

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, oleh karena itu manusia memerlukan komunikasi untuk berinteraksi dengan orang lain. Proses komunikasi dimulai dari komunikator sebagai pemberi pesan, lalu disampaikan kepada komunikan sebagai penerima pesan. Penyampaian pesan dapat dilakukan baik secara verbal maupun non-verbal. Bentuk pesan juga dapat disampaikan melalui bahasa, sikap dan perilaku, maupun melalui simbo-simbol yang nantinya akan diterima dan diarkan oleh penerima pesan.

Perkembangan teknologi berarti dari masa ke masa teknologi terus berkembang ke arah yang lebih canggih. Perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Menurut Mohammad Zamroni dalam jurnal Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Dampaknya terhadap Kehidupan (2009), arus perkembangan teknologi menyebar luas dan masuk dalam kehidupan masyarakat.

*Mobile phone* merupakan benda yang sangat penting bagi semua masyarakat yang ada di seluruh dunia. Bukan hanya sebagai alat komunikasi *mobile phone* juga dapat digunakan sebagai sarana hiburan. *Mobile phone* tidak hanya digunakan oleh kalangan orang dewasa saja, tetapi remaja dan anak-anak juga gemar memainkan *mobile phone* mereka yang dapat dibawa kemana mana tersebut. Harus kita ketahui bahwa pada zaman dahulu anak-anak lebih suka

permainan tradisional seperti congklak, lompat tali, petak umpat dan sebagainya. Akan tetapi dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih anak-anak sekarang lebih suka bermain *game online*.

*Game online* memiliki daya tarik tersendiri bagi para *gamers*. Tampilan dan tantangan *game* membuat para penggemar *game* menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan *game online* yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan susah. Cukup punya modal *smartphone* dan kuota internet, *game online* pun sudah bisa dengan mudah dan cepat digunakan penggunaanya. *Game online* sekarang ini memang sedang marak-maraknya digunakan. Makanya sampai kalangan anak sekolah dasar saja sudah bermain *game online*. anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang ada dalam kehidupan sehari-harinya.

Bloom (Woofolk dan Nicolich, 1984 : 390) mengemukakan bahwa tujuan akhir proses belajar, yaitu penguasaan pengetahuan (kognitif), (penguasaan nilai dan sikap (efektif), dan penguasaan keterampilan (psikomotorik). Adapun masa anak-anak, perkembangan moral yang terjadi masih relatif terbatas. Ia belum menguasai nilai-nilai abstrak yang berkaitan dengan benar-salah dan baik-buruk. Hal itu dikarenakan dengan pengaruh perkembangan inteletknya masih terbatas. Selain itu, ia belum mengetahui manfaat suatu nilai dan norma dalam kehidupannya.

Hadirnya *game online free fire* ini menimbulkan banyaknya anak usia sekolah dasar di kecamatan ketanggungan kabupaten brebes untuk memainkan *game* ini. *Game online free fire* merupakan *game* yang berbasis pertempuran yang didirikan oleh perusahaan Garena. Permainan ini akan mengumpulkan sebanyak 50 pemain yang akan menuju sebuah peta luas. Pada dasarnya permainan ini mengharuskan pemain untuk saling membunuh agar bertahan sampai akhir permainan dan memenangkan permainan. Sehingga dalam aspek psikologis telah mempengaruhi alam bawah sadar anak-anak bahwasanya hidup ini layaknya seperti di dalam *game*. Ciri-ciri anak yang mentalnya sudah terpengaruhi oleh *game* yaitu mudah marah, emosional dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Dalam postingan berita [kompasiana.com](http://kompasiana.com) mengenai “fenomena Bocil epep, Dampak dari anak-anak kecanduan *game online* yang tidak sesuai dengan usia” Berita ini diunggah pada tanggal 11 Oktober 2021 Banyak anak-anak yang bermain *game* tidak sesuai dengan usianya karena *game* tersebut mengandung unsur kekerasan. Ketidaksesuaian tersebut membuat anak-anak yang memainkannya menjadi meresahkan belakangan ini. Anak-anak tersebut seringkali mengeluarkan kata-kata kasar, emosinya tidak terkontrol, mencuri uang untuk top up *game* dan bahkan memperagakan adegan yang ada dalam *game* dalam gerakan sholat. Anak-anak tersebut dilabeli oleh masyarakat dengan sebutan “Bocil Ep Ep”.

(<https://www.kompasiana.com/sultanrizky1775/6163762b06310e6b2c6e3632/fe-nomena-bocil-ep-ep-dampak-dari-anak-anak-kecanduan-game-online-yang-tidak-sesuai-dengan-usia>)

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahayanya dampak dari *game online free fire* terhadap gaya komunikasi pada anak-anak. Berangkat dari hal tersebut penulis melakukan penelitian terhadap **“Gaya Komunikasi Pengguna *Geme Online Free Fire* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut dandapat dirumuskan masalah mengenai Gaya Komunikasi Pengguna *Game Online Free Fire* pada Anak Usia Sekoah Dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

## 1.3 Identifikasi Masalah

Untuk dapat terarah dan tidak terjadinya kesalahpahaman ini, maka dalam penelitian ini perlu mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Gaya Komunikasi Pengguna *Game Online Free Fire* pada Anak Usia Sekolah Dasardi Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes?

2. Apa saja hambatan yang terjadi pada Gaya Komunikasi Anak usia Sekolah Dasar Pengguna *game Online Free Fire* di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes?
3. Bagaimana Upaya dalam mengatasi hambatan yang terjadi pada Gaya Komunikasi Anak Usia Sekolah Dasar Pengguna *Game Online Free Fire* di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Gaya Komunikasi Pengguna *Game Online Free Fire* pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.
2. Untuk mengetahui hambatan yang terjadi pada Gaya Komunikasi Anak usia Sekolah Dasar Pengguna *game Online Free Fire* di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.
3. Upaya dalam mengatasi hambatan yang terjadi pada Gaya Komunikasi Anak Usia Sekolah Dasar Pengguna *Game Online Free Fire* di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Kegunaan penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan ilmu dan institusi atau lembaga yang menjadi lokasi penelitian serta pihak-pihak lain yang terkait dengan masalah yang diteliti, diataranya sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan khususnya untuk penulis dan seluruh pembaca dengan dilakukannya penelitian tentang Gaya Komunikasi Pengguna *Game Online Free Fire* Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

### 2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi anak-anak diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk berkomunikasi lebih baik lagi.
2. Bagi orang tua dapat member pengetahuan tentang perilaku komunikasi pada anak.
3. Untuk penelitian dan pembaca dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang masalah perilaku komunikasi pada anak.`

### 1.6 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang dapat dijadikan pedoman penelitian dalam melakukan penelitian ini adalah:

Tabel 1.6 Penelitian Terdahulu

| No | Nama Peneliti / Tahun / Nama Jurnal             | Judul                                                                                     | Hasil Peneliti                                                                                                                                                                                                                                     | Perbedaan Peneliti                                                                                                                                                             |
|----|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Shelly Furqon / 2020 / Skripsi IAIN Bengkulu    | Model Komunikasi Mahasiswa Pemain <i>Game Online Free Fire</i>                            | Model komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain <i>game online Free Fire</i> adalah model komunikasi Schram dan model komunikasi Seiler. Pesan komunikasi verbal banyak mengandung bahasa kekinian yang kurang baik atau kasar. | Peneliti ini menitikfokuskan pada gaya Komunikasi yang dilakukan pemain <i>game online Free Fire</i> sedangkan peneliti terdahulu memfokuskan pada model komunikasi.           |
| 2  | Nurfadilah dan Suprayitno / 2022 / Jurnal JPGSD | Analisis Pengaruh <i>Game Online Free Fire</i> Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV SD | Memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu menjadikan anak lebih fokus dan konsentrasi, selain itu anak dapat belajar bahasa asing serta memiliki banyak teman. Dampak                                                    | Peneliti ini menitikfokuskan pada gaya Komunikasi yang dilakukan pemain <i>game online Free Fire</i> sedangkan peneliti terdahulu memfokuskan pada pengaruh <i>game online</i> |

|    |                                                         |                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                         |
|----|---------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                         |                                                                                      | negatifnya yaitu mendengganngarkan perintah orang tua, sering emosi, menjadi lupa segalanya, tidak ada sopan santun, kurang bersosial, dll.                                                                                                                 | <i>Free Fire</i> terhadap perilaku sosial.                                                                                                                              |
| 3. | Debi Fitri Ramadhani dan Yamin / 2021 / Jurnal Educatio | Hubungan <i>Game Online Free Fire</i> dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI | <i>Game online Free Fire</i> berhubungan dengan perilaku komunikasi. Hal ini berdampak positif karena dapat meningkatkan komunikasi verbal yang baik antar siswa, meningkatkan pengetahuan kosa kata dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa. | Peneliti ini menitikfokuskan pada gaya Komunikasi yang dilakukan pemain <i>game online Free Fire</i> sedangkan peneliti terdahulu memfokuskan pada perilaku komunikasi. |

## 1.7 Kerangka Pemikiran

### 1.7.1 Komunikasi

Istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa Latin *Communico* Yang artinya membagi (Cherry dalam Stuart, 1983). Banyak pakar menilai bahwa komunikasi adalah suatu kebutuhan yang sangat fundamental bagi seseorang dalam hidup bermasyarakat. Profesor Wilbur Schramm menyebutnya bahwa komunikasi dan masyarakat adalah dua kata kembar yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Sebab tanpa komunikasi tidak mungkin masyarakat terbentuk, sebaliknya tanpa masyarakat maka manusia tidak mungkin dapat mengembangkan komunikasi (Schramm, 1982). Pendck kata manusia tidak bisa tidak berkomunikasi, karena memang ia adalah makhluk yang dikodratkan untuk hidup berkomunikasi. Apa yang mendorong manusia sehingga ingin berkomunikasi dengan manusia lainnya. Teori dasar biologi menyebut adanya dua kebutuhan, yakni kebutuhan untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya dan kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Harold D. Lasswell salah seorang peletak dasar ilmu komunikasi lewat ilmu politik menyebut tiga fungsi dasar yang menjadi penyebab, mengapa manusia perlu berkomunikasi:

Pertama, adalah hasrat manusia untuk mengontrol lingkungannya. Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui peluang-peluang yang ada untuk dimanfaatkan, dipelihara, dan menghindar pada hal-hal yang mengancam alam sekitarnya. Melalui komunikasi manusia dapat mengetahui suatu kejadian atau peristiwa. Bahkan melalui komunikasi manusia dapat mengembangkan pengetahuannya, yakni belajar dari pengalamannya, maupun melalui informasi yang mereka terima dari lingkungan sekitarnya.

Kedua, adalah upaya manusia untuk dapat beradaptasi dengan lingkungannya. Proses kelanjutan suatu masyarakat sesungguhnya tergantung bagaimana masyarakat itu bisa beradaptasi dengan lingkungannya. Penyesuaian di sini bukan saja terletak pada kemampuan manusia memberi tanggapan terhadap gejala alam seperti banjir, gempa bumi, dan musim yang memengaruhi perilaku manusia, tetapi juga lingkungan masyarakat tempat manusia hidup dalam tantangan. Dalam lingkungan seperti diperlukan penyesuaian, agar manusia dapat hidup dalam gus sana yang harmonis.

Ketiga, adalah upaya untuk melakukan transformasi warisan sosialisasi. Suatu masyarakat yang ingin mempertahankan keberadaannya, maka anggota masyarakatnya dituntut untuk melakukan pertukaran nilai, perilaku, dan peranan. Misalnya bagaimana orang tua mengajarkan tata krama bermasyarakat yang baik kepada anak-anaknya. Bagaimana sekolah difungsikan untuk mendidik warga negara. Bagaimana media massa

menyalurkan hati nurani khalayaknya, dan bagaimana pemerintah dengan kebijaksanaan yang dibuatnya untuk mengayomi kepentingan anggota masyarakat yang dilayaninya.

Ketiga fungsi ini menjadi patokan dasar bagi setiap individu dalam berhubungan dengan sesama anggota masyarakat. Profesor David K. Berlo dari *Michigan State University* menyebur secara ringkas bahwa komunikasi sebagai instrumen dari interaksi sosial berguna untuk mengetahui dan memprediksi sikap orang lain, juga untuk mengetahui keberadaan diri sendiri dalam menciptakan keseimbangan dengan masyarakat (Byrnes, 1965). Jadi komunikasi jelas tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Jadi diperlukan untuk mengatur tata krama pergaulan antarmanusia, sebab berkomunikasi dengan baik akan memberi pengaruh langsung pada struktur keseimbangan seseorang dalam bermasyarakat, apakah ia seorang dokter, dosen, manajer, pedagang, pramugari, pemuka agama, penyuluh lapangan, pramuniaga, dan lain sebagainya.

### **1.7.2 Anak Usia Sekolah Dasar**

Anak usia sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia dari 7 sampai 12 tahun. Pada usia ini menanamkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan sangatlah muda, bahkan menurut Inhelder (2010), usia sekolah dasar terdapat progresi berkesinambungan dari gerakan dan refleks spontan ke kebiasaan yang diperoleh, dan dari kebiasaan itu menuju kecerdasan.

Analoginya anak usia sekolah dasar adalah tunas yang akan tumbuh menjadi pohon yang kokoh, maka budaya literasi harus diterapkan sejak usia sekolah dasar, sehingga literasi bukan hanya menjadi kegiatan membaca, menulis dan berdiskusi formalitas. Namun menjadi keterampilan (*lifeskill*) yang akan diimplementasikan sepanjang masa.

Menurut Suyadi (2009). karakteristik anak-anak usia sekolah dasar adalah anak yang suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Bermain menurut Ade (2011), memiliki fungsi sebagai sarana refreshing untuk memulihkan tenaga seseorang setelah lelah bekerja dan dihindari rasa jenuh.

### **1.7.3 Game Online**

*Game online* menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Selanjutnya Winn dan Fisher (Azis, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

*Game online* didefinisikan menurut Burhan (dalam Affandi 2013) sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

#### 1.7.4 *Garena Free Fire*

*Garena Free Fire* atau lebih dikenal dengan sebutan *Free Fire* (FF) menjadi salah satu *game mobile* yang paling banyak dimainkan di dunia. Bahkan, permainan *battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena untuk Android dan iOS tersebut, pada kuartal ketiga 2021 dinobatkan sebagai *game mobile* yang paling banyak ditonton dengan waktu tonton 812 juta jam. Di setiap sesi permainan, 50 pemain akan ditempatkan di satu pulau. Dimana mereka dapat menjelajahi peta yang luas, bersembunyi di alam liar, atau berusaha mengalahkan musuh untuk menjadi pemain terakhir yang bertahan di pulau itu.

*Game online free fire* memiliki 3 mode permainan. Pertama, *gamers* dapat bermain *mode solo* (sendiri), dalam mode ini memiliki satu tujuan yaitu sukses bertahan hidup dari 49 pemain lainnya. Kedua, *mode duo* (dua),

bermain dengan beranggotakan 2 pemain. Pemain memiliki kemampuan untuk membangkitkan atau menyembuhkan teman yang jatuh, terdapat 25 tim dalam mode ini. Ketiga, *mode squad* (tim) yang berjumlah 4 orang, terdapat 13 tim dalam mode ini. Terdapat juga bermain dengan beranggotakan 3 orang tdiak berbeda dengan mode sebelumnya.

*Free fire* menyediakan fitur *chatting* terhadap sesama *gamers* yang bermain. Juga chat pada sebuah channel yang berisikan pemain-pemain lainnya di antar kota. Dan juga *chatting* antar sesama agquad/tim/clan. Dalam *game online free fire* terdapat *voice chat*, pemain-pemain dapat melakukan *voice chat* untuk melakukan interaksi antara sesama tim yang berjumlah 4 orang. Jadi tidak perlu memberitahu secara langsung/berjumpa namun dapat melakukan pembicaraan taktik dalam *voice chat*.

#### **1.7.5 Gaya Komunikasi**

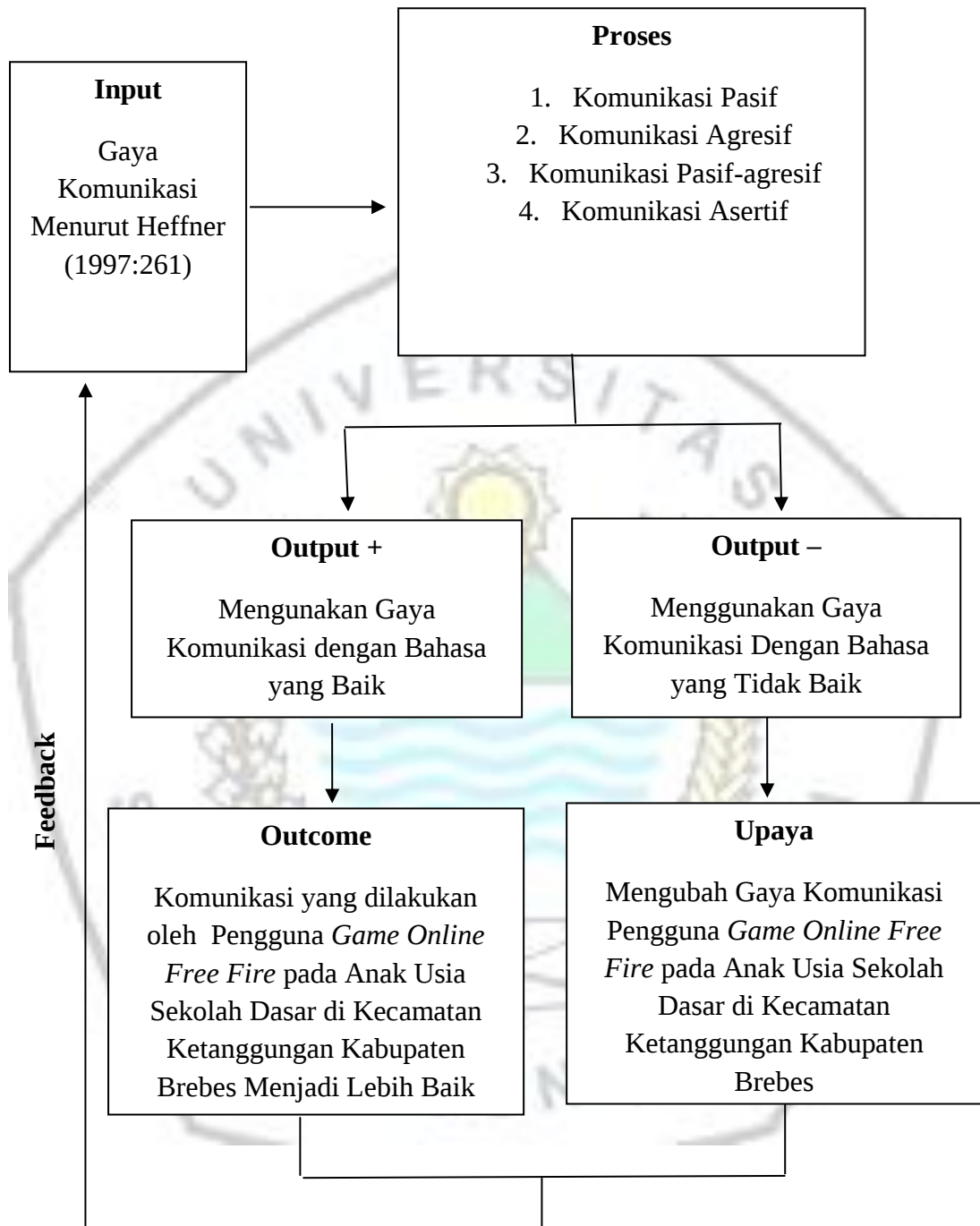
Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, membuktikan bahwa gaya komunikasi sangat penting dan bermanfaat guna memperlancar proses komunikasi dan menciptakan hubungan yang harmonis. Gaya komunikasi merupakan tindakan atau perilaku komunikasi yang digunakan oleh komunikator guna mendapatkan respon atau tanggapan tertentu dari komunikan dalam situasi yang tertentu. Pemilihan gaya komunikasi yang digunakan sangat bergantung pada maksud dari komunikator. Menurut pendapat Widjaja (2000), gaya komunikasi merupakan teknik atau cara penyampaian dan gaya bahasa yang dimiliki oleh seseorang atau individu.

Gaya yang dimaksud adalah tindakan verbal, berupa kata-kata dan tindakan nonverbal berupa seperti bahasa tubuh, penggunaan waktu, penggunaan ruang dan jarak.

Gaya komunikasi menggambarkan nilai dan kepercayaan, hal tersebut ditentukan oleh budaya dan kepribadian yang dimiliki oleh individu sehingga gaya komunikasi setiap individu tidak sama. Ada beberapa faktor yang memengaruhi gaya komunikasi seperti konteks, tujuan, konsep diri, nilai-nilai dan gaya komunikasi yang diterapkan oleh masing-masing individu pada saat berinteraksi.

Teori gaya komunikasi menurut Heffner (1997). Terdapat empat tipe dasar yang digunakan untuk menggambarkan gaya komunikasi seseorang , diantaranya : komunikasi pasif, komunikasi agresif, komunikasi pasif-agresif, dan komunikasi asertif. Seperti yang dijabarkan pada kerangka pemikiran dibawah :

**Bagan 1.6 Kerangka Pemikiran**



## 1.8 Definisi dan Oprasional Konsep Penelitian

### 1.8.1 Definisi Konsep Penelitian

Konsep adalah unsur pokok dari pada penelitian. Kalau masalahnya dan kerangka teoritisnya sudah jelas, biasanya sudah diketahui pula fakta mengenai gejala-gejala yang menjadi pokok penelitian dan suatu konsep sebenarnya adalah definisi secara singkat dari sekelompok fakta atau gejala itu.

Generalisasi dari sekelompok fenomena tertentu, sehingga dapat dipakai untuk menggambarkan berbagai fenomena yang sama. Konsep merupakan suatu kesatuan pengertian tentang suatu hal atau persoalan yang dirumuskan. Dalam merumuskan kita harus dapat menjelaskannya sesuai dengan maksud kita memakainya. (Singarimbun dan Efendi, 2009).

Sehubungan dengan hal di atas, maka peneliti membatasi dari sejumlah konsep yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu :

- a. *Game online Free Fire* adalah game menembak *battle royale*. Di setiap sesi permainan, 50 pemain akan ditempatkan di satu pulau. Dimana mereka dapat menjelajahi peta yang luas, bersembunyi di alam liar, atau berusaha mengalahkan musuh untuk menjadi pemain terakhir yang bertahan di pulau itu.
- b. Anak sekolah dasar adalah anak yang memiliki usia dari 7 sampai 12 tahun. Karakteristik anak-anak usia sekolah dasar adalah anak

yang suka bermain. Dunia anak adalah dunia bermain dan belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang

- c. Gaya komunikasi merupakan tindakan atau perilaku komunikasi yang digunakan oleh komunikator guna mendapatkan respon atau tanggapan tertentu dari komunikan dalam situasi yang tertentu. Pemilihan gaya komunikasi yang digunakan sangat bergantung pada maksud dari komunikator.

**Tabel 1.8 Operasionalisasi Konsep Penelitian**

| Konsep Penelitian                          | Dimensi                     | Parameter                                                                                           |
|--------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gaya Komunikasi Menurut Heffner (1997:261) | 1. Komunikasi Pasif         | a. Merasa Cemas<br>b. Merasa Terjebak<br>c. Merasa Putus Asa                                        |
|                                            | 2. Komunikasi Agresif       | a. Mengancam<br>b. Menyalahkan<br>c. Mengkritik                                                     |
|                                            | 3. Komunikasi Pasif-agresif | a. Sarkastis Terhadap Orang Dibelakang<br>b. Manipulasi                                             |
|                                            | 4. Komunikasi Asertif       | a. Memiliki Harga Diri yang Tinggi<br>b. Memiliki Bahasa Tubuh Tenang<br>d. Menjadi Pendengar Aktif |

## **1.9 Metode Penelitian**

### **1.9.1 Metode Penelitian yang digunakan**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, menurut rahmat (2005: 24-26) penelitian deskriptif ditujukan untuk:

- a. Mengumpulkan informasi secara actual dan terperinci
- b. Mengidentifikasi masalah
- c. Membuat perbandingan dan evaluasi
- d. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Penelitian Kualitatif adalah penelitian yang bersifat interpretative (menggunakan penafsiran) yang melibatkan banyak metode, dalam menelaah masalah penelitiannya. Denzin dan Lincoln (dalam Mulyanadan Solatun, 2007:5) peneliti kualitatif lazim menelaah hal-hal yang berada dalam lingkungan alamiahnya, berusaha memahami, menafsirkan, fenomena berdasarkan makna-makna yang orang berikan kepada hal-hal tersebut.

### **1.9.2 Informan dan Teknik Pemilihan Data**

Informan adalah orang yang berada dan terkait pada lingkup penelitian, artinya orang yang dapat memberikan informasi tentang

situasi dan kondisi latar penelitian kepada peneliti. Adapun informan tersebut adalah: Anak usia Sekolah Dasar yang berusia antara 7-12 tahun yang bermukim di kecamatan Ketanggungan kabupaten Brebes yang memainkan permainan *game online Free Fire*.

### 1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu :

#### a. Riset Kepustakaan (*Library research*)

Riset Kepustakaan menurut Supranto, yaitu untuk mengumpulkan data-data dan teori dalam penelitian ini maka peneliti mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan (Ruslan, 2008:31)

#### b. Wawancara

Menurut Yusuf (2014) wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara (interview) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (interviewee) melalui komunikasi langsung dimana pewawancara bertanya langsung yang berkaitan tentang suatu objek yang diteliti dan telah dirancang sebelumnya. Pada penelitian ini, peneliti sebagai pewawancara mengajukan beberapa pertanyaan langsung kepada informan yang

dapat memberikan informasi yang berkaitan dengan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

**c. Observasi**

Dalam teknik observasi peneliti sendiri yang akan melakukan pengamatan dengan melihat, mendengar, mencium, atau mendengarkan suatu objek tentang apa yang terjadi dilapangan kemudian menyimpulkan dari semua yang telah diamati.

**d. Dokumentasi**

Dalam teknik dokumentasi peneliti melakukan pencatatan berbagai dokumen yang ada serta dokumen dari hasil wawancara langsung kepada informan dan juga dokumen berupa gambar atau foto yang telah diambil selama proses penelitian yang dapat digunakan untuk memperkuat penelitian kualitatif agar dapat lebih dipercaya.

**1.9.4 Teknik Keabsahan Data**

Dalam pengujian keabsahan data salah satu caranya adalah dengan melakukan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2013: 330).

Menurut Denzin dalam Moleong (2013: 330) terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data.

1. Triangulasi sumber berarti membandingkan dan mengecek balik kepercayaan suatu informasi atau data hasil wawancara antara informan satu dengan informan yang lain.
2. Triangulasi metode yaitu pengecekan kepercayaan hasil penelitian beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

#### **1.9.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang dilakukan dalam peneliti ini adalah teknik analisa kualitatif, peneliti menganalisis data dengan cara menjelaskan dengan bentuk logis. Menurut Sugiyono (2012:244) teknik analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang telah diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan Huberman dalam Yusuf (2014), yaitu :

##### **1. Reduksi Data**

Data yang diperoleh di lapangan jumlah nya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data berarti merangkum,

memilah hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Karena semakin lama peneliti kelapangan akan semakin banyak jumlah datanya, kompleks dan rumit. Data yang lebih direduksiakan memberikan gambaran yang jelas untuk peneliti, sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

## 2. Penyajian Data

Kegiatan utama kedua dalam tata alir kegiatan analisis data adalah Penyajian Data. Penyajian dalam konteks ini adalah kumpulan informasi yang telah tersusun yang membolehkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk display data dalam penelitian kualitatif yang paling sering yaitu teks naratif dan kejadian atau peristiwa itu terjadi di masa lampau.

## 3. Kesimpulan/verifikasi

Kegiatan utama ketiga dalam analisis data yaitu penarikan kesimpulan/verifikasi. Penarikan kesimpulan yaitu melakukan verifikasi (pemeriksaan tentang kebenaran laporan) secara terus menerus sepanjang proses penelitian berlangsung, yaitu sejak awal memasuki lokasi penelitian dan selama proses pengumpulan data. Pada penelitian ini data dianalisis dan dicari pola, tema, hubungan persamaan, hal-hal yang sering timbul, dituangkan dalam kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan pengambilan intisari dari rangkaian kategori hasil penelitian berdasarkan observasi, wawancara serta dokumentasi hasil penelitian.

### 1.10 Lokasi dan Jadwal Penelitian





