

DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE FREE FIRE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANAK PEMAIN GAME ONLINE FREE FIRE DI DUSUN BILE TEPUNG LOMBOK BARAT

Fathurrijal¹, Hamudani², Endang Rahmawati³, Ishanan⁴, M. Zaki Abdillah⁵

^{1,2,3,4,5} Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam FAI Universitas Muhammadiyah Mataram
Email: fathurrijal9@gmail.com; hamudani21@gmail.com; era.justmine@gmail.com;
ishanannans@gmail.com; ibanee@gmail.com

Artikel histori:

Submit: 20-09-2023

Revisi: -10-2023

Diterima: 03-10-2023

Terbit: 04-10-2023

Kata Kunci:

communication
behavior,
communication
ethics,
communication
media,
forms of
communication,
online games,

Abstrak: Apart from being a medium of entertainment, online games can also be used as a medium of communication between players, because online games have communication features that allow players to interact, even though they are in different places. The intensity of the interaction of free-fire online game players, depending on the duration of the game, the longer the duration of the game they participate in, the potential for negative communication behavior to arise spontaneously. This study found that there was a negative impact of the free-fire online game on the negative behavior and forms of communication of children playing free-fire online games in Bile Tepung Hamlet, West Lombok.

Korespondensi:

fathurrijal9@gmail.com



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Realitas sosial *game online* telah banyak dijumpai, tidak hanya di perkotaan, kini realitas sosial tersebut, telah merambah sampai ke pelosok desa, pemain *game online* bukan hanya orang dewasa, anak-anak pun ikut bermain *game online*. Saat ini, beragam jenis game online melimpah, ketersediaan beragam game online tersebut membuat pemain-pemainnya tidak mudah bosan, para penggemar game online mampu duduk dengan durasi yang sangat Panjang, hanya untuk bermain game online.

Salah satu jenis *game online* yang cukup populer dan termasuk sangat digemari yaitu *game online Free Fire*, dilihat dari banyaknya jumlah orang yang *mendownload game online* tersebut, yang menembus angka 100 juta pengguna *game*

online. Sedangkan game online lainnya, seperti *Mobile Legend* hanya diunduh 28 juta pengguna, *PUBG Mobile* diunduh 39 juta, *Hago* diunduh 5 juta pengguna dan *Clas Royale* diunduh sebanyak 32 juta pengguna (Hakiki & Muhith, 2021).

Hal tersebut membuktikan bahwa *game online Free Fire* menjadi salah satu game yang populer termasuk di Indonesia. Biasanya bermain *game* hanya dapat dimainkan oleh dua orang, akan tetapi saat ini dengan perkembangan teknologi, bermain *game online* dapat dimainkan lebih dari dua orang. *Game Free Fire* misalnya dapat dimainkan oleh 50 orang, dengan beberapa mode permainan dapat dimainkan dengan mode *solo* (1 orang), *duo* (2 orang) dan maksimalnya dimainkan oleh 4 orang pemain dalam 1 tim (Hakiki & Muhith, 2021).

Keberadaan *Game online* hari ini, selain sebagai media hiburan, dapat juga menjadi media komunikasi. Hal demikian dikarenakan bahwa *game online* memiliki fitur komunikasi yang dapat memungkinkan para pemainnya saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, meskipun para pemainnya berada di tempat yang berbeda. Kemudahan-kemudahan tersebut telah membuat pemain *game online* memiliki daya tahan yang kuat untuk menghabiskan waktu yang cukup lama untuk bermain *game online*. Durasi waktu yang lama untuk bermain *game online* dapat menimbulkan dampak negatif, seperti menimbulkan rasa *adiksi* atau kecanduan yang membuat *gamers* (pemain) ingin bermain secara terus menerus. Hal demikian dapat berpengaruh terhadap fisik maupun mental para pemain *game online*, apalagi yang memainkannya adalah anak-anak usia sekolah, dikhawatirkan dapat mempengaruhi masa depan mereka (Debi & Yamin, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa disebutkan bahwa bila seseorang telah kecanduan bermain *game online*, kemungkinan yang terjadi adalah munculnya gangguan mental terhadap pemainnya. Kasus di Kabupaten Banyumas, terdapat 10 anak mengalami gangguan mental akibat kecanduan *game online* dan harus mendapatkan perawatan berupa terapi di RSUD Banyumas (Novrialdi, 2019). Kemudian kasus di Desa Pageralang, Kecamatan Kemaranjen, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Seorang siswi di salah satu SMP meninggal dunia karena mengalami gangguan syaraf akibat dari kecanduan *game online Mobile Legend, Free Fire dan PUBG* (Kompas.com, 2021).

Selain gangguan mental dan syaraf, *game online* juga dapat mengganggu perilaku komunikasi pemainnya. Pada saat sedang bermain *game online free fire*, semua anak-anak pemain *game online* tersebut lebih fokus ke layar *handphone*-nya masing-masing, mereka terlihat berkumpul, tetapi minim interaksi komunikasi. Anak-anak usia sekolah dasar (SD) di Dusun Bile Tepung Lombok Barat yang menggunakan jasa WIFI untuk *game online free fire* tidak segan-segan menggunakan kata-kata yang minim nilai etika komunikasi dan kesopanan. Mereka mampu menghabiskan waktu berjam-jam di tempat penyedia WIFI, dan mengabaikan kegiatan-kegiatan pendidikan, seperti kegiatan pengajian anak-anak di taman Pendidikan Quran, tidak mengerjakan tugas-tugas sekolah dan bahkan tidak jarang di antara mereka ada yang lupa makan.

Dari pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan Bagaimana dampak negatif *Game Online Free Fire* terhadap perilaku komunikasi anak-anak pemain *game online free fire* Desa Beleke Lombok Barat, dan apa saja bentuk perilaku komunikasi negatif yang tercermin dalam perilaku komunikasi anak-anak pemain *game Online Free Fire* di Dusun Bile Tepung.

METODE PENELITIAN

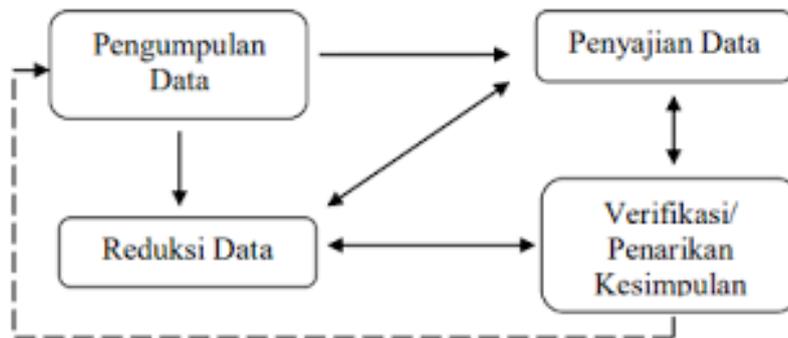
Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pada pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol atau deskripsi tentang suatu fenomena, menggunakan berbagai metode, sifatnya alami dan holistik serta mengutamakan kualitas, dan penyajiannya secara naratif. Adapun tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk mengetahui jawaban dari suatu fenomena dan pertanyaan melalui cara yang ilmiah yang tersusun secara sistematis dengan pendekatan kualitatif (Yusuf, 2017).

Data dalam penelitian ini didapatkan melalui beberapa cara. *Pertama*, Observasi (pengamatan). Observasi atau pengamatan adalah teknik pengambilan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dengan menggunakan seluruh indra yang ada. Selain itu definisi metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku pada subyek (orang), atau kejadian yang sistematis tanpa melakukan komunikasi dengan subyek yang akan diteliti. Menurut Sutomo informasi-informasi yang didapat dari observasi adalah ruang, pelaku, kegiatan, obyek, perbuatan obyek, kejadian atau peristiwa, waktu dan perasaan (Sriwahyuningsih, 2013). Observasi dapat dihubungkan dengan upaya untuk merumuskan masalah, membandingkan masalah dengan kenyataan yang ada di lapangan, memahami permasalahan secara detail untuk menemukan pertanyaan yang akan dirumuskan dalam kuisioner, atau agar dapat menemukan strategi pengumpulan data dan memperoleh pemahaman yang dianggap paling tepat (Tanzeh, 2018). Dalam penelitian ini, fenomena yang diamati oleh peneliti adalah situasi tempat anak-anak bermain *game online*, durasi waktu bermain *game online* setiap hari dan proses komunikasi anak-anak pada saat bermain *game online free fire*.

Kedua, Wawancara (*Interview*). Menurut Arikunto wawancara merupakan dialog yang dilakukan antara pewawancara dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari terwawancara. Metode ini digunakan untuk mendapatkan data melalui wawancara langsung secara terpimpin antara penulis dengan orang yang memberi informasi dengan menggunakan daftar wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendalami data yang diperoleh melalui observasi. Data yang dicari bersifat *snowball* berdasarkan penemuan dilokasi penelitian wawancara akan berhenti apabila menemukan kejenuhan data (Samsu, 2021).

Ketiga, Dokumentasi. Dokumen merupakan catatan karya seseorang tentang sesuatu yang telah berlalu. Dokumen tentang orang atau sekelompok orang, peristiwa, atau kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan, hal tersebut tentunya sangat berguna dalam penelitian kualitatif, dokumen tersebut dapat berbentuk teks tertulis, *artefacts*, gambar, maupun foto. Contoh dokumen tertulis seperti sejarah kehidupan, biografi, karya tulis, dan cerita (Yusuf, 2017).

Selanjutnya, data-data yang sudah dikumpulkan dalam penelitian ini dianalisis dengan mengkoordinasikan data, menguraikan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, membuat kesimpulan yang bisa disampaikan kepada orang lain (Tanzeh, 2018). Miles dan Huberman menjelaskan tiga kegiatan analisis data yaitu (Yusuf, 2017).



Gambar 1. Teknik Analisis Data Model Miles dan Huberman (Yusuf, 2017)

Miles dan Huberman menyebutkan bahwa langkah-langkah yang ditempuh dalam analisis data adalah *pertama*, Reduksi Data: Reduksi data adalah proses pemilihan, pemfokusan, penyerderhanaan, pemisahan, dan pentransformasian data mentah yang terlihat dalam catatan tertulis lapangan. Reduksi data dilakukan selama penelitian berlangsung dilapangan, reduksi data dimulai sejak penyusunan proposal, menentukan kerangka konseptual, tempat, perumusan pertanyaan penelitian, dan pemilihan pendekatan dalam pengumpulan data. Kemudian dilanjutkan sesudah kerja lapangan dan sampai akhir penelitian lengkap selesai disusun. *Kedua*, Data Display: Pada tahapan ini setelah peneliti melakukan reduksi data atau menumpulkan informasi kemudian disusun dan disajikan dalam bentuk tulisan yang menggambarkan isi penelitian yang dikerjakan. *Ketiga*, Kesimpulan. Kesimpulan adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi dari semua data yang sudah dikumpulkan (Yusuf, 2017).

PEMBAHASAN

A. Game online, Prilaku dan Komunikasi

1. Game Online

Fitri Rahim menyebutkan bahwa *Game online* merupakan dua kata yang berasal dari Bahasa Inggris yaitu *game* dan *online* dimana *game* berarti permainan dan *online* berarti daring (dalam jaringan) *game online* adalah permainan komputer yang dapat dimainkan dengan menggunakan jaringan LAN ataupun internet sebagai media penghubungnya. Hal yang sama disebutkan oleh Adms & Rollings bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain sekaligus dan setiap mesin yang digunakan oleh pemain tersebut akan terhubung antara satu dan yang lainnya dengan satu jaringan yaitu internet (Darwis, 2020; Adiningtiyas, 2017; Afandi, 2013).

Game online adalah sebuah permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti komputer, laptop, *handphone*, dan tablet, agar game dapat dimainkan maka perangkat tersebut harus terkoneksi ke internet. Sedangkan Young mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang menggunakan jaringan internet. Pemainnya dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan, dengan menyelesaikan misi agar mendapatkan nilai tertinggi dalam permainan dan *game online* dapat

dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak dalam waktu yang bersamaan (Amanda, 2016; Sari, 2021).

Salah satu faktor pendorong munculnya berbagai jenis *game online* salah satu *game* yang cukup populer di Indonesia saat ini adalah *game online free fire* peminat *game* ini bukan hanya dari kalangan orang dewasa bahkan anak-anak menjadikan permainan ini sebagai permainan favorit mereka. *Game free fire* merupakan permainan yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019.

Permainan *free fire* atau biasa disingkat FF adalah permainan yang berbasis *online* yang memanfaatkan jaringan internet, *game* ini bergenre *battle royal* yaitu permainan video yang menggabungkan antara elemen bertahan hidup dan eksplorasi dari permainan kesintasan, pemain yang mampu bertahan lebih lama dan memenangkan permainan disebut dengan istilah *boyyah*. Permainan ini dilengkapi dengan berbagai macam karakter, senjata, tempat dan yang lainnya, pemain dapat memperoleh perlengkapan diatas sesuai dengan level permainan dari pemain permainan ini dapat memberikan rangsang rasa kepada pemain Ketika mengalami kemenangan ataupun kekalahan (Ganda, 2021).

Alur permainan *game online free fire* yaitu awalnya seluruh pemain akan dibawa oleh pesawat yang kemudian pemain wajib melakukan terjun bebas setelah menentukan lokasi yang mereka pilih. Selanjutnya tugas masing-masing pemain adalah mencari senjata dan peralatan medis agar pemain dapat melakukan perlawanan dari pemain yang lain tujuannya untuk dapat bertahan hidup, Ketika permainan sedang berlangsung maka akan ada *Airdrop* atau kotak besar yang dibawa oleh sebuah pesawat yang mana didalam kotak tersebut terdapat perlengkapan perang seperti *vest* atau rompi anti peluru, helm, peluru dan juga senjata dengan berbagai tipe seperti *AWM*, *Groza*, dan *M249* dan jenis yang lainnya. Untun menemukan *Airdrop* bukanlah hal yang sulit karena *Airdrop* sendiri memiliki sinar yang berwarna kinung yang akan memancar kearah vertikal atau garis lurus yang mengarah kelangit. Kotak tersebut akan terus bersinar apabila barang yang ada didalamnya belum habis diambil dan akan berhenti bersinar apabila semua barang yang berada didalam kotak tersebut telah habis diambil. Pada suatu waktu zona bahaya akan muncul, lingkaran zona akan berubah menjadi warna merah jika dilihat dari peta. Kemudian pada daerah tertentu akan terjadi ledakan dari zona bahaya, dengan adanya fitur *voicechat* memungkinkan pemain dapat saling berkomunikasi sehingga seorang pemain yang bermain dalam mode *squad* apabila *terknock* dapat meminta bantuan kepada pemain lain agar dapat bermain kembali sedangkan yang bermain dalam mode *solo* ketika *terknock* akan langsung mati dan permainan langsung berakhir (Hakiki & Muhith, 2021).

Game free fire dapat dimainkan dengan tiga mode, *Pertama*, *Mode Solo* yaitu bermain sendirian untuk dapat memenangkan permainan. *Kedua*, *Mode Duo* yaitu bermain dengan dua orang. *Ketiga*, *Mode Squad* yaitu permainan bersama tim yang berjumlah satu atau dua atau tiga dan maksimal empat orang pemain. Karena *game free fire* ini merupakan *game online* yang memungkinkan pemainnya bermain bersama meskipun lokasi atau jarak mereka berbeda-beda. Agar pemain *game* dapat menyelesaikan misi dalam permainan, maka harus saling berkomunikasi antar pemain, di dalam *game online free fire* terdapat sebuah fitur yang disebut *voice note*, fitur inilah yang digunakan pemain untuk saling berkomunikasi dan memberikan informasi agar dapat menjalankan misi dengan baik. Kekompakan pemain merupakan kunci dari kemenangan dalam permainan *game* ini. Kekompakan pemain dapat dicapai dengan komunikasi antara pemain melalui *voice note*.

Kekalahan pemain, terjadi jika tidak menerima kealahannya dan melampiaskan kekesalannya dengan melontarkan kata-kata kasar melalui *voice note* sehingga pemain lain yang mendengar hal tersebut tidak terima dan membalas dengan ucapan-ucapan yang tidak baik pula (Furqan, 2020).

2. Perilaku

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) perilaku berarti tanggapan atau reaksi seorang individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Dari segi biologis perilaku dapat dimakanai sebagai suatu kegiatan maupun aktifitas organisme yang dilakukan oleh makhluk hidup itu sendiri (Dictionary, 2011). Sedangkan menurut Notoatmodjo bahwasannya pada hakikatnya perilaku manusia adalah suatu aktivitas manusia itu sendiri yang mana aktivitas tersebut mencakup bagaimana cara berjalan, berbicara, bereaksi, berfikir, persepsi dan emosi. Selain itu perilaku juga diartikan sebagai aktivitas organisme apakah aktivitas tersebut dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung (Putra, 2016). Adapun perilaku menurut Bimo Walgito menyebutkan bahwa perilaku merupakan sebuah ide, konsep ataupun pemikiran yang bertujuan mewujudkan sesuatu secara menyeluruh dalam kehidupan psikis seseorang (Fauziah, 2013).

3. Komunikasi

Menurut Hardjana komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu *cum* dan *ummus*. Kata *Cum* adalah kata awalan yang berarti “dengan”, atau “bersama dengan”, dan kata *ummus*, yaitu sebuah kata bilangan yang memiliki arti satu. Gabungan kedua kata tersebut membentuk kata benda yaitu *communio*, yang kemudian dalam bahasa Inggris disebut *communion* yang bermakna kebersamaan, persatuan, persekutuan, gabungan, pergaulan, atau hubungan. Untuk melakukan *communio* diperlukan usaha dan kerja, maka kata *communion* dibuat kata kerja yaitu *communicare* berarti membagi sesuatu dengan seseorang, tukar menukar, bercakap-cakap, saling bertukar pikiran, berhubungan atau berteman. Oleh karena itu komunikasi artinya pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan (Lanani, 2013).

Sedangkan menurut William I. Gordon komunikasi dalam bahasa Inggris disebut *communication*. Berasal dari kata Latin yaitu *communis* yang berarti “sama”, kata *communis* adalah kata yang paling sering disebut menjadi asal-usul dari kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Sedangkan Aristoteles mengemukakan bahwa komunikasi adalah siapa mengatakan apa kepada siapa. Definisi ini menyatakan bahwa suatu proses komunikasi membutuhkan tiga unsur untuk mendukungnya, yaitu siapa yang berbicara, apa yang dibicarakan, dan siapa yang mendengarkan (Rustan, 2017).

Sedangkan *Harold Lasswell* mendefinisikan komunikasi sebagai sebuah proses pertanyaan “*Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?*”, Yang Berarti Siapa Mengatakan Apa Dengan Saluran Apa Kepada Siapa Dengan Pengaruh Bagaimana. Dengan demikian, komunikasi adalah suatu upaya yang disengaja dan memiliki tujuan. Sehingga dari definisi tersebut maka terdapat lima unsur dalam komunikasi yang saling bergantung antara satu dan yang lainnya, diantaranya sumber, pesan, saluran atau media, penerima (*receiver*), efek dan (*feed back*) (Mulyana, 2022).

B. Dampak negatif *game online free fire* terhadap perilaku komunikasi pemain *game online free fire* dengan orang tua

Kecanduan bermain merupakan hal yang paling sering terjadi pada pemain *game online*, mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, sebagian besar *game* yang ada saat ini sengaja didesain agar pemainnya merasakan kecanduan dalam bermain sehingga dapat memberikan keuntungan bagi produsennya akan tetapi keuntungan tersebut memberikan dampak yang kurang baik atau buruk bagi pemain (Ariantoro, 2016).

Hal tersebut sesuai dengan apa yang peneliti temukan di Dusun Bile Tepung Lombok Barat, dimana pemain *game free fire* menghabiskan durasi waktu yang cukup lama setiap harinya, sehingga berdampak negatif terhadap perilaku komunikasi mereka, di antaranya perilaku komunikasi negatif kepada orang tua. Diantara perilaku negatif komunikasi anak-anak pemain *game online free fire* dengan orang tuanya dapat dielaborasi di bawah ini:

1. Anak-anak pemain *game online free fire* suka berkata bohong

Karena anak-anak di Dusun Bile Tepung telah kecanduan dalam bermain *game online free fire* maka mereka akan melakukan berbagai cara agar dapat bermain termasuk berbohong kepada orang tuanya. Ketika mereka tidak diizinkan bermain *game* maka mereka akan mengatakan hal lain seperti beralasan untuk pergi bermain bersama teman-temannya padahal dia pergi ke tempat penyewaan WIFI untuk bermain *game online*.

Berkata bohong adalah hal yang dilakukan anak-anak di Dusun Bile Tepung baik yang bermain dengan durasi waktu 5 jam, 4 jam, 3 jam, 2 jam. Perilaku tersebut disebabkan karena anak-anak tidak ingin diketahui orang tuanya jika mereka bermain *game online* karena apabila di dapati ada resiko yang akan mereka dapatkan yaitu mereka tidak di izinkan bermain dan mereka tidak akan diberikan uang untuk bermain.

Islam mengajarkan kita bersikap jujur dan melarang untuk berkata bohong karena kebohongan adalah satu dosa yang dapat mengantarkan kepada dosa-dosa besar. Apa yang terjadi pada anak-anak tersebut merupakan hal yang perlu menjadi perhatian besar bagi orang tua sebelum menjadi kebiasaan anak-anak tersebut maka tugas orang tua untuk senantiasa menjaga (mengontrol) dan selalu menasihati anaknya agar tidak berbohong tentang apapun agar supaya mereka memiliki pribadi yang jujur.

2. Anak-anak pemain *game online free fire* suka membantah perintah orang tua

Dari data diatas dapat kita ketahui bahwa kecanduan dalam bermain *game online free fire* menyebabkan anak-anak di Dusun Bile Tepung susah meninggalkan kebiasaan tersebut sehingga apabila keinginan mereka dihalangi atau tidak diizinkan kemudian dinasihati untuk tidak terlalu sering bermain *game online* oleh orang tua maka mereka akan membantah hal tersebut atau bahkan ada yang mengancam untuk tidak bersekolah jika tidak diizinkan untuk bermain *game*.

Akan tetapi tidak semua anak-anak di Dusun Bile Tepung yang bermain *game online free fire* suka membantah, perilaku ini hanya terjadi pada anak yang mengalami kecanduan lebih tinggi yang bermain *game* 4-5 jam setiap hari. Oleh karena itu tugas orang tua agar bisa mengatur jadwal bermain anaknya agar tidak semakin kecanduan yang dapat memberikan pengaruh yang kurang baik terhadap mereka.

3. Anak-anak pemain *game online free fire* suka *slow respon*

Untuk memenangkan pertarungan saat bermain *game online* maka dibutuhkan kekompakan dan kefokuskan dari para pemain sehingga berdasarkan informasi yang ada dilapangan maka diketahui bahwa saat anak-anak di Dusun Bilatepung bermain *game online free fire* maka akan susah diajak berkomunikasi karena takut terganggu konsentrasinya sehingga saat orang tua mereka mengajak berkomunikasi mereka tidak terlalu menanggapi karena fokus pada permainan.

Hal tersebut sesuai dengan temuan di lapangan pada tanggal 22 Mei 2022 pukul 10:00 WIB, kami mencoba mengajak beberapa anak yang sedang bermain *online* untuk berkomunikasi, akan tetapi sebagian besar anak-anak tersebut tidak merespon dan sebagian yang lain mersepon tapi tanpa menatap peneliti yang mengajak berkomunikasi mereka hanya fokus pada permainan.

Untuk anak-anak yang mengalami kecanduan yang lebih tinggi maka mereka akan lebih fokus pada permainan karena tujuan mereka adalah untuk memenangkan pertandingan sehingga mereka kurang peka terhadap situasi lingkungan. Sehingga ketika di ajak berkomunikasi maka respon mereka menjadi lambat dan bahkan mereka tidak merespon kecuali saat mereka telah menyelesaikan permainan.

C. Bentuk komunikasi negatif anak-anak pemain *game online free fire* di Dusun Bile Tepung Lombok Barat

Bentuk bentuk komunikasi negatif anak-anak pemain *game online free fire* di dusun Bile Tepung diantaranya adalah perilaku negatif saat berkomunikasi dengan sesamanya. Diantaranya sebagai berikut:

1. Anak-anak pemain *game online free fire* suka menggunakan kata-kata kotor

Salah satu dampak negatif dari bermain *game online* adalah menjadikan orang suka berkata kasar dan kotor. Hal ini karena saat bermain *game online* memungkinkan pemainnya untuk saling berkomunikasi sehingga ketika ada kesalahan yang dilakukan oleh teman bermain maka pemain lain akan kesal sampai mengeluarkan kata-kata kotor yang kemudian didengar oleh pemain yang lain, seperti halnya anak-anak di Dusun Bile Tepung saat bermain *game online free fire* tidak jarang mereka menggunakan kata-kata kotor baik kepada teman bermain *game* maupaun teman-teman yang ada disekitarnya.

Perilaku ini terjadi pada anak-anak di Dusun Bile Tepung yang bermain *game online free fire* baik dengan durasi 5 jam, 4 jam, 3 jam, dan 2 jam. Faktor yang menyebabkannya adalah karena meskipun mereka bermain dengan durasi berbeda akan tetapi mereka sama-sama merasakan kesal, marah dan mendengar kata-kata kotor. akan tetapi, yang membedakan adalah anak-anak yang kecanduan lebih tinggi cenderung lebih sering menggunakan kata-kata kotor di dibandingkan dengan anak-anak yang bermain dengan durasi yang lebih sedikit.

Sehingga, hal demikian dapat menjadi perhatian besar bagi orang tua agar mampu mengarahkan anaknya untuk selalu berkata-kata baik sehingga perilaku yang kurang baik tersebut tidak menjadi kebiasaan bagi anak-anak mereka sampai dewasa.

2. Anak-anak pemain *game online free fire* sering berteriak dalam berkomunikasi antar pemain game dan teman sebaya

Bentuk perilaku negatif lainnya dalam berkomunikasi yang disebabkan dampak negatif *game online free fire* adalah anak-anak suka berteriak saat bermain hal tersebut biasanya disebabkan akibat lambatnya respon dari pemain lain dalam memberikan bantuan ataupun mengikuti arahan sehingga mereka menjadi kalah. Penyebab yang lain karena sengitnya permainan kemudian ada teman yang mengganggu sehingga terganggunya konsentrasi mereka.

Beberapa bentuk perilaku komunikasi diatas tentunya dapat menjadi pelajaran bagi kita semua bahwa kecanduan bermain *game online free fire* dapat membawa pengaruh bagi perilaku komunikasi pemainnya terutama anak-anak yang belum mampu untuk mengontrol diri. Seperti halnya yang terjadi pada anak-anak yang ada di Dusun Bilatepung karena telah kecanduan bermain *game online free fire* sehingga mempengaruhi perilaku komunikasi mereka baik terhadap orang tua maupun sesamanya, maka peran orang tua sangat dibutuhkan untuk lebih memperhatikan anak-anaknya dalam bermain *game online free fire* mulai dari membatasi waktu bermain anak atau membuat agenda yang lebih bermanfaat agar anak-anak dapat mengurangi rasa kecanduan mereka dalam bermain agar supaya perilaku tersebut dapat teratasi agar tidak berpengaruh terhadap kehidupan mereka dimasa yang akan datang.

KESIMPULAN

Game online free fire memiliki kontribusi dalam mempengaruhi perilaku komunikasi anak-anak pemain *game free fire* di dusun Bile Tepung Lombok Barat. Hal demikian dilihat dari penggunaan kata-kata kotor (*nyumpak*) pada aktivitas komunikasi pemain game online sedang berlangsung dengan sesama pemain. Kata-kata kotor yang digunakan seperti penyebutan nama-nama binatang *Godek* (Kera), *Basong* (Anjing) dan *Sundel*. Kata-kata kotor tersebut muncul karena kesal mengalami kekalahan pada saat permainan sedang berlangsung. Adapun bentuk perilaku negatif anak-anak pemain *game online free fire* di Dusun Bile Tepung dalam berkomunikasi dengan orang tua dan dengan sesama pemain *game*. Bentuk-bentuk perilaku negatif anak-anak pemain *game online free fire* dalam berkomunikasi dengan orang tuanya adalah karena *game online free fire* ini anak-anak pemain *game* tersebut suka berkata bohong, suka membantah, dan *slow response* (lambatnya respon) dalam merespon pesan-pesan komunikasi orang tua. Sedangkan bentuk perilaku negatif anak-anak pemain game online free fire dalam berkomunikasi dengan teman sebaya adalah suka berkata-kata kotor, sering berkomunikasi dengan nada yang tinggi kepada teman-temannya.

REFERENSI

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1). 28-40.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 111-187.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 228-233.
- Debi, D. F. R., & Yamin, Y. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 818-824.
- Dictionary, I. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Furqan, S. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu). *Skripsi*. BENGKULU: IAIN BENGKULU.
- Ganda, N., & Hidayat, S. (2021). Dampak Game Online Free Fire pada Siswa Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4).
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online “Free Fire Battlegrounds” Terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2).
- Kompas.com. (2021-05-27). *siswi-meninggal-diduga-akibat-kecanduan-game-online*. Diambil kembali dari <https://regional.kompas.com:https://regional.kompas.com/read/2021/05/27/181922878/siswi-meninggal-diduga-akibat-kecanduan-game-online-ibunda-sebut-anaknya>.
- Lanani, K. (2013). Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam pembelajaran matematika. *Infinity Journal*, 2(1), 13-25.
- Mulyana, D. (2022). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Putra, T. P., Adyatma, S., & Normlenai, E. (2016). Analisis perilaku masyarakat bantaran sungai martapura dalam aktivitas membuang sampah rumah tangga di Kelurahan Basirih Kecamatan Banjarmasin Barat. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 3(6).
- Rustan, A. S. (2017). *Pengantar ilmu komunikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Samsu, S. (2021). *Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Research & Development*. Jambi: Pusaka Jambi.
- Sari, A. D. (2021). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Keseharian Remaja (Studi Pada Remaja Pemain Game Online Free Fire di SMA Negeri 1 Kalidawir, Tulungagung. *Skripsi*. Tulung Agung: IAIN Tulung Agung.
- Sriwahyuningsih. (2013). *Metode Penelitian Studi Kasus*. Madura: UTM Press.
- Tanzeh, A. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, dan Operasionalnya*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.