

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Tinjauan Tentang Komunikasi

1.1.1 Definisi Komunikasi

Salah satu persoalan dalam memberi pengertian atau definisi tentang komunikasi, yakni banyaknya definisi yang telah dibuat oleh para pakar menurut bidang ilmunya. Hal ini disebabkan oleh banyaknya disiplin ilmu yang telah memberi terhadap perkembangan ilmu komunikasi, misalnya psikologi, sosiologi, antropologi, ilmu politik, ilmu manajemen, linguistik, matematika, ilmu elektronika, dan sebagainya. Jadi, pengertian komunikasi tidak sesederhana yang kita lihat sebab para pakar memberi definisi menurut pemahaman dan perspektif masing-masing. 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).

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan "Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa dan apa pengaruhnya".

Lain halnya dengan Steven, justru ia mengajukan sebuah definisi yang lebih luas, bahwa komunikasi terjadi kapan saja suatu organisme memberi reaksi terhadap suatu objek atau stimuli. Apakah itu berasal dari seseorang atau lingkungan sekitarnya. Misalnya seorang berlindung pada suatu tempat karena diserang badai, atau kedipan mata sebagai reaksi terhadap sinar lampu, juga adalah peristiwa komunikasi.

Sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication*) bahwa:

"Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia; (2) melalui pertukaran informasi; (3) untuk Menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain, serta (4) berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu", (Book, 1980).

Everett M. Rogers seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika yang telah banyak memberi perhatian pada studi riset komunikasi, khususnya dalam hal penyebaran inovasi membuat definisi bahwa:

"Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka."

Definisi ini kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D. Lawrence Kincaid (1981) sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa:

"Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam".

Rogers mencoba menspesifikasikan hakikat suatu hubungan dengan adanya suatu pertukaran informasi (pesan), di mana ia menginginkan adanya perubahan sikap dan tingkah laku serta kebersamaan dalam menciptakan saling pengertian dari orang-orang yang ikut serta dalam suatu proses komunikasi.

Definisi-definisi yang dikemukakan di atas tentunya belum mewakili semua definisi komunikasi yang telah dibuat oleh banyak pakar, namun sedikit banyaknya kita telah dapat memperoleh gambaran seperti apa yang diungkapkan oleh Shannon dan Weaver (1949) bahwa komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh memengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Oleh karena itu, jika kita berada dalam suatu situasi berkomunikasi, kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi.

2.1.2 Unsur-Unsur Komunikasi

Awal tahun 1960-an David K. Berlo membuat formula komunikasi yang lebih sederhana. Formula itu dikenal dengan nama "SMCR", yakni: *Source* (pengirim), *Message* (pesan), *Channel* (saluran - media) dan *Receiver* (penerima).

Selain Shannon dan Berlo, juga tercatat Charles Osgood, Gerald Miller dan Melvin L. De Fleur menambahkan lagi unsur efek dan umpan balik (*feedback*) sebagai pelengkap dalam membangun komunikasi yang sempurna. Kedua unsur ini nantinya lebih banyak dikembangkan pada proses komunikasi antarpribadi (*persona*) dan komunikasi massa.

Perkembangan terakhir adalah munculnya pandangan dari Joseph de Vito, K. Sereno dan Erika Vora yang menilai faktor lingkungan merupakan unsur yang tidak kalah pentingnya dalam mendukung terjadinya proses komunikasi.

1. Sumber

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *source*, *sender* atau *encoder*.

2. Pesan

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan, hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content* atau *information*.

3. Media

Media yang dimaksud di sini ialah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi pancaindra dianggap sebagai media komunikasi. Selain indra manusia, ada juga saluran komunikasi seperti telepon, surat, telegram yang digolongkan sebagai media komunikasi antarpribadi.

Dalam komunikasi massa, media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, di mana setiap orang dapat melihat, membaca, dan

mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan atas dua macam, yakni media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti halnya surat kabar, majalah, buku, leaflet, brosur, stiker, buletin, hand out, poster, spanduk, dan

sebagainya. Sementara itu, media elektronik antara lain: radio, film, televisi, video recording, komputer, electronic board, audio casetre dan sebagainya.

Selain media komunikasi seperti di atas, kegiatan dan tempat-tempat tertentu yang banyak ditemui dalam masyarakat pedesaan, bisa juga dipandang sebagai media komunikasi sosial, misalnya rumah-rumah ibadah, balai desa, arisan, panggung kesenian, dan pesta rakyat.

4. Penerima

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam istilah, seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggris disebut *audience* atau *receiver*. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber. Tidak ada penerima jika tidak ada sumber.

Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, karena dialah yang menjadi sasaran dari komunikasi. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan, atau saluran.

Kenallah khalayakmu adalah prinsip dasar dalam berkomunikasi. Karena mengetahui dan memahami karakteristik penerima (khalayak), berarti suatu peluang untuk mencapai keberhasilan komunikasi.

5. Pengaruh

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelumnya dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang (De Fleur, 1982). Oleh karena itu, pengaruh bisa juga diartikan perubahan atau penguatan

keyakinan pada pengetahuan, sikap, dan tindakan seseorang Sebagai akibat penerimaan pesan.

6. Tanggapan Balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima. Misalnya sebuah konsep surat yang memerlukan perubahan sebelum dikirim, atau alat yang digunakan untuk menyarapakan pesan itu mengalami gangguan sebelum sampai ke tujuan. Hal-hal seperti itu menjadi tanggapan balik yang diterima oleh sumber.

7. Lingkungan

Lingkungan atau situasi ialah faktor-faktor tertentu yang dapat memengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

2.1.3 Fungsi Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy dalam buku Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi (2003), mengemukakan 4 fungsi dari komunikasi yaitu:

1. Menyampaikan informasi

Sebuah informasi dapat terjadi karena komunikasi yang disampaikan oleh manusia. Seperti ilmu pengetahuan yang dikemas kedalam buku, berita di televisi, sampai informasi pribadi yang diunggah melalui media sosial.

2. Mendidik

Manusia bisa tumbuh dengan kepribadian yang baik karena dididik melalui komunikasi. Ketika kecil, seorang ibu selalu mengajak anaknya berkomunikasi sehingga anak mengerti dengan bahasanya. Berlanjut dengan pendidikan komunikasi di sekolah, perguruan tinggi dan kehidupan di masyarakat.

3. Menghibur

Bersimpati kepada seseorang, buku motivasi yang membuat semangat, acara televisi yang menghibur, hingga lirik lagu yang menggairahkan adalah bentuk komunikasi yang dapat diartikan bahwa komunikasi adalah alat untuk menghibur manusia.

4. Memengaruhi

Tak kenal maka tak sayang merupakan sebuah istilah yang muncul karena proses komunikasi yang dapat memengaruhi tindakan dan pemikiran seseorang. Contohnya sosialisasi kesadaran lingkungan merupakan bentuk komunikasi yang dibuat untuk mempengaruhi manusia agar peduli dengan lingkungan.

2.2 Tinjauan Tentang Gaya Komunikasi

2.2.1 Pengertian Gaya Komunikasi

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.

Menurut Heffner (1997) dalam teori komunikasinya terdapat empat tipe dasar yang digunakan untuk menggambarkan gaya komunikasi seseorang yaitu:

a. Komunikasi Pasif

Tidak pernah membela dirinya sendiri, tidak mengungkapkan perasaan, pikiran dan opini yang ada merupakan bentuk dari komunikasi pasif. Jika seseorang dengan komunikasi pasif mengungkapkan perasaannya dengan meminta maaf yang ada hanya terabaikan, karena dirinya membiarkan orang lain untuk mendominasi dengan cara memperbolehkan orang lain mengambil keuntungan dari dalam dirinya dengan melanggar hak - hak diri sendiri. Dampaknya, seorang komunikator pasif akan merasa cemas dan terjebak dalam keputusan karena tidak bisa mengendalikan dirinya sendiri. Komunikator pasif dapat lebih kuat jika mempertegas dirinya sendiri.

b. Komunikasi Agresif

Komunikator agresif merupakan tipe yang dapat mempertahankan diri sendiri secara terang - terangan, namun terkadang berperilaku tidak baik. Dalam komunikasi verbalnya pun pesan yang dilontarkan terlihat menjatuhkan dan melanggar hak orang lain. Bahasa tubuh yang digunakannya terkesan sombong dan mudah marah jika apa yang diinginkan tidak sesuai. Terciptanya sikap agresif ini berasal dari rasa tidak percaya diri sehingga melampiaskannya dalam bentuk dominasi kekuasaan dengan memanfaatkan kelemahan orang lain, mengancam, sering mengkritik, dan melakukan manipulasi yang membuat orang lain bertindak seperti apa yang diinginkan dengan cara menciptakan rasa bersalah dan mengintimidasi. Pada akhirnya, komunikator agresif ini akan dijauhi oleh orang lain.

c. Komunikasi Pasif-Agresif

Tipe komunikator ini tidak berhubungan langsung dengan permasalahan. Mereka nampak tidak terlibat masalah dengan siapapun, namun secara tidak langsung mengungkapkan kemarahannya dan merasa frustrasi. Komunikator pasif - agresif berperilaku sarkasme, melakukan penolakan dan mengekspresikan bahasa tubuh yang berbeda dengan apa yang dilihat dan yang dilakukan. Seperti mengatakan ya disaat mereka ingin sekali mengatakan tidak. Mereka juga sering berkomunikasi yang tidak baik mengenai orang lain tanpa sepengetahuannya. Dan berperilaku menghindari konfrontasi tetapi berusaha memenangkan dengan cara manipulasi.

d. Komunikasi Asertif

Seseorang dengan tipe komunikasi yang asertif atau tegas adalah komunikator yang kuat. Dimana mereka secara efektif mengatakan apa yang dipikirkan maupun perasaannya dengan jelas dan hormat. Dalam menangani suatu masalah pun tanpa menyudutkan orang lain. Mereka dengan komunikator tegas memiliki harga diri yang sehat dengan bahasa tubuh yang tenang, dapat mengendalikan dirinya sendiri dan mampu menjadi pendengar yang aktif.

2.2.2 Jenis Jenis Gaya Komunikasi

Tubbs dan Moss (2008) menyatakan bahwa ada 6 jenis gaya komunikasi seseorang yaitu:

a. *The Controlling Style*

Seseorang yang menggunakan gaya komunikasi *Controlling* ini ditandai dengan adanya satu keinginan atau tujuan untuk membatasi, memaksa, dan mengatur perilaku, pikiran dan tanggapan orang lain. *Controlling Style of Communications* lebih mengutamakan perhatiannya kepada pengirim pesan dibandingkan dengan usaha mereka

yang berharap mendapatkan pesan. Mereka yang memakai gaya komunikasi ini tidak memiliki rasa ketertarikan dan perhatian untuk mengirim pesan ataupun umpan balik dari pesan yang dikirimnya, kecuali jika umpan balik tersebut digunakan untuk kepentingannya. Orang yang memakai komunikasi ini disebut komunikator satu arah atau *one way Communications*.

b. *The Equalitarian Style*

The Equalitarian Style of Communications memiliki aspek penting di dalam gaya berkomunikasi yaitu adanya kebersamaan yang ditandai dengan berlakunya arus penyebaran pesan - pesan secara verbal baik lisan maupun tulisan yang bersifat dua arah (*two way traffic of Communications*). Mereka yang memakai gaya komunikasi ini memiliki makna kebersamaan, artinya mereka yang memiliki rasa kepedulian tinggi dan memiliki keahlian dalam menjalin hubungan baik dengan orang lain baik secara pribadi maupun yang lainnya. *The Equalitarian Style* juga memudahkan mereka yang menggunakannya dalam berkomunikasi baik secara kelompok ataupun dengan individu.

c. *The Structuring Style*

Memanfaatkan pesan - pesan verbal baik secara lisan ataupun tulisan yang digunakan untuk memperjelas perintah yang harus dilakukan merupakan bentuk dari gaya komunikasi berstruktur. Sedangkan yang menjadi pusat perhatian dari pengirim pesan adalah keinginannya untuk mempengaruhi orang lain dan mampu dalam merencanakan pesan - pesan verbal untuk memperjelas tujuan, memberikan penegasan atau memiliki jawaban dari setiap pertanyaan - pertanyaan yang ada.

d. *The Dinamic Style*

Gaya komunikasi dinamis cenderung bersifat agresif karena pengirim pesan sadar bahwa lingkungannya berorientasi pada tindakan. Tujuan dari gaya komunikasi ini yaitu

komunikasi yang agresif dengan memancing penerima pesan supaya bertindak dengan lebih baik. Gaya komunikasi ini cukup efektif bila dipakai untuk menyelesaikan masalah, hanya saja penerima pesan biasanya tidak memahami yang dimaksud oleh pengirim pesan.

e. *The Relinquishing Style*

Pengirim pesan bekerjasama dengan orang lain adalah maksud dari gaya komunikasi *Relinquishing* yang ketersediaannya untuk menerima masukan, pendapat dan gagasan, dari pada berkeinginan untuk memerintah orang lain. Walaupun pengirim pesan berhak untuk memberi perintah dan mengontrol orang lain. Gaya komunikasi ini sangat efektif digunakan untuk mereka disuatu kelompok atau organisasi yang melibatkan orang banyak, karena pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan dapat dipertanggungjawabkan.

f. *The Withdrawal Style*

Melemahnya tindak komunikasi yang dilakukan merupakan gaya komunikasi yang dipakai oleh mereka yang tidak memiliki keinginan dalam berkomunikasi dengan orang lain karena adanya kendala atau permasalahan antar pribadi yang dihadapinya. Oleh karena itu gaya komunikasi ini bisa disebut sebagai pengalih dari permasalahan, contohnya seperti orang yang tidak mau ikut campur dengan suatu urusan artinya orang tersebut mencoba melepas diri dari tanggung jawabnya atau menghindari diri dari tindakan berkomunikasi dengan orang lain.

2.3 Tinjauan Tentang *Game Online*

2.3.1 Pengertian *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.

2.3.2 Jenis Game Online

Game online memiliki variasi bentuk permainan yang membuat remaja tertarik dan tidak pernah bosan untuk memainkannya. Adapun jenis game online menurut Fitri, Erwinda, & Ifdil (2018) menyebutkan diantaranya :

1. *First person shooter game* (FPS) Game yang dimainkan dengan sudut pandang karakter dalam permainan, dimana setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal akurasi, reflex, dan lainnya. Game ini bisa melibatkan banyak orang dan biasanya game ini mengambil setting perang dengan senjata militer. Contohnya seperti *point blank*, atau *call of duty*.
2. *Real time strategy games* (RTS) Game ini mengharuskan tiap pemain untuk mengatur strategi bermain. Salah satu contoh permainannya ialah *starwars*.

3. *Massively multiplayer online roleplaying games (MMORPG)* Permainan ini biasa dimainkan dalam jumlah besar (lebih dari 100 pemain) dimana pemain melakukan interaksi satu dengan lainnya secara langsung. Contoh jenis game ini seperti *ragnarok*, dan *DOTA*.
4. *Cross platform online play* Permainan yang dimainkan dengan perangkat (*hardware*) berbeda dan biasanya menggunakan konsol game seperti *playstation 2*, dan *Xbox*.
5. *Massively multiplayer online game browser* Game dimainkan di *browser* seperti *internet explorer* ataupun *Mozilla firefox*. Game pemain tunggal *online* sederhana dapat dimainkan di browser melalui teknologi skrip *HTML*, dan *javascript*, *ASP*, *PHP*, *MySQL*.

2.4 Tinjauan Tentang Game Online Free Fire



Gambar 2.4.1 Game Online Free Fire

Free Fire adalah sebuah *game* perang yang mengumpulkan hingga 50 pemain di sebuah peta yang luas, dimana setiap pemain harus saling membunuh dan menjadi satu-satunya orang yang bisa bertahan untuk menjadi pemenang. *Gameplay* Free Fire ini serupa dengan *game* lainnya yang bergenre battle royale, seperti PUBG, Fortnite atau ROS (Rules

of Survivor) dimana semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib melakukan terjun bebas.



Gambar 2.4.2 50 Pemain didalam Pesawat

Tiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Di tengah permainan nanti akan ada pesawat yang lewat dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, helm, senjata khusus seperti AWM, Groza dan M249 ataupun senapan mesin.



Gamabar 2.4.3 Gambaran Airdrop

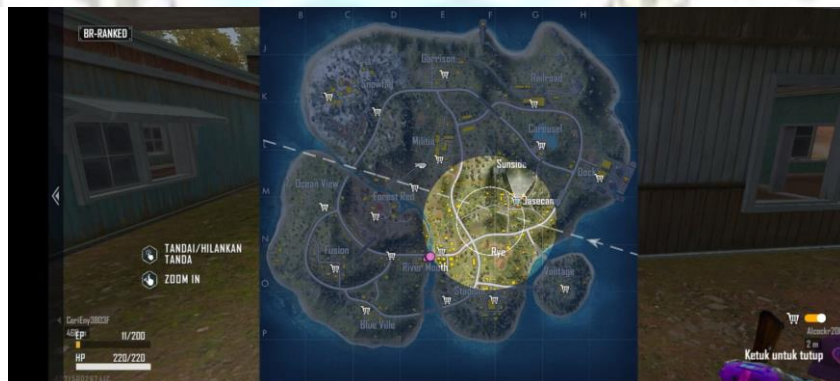
Pada waktu-waktu tertentu permainan, zona bahaya atau disebut *danger* akan muncul, lingkaran zona bahaya akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Di daerah-daerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode *squad*, seseorang yang terkena ledakan akan berada dalam kondisi *hit* tetapi jika itu terjadi pada mode *solo*, pemain tersebut akan

langsung mati. Waktu bermain yang lama dan peta yang luas tidak akan membuat permainan ini berakhir jika tidak ada zona bahaya.



Gamabar 2.4.4 Gambaran *Danger*

Di luar zona aman, darah pemain akan terus berkurang. Maka dari itu pemain harus selalu berada di dalam zona aman agar pemain bisa tetap hidup. Zona aman akan terus diperbaharui dan mengecil jika pemain berada di area aman yang terlalu kecil, adrenalin pemain akan ikut meningkat mengingat sebentar lagi pemain harus bermigrasi ke zona lain.



Gambar 2.4.5 Gambaran Zona Aman

Di sinilah kamu dapat melihat kualitas pemain. Selain kebutuhan akan keterampilan perang dan kemampuan untuk bertahan hidup, permainan bertahan hidup ini juga membutuhkan ketenangan dan keberuntungan hingga akhirnya bisa menjadi pemain terakhir atau sering disebut dengan *Booyah*.



Gambar 2.4.6 Gambaran *Booyah*

Game Online Free Fire juga memiliki laman resmi di berbagai platform di dunia digital sebagai berikut :





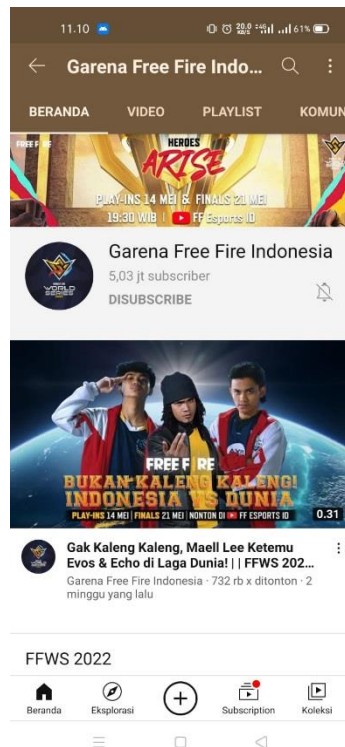
Gambar 2.4.7 Laman Facebook Free Fire

Gambar tersebut merupakan laman *facebook game online free fire*. Laman *facebook* sudah di sukai oleh banyak orang yaitu sebanyak 26.136.331 orang. Laman tersebut memposting tentang berbagai macam hal seperti menginfokan berbagai macam *event* yang sedang diadakan oleh *game online free fire*, menginfokan tentang tampilan baru yang sudah di *update* oleh pihak *game online free fire*, menayangkan siaran langsung ketika ada turnamen *game online free fire*.



Gambar 2.4.8 Laman Instagram Free Fire

Gambar tersebut merupakan official *instagram game online free fire*. Akun *instagram* tersebut memposting tentang berbagai macam hal seperti menginfokan berbagai macam *event* yang sedang di adakan oleh pihak *game online free fire*. Menginfokan berbagai macam tampilan baru yang sudah di *update* oleh pihak *game online free fire*, menginfokan berbagai macam turnamen yg akan atau sedang di selenggarakan.



Gambar 2.4.9 Channel Youtube Free Fire

Gambar tersebut merupakan *official youtube game online free fire*, akun youtube tersebut sudah memiliki *subscribers* kurang lebih 3 juta *subscribers*. Akun youtube memposting tentang berbagai macam hal seperti menginfoka berbagai macam event yg sedang di adakan oleh pihak *game online free fire*, menginfokan berbagai macam tampilan baru yang sudah di *update* oleh pihak *game online free fire* dan memposting live berbagai macam turnamen yg sedang di selenggarakan.

2.5 Tinjauan Tentang 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 Udin Syaefudin Sa'ud (2007) jenjang pendidikan dasar merupakan jenjang terbawah dari sistem pendidikan nasional, seperti yang ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah. Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya sembilan tahun diselenggarakan selama enam tahun di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan tiga tahun di Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/Mts) atau satuan pendidikan yang sederajat.

2.5.1 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Beberapa ahli psikologi mengungkapkan teori perkembangan dan pertumbuhan untuk anak usia sekolah dasar baik secara fisik maupun psikis, pada masa sekolah dasar bisa dikatakan sebagai masa keemasan dalam kehidupan manusia. Menurut Abdul Alim (2009: 82), jika dilihat secara fisik, karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu:

1. Anak usia SD senang Bermain. Pendidik diharuskan paham dengan perkembangan anak, memberikan aktivitas fisik dengan model bermain. Hal ini tentu akan sangat menentukan terhadap program pendidikan dan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dan juga orang tua selama proses pendidikan berlangsung bagi anak usia sekolah dasar. Setiap program pendidikan dan pembelajaran terutama di sekolah dasar pada setiap mata pelajaran yang diberikan harus mampu menampilkan kegiatankegiatan yang menarik perhatian anak sehingga dengan sukarela dan antusias anak akan mengikuti pendidikan dan pembelajaran yang diberikan. Pada saat ini, program pendidikan tentunya sudah banyak dilakukan pada satuan pendidikan dengan berbagai program pendidikan dan pembelajaran yang lebih variatif.
2. Anak usia SD senang bergerak Anak usia SD berbeda dengan orang dewasa yang betah duduk berjam-jam, namun anak-anak berbeda bahkan kemungkinan duduk tenang maksimal 30 menit. Tidak bisa diam itu bisa dikatakan karakteristik yang bisa dilihat secara faktual oleh kita. Namun secara teori perkembangan hal itu memang terjadi. Senang bergerak bukan berarti tanpa aturan dan tidak bisa dikendalikan atau berlebihan, akan tetapi senang bergerak bagi anak usia sekolah dasar bisa diarahkan kepada hal-hal yang sifatnya mendidik. Setiap pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar tidak banyak menuntut dalam hal pemberian materi dengan cara duduk dengar tentang materi dari guru dalam waktu yang cukup lama, akan tetapi harus mempertimbangan daya tahan tubuh anak sehingga tidak akan menimbulkan rasa bosan atau jenuh yang bisa mengakibatkan motivasi dan daya konsentrasi selama pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran menjadi menurun.

3. Anak usia SD senang beraktivitas kelompok Anak usia SD umumnya mengelompok dengan teman sebaya atau se-usianya. Pada bagian ini, kegiatan yang bisa dilakukan oleh anak didik usia Sekolah Dasar bisa dengan cara interaksi sosial dengan teman sebaya melalui kerja kelompok. bisa dimulai dari teman sebangku atau tidak. Hal ini bisa dilakukan dengan cara rolling atau bergiliran, tidak diperkenankan untuk berkelompok dengan teman yang sama dalam waktu dan kegiatan yang berbeda, agar tidak menimbulkan efek negatif bagi anak. Dengan Kegiatan tersebut tentu harus bisa memberikan edukasi bagi kepribadian anak.

