

**PRESTASI AKADEMIK DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA
PENGGUNA GAME ONLINE FREE FIRE (STUDI KASUS DI
DESA HIJRAH, KECAMATAN LAPE)**

**Academic Achievement and Communication Behavior
of Adolescents Using the Online Game Free Fire
(A Case Study in Hijrah Village, Lape District)**

Aminuddin & Vivin Nila Rakhmatullah

Universitas Teknologi Sumbawa

aminuddinfikom20@gmail.com; vivin.nila.rakhmatullah@uts.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 28, 2024	Jul 1, 2024	Jul 4, 2024	Jul 7, 2024

Abstract

This research aims to determine the Academic Achievement and Communication Behavior of Adolescent Free Fire Online Game Users in Hijrah Village, Lape District. The research method used is qualitative descriptive with a research focus on case studies. This case study is a type of research that tries to understand a situation in depth and provide meaning. The type of case study used in this research is a situation analysis case study of a particular event or event. The data collection technique used is through documentation, in-depth interviews with informants to determine the Academic Achievement and Communication Behavior of Teenagers who use the Free Fire Online Game in Hijrah Village, Lape District. These findings provide valuable images and insights for parents, educators and researchers to understand more deeply about academic achievement and communication behavior.

Keywords: Academic achievement, Communication Behavior, Teenagers, Online Games Free Fire

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Prestasi Akademik dan Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Free Fire di Desa Hijrah Kecamatan Lape. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan fokus penelitian pada studi kasus (Case Study). Studi kasus ini adalah jenis penelitian yang mencoba memahami suatu situasi secara mendalam dan memberikan makna. Jenis studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi kasus analisis situasi terhadap peristiwa atau kejadian tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui dokumentasi, wawancara mendalam dengan informan untuk mengetahui Prestasi Akademik dan Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Free Fire di Desa Hijrah Kecamatan Lape. Temuan ini memberikan Gambaran dan wawasan yang berharga bagi orang tua, pendidik dan peneliti memahami lebih mendalam tentang prestasi akademik dan perilaku komunikasi

Kata Kunci : Prestasi Akademik, Perilaku Komunikasi, Remaja, Game Online Free Fire

PENDAHULUAN

Sebagai seorang remaja pada era digital saat ini, pengalaman dan tantangan yang dihadapi sangat berbeda dengan generasi sebelumnya. Remaja saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan teknologi canggih dan akses tak terbatas ke berbagai informasi melalui internet. Hal ini memungkinkan mereka untuk terhubung dengan teman-teman mereka diseluruh dunia mengakses berbagai konten hiburan, dan belajar hal baru dengan cepat. Namun, dibalik kemudahan dan keuntungan tersebut, remaja juga menghadapi berbagai masalah dan tekanan yang unik salah satunya adalah pengaruh negatif dari game online yang dapat mempengaruhi mental dan perilaku serta akademik mereka. Masa remaja, menurut John W. Santrock dalam bukunya tahun 2001 *Life-span Development: Lifetime Development*, merupakan tahap perkembangan yang terjadi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan yang ditandai dengan perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Usia remaja sederajat umumnya sekitar 12-18 tahun atau berada pada masa remaja awal, sehingga pada usia tersebut biasanya remaja akan mencari kesenangannya dikala merasa bosan.

Salah satu kegiatan remaja yang marak di jaman sekarang ialah bermain *game online*. Game online telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari remaja yang menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer. Para remaja sering menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online sebagai cara untuk bersosialisasi dengan teman-teman mereka. Game online sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan game online ini di warung internet (warnet) atau menggunakan kuota internet mereka, remaja yang sudah terlalu asik bermain game biasanya lupa akan waktu dan tugas-tugas penting. Masalah ini juga mempengaruhi sebagian besar remaja, banyak remaja yang rela menghabiskan waktunya berjam-jam dan

terkadang melupakan kewajiban yang lainnya dikarenakan bermain game online terlalu lama.

Game online memiliki dampak positif dan dampak negatif. Namun apabila digunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif bagi lingkungan dan perkembangan remaja (Riswanto & Faulziah, 2022). Menurut Fitra Rahim dalam Riswanto & Faulziah (2022) Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka terbentuklah suatu makna baru yang jauh dari pengertian dasar kedua kata itu yakni permainan dalam jaringan.

Meskipun banyak game online, rata-rata para remaja akan lebih memilih memainkan dengan genre battle royal salah satunya game Free Fire. Game Free Fire atau Arena Free Fire merupakan salah satu permainan yang banyak dimainkan remaja ketagihan (Furqon, 2020). Ini dibuktikan dengan data tahun 2021 sebanyak 500 juta lebih pengguna mengunduh aplikasi Arena Free Fire ini di Playstore. Game online Free Fire telah menjadi salah satu game yang populer di kalangan remaja, dengan jutaan pemain aktif setiap harinya. Permainan ini memanfaatkan jaringan internet, yang jika seseorang ingin bermain maka perangkat yang digunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Permainan ini bergenre battle royal atau permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi, orang terakhir yang bertahan dinamakan "Boyah". Permainan ini dilengkapi dengan berbagai macam karakter, senjata, tempat, dan lainnya yang dapat diperoleh sesuai dengan level permainan yang dicapai, dimana permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsangan rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan (Winarni, I, 2020).

Permainan Game online Free Fire rilis pada 30 September 2017 oleh perusahaan Arena, nama Game ini dapat dimainkan pada perangkat android dan ios, game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional (Haraphap, H, S, & Ramada, H, Z, 2021). Di dalam Playstore Game Free Fire memiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa Free Fire merupakan game dengan tingkat kekerasan menengah. Rating tersebut memang tidak membatasi pengguna dalam umur tertentu namun isi didalamnya mengandung hal-hal yang mengharuskan pembatasan usia.

Keterlibatan remaja dalam permainan Free Fire dapat menimbulkan berbagai dampak, baik positif maupun negatif. Di satu sisi, game ini dapat membantu mengembangkan

keterampilan kognitif seperti strategi, pemecahan masalah, dan koordinasi tangan-mata. Namun, dampak negatif seperti kecanduan, penurunan prestasi akademik, gangguan kesehatan fisik, dan perubahan perilaku sosial juga menjadi perhatian utama. Studi menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam game online dapat menyebabkan remaja menghabiskan waktu yang signifikan di depan layar yang berdampak pada kurangnya aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung (Dong, Wang, & Yang, 2020). Kecanduan game online juga dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar tersita oleh aktivitas bermain game (Mihara & Higuchi, 2019). Selain itu, gangguan tidur akibat bermain game hingga larut dapat mengurangi konsentrasi dan produktivitas belajar (Winstein et al., 2020).

Dari perspektif kesehatan, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan fisik seperti mata kering, kelelahan pada mata, dan gangguan penglihatan jangka panjang (Rosefield, 2019). Kurangnya aktivitas fisik juga dapat meningkatkan risiko obesitas dan gangguan postur tubuh (Stiglic & Viner, 2019). Game online diibaratkan sebagai koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda, yang berarti game online memiliki pengaruh atau dampak berbeda tergantung penggunaannya (Ariantoro R, T, 2016). Dari kebiasaan bermain game online, justru seringkali muncul timbulnya dampak bagi anak, dengan memahami prestasi akademik dan perilaku komunikasi dan negatif dari bermain game online. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Prestasi Akademik dan Perilaku komunikasi Remaja Pengguna Game online Frele Frel (Studi Kasus di Desa Hijrah, Kecamatan Lapel).

Munculnya era teknologi digital dan informasi terutama perkembangan media baru memerlukan kemudahan kita untuk melakukan suatu kegiatan dengan menggantungkan pada koneksi internet. Pengguna internet yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk menggunakannya untuk berkomunikasi dalam lingkup online. Internet juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berbeda daerah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat. Perkembangan internet tidak dapat dipisahkan dari media baru. Media baru menawarkan para penggunaannya untuk memilih pilihan informasi yang sesuai untuk di konsumsi, menggunakan informasi. Interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya virtual reality, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas,

mempengaruhi jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata. (Shelilla, 2017).

Penggunaan internet dalam media baru menimbulkan permasalahan social isolation and neurosis, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan smartphone, internet, dan game online. Permasalahan social isolation and neurosis muncul pada remaja karena perilaku penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan game online yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif. (Felbrina, 2017). Menurut Young (dalam Drajat, 2017) menjelaskan bahwa game yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam game, bisa dijelaskan bahwa game online adalah game yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet.

Game Free Fire atau Arena Free Fire merupakan salah satu permainan yang banyak dimainkan remaja ketagihan (Furqon, 2020). Ini dibuktikan dengan data tahun 2021 sebanyak 500 juta lebih pengguna mengunduh aplikasi Arena Free Fire ini di Playstore. Game online Free Fire telah menjadi salah satu game yang populer di kalangan remaja, dengan jutaan pemain aktif setiap harinya. Permainan ini memanfaatkan jaringan internet, yang jika seseorang ingin bermain maka perangkat yang digunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Permainan ini bergenre battle royale atau permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi, orang terakhir yang bertahan dinamakan "Boyah". Permainan ini dilengkapi dengan berbagai macam karakter, senjata, tempat, dan lainnya yang dapat dipelajari sesuai dengan level permainan yang dicapai, dimana permainan ini dapat mengakibatkan adanya rangsangan rasa ketika terjadi kemenangan ataupun kekalahan (Winarni, I, 2020).

Permainan Game online Free Fire rilis pada 30 September 2017 oleh perusahaan Arena, dimana Game ini dapat dimainkan pada perangkat android dan ios, game ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional (Haraphap, H, S, & Ramada, H, Z, 2021). Di dalam Playstore Game Free Fire memiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa Free Fire merupakan game dengan tingkat kekerasan menengah. Rating tersebut memang tidak membatasi pengguna dalam umur tertentu namun isi didalamnya mengandung hal-hal yang mengharuskan pembatasan usia.

Durasi bermain game online Free Fire ini sangatlah lama, satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu 15-20 menit, apabila tim lawan sangat kuat maka untuk menyelesaikan pertandingan akan lebih dari 20 menit. Pemain game online Free Fire ini juga memainkan game tersebut hingga berkali-kali, waktu yang digunakan pun semakin banyak hingga berjam-jam. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan penelitian melihat banyak remaja yang kecanduan memainkan game online Free Fire, baik itu saat sedang berada di rumah, di luar rumah, dan yang paling banyak yaitu bermain di kafe-kafe kopi.

Apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain game online ini merasa kesal dan tidak senang-senang untuk mengucapkan kata-kata kasar dan kotor walaupun mereka sedang berada di tempat yang ramai seperti di kafe kopi, sehingga pengunjungan dan pemilik kafe kopi merasa terganggu dan tidak nyaman dengan kata-kata kotor yang diucapkan. Bahkan perkataan kotor dan kasar tidak hanya diucapkan di dunia nyata saja namun di dalam game ini juga terdapat fitur chat sehingga mereka juga melakukan tindakan saling mengolok dan menghina dengan teman lawan.

Dalam memainkan game online Free Fire ini, pemain bahkan tidak bisa diganggu, apabila mereka tidak fokus ke handphone maka permainan tersebut akan terganggu dan akan membuat pemain tersebut akan kalah karena karakter di dalam pertandingan tidak bergerak, hal ini membuat pemain game online Free Fire ini sangat susah untuk diajak berbicara sehingga mereka menjadi orang yang antisosial dan tidak peduli akan hal yang terjadi di lingkungannya. Karena sudah kecanduan akan game online Free Fire yang membuat pemain sangat sulit untuk diajak teman melakukan aktivitas lain.

Kecanduan game dapat membuat kesulitan seseorang dalam berkehidupan dan menjalin hubungan dengan orang lain di kehidupan nyata, yang menyebabkan para pemain game lebih suka bermain game, dimana mereka juga dapat berkehidupan dengan orang lain yang menjadi lawan main mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama pemain atau persahabatan virtual dan salah satu faktor ikutan-ikutan dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.

Dari perspektif kesehatan, penggunaan gadget yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan fisik seperti mata kering, kelelahan pada mata, dan gangguan penglihatan jangka panjang (Rosefield, 2019). Kurangnya aktivitas fisik juga

dapat meningkatkan risiko obesitas dan gangguan postur tubuh (Stiglic & Vinelr, 2019). Gamel online diibaratkan sebagai koin yang memiliki dua permukaan yang berbeda, yang berarti game online memiliki pengaruh atau dampak berbeda tergantung penggunaannya (Ariantoro R, T, 2016). Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Prestasi Akademik dan Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Free Fire (Studi Kasus di Desa Hijrah, Kecamatan Lape, Kabupaten Sumbawa)”

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Deskriptif Kualitatif. Untuk analisis data menggunakan 4 metode yaitu 1. Pengumpulan data, 2. Reduksi data, 3. Penyajian data, 4. Verifikasi data. Sementara untuk teknik pengumpulan data menggunakan data Primer dari hasil observasi dan wawancara kemudian data sekunder yaitu dari Buku, Jurnal, Artikel dan lain sebagainya

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 5 informan di Desa Hijrah, Kecamatan Lape, terkait dengan prestasi akademik dan perilaku komunikasi remaja pengguna game online Free Fire sesuai dengan teori perilaku komunikasi, perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu ditentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan akhir yang paling disukai dari suatu objek.

1. Prestasi Akademik Remaja Pengguna Game Online Free Fire

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap beberapa informan yang mengatakan, dengan bermain game online Free Fire bisa mengatur waktu, sedangkan beberapa pemain bisa mempertahankan prestasi mereka, ada juga yang menurun karena kebanyakan waktu bermain game dari pada belajar. Hal tersebut diungkapkan oleh informan penelitian sebagai berikut:

Informan pertama atas nama Alpin:

“Prestasi akademik saya baik-baik saja. Saya biasanya bermain setelah semua tugas selesai, itu tidak mengganggu waktu bermain saya”.

Berdasarkan uraian diatas bahwa informan mengatakan bahwa bermain game tidak terlalu mempengaruhi prestasi akademiknya, alpin mengatakan bahwa dia tidak terlalu memfokuskan terlalu bermain game online karena dia dapat membagikan waktu nya antara bermain game dengan belajar.

Informan kedua atas nama Perdi:

“Nilai saya turun semester ini karena terlalu banyak bermain game online Free Fire sama teman sampai larut malam”

Berdasarkan informan kedua mengatakan bahwa game online sangat mempengaruhi prestasi akademiknya bernama perdi mengatakan dia terlalu banyak bermain game sampai nilai akademik dia memburuk dan perdi mengatakan dia lebih banyak bermain game dari pada belajar.

Informan Ketiga atas nama Pendi:

“Saya memang sering bermain game free fire hampir setiap hari tapi alhamdulillah nilai akademik baik-baik saja”.

Berdasarkan informan ketiga mengatakan bahwa game online tidak terlalu mempengaruhi akademiknya mengatakan walaupun pendii bermain game setiap hari tetapi prestasi akademik dia saja.

Informan Keempat atas nama Nanang:

“Nilai akademik saya tahun ini tidak sesuai dengan harapan saya, karena terlalu banyak bermain ketimbang belajar”.

Berdasarkan informan keempat mengatakan bahwa game online sangat mempengaruhi prestasi akademik informan, karena nanang lebih banyak bermain game dari pada belajar.

Informan Kelima atas nama Baim:

“Walaupun saya jarang belajar dan saya kebanyakan bermain game free fire alhamdulillah nilai akademik saya bagus”.

Berdasarkan informan kelima mengatakan walaupun baim banyak bermain game online dari pada belajar tetapi prestasi akademik informan tersebut baik-baik saja.

2. Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Free Fire

Berdasarkan hasil wawancara terhadap informan bahwasannya setelah bermain game online ada beberapa perubahan perilaku yang dirasakan mulai dari lebih agresif, meniru gaya game online Free Fire tersebut, ada juga yang mengungkapkan bahwa setelah bermain game lebih menikmati waktu sendiri di bandingkan berkumpul bersama. Hal tersebut diungkapkan oleh beberapa informan penelitian antara lain:

Informan pertama atas nama Alpin:

“Bermain game free fire saya sangat senang, tetapi saat saya kalah saya jadi lebih agresif dan sering-sering marah-marah kepada teman saya ketika bermain bersama”.

Berdasarkan Informan pertama mengatakan bahwa game dapat mempengaruhi perilaku alpin sebab ketika dia mengalami kekalahan saat bermain game perilaku agresif tersebut muncul dari dalam diri informan.

Informan kedua atas nama Perdi:

“Saya sering merasa stress saat bermain game free fire apalagi kebanyakan kalahnya dari pada menangnya”.

Berdasarkan informan kedua mengatakan bahwa bermain game online sangat mempengaruhi pikiran informan ketika bermain terlalu banyak mengalami kekalahan.

Informan ketiga atas nama Pendi:

“Game free fire sangat menarik menurut saya karena banyak pengembar dikampung saya, tapi Ketika saya bermain dan mengalami kekalahan saya sering banting hp saya”.

Berdasarkan informan ketiga mengatakan bahwa perilaku ketika bermain game mengalami kekalahan terlalu banyak maka informan tersebut sangat agresif.

Informan Keempat atas nama Nanang:

“Bermain game free fire sering membuat saya berkata kotor ketika saya bermain game”.

Berdasarkan dari paparan diatas informan mengatakan bahwa perilaku nanang ketika bermain game online free fire sering mengeluarkan kata-kata kotor saat dia bermain game.

Informan Kelima atas nama Baim:

“Saya sangat senang bermain game free fire tetapi saya sering mengatakan teman kata-kata kotor Ketika bermain”

Berdasarkan informan baim mengatakan bahwa perilaku ketika saat bermain game online free fire sama hal dengan informan diatas bernama nanang mereka sering mengeluarkan kata-kata yang tidak baik.

Dari hasil wawancara beberapa informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game online free fire dapat mempengaruhi prestasi akademik dan perilaku komunikasi remaja pengguna game online berdasarkan teori yang digunakan yaitu teori perilaku komunikasi, seperti yang ketika diketahui bahwa perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang,. Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu ditentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan akhir yang paling disukai dari suatu obyek. Sedangkan, perilaku itu sendiri sering terjadi karena adanya dorongan-dorongan yang kuat dari diri seseorang itu sendiri yang dipikirkan, dipercayai dan apa yang dirasakan, dorongan-dorongan itu yang disebut motivasi. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang akhirnya akan emberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan.

PEMBAHASAN

1. Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Free Fire*

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut.

Jika berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online free fire* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain game online yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia.

Dalam game ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Pada kalangan remaja desa hijrah, kecamatan lape sebagai kebutuhan bagi mereka yang merupakan

pengguna aktif pada game online free fire tersebut dimana pengguna game online ini sering menggunakan istilah-istilah dilingkup pada komunitas remaja tersebut. Tujuan remaja dalam menggunakan game online free fire ini sebagai bentuk akan hiburan mereka ketika sedang bosan, bisa mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal sama sekali. Selain itu, game ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

a. Bahasa Gaul/Santai

Bahasa gaul pada umumnya digunakan sebagai sarana komunikasi antar seseorang dengan lawan bicaranya dan juga seseorang dengan kelompok lainnya yang dikatakan bahasa pergaulan atau juga bisa disebut bahasa sandi terkadang hanya dipahami oleh kalangan tertentu dan itu bersifat sementara dan hanya berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi: kosakata, ungkapan, singkatan, intonasi, pelafalan, pola serta konteks bahasa. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan tergantung pada kreatifitas pemakainya.

Penggunaan bahasa gaul oleh kalangan pemain *game online free fire* memiliki banyak hal yang unik jika dicermati oleh kalangan tersebut dan karena itu kan menciptakan suasana khusus dalam proses komunikasi hal tersebut juga disebabkan karena adanya suatu hal yang diataranya:

- 1) Bahasa gaul muncul dan digunakan oleh seseorang yang memahaminya dan itu bersifat asing bagi orang lain diluar pemakainya.
- 2) Bahasa gaul berbeda dengan bahasa sandi yang digunakan oleh suatu organisasi tertentu.
- 3) Bahasa gaul memiliki ciri tersendiri dalam penggunaannya yang berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya.
- 4) Bahasa gaul mempunyai sifat-sifat kerahasiaan tertentu bagi masyarakat lain pemakainya.
- 5) Bahasa gaul berdampingan dengan bahasa yang telah lazim, dan biasanya digunakan oleh masyarakat pada umumnya.

Seperti halnya pada pecandu game online yang khususnya sebagai dalam kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak mereka biasanya terotomatis langsung mengungkapkan apa yang sudah menjadi kebiasaan mereka selama menggunakan game free fire ini.

b. Bahasa Kasar

Dalam perilaku komunikasi bahasa kasar pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap substandar dan rendah. Dengan bahasa, konflik bisa juga tercipta dan berakhir. Karena hal itu, dengan bahasa yang digunakan itu bisa menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya serta banyak hal yang berkaitan dengan diri kita sendiri. Sama juga, dengan halnya sesuatu yang baik maupun yang buruk atau malah sebaliknya.

Bahasa kasar awalnya digunakan apabila seseorang berhubungan dengan rekan-rekan atau teman akrab serta dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya dalam suasana yang bersifat pribadi atau bisa juga karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri kita sendiri. Sama halnya yang dilakukan oleh remaja pengguna game online free fire karena adanya sesuatu yang membuat mereka tidak bisa mengontrol diri, membuat penyampaian pesan dalam menjadi kasar terhadap teman atau sesama pengguna game online tersebut, seperti pada permainan sedang berlangsung, berikut hal yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna game, terdapat poin-poin yang dapat dijelaskan:

- 1) Ada seseorang yang kadang sering bermain dan bodoh dalam hal bermain game atau sering disebut *noob*, itu membuat suasana pada game berlangsung menjadi memanas. Maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti : *anjir, anjay, bangsat, goblok, tolol, tai*, maupun bahasa kasar lainnya.
- 2) Dikatakan AFK (*away from keyboard*) dalam istilah pada game ini, ada seseorang yang bermain dalam game namun salah satu pemain meninggalkan game secara tiba-tiba dengan cara sengaja.
- 3) Adanya nafsu dari pemain lainnya. Jika sedang bermain game ini, darah dalam karakter untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis ketika terkena tembakan dari lawan yang lain. Namun, kondisi lawan semakin sedikit kita memburu sampai karakter semua dalam game tersebut pemain mati maka dari itu salah satu pemain game tersebut menjadi berakhir.

Jadi, dapat dilihat pengguna bahasa yang semakin kasar dan kadang kala juga berpengaruh dari kontrol diri kita sendiri. Karena hal itu, penggunaan bahasa yang kasar kurang enak didengar oleh siapapun yang mendengarkannya atau pula yang telah membaca percakapan yang mengandung bahasa kasar.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

a. Faktor Internal

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah.
- 3) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya diksi terhadap game online; dan
- 4) Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game.
- 3) Game sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
- 4) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang control

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

4) Kurang Kegiatan Mengganggu adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan makan bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* dirumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya

6) Pola Asuh

Pola asu orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya. (Aqila, 2010)

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa perilaku komunikasi pengguna game online itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional yang terjadi pada diri sendiri. Perilaku tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku dan juga perubahan dalam hal menyampaikan informasi. Hal tersebut sudah menjadi kebiasaan mereka dari apa yang telah didapatkan khususnya dalam penggunaan *game online*. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang positif maupun negatif yang mereka lakukan, penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dan terdapat enam indikator faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku komunikasi remaja pengguna game online, antara sebagai berikut: kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan pola asuh.

3. Game online di Kalangan Remaja

Game sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan memiliki aturan tertentu, sehingga bisa dibuktikan pemenangnya seperti yang sudah dijelaskan oleh penelitian (Nisrinafatin, 2020). Sedangkan pengertian *game online* adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet (Adiningtiyas, 2017). Penggunaan *game online* pada anak akibat pengaruh dari pembelajaran daring, sebenarnya penggunaan *game online* akan berdampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stress hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain *game online* secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami dampak dalam bermain *game online*, penggunaan *game online* secara berlebihan akan berpengaruh buruk terhadap emosional anak sehingga menjadi malas melakukan aktivitas seperti belajar, dan hal ini sudah dibuktikan oleh penelitian (Yulinda, 2017) bahwa anak yang bermain *game online*, selain itu juga anak yang sering bermain *game online* akan menjadi cepat emosi dan berkata kasar ketika iya bermain *game*.

KESIMPULAN

Dari penjelasan dan hasil penelitian di atas penulis bisa menarik Kesimpulan bahwasannya ada beberapa Remaja informan di Desa Hijrah, Kecamatan Lape yang bisa menjadi Gambaran berdasarkan teori teori yang digunakan yaitu teori perilaku komunikasi, seperti yang ketika ketahui bahwa perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu ditentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan akhir yang paling disukai dari suatu objek. Sedangkan perilaku itu sendiri sering terjadi karena adanya dorongan-dorongan yang kuat dari diri dalam diri seseorang itu sendiri. Yang difikirkan, dipercayai dan apa yang di rasakan, dorongan-dorongan itu yang di sebut motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirah, W. N. (2021). *Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire Pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ariantoro, R.T. (2016). Dampak *Game online* terhadap Prestasi Belajar pelajar. *JUTIM*, 1 (1), hlm. 45-50.
- Arifin, A, (2003). *Komunikasi Politik: paradigma, teori, aplikasi, strategi komunikasi politik Indonesia* (No. 5793). Balai Pustaka.
- Dharmanyantjie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balong. *Jurnal Rekeyasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13-15.
- Dong, G., Wang, Z., & Yang, Z. (2020). *Risk factors of internet addiction and the health effect of internet addiction on adolescents: A systematic review of longitudinal and prospective studies. Current Addiction Reports*, 7(1), 127-138.
- Fizi, R. M., Winarni, S., & Hartanto, A. (2023). A *game* model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448-455.
- Furqan, Shelly. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire* (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). Skripsi. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Haraphap, H.S. & Ramada. H.Z. (2021). Dampak *Game online Free Fire* terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (3), hlm. 1304-1311.
- Khoir, N. R., & Ikhwan, A. (2022). Pembelajaran Behavioristik Madrasah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Ibadah Siswa. *Jurnal Pendidikan Nusantara*, 1(3), 175-185.
- Khoiriyah, S. (2019). *Dampak Game Onlineterhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Lestari, Y. (2019). *Analisis Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat di Kabupaten Siak dalam Perspektif Keruangan Tahun 2007-2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Liliwari, A. (2005). *Prasangka dan konflik: komunikasi lintas budaya masyarakat multikultur*. Lkis Pelangi Aksara.
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2019). *Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature*. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444.
- Narbuko, C., & Achmadi, A. (2005). *Metode Penelitian*. Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Nisrinafatim. (2020). Pengaruh *Game online* terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Non Formal*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158).
- Permana, E., Muamar, M., & Fitri, R. M. (2024). Dampak *Game Free Fire* Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Kelas IV SDN Sindangheula 01. *Jurnal Ilmiah Wabana Pendidikan*, 10(7), 347-371.
- Riswanto, M. P., & Fauziah, M. (2022, October). Faktor yang mempengaruhi gangguan emosional pada remaja yang kecanduan *game online*. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 2).
- Rosenfield, M. (2019). *Computer vision syndrome (a.k.a. digital eye strain)*. *Optometry in Practice*, 17(1), 1-10.
- Satria, Ilham. (2021). Analisis Komunikasi Kelompok Virtual Pada Gamers *Free Fire* (Studi Pada Anggota *Game Free Fire* Komunitas “Padang Fire”). Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Stiglic, N., & Viner, R. M. (2019). *Effects of screentime on the health and well-being of children and adolescents: A systematic review of reviews*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *game online* terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wahyuningsih, S., Bawono, Y., & Wati, A. R. (2014). Motif Pelaku Aborsi Di Kalangan Remaja Dan Solusinya (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura dengan Pendekatan Psikologi Komunikasi). *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, 5(1), 73-91.
- Weinstein, A., Zoles, N., Kershenbaum, A., & Lejoyeux, M. (2020). *Common mental health correlates of problematic internet use among university students*. *Psychopathology*, 53(3), 148-156.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh *game online Free Fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga tahun 2019/2020. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Winarni, I. (2020). Pengaruh penggunaan *game online Free Fire* terhadap perilaku sosial siswa kelas V MI di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Wiryanto. (2005). *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.