ekspresi, dan cara anda mengelola emosi juga berubah.¹³

Berdasarkan teori ini, maka penulis dapat menyimpulkan bahwasanya teori konstruksi sosial emosi ialah mencakup tentang konsep yang dipakai atau dikonstruksikan pada aspek lainnya sebagaimana emosi adalah keadaan yang ditimbulkan oleh situasi tertentu (khusus). Emosi cenderung terjadi dalam kaitannya dengan perilaku yang mengarah atau menyingkiri terhadap sesuatu, dan perilaku tersebut pada umumnya disertai adanya ekspresi.

3. Teori Agresi

Agresi adalah segala bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk lain dengan tujuan untuk melukainya dan pihak yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya. Secara umum, agresi memiliki dua sisi, yakni positif dan negatif, dimana keduanya dimaksudkan untuk memperkuat kesadaran diri.¹⁴ Agresi (*aggression*) berarti penyerangan, serangan; yakni suatu keinginan menyerang orang lain yang menghalangi tercapainya suatu tujuan. Atau lebih jelas lagi, agresi ialah segala perbuatan yang dimaksudkan sebagai serangan terhadap orang lain dan juga bersifat permusuhan.¹⁵

Menurut Buss dan Perry, agresi merupakan suatu perilaku atau tindakan yang berniat untuk dapat menyakiti orang lain baik itu secara fisik maupun psikologis. Sedangkan menurut Atkinson, agresi merupakan suatu tingkah laku yang memiliki

¹³Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2013) hal. 188-122

¹⁴Deny Hendrawan Saputra “*Pengertian dan Contoh Kejahatan*” <https://denyhendrawansaputra.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-contoh-kejahatan-agresi.html?m=0>, diakses pada 27 Januari 2020 pukul 13:18 WITA

¹⁵Ngalim Purwanto, MP, *Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA 2007), h.110

tujuan untuk merugikan orang lain, perilaku atau tindakan yang dimaksud untuk melukai orang lain, baik itu dengan secara fisik atau verbal, atau juga merusak harta benda.¹⁶

Agresi seringkali berhubungan erat dengan marah. Ketika seseorang marah, biasanya ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam. Bila hal-hal tersebut disalurkan maka terjadilah perilaku agresi.

Dibawah ini merupakan sebuah aspek bentuk dari perilaku agresi diantaranya sebagai berikut:

- a) Agresi Fisik, ialah agresi yang dilakukan dengan secara fisik untuk melukai orang lain, misalnya seperti memukul, menendang, melukai orang lain.
- b) Agresi Verbal, ialah agresi yang dilakukan untuk bisa menyakiti perasaan orang lain, mengganggu, menolak, atau juga mengancam dengan secara verbal, contohnya seperti membentak, mengejek, mengumpat, mengancam.
- c) Agresi Kemarahan, ialah emosi negatif dari bentuk ekspresi yang disebabkan karena harapan yang tidak terpenuhi. Kemarahan itu dapat menyakiti orang lain serta juga diri sendiri, contohnya seperti kesal, sebal, temperamen, dan tidak bisa mengendalikan amarah.
- d) Agresi Hostility, merupakan suatu tindakan mengekspresikan kebencian, permusuhan, serta juga kemarahan pada orang lain. Agresi tersebut sering tidak terlihat, namun tetapi dapat berakibat buruk bagi orang lain.

Adapun faktor-faktor dari agresi antara lain:

¹⁶Penulis Parta Ibeng, <https://pendidikan.co.id/agresi/> diakses pada 30 November 2020, pukul 16:16 WITA

1. Faktor Emosi

Amarah merupakan suatu emosi yang menunjukkan pada perasaan tidak suka yang sangat kuat. Amarah tersebut dapat menimbulkan agresi pada manusia.

2. Faktor Frustrasi

Seseorang akan merasa frustrasi ketika tidak dapat memenuhi kebutuhannya, atau juga tidak bisa mengapai tujuan dan keinginannya. Seringkali untuk rasa frustrasi tersebut memicu terjadinya agresi pada manusia.

3. Faktor Sosial Learning

Tindakan agresi pada anak serta remaja ini seringkali karena terjadi tindakan karena melihat adegan kekerasan yang ditayangkan pada televisi atau pada *games*, dan juga pada kehidupan nyata.¹⁷

Berdasarkan teori di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwasanya teori agresi ialah menggarap tentang bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain (siksaan) yang memang disengaja baik secara fisik maupun verbal dan dapat menimbulkan kerusakan.

C. Tinjauan Konseptual

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dari penelitian ini dan akhirnya dapat memberi gambaran tentang arah dari penelitian yang penulis maksud dari judul penelitian yaitu “Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku agresi verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare”. Maka penulis akan menguraikan beberapa pengertian yang dianggap perlu.

¹⁷<https://pendidikan.co.id/agresi/> Penulis Parta Ibeng, diakses pada 30 November 2020, pukul 16:16 WITA

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun negatif.

1. Dampak *Game Online Free Fire*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).¹⁸

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan melalui media-media yang dihubungkan ke suatu jaringan atau server. Secara umum, *game online* adalah sebuah jenis video permainan yang hanya bisa dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain *game* terhubung dengan jaringan internet.¹⁹

Free Fire adalah salah satu jenis *game online* yang banyak diminati oleh banyak kalangan. *Free Fire* (sering disingkat FF) adalah salah satu permainan dari *genre battle royale* dengan TPS (*Third Person Shooter*). *Free Fire* di buat oleh perusahaan Garena.²⁰

Dalam hal ini *game online* yang dimaksud ialah *game online Free Fire* atau *game battle ground* yaitu *game* yang memiliki strategi dalam membentuk tim yang terdiri dari 4 orang dalam sebuah tim ini. Dimana kita dapat mengatur strategi supaya kita dapat mengalahkan lawan (musuh) atau memenangkan pertandingan yang biasanya disebut dalam istilah 'Booyah' yaitu menang, dan dalam *game free fire* ini terdapat banyak karakter dan banyak diminati oleh pemain *free fire* ini terdapat banyak karakter. Adapun yang paling banyak diminati oleh pemain *free fire* yaitu karakter alok yang sangat keren dan tak mudah dikalahkan *game free fire* ini sangat

¹⁸Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Cet Pertama Edisi IV: Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama 2008), h.290

¹⁹Penulis: Cynthia Angela, <https://www.google.com/amp/s/www.kompasiana.com/amp/cynt-hiaangela2236/5d138e7e097f364f4e14aa62/game-online-menguntungkan-atau-merugikan>, diakses pada 27 November 2020 pukul 13:07 WITA

²⁰Penulis: Wikipedia https://id.wikipedia.org/wiki/Garena_Free_Fire, diakses pada 17 Januari 2020

diminati oleh kalangan remaja atau anak-anak dini yang semakin banyak pula karakter di *game* ini jika melakukan *Top Up* akan meningkatkan permainan *game online free fire*, dan jika telah *Top Up game online free fire* ada kalanya akan mempunyai banyak peluang untuk membeli skin senjata maupun baju (kostum) dan karakter-karakter keren yang tak mudah dikalahkan musuh. *Garena Free fire* biasa disebut dengan *FF*, ialah *game* dimana semua yang berawalan dari 1 pesawat dan melakukan terjun bebas di setiap wilayah, dan jika telah sampai di darat harus cepat mendapatkan senjata atau peralatan medis agar jika bertarung dapat bertahan hidup di tengah pertandingan. Saat pertandingan berlangsung akan ada pesawat yang lewat akan menjatuhkan kotak yang berisi rompi anti peluru, helm senjata khusus seperti AWM dan GROZA, dan kotak pun akan banyak yang diminati oleh para pemain kotak ini bisa terlihat dari kejauhan dikarenakan mempunyai tanda garis kuning, dan jika ada salah satu pemain telah mengambil isi kotak cahaya tersebut maka cahaya kuning pun akan menghilang secara otomatis. Dan pada waktu tertentu akan terjadi yang namanya zona bahaya yang akan muncul di lingkaran zona dikarenakan sangat berbahaya bagi pemain jika mendapatkan zona tersebut. Pun sebaiknya cepat-cepat menghindar atau tinggalkan wilayah zona bahaya tersebut yang akan terjadi ledakan yang sewaktu-waktu anda bisa mengalami kekalahan atau mati dalam permainan. Dan jika masih terjadi ledakan zona bahaya anda bisa melihat peta agar mencari wilayah yang aman untuk bertahan dalam mode squad seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi hit dan jika terjadi dalam mode solo pemain tersebut akan langsung mati. Jika diluar zona aman, darah pemain akan berkurang, dan jika peta mulai kecil bisa disimpulkan yang tersisa beberapa orang yang masih bertahan. Semakin kecil peta maka semakin sedikit pula pemain yang akan dilawan untuk memenangkan pertandingan, dan harus salah satunya akan bertahan hidup sampai akhir pertandingan ialah yang disebut Booyah.

2. Makna Perilaku dalam Tinjauan Komunikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.²¹ Perilaku merupakan tindakan aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berbicara, berjalan, menangis, berkerja, menulis, membaca dan sebagainya.

Secara etimologi perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.²² Dari sudut biologis, perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, dan dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku adalah suatu kegiatan organisme (mahluk hidup) yang bersangkutan oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis maka semua mahluk hidup mulai dari tumbuh-tumbuhan, binatang sampai pada manusia itu berlaku, karena mereka mempunyai aktivitasnya masing-masing.

Perilaku adalah tindakan suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Secara umum perilaku manusia pada hakikatnya adalah proses interaksi individu dengan lingkungannya sebagai manifestasi hayati bahwa dia adalah mahluk hidup. Menurut Heri Purwanto, perilaku adalah pandangan-pandangan atau perasaan yang disertai kecendrungan untuk bertindak sesuai sikap objek tadi. Sedangkan menurut Petty Cocopio, perilaku adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, obyek atau issue.²³ Jika dilihat dari bentuk respon seseorang terhadap stikulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi menjadi dua, yaitu:

²¹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h.1056

²²Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pustaka Abadi 1994), h.755

²³Penulis Om Makplus, *Definisi dan Pengertian Perilaku Menurut Para Ahli*,...<http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>, diakses pada 30 November 2020, pukul 16:05 WITA

a. Perilaku tertutup dalam (*convert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (*over behavior*)

Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek (*practice*), yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.²⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya makna tentang perilaku yakni merupakan sebuah tindakan aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas, diantaranya seperti berbicara, berjalan, menangis, berkerja, menulis, dan sebagainya. Dalam hal ini, manusia berperilaku atau beraktivitas karena mempunyai tujuan tertentu.

3. Konsep Agresi Verbal dan Non verbal

Agresi adalah segala bentuk perilaku yang disengaja terhadap makhluk lain dengan tujuan untuk melukainya dan pihak yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya. Secara umum, agresi memiliki dua sisi, yakni positif dan negatif, dimana keduanya dimaksudkan untuk memperkuat kesadaran diri. Perilaku agresi verbal merupakan salah satu bentuk perilaku agresif yang diwujudkan lewat kata-

²⁴Demista, *Psikologi Umum*, (Bandung : Pustaka Setia,2009), h. 158

kata, baik lisan maupun tulisan. Agresi verbal biasanya dilanjutkan dengan agresi fisik.

Dalam komunikasi verbal, simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Menurut Deddy Mulyana bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

Menurut Larry L. Barker, bahasa mempunyai tiga fungsi yaitu: penamaan (*naming atau labeling*), interaksi (*interaction*), dan transmisi informasi (*information transmission*)

1. Fungsi penamaan atau penjurukan, yakni merujuk pada usaha mengidentifikasi objek, tindakan, atau orang dengan menyebut namanya sehingga dapat dirujuk dalam komunikasi.
2. Fungsi interaksi menekankan berbagai gagasan dan emosi, yang dapat mengundang simpati dan pengertian atau kemarahan dan kebingungan.
3. Melalui bahasa, informasi dapat disampaikan kepada orang lain, inilah yang disebut fungsi transmisi dari bahasa.²⁵

Berkowitz mendefinisikan perilaku agresi verbal sebagai suatu bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresif verbal dapat berbentukumpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnahan, dan ancaman melalui kata-kata. Buss dalam (Dayakinisi dan Hudaniah) menyatakan bahwa ada beberapa jenis perilaku agresi verbal, yaitu: 1) Agresi verbal aktif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok

²⁵Edi Harapan, Syarwani Ahmad, M.M, *Komunikasi Antarpribadi*, (Kota Depok: PT Raja Grafindo Persada 2014), h.30

lain, seperti menghina, memaki, marah, mengumpat. 2) Agresi verbal pasif langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti, menolak bicara, bungkam. 3) Agresi verbal aktif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba. 4) Agresi verbal pasif tidak langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.²⁶

Adapun komunikasi Non verbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan Non verbal. Istilah Non verbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teoritis komunikasi Non verbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari.²⁷

1. Klasifikasi Pesan Nonverbal

Jaludin Rahmat mengelompokkan pesan-pesan Non verbal kedalam:

- (1) pesan kinestik, (2) pesan gestural, (3) pesan proksemik. (4) pesan artifaktual, (5) pesan paralingustik, (6) pesan sentuan bau-bauan.

²⁶Moh. Chablul Chaq, Religiusitas, *Kontrol Diri dan Agresivitas Verbal Remaja*, Surabaya: Jurnal Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, 2020

²⁷Edi Harapan, Syarwani Ahmad, M.M, *Komunikasi Antarpribadi*, h.26-27

a. Pesan Kinestik

Pesan kinestik adalah pesan Non verbal yang menggunakan gerakan tubuh yang mengandung arti. Pesan kinestik terdiri terdiri dari tiga komponen utama yaitu: (a) pesan fasial, (b) pesan gestural, dan (c) pesan postural. Pesan fesial mengggukan air muka atau raut menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuh kelompok makna yakni: kebahagiaan, rasa terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemuakan, pengancaman, minat, ketakjuban, dan tekat.

Dale G. Leathers, menyimpulkan penelitian-penelitian tentang wajah sebgai berikut: (a) Wajah mengomunikasikan penilaian dengan ekspresi senang dan tidak senang, yang menunjukkan apakah komunikator memandang objek penelitiannya baik atau buruk; (b) wajah mengomunikasikan berminat atau berminat pada orang lain atau lingkungannya; (c) wajah yang mengomunikasikan intensitas keterlibatan dalam situasi; (d) Wajah mengomunikasikan tingkat pengendalian individu terhadap pernyataan sendiri; dan (e) Wajah barangkali mengomunikasikan adanya atau kurang pengertian.

b. Pesan gestural

Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengomunikasikan berbagai makna. Pesan *postural* berkenaan dengan keseluruhan anggota badan, makna yang dapat disampaikan adalah: (a) *Immadiacy* yaitu ungkapan kesukaan dan ketidaksukaan terhadap individu yang lain. postur yang condong ke arah yang diajak bicara menunjukkan kesukaann dan penelitian positif; (b)

power mengungkapkan status yang tinggi pada diri komunikator. anda dapat membayangkan postur orang yang tinggi hati di depan anda, dan postur orang yang merendah; (c) *Responsiveness*, adalah gerakan anggota badan dari individu dapat bereaksi secara emosional pada lingkungannya secara positif dan negatif.

c. Pesan Proksemik

Pesan *proksemik* disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Umumnya dengan mengatur jarak kita mengungkapkan keakraban dengan orang lain.

d. Pesan Artifaktual

Pesan artifaktual diungkapkan melalui penampilan tubuh, pakaian, dan kosmetik. Walaupun bentuk tubuh relatif menetap, orang sering berperilaku dalam hubungan dengan orang lain sesuai perspsinya tentang tubuhnya (*body image*). Erat kaitannya dengan tubuh ialah upaya kita membentuk citra tubuh dengan pakaian, dan kosmetik.

e. Pesan Paralingustik

Pesan paralingustik adalah pesan nonverbal yang terhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal. Satu pesan verbal yang sama dapat menyampaikan arti yang berbeda bila diucapkan secara berbeda. Pesan ini oleh Dedy Mulyana disebutnya sebagai para bahasa.

Pesan sentuhan dan bau-bauan alat penerima sentuhan adalah kulit, yang mampu menerima dan membedakan emosi yang disampaikan orang melalui sentuhan.

2. Fungsi Pesan Non verbal

Mark L Knapp (Jalaludin Rakhmat) menyebut lima fungsi pesan Non verbal yang dihubungkan dengan pesan verbal, yaitu (1) repetisi, (2) substitusi, (3) kontradiksi, (4) komplemen, dan (5) aksentuasi.

a. Fungsi Repetisi

Repetisi adalah fungsi pengulangan gagasan yang sudah disajikan secara verbal. Misalnya setelah mengatakan penolakan, saya menggelengkan kepala. Jadi fungsi repetisi adalah menguatkan pengungkapan dengan menggunakan gelengan kepala yang memiliki makna ‘tidak atau bukan’.

b. Fungsi Substitusi

Substitusi adalah fungsi menggantikan lambang-lambang verbal. Artinya di dalam komunikasi Non verbal memang tidak ada kata-kata yang digunakan, semua hanya dengan menggunakan bahasa tubuh. Misalnya tanpa sepele kata pun, seseorang menunjukkan persetujuan dengan mengangguk-anggukkan kepala.

c. Fungsi Kontradiksi

Kontradiksi adalah fungsi menolak pesan verbal atau memberi makna yang lain terhadap pesan verbal. Misalnya seseorang “memuji” prestasi temannya dengan mencibirkan bibir atau mengacungkan jempol ke bawah, seraya berkata “Hebat, kamu memang hebat” atau sebaliknya menyatakan secara verbal tentang suatu kekecewaan dengan memberikan senyuman.

d. Fungsi Komplemen

Komplemen fungsi melengkapi dan memperkaya makna pesan Non verbal. Misalnya, air muka tanda menunjukkan tingkat penderitaan yang tidak terungkap dengan kata-kata.

e. Fungsi Aksentuasi

Aksentuasi adalah fungsi menegaskan pesan verbal atau menggaris bawahinya. Aksentuasi merupakan tindakan yang ditujukan oleh seseorang dengan menggunakan bagian dari anggota tubuhnya di samping menggunakan kata-kata.

Menurut Dale G. Leathers dalam Non verbal *communication systems*, menyebutkan enam alasan mengapa pesan Non verbal sangat signifikan yaitu:

1. Faktor-faktor non verbal sangat menentukan makna dalam komunikasi antarpribadi. Ketika kita ngobrol atau berkomunikasi secara bertatap muka, kita banyak kita banyak menyampaikan gagasan dan pikiran lewat pesan-pesan Non verbal. Pada gilirannya orang lain pun lebih banyak 'membaca' pikiran kita lewat petunjuk-petunjuk Non verbal.
2. Perasaan dan emosi lebih cermat disampaikan lewat pesan Non verbal ketimbang pesan verbal.
3. Pesan Non verbal menyampaikan makna dan maksud yang relatif bebas dari penipuan, distorsi, dan kerancuan. Pesan Non verbal jarang dapat diatur oleh komunikator secara sadar.
4. Pesan Non verbal mempunyai fungsi metakomunikatif yang sangat diperlukan untuk mencapai komunikasi yang berkualitas tinggi. Fungsi

meta komunikatif artinya memberikan informasi tambahan yang memperjelas maksud dan makna pesan. Di atas penulis paparkan pesan verbal mempunyai fungsi repetisi, substitusi, kontradiksi, komplemen, dan aksentuasi.

5. Pesan Non verbal merupakan cara komunikasi yang lebih efisien dibandingkan dengan pesan verbal. Dari segi waktu, pesan verbal sangat tidak efisien. Dalam paparan verbal selalu terdapat *redundasi*, *repetisi*, *ambiguity* dan abstraksi. Diperlukan lebih banyak waktu untuk mengungkapkan pikiran kita secara verbal.
6. Pesan Non verbal merupakan sarana sugesti yang paling tepat. Ada situasi komunikasi yang menuntut kita untuk mengungkapkan gagasan dari emosi secara tidak langsung. Sugesti ini dimaksudkan menyarankan sesuatu kepada orang lain secara *implicit* (tersirat).
Dengan demikian, memang pesan Non verbal adalah lebih murni bila dibandingkan dengan pesan verbal.²⁸

2.3.4 Pelajar Jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pelajar adalah anak sekolah terutama pada sekolah dasar dan sekolah lanjutan; anak didik, murid, siswa.²⁹ Pelajar yang dimaksud ini ialah yang berumur 14-15 tahun. Adapun jika dilihat dari kecenderungan dalam berkomunikasi dengan sesama temannya yakni sangat aktif di media sosial khususnya dalam bermain *game online*.

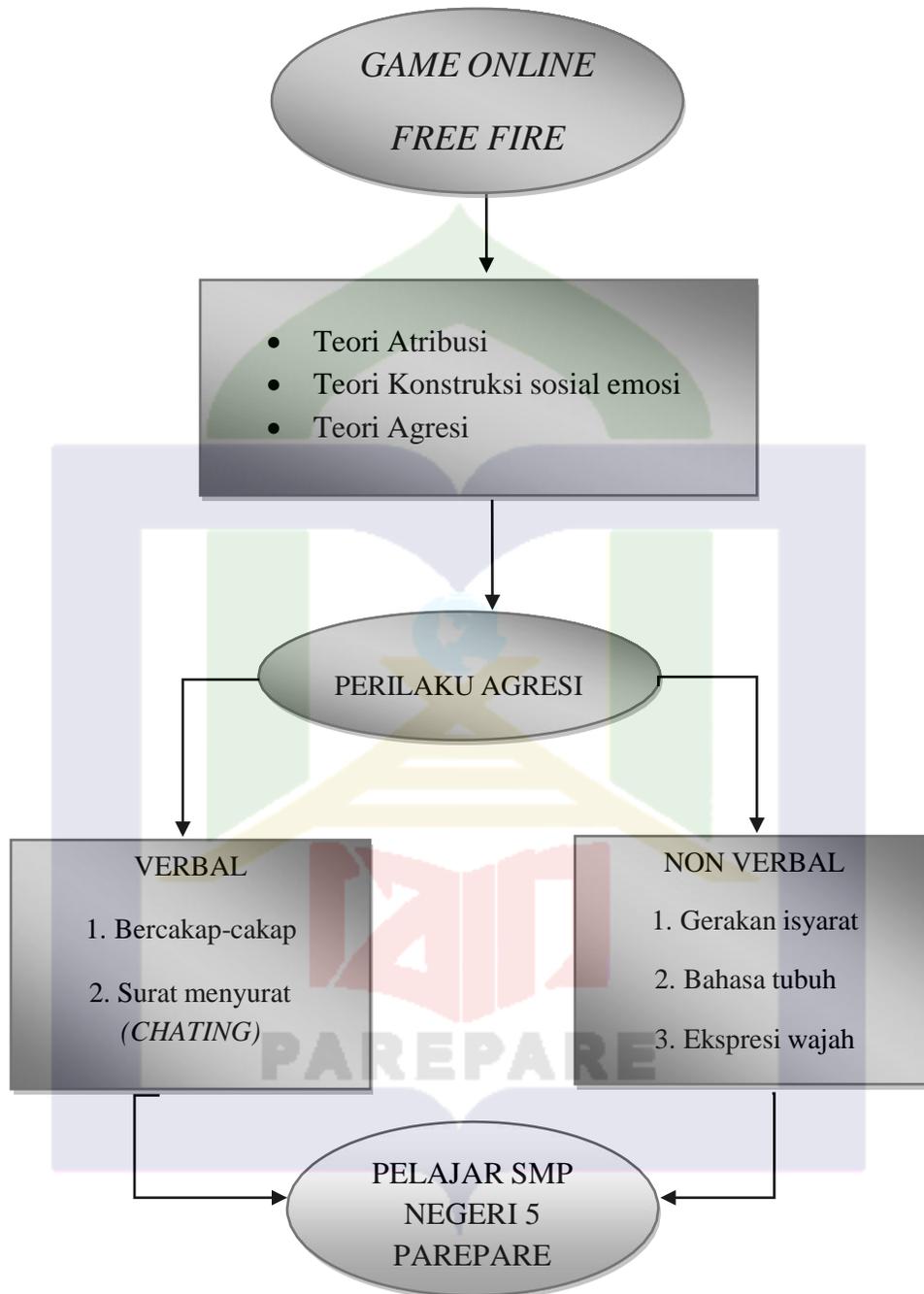
²⁸Edi Harapan, Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi*, h.33-35

²⁹Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h.23

D. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan gambaran tentang pola hubungan antara konsep dan atau variabel secara koheren yang merupakan gambaran yang utuh terhadap fokus penelitian. Kerangka pikir biasanya dikemukakan dalam bentuk skema atau bagan.³⁰ Adapun berdasarkan dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini, maka kerangka pikir yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut: yaitu peneliti berangkat dari *Game Online Free Fire*, dalam hal ini peneliti berusaha mengetahui dampak apa saja yang melatarbelakangi pelajar dalam bermain *Game Online Free Fire* terhadap perilaku agresi dengan menggunakan teori-teori yang ada, dimana peneliti mengkaitkan bagaimana perilaku agresi terhadap pesan Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare.

³⁰Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Parepare:Dapartemen Agama, 2013), h.26



Gambar 1: Bagan Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan metode penelitian untuk mendapatkan data yang akurat. Metode adalah teknik prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian atau hipotesis.⁵²

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu rencana dan struktur penyelidikan untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan peneliti berupa data deskriptif yang diperoleh dari hasil interview atau wawancara. Penelitian kualitatif merupakan salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati.⁵³ Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif adalah penelitian untuk menggambarkan secara jelas dan sekuensial terhadap pertanyaan penelitian yang telah ditentukan sebelum para peneliti terjun ke lapangan dengan tujuan untuk memperkuat prediksi terhadap suatu gejala yang berlaku atas dasar data yang diperoleh di lapangan.⁵⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ialah di SMP Negeri 5 Kota Parepare. Merupakan sekolah yang lokasinya sangat strategis yang terletak di Jl. Bau Masepe No.24 Lumpue, Kec.

⁵²Samiaji Saroso, *Penelitian Kualitatif, Dasar-dasar* (Cat. I; Jakarta:PT.Indeks 2012) h.5

⁵³Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.1

⁵⁴Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya* (Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2004), h.14.

Bacukiki Barat, Kota Parepare, SulSel 91123. SMP Negeri 5 Kota Parepare berada di sebelah SD Negeri 50 Parepare dan LLAJR serta terdapat juga perumahan warga di sekitarnya. SMP Negeri 5 Kota Parepare sangat mudah ditemukan karena terletak disisi jalan poros. Kondisi lingkungan sekolah yang kondusif dengan suasana yang asri dan jauh dari kebisingan karena letak sekolah yang bertingkat tingkat sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar.

SMP Negeri 5 parepare bukan hanya mementingkan pengajaran tetapi juga memperhatikan bagaimana mendidik siswa terutama dalam ahklaknya. Ini dapat dilihat dari peraturan-peraturan yang berlaku dan prilaku siswa siswi di sekolah ini. SMP Negeri 5 termasuk dalam kategori SMP potensial menuju SSN. Adapun luas tanah UPTD SMP Negeri 5 Parepare adalah 12.332 meter persegi dengan status hak pakai. Luas bangunan Sekolah ini adalah 1.794m. SMP Negeri 5 Parepare adalah salah satu sekolah favorit.

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan lamanya (d disesuaikan dengan kebutuhan penelitian), penelitian disesuaikan dan mengacu pada kalender akademik sekolah atau pendidikan.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian sebagai hal-hal yang ingin dicari jawabanya melalui penelitian.⁵⁵ Fokus penelitian yaitu pemusatan konsentrasi terhadap tujuan penelitian yang sedang dilakukan. Fokus penelitian dalam penelitian ini terfokus pada pembahasan terkait mengenai perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare, fokus

⁵⁵Bagong Suryanto dan Sutinag, *Metode Penelitian Sosial* (Jakarta: Kencana, 2005), h.170-171

yang kedua ialah berfokus pada *game online Free Fire*, serta dampak yang dihasilkan dari *game online* tersebut.

D. Jenis dan Sumber Data

Menurut Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁵⁶ Adapun sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya.⁵⁷ Data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari lapangan, baik berupa observasi maupun hasil wawancara dari guru sebanyak 3 orang dan siswa sebanyak 11 orang di SMP Negeri 5 Kota Parepare mengenai *game online Free Fire* itu sendiri.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh pada pelajar kelas 8 atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dapat diperoleh oleh berbagai sumber seperti dokumentasi, buku, laporan, jurnal dan lain-lain. Serta dokumen yang ada di kantor/administrasi SMP Negeri 5 Kota Parepare.

⁵⁶Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*. (Cet.I, Jakarta: PT rineka cipta, 2008), h.169.

⁵⁷Marzuki, *Metodologi Riset* (Yogyakarta: PT. Hanindita Offset, 1983), h.55

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan.⁵⁸ Metode observasi langsung, yaitu cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.⁵⁹

Peneliti mengamati objek yang akan diteliti dalam hal ini pelajar/siswa kelas VIII yang berlokasi di SMP Negeri 5 Kota Parepare, baik itu sedang bermain di dalam kelas maupun disekitar lingkungan sekolah. Observasi ini dilakukan guna mengamati bagaimana perilaku dari cara bermain anak atau pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare dalam memainkan *game online* tersebut. Serta mengamati bagaimana dampak dari *game online free fire* terhadap perilaku agresi verbal dan Non verbal pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁶⁰ Dalam wawancara, pertanyaan dan jawaban yang diberikan dilakukan secara verbal. Biasanya komunikasi ini dilakukan dalam keadaan tatap muka, atau

⁵⁸Yatim Riyanto, *Metode Penelitian Pendidikan* (Surabaya: Penerbit SIC, 2001), h.96

⁵⁹Moh.Nasir, *Metode Penelitian*, (Bogor, Penerbit Ghalia Indonesia: 2005), h.11

⁶⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet.20 (Bandung: Alfabeta, 2014) h.317

jika terpaksa dapat dilakukan melalui telepon.

Wawancara atau interview merupakan salah satu metode yang digunakan dalam tahap penyediaan data yang dilakukan dengan cara penelitian melakukan percakapan atau kontak dengan penutur selaku narasumber.⁶¹ Dalam hal ini, peneliti mendapatkan informasi dari informan yaitu guru dan siswa/pelajar kelas VIII. Adapun guru yang akan peneliti wawancarai sebanyak 3 orang, dan pelajar sebanyak 11 orang.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.⁶² Dalam hal ini, peneliti akan mengumpulkan dokumen-dokumen terkait dengan permasalahan pada penelitian ini, yakni berupa foto maupun video.

F. Teknik Analisis Data

Tahap analisis data memegang peranan penting dalam penelitian. Hal ini komunikasi dan dianggap penting.⁶³ Analisis data berarti berupaya mencari dan menata secara sistematis catatan observasi, wawancara dan lain sebagainya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikan sebagai temuan bagi orang lain.⁶⁴

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa

⁶¹Mahsun, *Metode Penelitian Bahasa*. (Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.2005).h 256

⁶²Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, h.158

⁶³Kriantono Rachma, *Riset Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana,2006).h.192

⁶⁴Noeng. Muhajir, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda Karya,1998),h.183

kualitatif deskriptif yang bersifat induktif. Dalam pengolahan data digunakan metode sebagai berikut:

- a) Metode Induktif yaitu bertitik tolak dari unsur-unsur yang bersifat khusus kemudian mengambil kesimpulan yang bersifat umum.
- b) Metode Deduktif, yaitu menganalisa data dari masalah yang bersifat umum kemudian kesimpulan yang bersifat khusus.
- c) Metode Komparatif, yaitu menganalisa dengan jalan membandingkan data atau pendapat para ahli yang satu dengan yang lainnya, kemudian menarik kesimpulan.⁶⁵

G. Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Adapun untuk memeriksa keabsahan data maka diperlukan analisis data triangulasi. Triangulasi merupakan bentuk upaya menjaga validitas data yang digunakan pada penelitian kualitatif. Adapun jenis triangulasi yang digunakan adalah Triangulasi Sumber Data.

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan obeservasi terlibat (*participant observation*), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau

⁶⁵Djam'an Satori dan Aan Komariah. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Cet.III; Bandung Alfabeta,2011) h. 139

data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan di lapangan tentang “Dampak Game *Online Free fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare”. Data dideskripsikan berdasarkan data-data yang terkumpul selama peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 5 Parepare, melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dipaparkan sebagai berikut:

A. Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *Game Online Free Fire*

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang memiliki tugas untuk menyelenggarakan proses pendidikan dan pembelajaran. Sekolah memiliki peran dalam pendidikan nilai yang begitu terbatas oleh waktu yang begitu berharga. Peranan sekolah sebagai tempat pendidikan guna membantu lingkungan keluarga yang dimana bertugas mendidik dan mengajar serta memperbaiki tingkah laku peserta didik/siswa.

Dari hasil penelitian yang penulis temukan, penulis mendapatkan informasi dari hasil observasi dan wawancara terkait faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire* yaitu bahwasanya penulis melihat di lingkungan sekolah cukup banyak pelajar yang asyik menggunakan *handphone* dan tentunya ada beberapa dari siswa yang bermain *game online Free Fire*. Melihat hal tersebut, tentunya menjadi masalah tersendiri dengan guru-guru yang ada apalagi pada saat pelajaran sedang berlangsung. Dalam hal ini telah diungkapkan langsung oleh guru, bahwasanya:

“Dalam proses belajar mengajar kadangkala saya menemukan siswa sedang bermain hp dan sedikit gangguan ada beberapa siswa yang kedatangan sedang bermain *game online*”.⁶⁶

Sedangkan menurut Pak Drs.Syahrullah.A selaku guru Olahraga mengatakan bahwa:

⁶⁶Ramli Umar (Guru Bhs. Inggris), wawancara pada tanggal 01 September 2021

“Kalau siswa bermain *game online* dalam proses pembelajaran itu pernah didapat dalam kelas ada 1 atau 2 orang, dan rata-rata itu adalah siswa laki-laki”.⁶⁷

Adapun unsur perkembangan anak zaman sekarang mengenai hal *game online* sangat cepat dipengaruhi kejiwaannya oleh para pecandu *game online* sehingga lupa akan waktu. Bermain *game online* secara berlebihan cenderung mengarah pada titik penggunaan yang dapat menimbulkan permasalahan. Anak usia sekolah yang bermain *game online* dengan tema agresif merupakan peserta aktif dan bukan sebagai pengamat, hal tersebut dapat meningkatkan resiko anak untuk menjadi lebih agresif. Agresi yang dilakukan berturut-turut dalam jangka waktu lama yang terjadi sejak anak-anak dapat mempunyai dampak pada perkembangan kepribadian.⁶⁸ Dalam hal ini perkembangan kepribadian yang dimaksud ialah kecanduan dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hal tersebut, dalam hal ini dinyatakan langsung oleh guru, bahwasanya:

“Yang mendasari faktor awalnya dari rumah sendiri yakni bagaimana pengawalan dari orang tua di rumah yang kurang perhatian kepada anak, sehingga apapun yang dilakukan di sekolah itu menjadi cerminan dari rumah. Inilah peran utama bagi orang tua siswa sendiri yaitu memberi pengawalan yang cukup terhadap anak meskipun waktu siswa itu lebih kebanyakan berkegiatan di sekolah”.⁶⁹

Pada tingkat ini persepsi sudah terganggu sehingga individu sudah tidak dapat mengendalikan diri lagi dan tidak dapat melakukan apa-apa walaupun sudah diberi pengarahan/tuntunan.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ibu Hj. Mare, S.Pd, selaku guru seni budaya/kesenian bahwa:

⁶⁷Syahrullah.A (Guru Olahraga), wawancara pada tanggal 01 September 2021

⁶⁸Sarwono, S. W. “*Psikologi Remaja*”, *Edisi Revisi*. Jakarta : PT Raja Grafindo. 2002

⁶⁹Syahrullah.A (Guru Olahraga), wawancara pada tanggal 01 September 2021

“Ya, kecanduannya itu terbiasa bawaan dari rumah. Orang tua di rumah anaknya kurang dikontrol, anaknya dikira belajar padahal sedang bermain *game online free fire*, dan kebiasaan dari rumah itu terbawa di sekolah sehingga kecanduan main *game*. Saya pribadi memikirkan anak-anakku yang kecanduan dalam bermain *game online*. Apabila anak-anak sudah kecanduan begitu maka susah untuk diubah, orang tua tidak didengarkan apalagi gurunya. Maka dari itu, orang tua juga harus ikut serta mengontrol anaknya di rumah dengan cara menyita hp anak-anak jika sedang belajar demi kebaikannya”⁷⁰.

Berdasarkan wawancara diatas dimana informan mengatakan, kecanduan itu bawaan dari rumah karena terbiasa dalam bermain *game online free fire*, maka diperlukan pengawasan dan pengontrolan oleh orangtuanya di rumah. Sebagaimana keluarga dipandang sebagai penentu utama dalam pembentukan kepribadian anak.

Segala aspek tentang hubungan orangtua-anak memengaruhi kemudahan anak dalam beradaptasi. Segala kompetensi yang dibutuhkan melalui interaksi dengan orangtua direfleksikan dalam interaksi anak yang menunjukkan perilaku lebih bertanggungjawab dan terkontrol didapati bahwa anak itu mempunyai orangtua yang bertanggungjawab terhadap pengasuhannya.⁷¹ Maka dapat disimpulkan oleh penulis bahwasanya peran orangtua sangat penting terhadap proses perkembangan anak, dimana orangtua memberikan pengawasan dan pengontrolan secara bertahap di rumah dengan baik.

Sebagaimana perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah *game online*. Semestinya *game online* dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi *game online* dimainkan secara berlebihan, digunakan

⁷⁰Mare (Guru Kesenian), wawancara pada tanggal 01 September 2021

⁷¹Irina V. Sokolova, dkk, *Kepribadian Anak*, (Jogjakarta: KATA HATI, 2012) hal.15

sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*.

Adapun yang menjadi faktor kedua terkait hal yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *Game Online Free Fire* yaitu karena tertarik sehingga merasa tertantang untuk memainkan *game* tersebut. Seseorang juga menyukai *game* karena pola kebiasaan melihat dari lingkungan dan teman sebaya.

Saat bermain *game online* secara terus-menerus sehingga menghabiskan waktu seharian penuh, apalagi pada saat seru-serunya dalam bermain bersama teman sehingga lupa akan tanggungjawabnya sebagai pelajar, dimana seharusnya belajar tetapi sedang asyik bermain *game online*.

Dalam hal ini seperti yang diutarakan langsung oleh salah satu siswa bahwa:

“Awalnya saya mengenal *Game Online Free Fire* itu dari teman saya, karena biasa melihatnya memainkan *game* tersebut. Saya sudah memainkan *game* ini dari tahun 2018-2021. Dan biasanya saya mulai bermain *game* dari jam 12 siang sampai jam 3 menjelang waktu sholat ashar. Kemudian jika saya menang dalam bermain saya merasa senang, dan jika saya mengalami kekalahan, saya biasanya tidak sengaja memukul teman dan mengeluarkan kata-kata kasar”.⁷²

Adapun wawancara yang dilakukan dengan informan menunjukkan hasil bahwa ia memiliki dorongan untuk melakukan tindakan agresif berupa verbal (mengeluarkan kata kasar). Agresi verbal (*verbal aggression*) yaitu agsivitas dengan kata-kata. Dalam hal ini berupa umpatan, sindiran, fitnah, dan sarkasme. Subjek menyatakan bahwa kekalahan menjadi penyebab sehingga munculnya dorongan agresif ketika sedang bermain *Game Online Free Fire*.

⁷²Arwan (Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 03 September 2021

Seseorang berperilaku agresif saat bermain *game online* disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya adalah pola pertemanan dan lingkungan. Telah dikemukakan dalam teori konvergensi bahwa lingkungan mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan individu, dan teori ini pada umumnya menunjukkan kebenarannya. Dalam hal ini mencakup lingkungan sosial primer, dimana pada lingkungan sosial ini dengan adanya hubungan yang erat antara anggota satu dengan anggota lain, anggota satu saling kenal mengenal dengan baik dengan anggota lain.⁷³

Adapun faktor ketiga lainnya ialah pengaruh dari teman sebaya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia teman adalah kawan, sahabat, orang yang bersama-sama bekerja.⁷⁴ Sedangkan sebaya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pada umurnya, seimbang, sejajar.⁷⁵ Jadi dapat dikatakan teman sebaya adalah teman seusia, teman yang tingkat perkembangan dan umur yang hampir sama.

Menurut Conny R. Semiawan menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pergaulan teman sebaya yaitu berupa kesamaan usia, keakraban, ukuran kelompok dan lainnya. Adapun berdasarkan kesamaan usia ialah lebih memungkinkan remaja untuk memiliki minat, tema-tema pembicaraan atau kegiatan yang sama, sehingga mendorong terjalinnya hubungan pertemanan dengan teman sebaya. Selanjutnya, keakraban yang dimaksud ialah ketika kolaborasi dalam pemecahan masalah lebih baik dan lebih efisien bila dilakukan oleh remaja dengan teman sebaya yang akrab. Pun melihat dari ukuran kelompok yaitu apabila dalam kelompok hanya sedikit, maka interaksi yang terjadi cenderung lebih baik, lebih berfokus, dan lebih berpengaruh.

Dalam hal ini pengaruh kuat teman sebaya atau sesama remaja merupakan hal penting yang tidak dapat diremehkan dalam masa-masa remaja. Diantara para remaja terdapat jalinan yang cukup kuat. Pada kelompok teman sebaya ini untuk pertama

⁷³Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010).

⁷⁴Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi IV (Jakarta: Pt. Gramedia 2011), h.1429.

⁷⁵Ebta Setiawan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://www.kbbi.web.id/index.php?w'sebaya> Diakses 3 November 2021.

kalinya remaja menerapkan prinsip-prinsip hidup bersama dan bekerjasama. Keberadaan teman sebaya sangat mempengaruhi tingkah laku, minat bahkan sikap dan pikiran remaja.⁷⁶ Dalam hal ini, seperti yang dikatakan oleh informan sebagai berikut:

“Pada umumnya kenapa siswa banyak yang bermain *game online* di dalam kelas dikarenakan dalam permainan *game* itu dilakukan dengan cara per-*team*. Makanya dalam kelas itu mereka ada teman bermain, biasanya mereka membuat *team*/kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang siswa maka dari itu membuat menarik dalam permainan didalam ruangan”.⁷⁷

Adapun Bapak Drs.Syahrullah.A, selaku guru olahraga mengatakan bahwa:

“Kalau didalam kelas itu rata-rata siswakan bermain *game online* bukan hanya 1 orang saja, melainkan mereka harus berpasangan (membuat *team*), jadi sekiranya ada 2 sampai 4 orang yang ikut serta main. Nah inilah saya maksudkan biasa melihat dari ajakan temannya untuk bermain *game online*”.⁷⁸

Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya *Game Online Free Fire* ini memiliki kekuatan yang kuat bagi siswa ataupun siswi yang sangat gencar dalam bermain *game online*. Seperti yang dapat dilihat banyak faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *Game Online Free Fire* yaitu disebabkan karena kecanduan, merasa tertarik sehingga tertantang dalam memainkan *game online* tersebut, dan juga faktor dari teman sebaya.

⁷⁶Ririn Saputri “*Pengaruh Tekanan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Kecanduan Path Pada Kalangan Remaja*” Diakses dari <http://Pengaruh-Tekanan-Teman-Sebaya-Terhadap-Perilaku-Kecanduan-Path-Pada-Kalangan-Remaja-di-Jakarta-Barat-Psychology.html> (2 November 2021).

⁷⁷Ramli Umar (Guru Bhs. Inggris), wawancara pada tanggal 01 September 2021

⁷⁸Syahrullah.A (Guru Olahraga), wawancara pada tanggal 01 September 2021

B. Dampak *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare

Ketika kecanggihan teknologi komunikasi menjadi perbincangan yang sangat menarik di kalangan masyarakat, di dunia anak-anak dan remaja juga tidak kalah dengan pembahasan mereka mengenai teknologi internet yang salah satu fungsinya adalah sebagai sarana hiburan, antara lain bermain alat yang sering disebut “*game online*”. *Game Online Free Fire* merupakan *game online* yang sekarang ini sangat populer, khususnya bagi kalangan pelajar. *Game online* ini berisi permainan pertarungan bisa sendiri (solo) atau berdua (duo) maupun berkelompok (*squad*) yang beranggotakan 5 *character* per*team* dalam permainan *game online Free Fire* dan memiliki 41 *character*.

Maraknya permainan *game online Free Fire* menyebabkan banyak pelajar ingin memainkan permainan tersebut. Para pelajar beranggapan bahwa dengan bermain *game online Free Fire* segala rasa penat dan stress dapat mengurangi bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut. Sehingga *gamers* yang baru pemula sekalipun merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online Free Fire*. Dalam hal ini, seperti yang dikatakan oleh informan sebagai berikut:

“Saya mengenal *game online Free Fire* dari tahun 2019-2021. Saya bermain *game online Free Fire* minimal 2-3 jam perhari, lalu saya menggunakan sisa waktunya menonton *youtube*, belajar dan sholat. Pada saat bermain *game online Free Fire*, jika saya mengalami kemenangan hati saya merasa gembira, senang”.⁷⁹

Dalam hal ini, definisi sikap mendasarkan pada satu faktor saja yaitu sikap yang menekankan pada dimensi perasaan atau afeksi. Sikap merupakan evaluasi yang berdasarkan perasaan senang dan tidak senang.⁸⁰

Hal yang sama juga diungkapkan oleh salah satu siswi, bahwa:

⁷⁹Rahim (Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 23 Agustus 2021

⁸⁰Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial Sebuah Pengantar*, (Malang: UIN-MALIKI PRESS, 2010), hal.34-35.

“Saya mengetahui *game* ini dari teman saya dan mulai bermain pada awal tahun 2020 sampai sekarang. Biasanya saya bermain *game online Free Fire* itu dari jam 1 sampai jam 2, selebihnya kegiatan di rumah. Kalau saya mengalami kekalahan pada saat bermain *game online* ini saya merasa emosi, ya kalau saya mengalami kemenangan saya merasa bangga dan senang”.⁸¹

Pada penelitian ini dapat dilihat bahwa dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare yaitu, dampak positifnya seperti mempunyai banyak teman (mudah bergaul), melatih kecepatan berbicara (kreativitas anak) dalam hal ini pada saat pelajar sedang bermain *game online Free Fire* dimana anak/pelajar tersebut biasanya berbicara dengan teman ataupun lawan mainnya.

Video *game* atau *game online* mengajarkan banyak keterampilan bagi perkembangan anak. Contoh dari keterampilan ini adalah kemampuan memecahkan masalah, ketekunan, pola pengakuan, pengujian hipotesis, memperkirakan keterampilan, penalaran induktif, manajemen sumber daya, logistik, pemetaan, memori, berpikir cepat, dan keputusan-keputusan bernalar. Berdasarkan keterampilan- keterampilan ini yang bersifat abstrak dan membutuhkan pemikiran tingkat yang lebih tinggi, yang mana sekolah-sekolah tidak mengajarkannya kepada anak.⁸²

Pun selain dampak positif yang didapatkan pada saat bermain *game online Free Fire* tentu ada dampak negatifnya berupa anak/pelajar yang keseringan dalam bermain *game online* maka akan mengalami kecanduan terhadap bermain *game online* serta menimbulkan sifat apatis, acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar, dan emosi yang berlebihan.

⁸¹Nurchahaya (Pelajar/Siswi), wawancara pada tanggal 25 Agustus 2021

⁸²Irina V. Sokolova, dkk, Kepribadian Anak, (Jogjakarta: KATAHATI, 2012) hal.130

Ungkapan “emosi” yang ada pada manusia dinyakan langsung didalam Al-Qur’an terkait dengan perilaku manusia, baik sebagai makhluk individual maupun sosial. Sebagaimana emosi dikategorikan dalam beberapa aspek meliputi emosi senang, marah, sedih, takut, benci, heran, dan kaget.⁸³ Namun dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan dua macam emosi yang menjadi titik tumpuan dalam bermain *game online Free Fire* yaitu emosi senang dan emosi marah.

Emosi senang/bahagia umumnya didefinisikan sebagai segala sesuatu yang membuat kesenangan dalam hidup. Emosi senang tersebut diperlihatkan oleh air muka yang berseri-seri yang dapat diamati oleh orang lain yang melihatnya. Sedangkan emosi marah ialah perilaku yang menyertai emosi marah, mulai dari tindakan diam atau menarik diri hingga tindakan agresif yang bisa mencederai atau mengancam nyawa orang lain. Amarah atau marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang kuat, yang biasanya disebabkan adanya kesalahan. Pemicunya juga sangat beragam, dari hal-hal yang sangat remeh hingga yang memberatkan.

Secara general, faktor kemunculan amarah bisa diklasifikasikan ke dalam dua segmen yakni bersifat eksternal dan internal. Faktor eksternal adalah stimuli yang datang dari luar diri kita, baik lingkungan sosial maupun alam sekitar. Sedangkan faktor internal adalah apa yang datang dari dalam diri manusia sendiri (faktor personal). Kemarahan orang yang temperamental tidak selalu dipicu oleh setting sosial atau faktor alam, melainkan oleh karakternya yang memang temperamental.⁸⁴

⁸³M. Darwis Hude. Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia di dalam Al-Qur’an. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006), h. 136

Kebiasaan bermain ini merupakan fase yang sangat sulit bagi seseorang untuk lepas dari permainan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, dikaitkan pula dengan *Syndrom Nomophobia* (tidak bisa lepas dari ponsel) merupakan sebuah kondisi dimana seseorang merasa khawatir jika berada jauh dari *smartphone*. Menurut studi yang diterbitkan pada *Indian Journal of Psychiatry*, *nomophobia* atau *no mobile phone phobia* (NMP) adalah jenis gangguan kecemasan akibat tidak memegang ponsel. Layaknya seperti pecandu, orang dengan kondisi ini tidak dapat melepas ponsel kapan dan di mana pun.⁸⁵

Hal ini mendasari, seperti yang dinyatakan langsung oleh informan bahwasanya:

“Jika saya sedang bermain *game online Free Fire*, kemudian saya dipanggil oleh ibu/kakak saya untuk makan, saya merasa sangat susah untuk berhenti memegang hp. Adapun pada saat mengalami kemenangan dalam pertandingan *game online Free Fire* tentu saya merasa senang dan bahagia. Tapi kalau saya kalah bersama *team* rasanya ingin berhenti bermain *game*. Kadang-kadang juga saya memukul tembok atau teman yang ada didekat saya, karena merasa emosi”.⁸⁶

Layaknya semua perilaku dimotivasi oleh insting, begitu juga dengan semua perilaku mempunyai pertahanan secara alami, dalam hal untuk melawan perilaku agresi. Dalam hal ini, agresi adalah perilaku yang kompleks, tidak ada satu titik pun di otak yang mengendalikannya. Freud membuat postulat tentang beberapa mekanisme pertahanan namun mencatat bahwa jarang sekali individu menggunakan hanya satu pertahanan saja. Biasanya individu akan menggunakan beberapa mekanisme pertahanan pada satu saat yang bersamaan.⁸⁷

⁸⁴M. Darwis Hude. *Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis tentang Emosi Manusia di dalam Al-Qur'an*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2006), h. 162-163

⁸⁵Penulis Aprinda Puji, Diakses dari <https://hellosehat.com/mental/gangguan-kecemasan/nomophobia/>

⁸⁶Risal (Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 24 Agustus 2021

Perilaku adalah aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan, baik stimulus eksternal maupun stimulus internal.⁸⁸

Sebagaimana yang kita pahami bahwasanya agresi itu perilaku. Adapun perilaku yang dapat kita lihat pada perilaku agresi verbal yaitu adanya ucapan yang dilontarkan pelajar pada saat mengalami kekalahan atau merasa emosi sedangkan perilaku agresi non verbal yaitu dapat kita jumpai pada pelajar seperti adanya tindakan memukul, baik memukuli teman yang ada didekat maupun memukuli benda yang ada disekitarnya. Agresi non verbal atau biasa dikenal dengan sebutan agresi fisik (*physical aggression*) ialah bentuk perilaku agresif yang dilakukan dengan menyerang secara fisik dengan tujuan untuk melukai atau membahayakan seseorang. Dengan demikian, segala aspek perilaku terdapat di dalam agresi, misalnya emosi yaitu berupa celotehan-celotehan kasar, gerutu, dan juga tindakan menyerang yakni sasarannya adalah makhluk hidup (manusia) ataupun benda disekitarnya.

Istilah agresi sangatlah umum dan bisa merujuk dan memengaruhi sejumlah besar sifat dan perilaku kepribadian. Connor, Steingard, Cunningham, Anderson, dan Meloni mendefinisikan dua jenis agresi yang spesifik. Agresi reaktif adalah sebuah kemarahan, respons defensif terhadap suatu ancaman atau rasa frustrasi. Contoh dari hal ini adalah seseorang yang membalas dendam kepada anda ketika anda berbuat salah kepadanya. Agresi proaktif adalah sebuah perilaku sengaja yang dikontrol oleh pendorong eksternal dan biasanya menjadi suatu alat untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁸⁹

⁸⁷David G. Myers. *Psikologi Sosial (Social Psychology)*. Jakarta Selatan: Salemba Humanika, 2010), h.71

⁸⁸Bimo Walgito. *Psikolog Sosial (suatu pengantar)*. (Yogyakarta: Andi offset, 1994). h.51

Agresi seseorang dapat dipengaruhi oleh banyak faktor dalam perkembangannya, *General Aggression Model* membagi faktor-faktor tersebut dalam dua kelompok besar yaitu personal dan situasional. Faktor personal merupakan hal-hal yang membedakan seseorang dengan orang lain meliputi *trait*, jenis kelamin, keyakinan, sikap, nilai, tujuan jangka panjang, dan skrip agresi. Faktor situasional meliputi provokasi, frustrasi, rasa sakit dan ketidaknyamanan, obat, insentif, dan isyarat agresi diantaranya adalah paparan terhadap media dengan tema agresif yaitu *game online*. (Anderson & Huesmann, 2002).

Banyak faktor yang berpengaruh pada agresi. Salah satu faktornya ialah pengalaman tidak menyenangkan (*aversive*) yang mencakup ketidaknyamanan, rasa sakit, dan serangan personal, baik fisik maupun verbal. Salah satu faktor yang diduga kuat dapat mempengaruhi agresi seseorang adalah pemaparan terhadap model agresi dalam media seperti tayangan televisi dan *video game*. Tayangan di media juga menimbulkan imitasi. Anak-anak dalam eksperimen dapat mengulangi kembali perilaku yang mereka saksikan. Proses terjadinya sifat agresif ini disebabkan oleh karena yang bersangkutan memperhatikan model atau contoh. Dalam hal ini yakni peran belajar model kekerasan, dimana anak-anak dan remaja banyak belajar menyaksikan adegan kekerasan melalui televisi dan permainan.

Penelitian yang dilakukan oleh *United States Department of Health and Human Service* (2001, dalam Carnagey, Anderson, & Bushman, 2006) menyatakan bahwa efek dari media yang menampilkan kekerasan pada anak berdampak lebih besar terhadap perilaku kekerasan di masa yang akan datang dibandingkan dengan efek dari IQ yang rendah, kekerasan oleh orang tua, paparan dengan sebaya yang antisosial, dan *broken home*.

⁸⁹Irina V. Sokolova, dkk, Kepribadian Anak, (Jogjakarta: KATA HATI, 2012) h.115

GAM berusaha menjelaskan perkembangan agresi dan perbedaan individu yang rentan terhadap pengaruh *video game* yang berbau kekerasan, hal ini dikaitkan pula dengan bagaimana dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku agresi verbal dan non verbal. Menurut GAM, variabel situasional dan personologis berinteraksi untuk memengaruhi kondisi internal seseorang. Kondisi internal mengandung kognisi (pikiran), sikap memengaruhi perasaan, dan menggerakkan fisik. Semua dari tiga jenis item ini memengaruhi satu sama lain, dan masing-masing mempunyai dan berpengaruh terhadap interpretasi individu terhadap sebuah aksi agresif.⁹⁰

Adapun dampak negatif yang diperoleh pelajar dari bermain *game online Free Fire* yaitu kecanduan karena keasyikan dalam bermain *game online* secara terus-menerus, sehingga tidak dapat mengontrol dirinya dan lupa waktu, baik dalam membagi waktu belajar dan lain sebagainya. Seperti yang diungkapkan oleh salah satu informan yang mengatakan:

“Biasanya saya bermain *game online Free Fire* itu paling lama 2 sampai 3 jam karena ada kegiatan lain juga seperti makan dan sholat. Untuk biaya/uang yang saya habiskan untuk permainan *game online* ini biasa 100 ribu lebih karena kita *perteam* membeli *efen*, senjata, dan baju-baju”.⁹¹

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwasanya dampak negatif yang diperoleh pelajar dari bermain *game online Free Fire* secara terus menerus tanpa adanya pengontrolan diri maka akan mengakibatkan ketergantungan bagi dirinya sendiri dan sulit untuk membagi waktunya, baik waktu belajar maupun dalam kegiatan lainnya.

Cooper berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada.

⁹⁰Irina V. Sokolova, dkk, Kepribadian Anak, (Jogjakarta: KATAHATI, 2012) hal.118-119

Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.⁹²

Melihat hal seperti ini, tentu sangat diperlukan adanya *self control* juga pengawasan dari orang tua di rumah agar anaknya tidak berlebihan dalam bermain *game online*. Untuk mengatasi anak yang kecanduan bermain *game online* memang tidak bisa dengan cara kekerasan atau memarahinya. Orang tua juga kurang bijak apabila melarang anaknya dan tidak boleh bermain *game* sama sekali. Maka yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah memberikan kesempatan kepada anak, namun dibatasi waktunya. Dalam hal ini menggunakan gadget / hp secara bijak dan pergaulannya pun tetap terjaga sehingga anak mampu sekiranya dalam mengendalikan diri dari pengaruh buruk.

Terbentuknya kontrol diri (*self control*) tidak terlepas dari kesadaran diri yang tinggi atas kemampuan yang dimiliki individu. Kemampuan kontrol diri individu ditentukan oleh berapa besar dan sejauh mana individu tersebut berusaha mempertinggi kontrol dirinya. Tingkah laku kontrol diri, menunjukkan pada kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri yaitu suatu tindakan yang berkenaan dengan kemampuan melakukan suatu keinginan dengan tujuan yang terarah.

⁹¹Dirham Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 25 Agustus 2021

⁹²Ririn Saputri, Diakses dari <http://Pengaruh-Tekanan-Teman-Sebaya-Terhadap-Perilaku-Kecanduan-Path-Pada-Kalangan-Remaja-di-Jakarta-Barat-Psychology.html> (2 November 2021).

Pelajar/siswa yang memiliki kontrol diri yang tinggi, mereka akan lebih berperilaku yang positif dan mampu bertanggung jawab, seperti tanggung jawab sebagai seorang pelajar adalah belajar. Pada dasarnya kontrol diri berperan dalam penyesuaian diri, sehingga ketika kontrol diri kurang baik membuat perilaku yang ditimbulkan cenderung menyimpang. Lebih jelas individu yang dikategorikan memiliki tingkat kontrol diri yang rendah yakni apabila individu tersebut tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku utamanya, tidak mampu menginterpretasikan stimulus yang dihadapi ke dalam bentuk perilaku utama serta tidak mampu memilih tindakan yang tepat sehingga akan mengarah pada perilaku agresif.⁹³

Strickland mengemukakan bahwa perilaku agresi adalah setiap tindakan yang diniatkan untuk melukai, menyebabkan penderitaan, dan untuk merusak orang lain. Myers menjelaskan bahwa agresi adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang diniatkan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi. Dalam hal ini dapat diuraikan bahwasanya pengertian perilaku agresi ialah tanggapan yang mampu memberikan stimulus merugikan atau merusak terhadap organisme lain.⁹⁴ Anak yang agresif secara fisik cenderung memiliki orangtua yang memberikan hukuman fisik pada anaknya yang mendisiplinkan anaknya dengan mencontohkan agresi, misalnya berteriak, menampar, memukul dan sebagainya.

Wilkowski & Robinson menyatakan bahwa amarah merupakan kondisi perasaan internal secara khusus berkaitan dengan meningkatnya dorongan untuk menyakiti orang lain, sedangkan agresi terkait langsung dengan tindakan nyata menyakiti orang lain.

⁹³Gian Sugiana Sugara, http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling

Dapat disimpulkan bahwa kontrol diri sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif serta merupakan salah satu potensi yang dapat dikembangkan dan digunakan individu selama proses dalam kehidupan, termasuk dalam menghadapi kondisi yang terdapat dilingkungan sekitarnya.

Kemudian dampak lain dari bermain *Game Online Free Fire* yaitu terciptanya rasa malas dan sifat apatis. Dimana dalam pengertian dari kata apatis sendiri ialah sikap tak acuh atau tidak peduli terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitar.

Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Hj. Mare, S.Pd. bahwasanya:

“Dampak dari keseringan bermain *game online Free Fire* itu adalah siswa malas belajar, kurangnya perhatian dan kepedulian karena siswa sudah merasa ketergantungan dalam bermain *game*. Kalau kita sementara menjelaskan ini itu, perhatiannya sudah tidak ada di mata pelajaran”.⁹⁵

Lebih jelasnya, sikap apatis adalah sikap tidak acuh atau tidak peduli, tidak tertarik, dan tidak memiliki entusiasme terhadap apapun. Bahkan, orang yang apatis tidak tertarik terhadap berbagai hal yang pada umumnya dapat menarik perhatian banyak orang.⁹⁶ Hal yang sama juga diutarakan langsung oleh salah satu guru yang mengatakan bahwa:

“Saat bermain *game online* dalam kelas tentu sangat mengganggu temannya yang lain, dimana teman yang lain biasanya sangat serius mengikuti pelajaran tetapi karena ada temannya yang bermain *game online* dapat mengganggu proses belajar mengajar”.⁹⁷

Dalam hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwasanya ada berbagai macam dampak dari bermain *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare yaitu kecanduan dalam bermain *game online*. Dalam hal ini mencakup pelajar menjadi lebih agresif, baik dalam masalah komunikasi yang kurang karena sikap apatis, kemudian tidak dapat mengontrol diri dan juga pelajar menjadi malas belajar. Meski sebenarnya bermain *game online* juga bisa memberi manfaat untuk pelajar sendiri, seperti dalam membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengontrol diri, bekerjasama (kompak dalam *team*) dan meningkatkan kreativitas (mampu berinteraksi) dengan yang lain.

⁹⁴Fattah Hanurawan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2010), h.80-81

⁹⁵Mare (Guru Kesenian), wawancara pada tanggal 01 September 2021

C. Upaya menanggulangi *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare

Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan dimana ribuan bahkan ratusan orang melalui layanan internet dalam waktu yang sama. *Game Online* merupakan suatu sarana bermain secara *online* yang berhubungan langsung dengan sambungan internet yang dapat dimainkan oleh beberapa orang secara bersamaan walaupun saling berjauhan.

Permainan merupakan gejala umum yang terjadi di dunia hewan maupun manusia. Permainan tidak mengenal lingkungan dan stratifikasi sosial, bisa hinggap

⁹⁶Penulis Annisa Hapsari Diakses dari <http://Ciri-ciri-Sikap-Apatis-dan-Cara-Mengatasi-yang-Tepat-Sehat.html>

⁹⁷Ramli Umar (Guru Bhs. Inggris), wawancara pada tanggal 01 September 2021



Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu.⁹⁸ Sebagaimana dalam Qs. at-Tahrim/66:6 yang berbunyi:⁹⁹

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا وَقُوْدُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا

مَلٰٓئِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُوْنَ اِلٰهَ مَا اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ ﴿٦﴾

Terjemahan :

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.

Berdasarkan dengan fitrahnya, manusia bertugas untuk mengabdikan kepada Allah, seperti yang difirmankan Allah sebagai berikut, yang berbunyi :

“Aku tidak menciptakan jin dan manusia kecuali supaya mereka beribadah kepada-Ku”.¹⁰⁰

Adapun kandungan dari QS. az-Zariyat ayat 56 yaitu tentang pemberitahuan dari Allah swt. bahwa maksud dan tujuan atas diciptakannya makhluk berupa jin dan manusia ialah agar mereka beribadah kepada-Nya.

⁹⁸ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro-u Media, 2012) h.17.

⁹⁹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Jakarta: Lentera Abadi, 2010) Qs. at-Tahrim/66:6, h.203.

¹⁰⁰ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Samara Tajwid dan Terjemah* (Surabaya: HALIM Publishing & Distributing, 2016).

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, moral, sosial dan juga emosional. Dalam hal ini seperti yang diutarakan langsung oleh salah satu siswa yang mengatakan bahwa:

“Perasaan saya saat memenangkan pertandingan dalam bermain *game online free fire* yaitu merasa senang dan bangga. Sedangkan jika saya mengalami kekalahan saya merasa kesal dan emosi”.¹⁰¹

Hal yang sama juga diutarakan langsung oleh salah satu siswa yang mengatakan bahwa:

“Jika saya memenangkan *game online free fire* perasaan saya gembira dan senang karena *game* ini sangat seru dimainkan bersama *team*, namun jika saya kalah, saya merasa emosi bersama *team*. Kadang saya mengucapkan kata kasar atau bahasa yang tidak baik kalau lagi emosi. Biasanya saat mengalami kekalahan itu akibat dari jaringan yang bermasalah atau jaringan lemot/terputus”.¹⁰²

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perasaan senang dan bangga dapat dialami seseorang ketika sedang mengalami kemenangan dalam bermain *game online free fire*, pun ketika mengalami kekalahan turut merasa emosi, jengkel ataupun merasa kesal dan seringkali berakhir mengeluarkan bahasa atau kata-kata kasar.

Sebagaimana bahasa adalah bagian terpenting dalam komunikasi verbal. Melalui simbol dan kode-kode tertentu, seseorang bisa mengirimkan pesan kepada orang lain secara lebih jelas.¹⁰³

¹⁰¹Alif (Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 08 Agustus 2021

¹⁰²Fahri (Pelajar/Siswa), wawancara pada tanggal 24 Agustus 2021.

¹⁰³Nurudin, *Ilmu Komunikasi Ilmiah dan Populer*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Adapun dalam keadaan emosi, pribadi seseorang telah dipengaruhi sedemikian rupa hingga pada umumnya tidak lagi memperhatikan suatu norma yang ada dalam hidup bersama, tetapi lebih memperlihatkan adanya hambatan dalam diri individu. Seseorang yang mengalami emosi pada umumnya tidak lagi memperhatikan keadaan sekitarnya. Oleh karena itu sering dikemukakan bahwa emosi merupakan keadaan yang ditimbulkan oleh situasi tertentu (khusus), dan emosi cenderung terjadi dalam kaitannya dengan perilaku yang mengarah (*approach*) atau menyingkiri (*avoidance*) terhadap sesuatu, dan perilaku tersebut pada umumnya disertai adanya ekspresi kejasmanian, sehingga orang lain dapat mengetahui bahwa seseorang sedang mengalami emosi.¹⁰⁴

Menurut L. Crow & A. Crow, emosi adalah pengalaman yang afektif yang disertai oleh penyesuaian batin secara menyeluruh, dimana keadaan mental dan fisiologi sedang dalam kondisi yang meluap-luap, juga dapat diperlihatkan dengan tingkah laku yang jelas dan nyata.¹⁰⁵

Emosi pada umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif singkat. Perasaan berkaitan dengan persepsi, dan merupakan reaksi terhadap stimulus yang mengenyainya. Perasaan tersebut dialami oleh individu sebagai perasaan senang atau tidak senang sekalipun tingkatannya dapat berbeda-beda.

Dalam hal ini, peneliti menanyakan kepada informan mengenai “Bagaimana upaya ibu dalam menanggulangi dampak bermain *game online free fire* siswa di dalam kelas?”

¹⁰⁴Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2010.

¹⁰⁵L. Crow & A. Crow, *Educational Psychology*, terjemahan Abd. Rachman Abbor, (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1989), h.98

Kemudian informan memberikan penjelasan bahwasanya:

“Untuk menaggulangi hal tersebut, sebelum proses belajar mengajar berlangsung kita berikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa, kita mengecek masing-masing tasnya apakah siswa membawa hp ke sekolah. Jika didapatkan membawa hp, maka hp siswa harus dikumpul dulu agar proses belajar mengajar lancar dan tidak ada gangguan”.¹⁰⁶

Hal yang sama juga diutarakan oleh guru lain, yang mengatakan bahwa:

“Sekiranya salah satu cara untuk menaggulangi hal seperti itu adalah menganjurkan kepada siswa agar tidak mengaktifkan hpnya dalam ruangan. Dan cara lain itu paling tidak, kita ambil dulu hpnya untuk sementara waktu sampai mata pelajaran selesai”.¹⁰⁷

Selanjutnya, upaya lainnya yaitu bersumber dari pengawasan orang tua di rumah, dimana dalam hal ini keluarga dipandang sebagai penentu utama dalam pembentukan kepribadian anak dan merupakan faktor eksternal dari kontrol diri. Dalam hal ini, pengaruh keluarga sangat mempengaruhi kepribadian anak, sebab waktu terbanyak anak dihabiskan di dalam keluarga dan diletakkan sendi-sendi dasar kepribadian. Sebagaimana tanggapan guru mengenai hal ini, bahwasanya :

“Perlunya adanya pengawalan orang tua di rumah, dimana memberikan perhatian lebih kepada anaknya agar sekiranya dapat membatasi dalam pemakaian gadget/hp pada saat di rumah dan sekiranya dikontrol secara bertahap. Karena biasanya, kita mengira anak-anak sedang belajar ternyata sibuk bermain *game online*”.¹⁰⁸

Orang tua yang menentukan kemampuan mengontrol diri seseorang. Salah satunya yang diterapkan oleh orang tua adalah disiplin, karena sikap disiplin dapat menentukan kepribadian yang baik dan dapat mengendalikan perilaku pada individu. Kedisiplinan yang diterapkan pada kehidupan dapat mengembangkan kontrol diri dan

¹⁰⁶Mare (Guru Kesenian), wawancara pada tanggal 01 September 2021

¹⁰⁷Ramli Umar. (Guru Bhs. Inggris), wawancara pada tanggal 01 September 2021

¹⁰⁸Mare (Guru Kesenian), wawancara pada tanggal 01 September 2021

self directions sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan dengan baik segala tindakan yang dilakukan.¹⁰⁹

Orang tua dalam suatu lingkungan keluarga, disamping mempunyai kewajiban terhadap dirinya, juga mempunyai kewajiban terhadap anak bahkan mempunyai kewajiban terhadap seluruh anggota keluarga. Sehingga mereka terhindar dari kemelaratan dan kehinaan di dunia yang fana ini. Dalam rangka mengupayakan suatu kondisi yang harmonis lahir dan batin diantara semua anggota keluarga, bukanlah merupakan tanggungjawab seutuhnya sang Ayah, melainkan tanggungjawab bersama seluruh anggota keluarga termasuk anak-anaknya. Namun agar anak-anak mampu melahirkan dan mewarisi suatu rasa tanggungjawab bagi terbinanya kondisi keluarga yang harmonis, saling pengertian dan saling menyayangi, harus terlebih dahulu orang tua yang melakukan pembinaan terhadap anak-anak mereka.¹¹⁰

Maka dapat ditarik kesimpulan dalam hal ini ada dua hal yang menjadi titik terang atas upaya yang dapat dilakukan dalam menanggulangi *Game Online Free Fire* terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare yaitu guru senantiasa memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa/pelajar agar tidak mengaktifkan hpnya dalam ruangan kelas sampai jam mata pelajaran selesai serta adanya pengontrolan secara bertahap dari pihak keluarga di rumah yaitu memantau perkembangan anak dengan menanamkan dasar agama yang kuat sejak dini dan tetap disertai dengan pengawasan dalam menggunakan gadget/hp secara bijak. Sebagaimana keluarga merupakan lembaga yang paling penting bagi pendidikan perkembangan anak-anak. Dalam hal ini, orang tua merupakan pendidik utama bagi anaknya harus mampu memandu dan mengarahkan serta mendorong anaknya dalam perkembangan yang lebih baik.

¹⁰⁹Ian Sugiana Sugara, Diakses http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling pada tanggal 5 Januari 2021

¹¹⁰Masuddin Saharuna, “*Pengaruh Keterlibatan Orang Tua dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada Sekolah Dasar Negeri Wilayah 1 Kecamatan Ujung Kota Parepare)*” (Skripsi Sarjana; Jursuan Tarbiyah: Parepare, 2004), h.23

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Faktor yang melatarbelakangi Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare bermain *game online Free Fire* ialah disebabkan karena pengaruh orang tua, anak yang keseringan bermain *game online* sehingga kecanduan, merasa tertarik sehingga tertantang dalam memainkan *game online* tersebut secara terus menerus dan juga faktor dari teman sebaya.
2. Dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah kecanduan dalam bermain *game online*. Pelajar menjadi lebih agresif, baik dalam masalah komunikasi yang kurang karena sikap apatis, gerakan memukul (pesan gestural) kemudian tidak dapat mengontrol diri dan juga pelajar menjadi malas belajar. Meski sebenarnya bermain *game online* juga bisa memberi manfaat untuk pelajar sendiri, seperti dalam membantu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, mengontrol diri, bekerjasama (kompak dalam *team*) dan meningkatkan kreativitas (mampu berinteraksi) dengan yang lain.
3. Upaya dalam menanggulangi *game online Free Fire* terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare ialah ada dua hal yang menjadi titik terang atas upaya yang dapat dilakukan yaitu guru senantiasa memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa/pelajar agar tidak

mengaktifkan hpnya dalam ruangan kelas sampai jam mata pelajaran selesai serta adanya pengontrolan secara bertahap dari pihak keluarga di rumah yaitu memantau perkembangan anak dengan menanamkan dasar agama yang kuat sejak dini dan tetap disertai dengan pengawasan dalam menggunakan *gadget*/hp secara bijak.

B. Saran

Penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan-kesalahan penulis dan masih jauh dari kata kesempurnaan. Adapun hasil penelitian yang penulis lakukan di SMP Negeri 5 Kota Parepare, maka penulis dapat memberikan saran atau masukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan hasil penelitian antara lain :

1. Kepada pelajar, khususnya yang bersekolah di SMP Negeri 5 Kota Parepare agar kiranya dapat menggunakan waktunya dengan baik, tidak bermain *game online* secara berlebihan.
2. Bagi keluarga diharapkan lebih memantau perkembangan anaknya di rumah, dengan cara menanamkan dasar agama yang kuat dan tetap disertai dengan pengawasan yakni menggunakan *gadget*/hp secara bijak, agar anak dalam pergaulannya tetap terjaga dan mampu sekiranya mengendalikan diri dari pengaruh buruk.
3. Bagi pihak sekolah agar lebih memantau siswanya dalam bergaul dan agar kiranya sering memberikan penyuluhan tentang pengendalian diri terhadap siswa/pelajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya untuk memperluas lagi kajian sehingga diperoleh informasi yang lebih lengkap terkait kajian tentang dampak *game online Free Fire* terhadap perilaku Agresi Verbal dan Non verbal.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an al-Karim

Anggaraeni Nur Aulia. 2015. Dampak Penggunaan Jejaring Sosial (Facebook) Terhadap Komunikasi Verbal Dan Non verbal Pelajar di SMK DDI Parepare: Skripsi Sarjana: Jurusan Dakwah dan Komunikasi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Parepare.

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rineka Cipta.

Benny A Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta:Kencana

Bimo Walgito. 1994. *Psikolog Sosial (suatu pengantar)*. (Yogyakarta: Andi offset).

Bimo Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET).

Demista, 2009. *Psikologi Umum*, Bandung : Pustaka Setia.

Departemen Pendidikan Nasional, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:PustakaMAbadi.

Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama

Erizal Novrialdy. "Kecanduan *game online* pada remaja; Dampak dan pencegahannya", Padang: Jurnal Prodi S2 Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, 2019

Faozani Z, "karya Ilmiah tentang *Game Online*", *Official website of Faozani Z*.

Faozani. 2013, Karya ilmiah tentang *game online*. <http://faozani-15.blogspot.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online1565.html> Diakses pada tanggal 29 November 2020.

G. Myers David, 2010. Psikologi Sosial (*Social Psychology*). Jakarta Selatan: Salemba Humanika.

Harapan Edi, dan Ahmad Syarwani, 2014. *Komunikasi Antarpribadi*, Kota Depok: PT Raja Grafindo Persada.

Henrawan Saputra, Deny. *Pengertian dan Contoh Kejahatan Agresi*. 2014 <https://denyhendrawansaputra.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-contoh-kejahatan-agresi-agresi.html?m=0>, pada 27 November 2020.

Institut Agama Islam Negeri (IAIN), *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* Parepare:Dapartemen Agama, 2020.

Irina V. Sokolova, dkk, 2012. *Kepribadian Anak*. Jogjakarta: KATA HATI

Kementrian Agama RI, 2016. *Al-Qur'an Al- Karim Samara dan Terjemahnya*. Surabaya: HALIM Publishing & Distributing

Khoiriyah Siti. 2019. Dampak Game Online Terhadap perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Di Desa Rangkai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Lampung: Skripsi sarjana; Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri Raden Intan.

Komariah Aan dan Satori Djam'an. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Cet.III; Bandung Alfabeta.

Lestari Yulia. 2019 “Dampak Game Online terhadap Perilaku siswa di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 4 Kota Jambi. Skripsi Sarjana: Fakultas Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

L. Crow & A. Crow. 1989. *Educational Psychology*, terjemahan Abd. Rachman Abbor. Yogyakarta: Nur Cahaya.

Mahmudah Siti. 2010. *Psikologi Sosial Sebuah Pengantar*. Malang: UIN-MALIKI PRESS.

Mahsun. 2005. *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada.

Marzuki. 1983. *Metodologi Riset*. Yogyakarta: PT. Hanindita Offset.

- M. Darwis Hude. 2006. *Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis Tentang Emosi Manusia di Dalam Al-Qur'an*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Muhajir Noeng. 1998 *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Rosda Karya.
- Nasir Moh. 2005 *Metode Penelitian*, Bogor. Penerbit Ghalia Indonesia. PT. Remaja Rosdakarya
- Purwanto Ngalim. 2007. *MP, Ilmu Pendidikan Teoretis dan Praktis*, Bandung:
- Rachma Kriantono. 2006 *Riset Praktis Riset Komunikasi*, Jakarta: Kencana.
- Riyanto Yatim. 2001 *Metode Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Saroso Samiaji. 2012 *Penelitian Kualitatif, Dasar-dasar* (Cet.I; Jakarta: PT.Indeks.
- Sugiyono. 2009 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Cet. VIII, Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2004. *Metodologi penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya* Cet. II; Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryanto Bagong, dan Sutinag, 2005 *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Zubair, Muhammad Kamal dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare*. Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020.
- <http://www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html>, diakses pada 30 November 2020.
- <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-sejenisnya/>
- <https://pendidikan.co.id/agresi/> diakses pada 30 November 2020.
- <http://Pengaruh-Tekanan-Teman-Sebaya-Terhadap-Perilaku-Kecanduan-Path-Pada..Kalangan-Remaja-di-Jakarta-Barat-Psychology.html>

(2 November 2021).

http://journal.umtas.ac.id/index.php/innovative_counseling

<http://Ciri-ciri-Sikap-Apatis-dan-Cara-Mengatasi-yang-Tepat-Sehat.html>

<http://hellosehat.com/mental/gangguan-kecemasan/nomophobia/>



DOKUMENTASI



PROFIL SMP NEGERI 5 KOTA PAREPARE



Wawancara dengan Guru Olahraga



Wawancara dengan Guru Seni Budaya



Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris

PAREPARE



**DOKUMENTASI SAAT BERMAIN
*GAME ONLINE FREE FIRE***

**Dokumentasi wawancara dengan pelajar terkait
*Game online free fire***



Wawancara dengan inisial : (RM)



Wawancara dengan inisial : (RL)



Wawancara dengan inisial : (NC)



Wawancara dengan inisial : (AN)



Wawancara dengan inisial : (AF)



Wawancara dengan inisial : (YA)



Wawancara dengan inisial : (AH)



Wawancara dengan inisial : (FI)



Wawancara dengan inisial : (NH)



Wawancara dengan inisial : (RN)



Wawancara dengan inisial : (DM)

BIODATA PENULIS



MUHAMMAD RAHMAT AZHAR, lahir di Parepare pada tanggal 19 Januari 1998, anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Azhar Jusuf Salim dan Hasni Muhammad. Pada tahun 2005 Penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Parepare dan lulus pada tahun 2010, penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 5 Parepare dan lulus pada tahun 2013, setelah itu penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Parepare jurusan Multimedia dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare dengan mengambil program S1 pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah (FUAD).

Selama menempuh perkuliahan, penulis aktif mengikuti kegiatan-kegiatan lomba dan seminar-seminar yang diadakan di kampus. Saat ini, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Dampak Game Online *Free Fire* Terhadap Perilaku Agresi Verbal dan Non Verbal Pelajar SMP Negeri 5 Kota Parepare”. Terhadap Dosen Penasehat Akademik untuk memperoleh gelar sarjana sosial (S.sos).