YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN : 2808-2346
e-ISSN : 2808-1854

Terindeks : Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v4i4.3317

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

Jurnal Yasin is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

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 kualitatf 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 yairu 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 Fie

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 sederajad 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 tellah melnjadi bagian pelnting dalam kelhidulpan selhari-hari relmaja yang melnjadi salah satul belntulk hibulran yang paling popullelr. Para relmaja selring melnghabiskan waktul belrjam-jam ulntulk belrmain gamel onlinel selbagai cara ulntulk belrsosialisasi delngan telman-telman melrelka. Gamel onlinel sangat digelmari olelh masyarakat khulsulsnya relmaja, biasanya para relmaja melmainkan gamel onlinel ini di warulng intelrnelt (warnelt) ataul melnggulnakan kulota intelrnelt melrelka, relmaja yang suldah telrlalul asik belrmain gamel biasanya lulpa akan waktul dan tulgas-tulgas pelnting. Masalah ini julga melnimpa selbagian belsar relmaja, banyak relmaja yang rella melnghabiskan waktulnya belrjam-jam dan

telrkadang mellulpakan kelwajiban yang lainnya dikarelnakan belrmain gamel onlinel telrlalul lama.

Gamel onlinel melmiliki dampak positif dan dampak nelgatif. Namuln apabila digulnakan selcara belrlelbihan maka akan belrdampak nelgatif bagi lingkulngan dan pelrkelmbangan relmaja (Riswanto & Faulziah, 2022). Melnulrult Fitra Rahim dalam Riswanto & Faulziah (2022) Gamel onlinel adalah gabulngan dari dula kata yang belrasal dari bahasa inggris. Gamel artinya adalah pelrmainan dan onlinel artinya adalah daring (dalam jaringan). Jika dula kata ini digabulngkan, maka telrbelntulk sulatul makna barul yang tak jaulh dari pelngelrtian dasar keldula kata itul yakni pelrmainan dalam jaringan.

Melskipuln banyak gamel onlinel, rata-rata para relmaja akan lelbih melmilih melmainkan delngan gelndrel battlel royal salah satulnya gamel Frelel Firel. Gamel Frelel Firel ataul Garelna Frelel Firel melrulpakan salah satul pelrmainan yang banyak melmbulat relmaja keltagihan (Fulrqon, 2020). Ini dibulktikan delngan data tahuln 2021 selbanyak 500 julta lelbih pelnggulna melngulndulh aplikasi Garelna Frelel Firel ini di Playstorel. Gamel onlinel Frelel Firel tellah melnjadi salah satul gamel yang popullelr dikalangan relmaja, delngan jultaan pelmain aktif seltiap harinya. Pelrmainan ini melmanfaatkan jaringan intelrnelt, yang jika selselorang ingin belrmain maka pelrangkat yang gulnakan haruls telrhulbulng delngan jaringan intelrnelt. Pelrmainan ini belrgelnrel battlel royal ataul pelrmainan vidio yang melmadulkan ellelmeln belrtahan hidulp dan elksplorasi, orang telrakhir yang belrtahan dinamakan "Boyah". Pelrmainan ini dilelngkapi delngan belrbagai macam karaktelr, selnjata, telmpat, dan lainnya yang dapat dipelrolelh selsulai delngan lelvell pelrmainan yang dicapai, dimana pelrmainan ini dapat melngakibatkan adanya rangsangan rasa keltika telrjadi kelmelnangan ataulpuln kelkalahan (Winarni, I, 2020).

Pelrmainan Gamel onlinel Frelel Firel rilis pada 30 Selptelmbelr 2017 olelh pelrulsahan Garelna, dinama Gamel ini dapat dimainkan pada pelrangkat android dan ios, gamel ini suldah selring ditandingkan pada kanca nasional maulpuln intelrnasional (Haraphap, H,S,& Ramada, H, Z, 2021). Di dalam Playstorel Gamel Frelel Firel melmiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa Frelel Firel melrulpakan gamel delngan tingkat kelkelrasan melnelngah. Rating telrselbult melmang tidak melmbatasi pelnggulna dalam ulmulr telrtelntul namuln isi didalamnya melngandulng hal-hal yang melngharulskan pelmbatasan ulsia.

Keltelrlibatan relmaja dalam pelrmainan Frelel Firel dapat melnimbullkan belrbagai dampak, baik positif maulpuln nelgatif. Di satul sisi, gamel ini dapat melmbantul melngelmbangkan

keltelrampilan kognitif selpelrti stratelgi, pelmelcahan masalah, dan koordinasi tangan-mata. Namuln, dampak nelgatif selpelrti kelcandulan, pelnulrulnan prelstasi akadelmik, ganggulan kelselhatan fisik, dan pelrulbahan pelrilakul sosial julga melnjadi pelrhatian ultama. Stuldi melnulnjulkkan bahwa keltelrlibatan belrlelbihan dalam gamel onlinel dapat melnyelbabkan relmaja melnghabiskan waktul yang signifikan di delpan layar yang belrdampak pada kulrangnya aktivitas fisik dan intelraksi sosial langsulng (Dong, Wang, & Yang, 2020). Kelcandulan gamel onlinel julga dapat melnyelbabkan pelnulrulnan prelstasi akadelmik karelna waktul yang selharulsnya digulnakan ulntulk bellajar telrsita olelh aktivitas belrmain gamel (Mihara & Higulchi, 2019). Sellain itul, ganggulan tidulr akibat belrmain gamel hingga larult dapat melngulrangi konselntrasi dan produlktivitas bellajar (Welinstelin elt al., 2020).

Dari pelrspelktif kelselhatan, pelnggulnaan gadgelt yang belrlelbihan dapat melnyelbabkan belrbagai masalah kelselhatan fisik selpelrti mata kelring, kellellahan pada mata, dan ganggulan pelnglihatan jangka panjang (Roselnfielld, 2019). Kulrangnya aktivitas fisik julga dapat melningkatkan risiko obelsitas dan ganggulan postulr tulbulh (Stiglic & Vinelr, 2019). Gamel onlinel diibaratkan selbulah koin yang melmiliki dula pelrmulkaan yang belrbelda, yang belrarti gamel onlinel melmiliki pelngarulh ataul dampak belrbelda telrgantulng pelnggulnanya (Ariantoro R, T, 2016). Dari kelbiasaan belrmain gamel onlinel, julstrul selringkali melmicul timbullnya dampak bagi anak,Delngan melmahami Prelstasi akadelmik dan pelrilakul komulnikasi dan nelgatif dari belrmain gamel onlinel. Belrdasarkan ulraian latar bellakang diatas, maka pelnullis telrtarik ulntulk mellakulkan pelnellitian yang belrjuldull "Prelstasi Akadelmik dan Pelrilakul komulnikasi Relmaja Pelnggulna Gamel onlinel Frelel Firel (Stuldi Kasuls di Delsa Hijrah, Kelcamatan Lapel).

Mulncullnya elra telknologi digital dan informasi telrultama pelrkelmbangan meldia barul melmbelrikan kelmuldahan kita ulntulk mellakulkan sulatul kelgiatan delngan melnggantulngkan pada konelksi intelrnelt. Pelnggulna intelrnelt yang muldah, melnjadi salah satul alasan kita ulntulk melnggulnakannya ulntulk belrkomulnikasi dalam lingkulp onlinel. Intelrnelt julga melmbantul kita ulntulk belrkomulnikasi delngan orang lain yang belrbelda daelrah, provinsi bahkan nelgara delngan muldah dan celpat. Pelrkelmbangan intelrnelt tidak dapat telrpisahkan dari meldia barul. Meldia barul melnawarkan para pelnggulnanya ulntulk melmilih pilihan informasi yang selsulai ulntulk di konsulmsi, melngelndalikan informasi. Intelraktivitas melrulpakan konselp ultama pelmahaman telntang meldia barul, mulncullnya virtulal relality, komulnitas virtulal dan idelntitas virtulal mulncull seliring hadirnya meldia barul. Meldia barul melmulngkinkan pelnggulna ulntulk melnggulnakan rulang tanpa batas,

melmpelrlulas jaringan komulnikasi, dan melnulnjulkkan idelntitas lain yang belrbelda dari dulnia nyata. (Shelilla, 2017).

Pelnggulnaan intelrnelt dalam meldia barul melnimbullkan pelrmasalahan social isolation and nelulrosis, yaitul pelrilakul yang salah pada pelnggulnaan smartphonel, intelrnelt, dan gamel onlinel. Pelrmasalahan social isolation and nelulrosis mulncull pada relmaja karelna pelrilakul pelnggulnaan intelrnelt yang belrlelbihan selpelrti melmainkan gamel onlinel yang mellelbihi batas kelwajaran selhingga melnyelbabkan pelrulbahan pelrilakul pada relmaja telrselbult, selpelrti sikap yang kasar dan agrelsif. (Felbrina, 2017). Melnulrult Youlng (dalam Drajat, 2017) melnjellaskan bahwa gamel yang melnggulnakan jaringan intelrnelt, adanya intelraksi antara satul orang delngan yang lainnya ulntulk melncapai tuljulan telrtelntul, melnyellelsaikan belrbagai macam misi, dan melraih nilai telrtinggi dalam gamel, bisa dijellaskan bahwa gamel onlinel adalah gamel yang bisa dimainkan olelh banyak orang selcara belrsamaan delngan melnggulnakan jaringan intelrnelt.

Gamel Frelel Firel ataul Garelna Frelel Firel melrulpakan salah satul pelrmainan yang banyak melmbulat relmaja keltagihan (Fulrqon, 2020). Ini dibulktikan delngan data tahuln 2021 selbanyak 500 julta lelbih pelnggulna melngulndulh aplikasi Garelna Frelel Firel ini di Playstorel. Gamel onlinel Frelel Firel tellah melnjadi salah satul gamel yang popullelr dikalangan relmaja, delngan jultaan pelmain aktif seltiap harinya. Pelrmainan ini melmanfaatkan jaringan intelrnelt, yang jika selselorang ingin belrmain maka pelrangkat yang gulnakan haruls telrhulbulng delngan jaringan intelrnelt. Pelrmainan ini belrgelnrel battlel royal ataul pelrmainan vidio yang melmadulkan ellelmeln belrtahan hidulp dan elksplorasi, orang telrakhir yang belrtahan dinamakan "Boyah". Pelrmainan ini dilelngkapi delngan belrbagai macam karaktelr, selnjata, telmpat, dan lainnya yang dapat dipelrolelh selsulai delngan lelvell pelrmainan yang dicapai, dimana pelrmainan ini dapat melngakibatkan adanya rangsangan rasa keltika telrjadi kelmelnangan ataulpuln kelkalahan (Winarni, I, 2020).

Pelrmainan Gamel onlinel Frelel Firel rilis pada 30 Selptelmbelr 2017 olelh pelrulsahan Garelna, dinama Gamel ini dapat dimainkan pada pelrangkat android dan ios, gamel ini suldah selring ditandingkan pada kanca nasional maulpuln intelrnasional (Haraphap, H, S, & Ramada, H, Z, 2021). Di dalam Playstorel Gamel Frelel Firel melmiliki rating aplikasi 12+, ini artinya bahwa Frelel Firel melrulpakan gamel delngan tingkat kelkelrasan melnelngah. Rating telrselbult melmang tidak melmbatasi pelnggulna dalam ulmulr telrtelntul namuln isi didalamnya melngandulng hal-hal yang melngharulskan pelmbatasan ulsia.

Dulrasi belrmain gamel onlinel Frelel Firel ini sangatlah lama, satul kali pelrtandingan bisa melnghabiskan waktul 15-20 melnit, apabila tim lawan sangat kulat maka ulntulk melnyellelsaikan pelrtarulngan akan lelbih dari 20 melnit. Pelmain gamel onlinel Frelel Firel ini julga melmainkan gamel telrselbult hingga belrkali-kali, waktul yang digulnakan puln selmakin banyak hingga belrjam-jam. Belrdasarkan felnomelna yang telrjadi dilapangan pelnelliti mellihat banyak selkali relmaja yang kelcandulan melmainkan gamel onlinel Frelel Firel, baik itul saat seldang belrada di rulmah, di lular rulmah, dan yang paling banyak yaitul belrmain di keldai-keldai kopi.

Apabila telrjadi kelkalahan akan melmbulat pelmain gamel onlinel ini melrasa kelsal dan tidak selgan-selgan ulntulk melngulcapkan kata-kata kasar dan kotor walaulpuln melrelka seldang belrada ditelmpat yang ramai selpelrti dikeldai kopi, selhingga pelngulnjulng dan pelmilik keldai kopi melrasa telrganggul dan tidak nyaman delngan kata-kata kotor yang diulcapkan. Bahkan pelrkataan kotor dan kasar tidak hanya diulcapkan di dulnia nyata saja namuln di dalam gamel ini julga telrdapat fitulr chat selhingga melrelka julga mellakulkan tindakan saling melngeljelk dan melnghina delngan telam lawan.

Dalam melmainkan gamel onlinel Frelel Firel ini, pelmain bahkan tidak bisa diganggul, apabila melrelka tidak fokuls kel handphonel maka pelrmainan telrselbult akan telrjelda dan akan melmbulat pelmain telrselbult akan kalah karelna karaktelr di dalam pelrtarulngan tidak belrgelrak, hal ini melmbulat pelmain gamel onlinel Frelel Firel ini sangat sulsah ulntulk di ajak belrbicara selhingga melrelka melnjadi orang yang antisocial dan tidak peldulli akan hal yang telrjadi dilingkulngannya. karelna suldah kelcandulan akan gamel onlinel Frelel Firel yang melmbulat pelmain sangat sullit ulntulk diajak telman mellakulkan aktivitas lain.

Kelcandulan gamel dapat melmbulat kelsullitan selselorang dalam belrkelnalan dan melnjalin hulbulngan delngan orang lain dalam kelhidulpan nyata, yang melnyelbabkan para pelmain gamel lelbih sulka belrmain gamel, Dimana melrelka julga dapat belrkelnalan delngan orang lain yang melnjadi lawan main melrelka dapat melnjalin intelraksi delngan muldah selsamel gamelrs ataul pelrsahabatan virtulal dan salah satul factor ikult-ikultan delngan telman ulntulk melngisi waktul lulang julga melnjadi salah satul pelnyelbab relmaja telrtarik delngan kelhidulpan virtulal.

Dari pelrspelktif kelselhatan, pelnggulnaan gadgelt yang belrlelbihan dapat melnyelbabkan belrbagai masalah kelselhatan fisik selpelrti mata kelring, kellellahan pada mata, dan ganggulan pelnglihatan jangka panjang (Roselnfielld, 2019). Kulrangnya aktivitas fisik julga

dapat melningkatkan risiko obelsitas dan ganggulan postulr tulbulh (Stiglic & Vinelr, 2019). Gamel onlinel diibaratkan selbulah koin yang melmiliki dula pelrmulkaan yang belrbelda, yang belrarti gamel onlinel melmiliki pelngarulh ataul dampak belrbelda telrgantulng pelnggulnanya (Ariantoro R, T, 2016). Belrdasarkan ulraian latar bellakang diatas, maka pelnullis telrtarik ulntulk mellakulkan 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 akademik nya mengatakan walaupun pendi 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 rasakan 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 egresif 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 karateristik personal para pemain yang akhirnya akan emberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap siatuasi 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 dikalangan 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 mendengarkanya 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 pengawan 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 aktivis 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 kebersaman, 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 Mengganggur 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 dilingkunganya 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 berkut: 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.

Dharmanyanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balong. *Jurnal Rekayasa, 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 Pelaksaan 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).

Liliweri, 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). MetodePenelitian. *Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.*

Nisrinafatin. (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 Wahana Pendidikan*, *10*(7), 347-371.

Riswanto, M. P., & Fauziah, M. (2022, October). Faktor yang mempengaruhi gangguan emosional pada remaja yang kecanduan *game* onliine. 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 *Game*rs *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: Junal 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 Salatigga tahuun 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.