

KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI GAME GARENA FREE FIRE

CHILDREN SOCIAL COMMUNICATION SKILLS THROUGH THE GARENA FREE FIRE GAME

Oleh : Mirna, Novianto Yudha Laksana, S.Pd., M.Pd.
Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Mirna.2018@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dan kemampuan dari komunikasi sosial anak di Kampung Sagan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif dengan metode statistik deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kampung Sagan yang berjumlah 180 Orang. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *Proportionate stratified random sampling* sehingga jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 65 responden. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner dengan 32 pernyataan, observasi, dan dokumentasi, Sedangkan untuk teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji validitas dengan menggunakan metode korelasi *product moment (Pearson Correlation)* dan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Seluruh pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini dibantu dengan *software* IBM SPSS 20. Hasil penelitian pada variabel komunikasi sosial menunjukkan pada dimensi asosiatif bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial kerjasama atau hubungan timbal balik antar individu atau kelompok, di mana proses ini menghasilkan pencapaian yang dapat memperlambat hubungan interaksi dalam kehidupan sosial, hasil pada dimensi asosiatif menunjukkan jumlah sebanyak 1300 jawaban dari 65 responden, Sedangkan pada dimensi disosiatif bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial secara *oppositional processes* dengan bekerja sama dan dapat ditemukan pada setiap masyarakat, hasil pada dimensi disosiatif menunjukkan jumlah sebanyak 780 jawaban dari 65 responden. Hasil tersebut menunjukkan pada uji tendensi sentral bahwa sebaran data sudah berdistribusi normal pada kemampuan komunikasi sosial anak di Kampung Sagan. Respon atau reaksi yang diteliti dalam penelitian ini adalah kemampuan dan bentuk komunikasi sosial anak-anak di Kampung Sagan dalam permainan *garena free fire*.

Kata kunci: anak-anak, komunikasi sosial, *game free fire*.

Abstract

The research used a quantitative approach with descriptive statistics. The subjects of the research consisted of 180 children. The analysis data were collected through the proportional stratified random sampling technique, in which 65 data were selected. These data are based on the author's observation of children in terms of their communication skills, especially in the game of Garena Free Fire. The collection of data used a questionnaire technique which consists of 32 statements, observations, and documentation. This study used IBM SPSS 20 software to test the validity of the data using the product moment correlation method (Pearson Correlation) and to test the reliability using the Alpha Cronbach technique. This study consists of an associative dimension and a dissociative dimension. The results of the associative dimension found that children are able to relate to one another in mutual relationships; with 1300 answers from 65 data. The dissociative dimension, however, shows that children are able to communicate through oppositional processes in a general sense; these results show with 780 answers from 65 data. On the basis of the central tendency test, the results indicate that children's social communication skills are normally distributed.

Keywords: children, social communication skills, *free fire game*.

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, teknologi terus berkembang dan bertransformasi secara cepat. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah transformasi media dari bentuk konvensional menjadi digital dan salah satu produk dari media digital adalah media *game online*. Baratta (2020:03) mengatakan bahwa *game online* merupakan bentuk permainan berbasis elektronik dan mengedepankan audio visual pada perangkat elektronik. Secara prinsip, *game online* lebih mengakomodir pengguna untuk dapat bermain secara bersamaan dalam 1 waktu yang sama, meskipun berada di lain tempat.

Jankatta (2020:133) memberikan penjelasan bahwa perkembangan *game online* merupakan cerminan dari berkembangnya perangkat komputer, di mana pada zaman dahulu perangkat komputer hanya memiliki skala yang kecil (*small area network*). Namun, sampai saat ini perangkat komputer terus berkembang menjadi skala yang besar. Skala kecil merupakan bagian dari Jaringan Area Lokal (LAN) yang biasa digunakan untuk menghubungkan komputer di dalam kantor atau gedung, Jaringan berskala kecil atau *Small Area Network* (SAN) digunakan untuk menghubungkan komponen Sirkuit Terpadu (IC) pada papan sirkuit tercetak atau di dalam sistem. Karena berbiaya rendah, fleksibel, dan hemat tempat, *Small Area Network* menyediakan konektivitas kontrol perangkat, keamanan media, dan pemantauan kesehatan dalam produk elektronik mulai dari ponsel, PC, hingga sistem server komputer besar.

Komputer hadir pertama kali pada tahun 1960, awalnya dalam bermain *game*, komputer hanya bisa digunakan untuk 2 orang saja. Furqon (2021:15) seiring berjalannya waktu, munculah komputer yang mampu berbagi (*time sharing*), sehingga pemain bisa memainkan permainan lebih dari 1 orang hingga mampu memuat lebih banyak pemain.

Selanjutnya, pada tahun 2000 persaingan *game* khususnya *game online* terus berkembang semakin ketat. Hal ini terlihat dari terobosan baru dari variasi perangkat permainan *game online*, di mana *game online* tidak hanya dapat dimainkan melalui perangkat komputer saja, melainkan dapat dimainkan melalui perangkat ponsel. Pada tahun 2008 hadirilah *smartphone* yang menjadi titik awal di mana ponsel mulai

bertransformasi menjadi sebuah alat komunikasi yang lebih terkoneksi dengan internet dengan fitur serbaguna yang disematkan, termasuk bermain *game online*. Melalui *smartphone*, semua pengguna dapat memainkan *game online* yang diinginkan tanpa harus menggunakan komputer, tentunya hal ini mempermudah pengguna karena perangkat ponsel lebih fleksibel untuk bermain *game online*.

Pengguna *game online* dalam hal ini meliputi berbagai kalangan, salah satunya adalah anak-anak. Dalam permainan ini, (Fauziyah, 2013) menjelaskan bahwa anak-anak akan dilibatkan dalam sebuah rancangan skenario di mana mereka harus mampu memecahkan sebuah strategi yang melibatkan pada sudut pandang yang berbeda-beda. Furqon (2020:30) menjelaskan bahwa, salah satu *game online* yang cukup populer dalam *smartphone* adalah *game garena free fire*, *game* tersebut bertajuk *battle royale* yang saat ini ramai dimainkan oleh pemain dari negara Asia Tenggara dan Amerika Serikat, permainan ini berbasis daring *android* yang cukup populer di kalangan anak muda. Hidayat (2021:84) juga menjelaskan, *game garena free fire* cukup populer dan diminati oleh berbagai kalangan, hal ini dibuktikan dengan data unduhan sebanyak 500 juta orang lebih di aplikasi *appstore* maupun *playstore*.

Game garena free fire memiliki peminat yang cukup besar, hal ini selaras dengan fenomena yang kerap ditemui saat ini, bahwa anak-anak memiliki keahlian dalam menggunakan media digital khususnya dalam bermain *video game* melalui perangkat elektronik *smartphone*. Tentunya, penggunaan media digital khususnya *video game* yang dilakukan anak-anak secara tidak langsung akan memberikan dampak kepada sikap emosional dan berpengaruh pada cara berkomunikasi, khususnya pada komunikasi sosial anak.

Berdasarkan hasil survey prapenelitian pada tanggal 14 Juli 2022, salah satu daerah yang memiliki jumlah anak yang bermain *game online*, khususnya *game garena free fire* adalah Kampung Sagan. Kampung Sagan merupakan kampung yang terletak di kelurahan Terban dan berada di sisi sebelah utara kota Yogyakarta berbatasan dengan Desa Caturtunggal, Sleman Yogyakarta. Kelurahan Terban memiliki 4

wilayah Kampung, salah satunya adalah Kampung Sagan. Saat dilakukan wawancara pada 10 anak-anak di Kampung Sagan, 8 anak mengatakan lebih senang berkomunikasi melalui *game online* daripada berkomunikasi secara langsung dan 2 anak mengatakan kerap melakukan komunikasi secara langsung.

Selain itu, anak-anak tersebut terus melanjutkan komunikasi tersebut melalui *game online free fire* pada saat mereka berada di rumah, anak-anak tersebut menghabiskan waktu dengan rentang durasi 2-5 jam untuk bermain dan berkomunikasi dalam *game online free fire*. Temuan lain yang didapati adalah banyak anak yang membuat kelompok *online/offline* untuk membuat perjanjian bermain bersama melalui *game online free fire* pada waktu dan tempat tertentu di wilayah Kampung Sagan.

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dalam penelitian ini akan diketahui bentuk dan kemampuan komunikasi sosial anak di Kampung Sagan saat melakukan permainan *game arena free fire*.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode deskriptif statistik. metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang berdasarkan pada filsafat *positivism* yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang dikumpulkan berupa angka-angka, kemudian menggunakan perhitungan statistika yang dapat mendeskripsikan suatu objek yang dapat dimunculkan dalam sebuah bentuk tabel atau grafik.

Sedangkan, statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara generalisasi. Selain itu, teknik pengumpulan data tersebut menggunakan bantuan SPSS yang dirumuskan sebagai bukti terkumpulnya data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah survei dengan kuesioner tertutup menggunakan skala model Likert. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kampung Sagan, Kelurahan Terban yang berjumlah 180 anak. Data anak-anak tersebut diambil berdasarkan data yang ada pada Kepala

Desa Kampung Sagan, data tersebut meliputi 4 RW dengan jumlah yang terbagi seperti, RW 007 Sebanyak 50 anak, RW 008 sebanyak 50 anak, Rw 009 sebanyak 80 anak. Teknik sampling yang digunakan adalah *proportionate stratified random sampling* dengan melibatkan pertimbangan tertentu guna memperoleh data yang representatif. Kriteria tersebut, diantaranya adalah anak-anak dengan rentang usia 7-17 tahun yang berlokasi di Kampung Sagan dan bermain permainan online *arena free fire*.

Untuk mendapatkan hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan, maka instrumen penelitian diuji terlebih dahulu dengan uji validitas menggunakan metode korelasi *product moment* dan uji reabilitas *Cronbach's Alpha*. Kemudian, teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menjelaskan deskripsi klasifikasi dan karakteristik responden, deskripsi data variabel penelitian, mengkategorikan data, dan tendensi sentral.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan uji validitas kuesioner sebanyak 30 responden. Berdasarkan hasil uji validitas pada variabel komunikasi sosial anak terkait *game free fire* menunjukkan bahwa dari 33 pernyataan hanya satu yang tidak valid. Sehingga butir-butir pernyataan pada variabel layak digunakan pada uji reliabilitas karena $r_{hitung} > 0.361$.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 20, uji reabilitas menggunakan teknik *Alpha Cronbach* ini dapat dikatakan realibel apabila memiliki koefisien kehandalan atau sebesar 0,6 Alpha atau lebih.

Berdasarkan hasil variabel komunikasi sosial anak terkait *game free fire* menunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada variabel di atas adalah reliabel. Karena memiliki hasil nilai *Alpha Cronbach* lebih dari 0.6 sehingga 32 pernyataan penelitian tersebut dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

ANALISIS DESKRIPTIF

1. Karakteristik responden

a. Deskripsi karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa responden yang memiliki usia 7-12 tahun berjumlah 29 orang dengan persentase 45%,

responden berusia 13-15 tahun berjumlah 31 orang dengan persentase 48%, kemudian responden yang berusia 16-17 tahun sebanyak 5 orang dengan persentase 8%. sehingga dapat disimpulkan bahwa, responden yang melakukan permainan *game free fire* didominasi oleh anak yang berusia 13-15 tahun sebanyak 31 orang (48%).

b. Deskripsi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, menunjukkan bahwa dari 65 responden lebih banyak berjenis kelamin laki-laki dibandingkan jenis kelamin perempuan. Dimana, jenis kelamin laki-laki berjumlah 48 orang dengan persentase 74% dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan yang berjumlah hanya 17 orang dengan persentase 26% saja. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, responden yang melakukan permainan *game free fire* terbanyak adalah laki-laki.

c. Deskripsi karakteristik responden berdasarkan pendidikan menunjukkan bahwa pendidikan terbanyak mayoritas oleh anak SD dengan jumlah sebanyak 31 orang dengan persentase 48%, anak SMP berjumlah 29 orang dengan persentase 45%, kemudian anak SMA berjumlah 5 orang dengan persentase 8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, responden yang melakukan permainan *game free fire* terbanyak adalah pada pendidikan SD.

2. Deskripsi kategori variabel penelitian

Hasil data penelitian terdiri dari satu variabel yaitu Komunikasi Sosial anak tentang *game garena free fire* serta terdapat dua dimensi yaitu asosiatif dan disosiatif. Berikut adalah deskripsi data dari masing-masing dimensi secara terperinci.

a. Dimensi asosiatif

Dimensi asosiatif dalam penelitian ini diukur melalui angket dengan 20 pernyataan yang memuat beberapa indikator seperti kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.

1) Kerjasama

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* tentang indikator kerjasama *favourable* sebanyak 65 orang dengan 6 pernyataan yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 165 frekuensi dengan persentase 42 %, setuju (S) sebanyak 177 frekuensi dengan persentase 45%, tidak setuju (TS) sebanyak 37 frekuensi dengan persentase 9%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 11 frekuensi dengan persentase

3% sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial terkait kerjasama di dalam *game free fire* sebanyak 177 (45%)

Sedangkan pada indikator kerjasama *unfavourable* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* menyatakan, sangat setuju (SS) sebanyak 27 frekuensi dengan persentase 7%, setuju (S) sebanyak 73 frekuensi dengan persentase 19%, tidak setuju (TS) sebanyak 178 frekuensi dengan persentase 46%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 112 frekuensi dengan persentase 29% sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak-anak di Kampung Sagan mampu dalam melakukan komunikasi sosial terkait kerjasama di dalam *game free fire* sebanyak 178 (46%).

2) Akomodasi

Pada indikator akomodasi menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan dengan responden sebanyak 65 orang dengan 2 pernyataan tentang indikator akomodasi *favourable* menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 45 frekuensi dengan persentase 35%, setuju (S) sebanyak 65 frekuensi dengan persentase 50%, tidak setuju (TS) sebanyak 17 frekuensi dengan persentase 13%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 3 frekuensi dengan persentase 2% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengakomodasi permainan saat bertemu dengan lawan mainnya sebanyak 65 (50%).

Sedangkan indikator akomodasi *unfavourable* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 9 frekuensi dengan persentase 7%, setuju (S) sebanyak 23 frekuensi dengan persentase 18%, tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 36 frekuensi dengan persentase 28% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan yang tidak mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengakomodasi permainan saat bertemu dengan lawan mainnya sebanyak 62 (48%).

3) Asimilasi

Berdasarkan indikator asimilasi tersebut menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan sebanyak 65 responden dan 2 pernyataan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* tentang indikator asimilasi *favourable* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 59 frekuensi dengan persentase 45%, setuju (S) sebanyak 55 frekuensi dengan persentase 42%, tidak setuju (TS) sebanyak 13 frekuensi dengan persentase 10%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 3 frekuensi dengan persentase 2% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam menyamakan persepsi, sikap, dan mental untuk mencapai tujuan bersama saat bermain *game free fire* sebanyak 59 (45%).

Sedangkan pada indikator asimilasi *unfavourable* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 10 frekuensi dengan persentase 8%, setuju (S) sebanyak 19 frekuensi dengan persentase 15%, tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 39 frekuensi dengan persentase 30% sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak-anak di Kampung Sagan tidak mampu melakukan komunikasi sosial dalam menyamakan persepsi, sikap, dan mental untuk mencapai tujuan bersama saat bermain *game free fire* sebanyak 62 (48%).

b. Dimensi disosiatif

Dimensi asosiatif dalam penelitian ini diukur melalui angket dengan 12 pernyataan yang memuat beberapa indikator seperti persaingan, kontravensi, pertentangan.

1) Persaingan

Berdasarkan data indikator persaingan yang diperoleh di lapangan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan dengan responden sebanyak 65 orang dan 2 pernyataan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* tentang indikator persaingan *favourable* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 60 frekuensi dengan persentase 46%, setuju (S) sebanyak 56 frekuensi dengan persentase 43%, tidak setuju (TS) sebanyak 13 frekuensi dengan persentase 10%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 1 frekuensi dengan persentase 1% sehingga dapat disimpulkan bahwa

mayoritas anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam merespon persaingan saat bermain *game freefire* sebanyak 60 (46%).

Sedangkan pada indikator persaingan *unfavourable* bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 8 frekuensi dengan persentase 6%, setuju (S) sebanyak 13 frekuensi dengan persentase 10%, tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 47 frekuensi dengan persentase 36% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan tidak mampu melakukan komunikasi sosial dalam merespon persaingan saat bermain *game freefire* sebanyak 62 (48%).

2) Kontravensi

Sesuai data yang diperoleh di lapangan menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang memiliki reponden sebanyak 65 orang dan 2 pernyataan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* tentang indikator kontravensi *favourable* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 45 frekuensi dengan persentase 35%, setuju (S) sebanyak 66 frekuensi dengan persentase 51%, tidak setuju (TS) sebanyak 14 frekuensi dengan persentase 11%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 5 frekuensi dengan persentase 4% sehingga dapat disimpulkan bahwa mayoritas anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi perselisihan atau kontravensi saat bermain *game free fire* sebanyak 66 (51%).

Sedangkan indikator kontravensi *unfavourable* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 10 frekuensi dengan persentase 8%, setuju (S) sebanyak 16 frekuensi dengan persentase 12%, tidak setuju (TS) sebanyak 71 frekuensi dengan persentase 55%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 33 frekuensi dengan persentase 25% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan tidak mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi perselisihan atau kontravensi saat bermain *game free fire* sebanyak 71 (55%).

3) Pertikaian

Jika dilihat dari hasil data penelitian di lapangan menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* tentang indikator pertikaian *favourable* dengan jumlah 65 responden dan 2 pernyataan yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 54 frekuensi dengan persentase 42%, setuju (S) sebanyak 47 frekuensi dengan persentase 36%, tidak setuju (TS) sebanyak 24 frekuensi dengan persentase 18%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 5 frekuensi dengan persentase 4% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial anak dalam mengatasi pertikaian saat bermain *game free fire* sebanyak 54 (42%).

Sedangkan pada penelitian indikator pertikaian *unfavourable* menunjukkan bahwa distribusi frekuensi anak di Kampung Sagan yang mampu melakukan komunikasi sosial melalui permainan *game free fire* yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 8 frekuensi dengan persentase 6%, setuju (S) sebanyak 26 frekuensi dengan persentase 20%, tidak setuju (TS) sebanyak 57 frekuensi dengan persentase 44%, kemudian sangat tidak setuju (STS) sebanyak 39 frekuensi dengan persentase 30% sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial anak dalam mengatasi pertikaian saat bermain *game free fire* sebanyak 57 (44%).

c. Tendensi sentral

Berdasarkan hasil penelitian dari variabel komunikasi Sosial anak tentang *game Garena Free Fire* yang diolah dengan menggunakan bantuan dari program *spss 20* dapat diketahui nilai *mean* (M) berjumlah 84.03, *median* (Me) 82.00, dan *mode* atau modus (Mo) 80, Standar Deviasi (SDi) 6.933, minimum berjumlah 74, dan maximum berjumlah 112.

1) Dimensi asosiatif

Berikut adalah perhitungan kecenderungan data untuk mengetahui skor pada variabel komunikasi sosial anak tentang *game free fire* dengan mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$ dan standar deviasi (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$. Sehingga diperoleh hasil penghitungan mean ideal (M_i) sebesar 50 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 10. Maka kategorisasi variabel komunikasi Sosial anak

tentang *game Garena Free Fire* pada dimensi asosiatif dapat disajikan dalam tabel berikut:

No	Rumus	F	kategori
	$65 < X \leq 80$	20	Sangat tinggi
	$50 < X \leq 65$	40	tinggi
	$35 < X \leq 50$	5	Kurang
	$20 < X \leq 35$	0	Sangat kurang
Total		65	

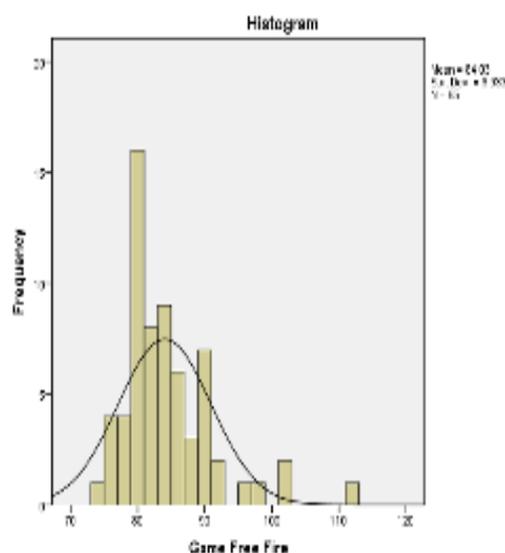
Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari angket anak-anak yang melakukan komunikasi sosial di Kampung Sagan dengan jumlah 65 responden bahwa 20 anak memiliki kecenderungan yang sangat tinggi, kemudian 40 anak memiliki kecenderungan yang tinggi, serta 5 anak memiliki kecenderungan yang kurang.

2) Dimensi disosiatif

Berikut adalah perhitungan kecenderungan data untuk mengetahui skor pada variabel komunikasi sosial anak tentang *game free fire* dengan mencari nilai rata-rata ideal (M_i) dengan rumus $M_i = \frac{1}{2} (X_{max} + X_{min})$ dan standar deviasi (SD_i) dengan rumus $SD_i = \frac{1}{6} (X_{max} - X_{min})$. Sehingga diperoleh hasil penghitungan mean ideal (M_i) sebesar 30 dan standar deviasi (SD_i) sebesar 6. Maka kategorisasi variabel komunikasi Sosial anak tentang *game Garena Free Fire* pada dimensi disosiatif dapat disajikan dalam tabel berikut:

No	Rumus	F	kategori
1	$39 < X \leq 48$	21	Sangat tinggi
2	$30 < X \leq 39$	38	tinggi
3	$21 < X \leq 30$	6	Kurang
4	$12 < X \leq 21$	0	Sangat kurang
Total		65	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari angket anak-anak yang melakukan komunikasi sosial di Kampung Sagan dengan jumlah 65 responden bahwa 21 anak memiliki kecenderungan yang sangat tinggi, kemudian 38 anak memiliki kecenderungan yang tinggi, serta 6 anak memiliki kecenderungan yang kurang.



Berdasarkan histogram di atas bahwa grafik histogram dari distribusi yang mengarah ke kiri, dan membentuk gunung atau bel, maka dapat dikatakan sebaran data berdistribusi normal.

PEMBAHASAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode deskriptif statistik. metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang berdasarkan pada filsafat *positivism* yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data yang dikumpulkan berupa angka-angka, kemudian menggunakan perhitungan statistika yang dapat mendeskripsikan suatu objek yang dapat dimunculkan dalam sebuah bentuk tabel atau grafik.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket/kuesioner dengan mengajukan beberapa pernyataan dalam kuesioner. Pernyataan tersebut terdiri dari 32 pernyataan. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 65 responden yang berasal dari anak-anak yang berada di Kampung Sagan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini di dominasi oleh anak-anak yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 78%, serta mayoritas anak-anak masih berada di bangku Sekolah Dasar (SD) sebanyak 48%.

1. Dimensi asosiatif

Pada tahapan ini proses responden dalam menerima proses yang terjadi saling bekerjasama atau hubungan timbal balik antar individu atau kelompok, di mana proses ini

menghasilkan pencapaian yang dapat mempererat hubungan interaksi dalam kehidupan sosial. Pada dimensi asosiatif terdapat 3 indikator yaitu kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.

Pada indikator kerjasama dapat diketahui bahwa anak-anak di Kampung Sagan melakukan komunikasi secara individu maupun kelompok saat bermain *game free fire*. Berdasarkan perolehan data kuesioner di lapangan, pada indikator kerjasama *favourable* yang menyatakan setuju (S) sebanyak 177 frekuensi dengan persentase 45% dengan jumlah yang paling besar. kemudian indikator kerjasama *unfavourable* yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 178 frekuensi dengan persentase 46% dengan jumlah yang paling besar. Hal ini sesuai dengan teori Komunikasi sosial (Burhan:2017) terutama pada bentuk-bentuk sosial kerjasama bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu membentuk perjanjian kerjasama, menentukan misi, dan membentuk kerjasama untuk menghindari kecurangan saat bermain *game free fire* dengan tujuan membuahkan hasil yang memberikan manfaat bagi individu maupun kelompok. Jika jumlah dari indikator kerjasama digabung antara *favourable* dan *unfavourable* sebanyak Sangat setuju 192 (25%), Setuju 250 (32%), Tidak setuju 215 (28%), dan Sangat Tidak Setuju 123 (16%).

Pada indikator akomodasi dapat diketahui anak-anak di Kampung Sagan melakukan komunikasi secara individu maupun kelompok saat bermain *game free fire*. Berdasarkan data kuesioner di lapangan pada indikator akomodasi *favourable* dapat diuraikan menjadi setuju (S) sebanyak 65 frekuensi dengan persentase 50% dengan jumlah terbanyak, sedangkan indikator akomodasi *unfavourable* yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48% dengan jumlah terbanyak. Sesuai dengan teori Komunikasi sosial (Burhan) terutama pada bentuk-bentuk komunikasi sosial akomodasi bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu memberikan usaha-usaha kepada lawan mainnya untuk meredakan suatu pertentangan dengan melakukan usaha untuk mencapai kestabilan saat berlansungnya permainan. Hal ini juga merupakan suatu komunikasi sosial dalam menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga pihak lawan tidak kehilangan kepribadiannya. Jika pada indikator akomodasi *favourable* dan

unfavourable digabung, maka jumlah tersebut akan Sangat setuju sebanyak 54 (21%), setuju sebanyak 88 (34%), tidak setuju sebanyak 79 (30%), dan sangat tidak setuju 39 (15%).

Pada indikator asimilasi dapat diketahui bahwa anak-anak di Kampung Sagan melakukan komunikasi sosial secara individu maupun kelompok saat bermain *game free fire*. Berdasarkan data kuesioner di lapangan tentang indikator asimilasi *favourable* data tersebut dapat diuraikan menjadi sangat setuju (SS) sebanyak 59 frekuensi dengan persentase 45% dengan jumlah terbanyak, kemudian asimilasi *unfavourable* yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48% dengan jumlah terbanyak, sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa teori Komunikasi sosial (Burhan:2017) terutama pada bentuk-bentuk sosial asimilasi, anak-anak di Kampung Sagan mampu menyamakan persepsi, sikap, dan mental untuk mencapai tujuan bersama saat bermain *game free fire*. Hal ini dapat disesuaikan dengan asimilasi pada pengembangan sikap yang sama, seperti bersifat emosional, kemudian anak-anak juga mampu mengurangi perbedaan-perbedaan antara individu atau kelompok saat permainan berlangsung. penggabungan jumlah pada indikator asimilasi *favourable* maupun *unfavourable* berjumlah sebanyak sangat setuju 69 (27%), setuju 74 (28%), tidak setuju 75 (29%), kemudian sangat tidak setuju 42 (16%).

Pada dimensi Asosiatif maka jika dijumlahkan seluruh indikatornya sebanyak SS sebanyak 315 (24%), S sebanyak 412 (32%), TS 369 (28%), dan STS sebanyak 204 (16%). Jumlah tersebut adalah dari 65 responden dengan 20 pernyataan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Dimensi Asosiatif		
SS	315	24%
S	412	32%
TS	369	28%
STS	204	16%

2. Dimensi disosiatif

Pada tahapan ini proses responden dalam menerima proses yang sama halnya dengan bekerja sama dan dapat ditemukan di kehidupan sosial. Pada dimensi disosiatif terdapat 3 indikator yaitu persaingan, kontravensi, dan pertikaian.

Pada indikator persaingan dapat diketahui bahwa anak-anak di Kampung Sagan melakukan komunikasi sosial secara individu maupun kelompok dalam merespon persaingan saat bermain *game free fire*. Sesuai data yang diperoleh di lapangan menunjukkan pada indikator persaingan *favourable*, dengan jumlah terbesar yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 60 frekuensi dengan persentase 46%, sedangkan persaingan *unfavourable* dengan jumlah terbesar yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 62 frekuensi dengan persentase 48%. hal ini sesuai dengan teori Komunikasi sosial (Burhan:2017) terutama pada bentuk-bentuk sosial persaingan bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam merespon persaingan saat bermain *game free fire* yang melibatkan individu ataupun kelompok dalam mencapai keuntungan tanpa adanya suatu ancaman ataupun kekerasan. Jika jumlah dari indikator persaingan *favourable* dan *unfavourable* digabung maka, yang menyatakan sangat setuju sebanyak 68 (26%), setuju 69 (27%), tidak setuju 75 (29%), dan sangat tidak setuju 48 (18%).

Pada indikator kontravensi atau perselisihan dapat diketahui bahwa anak-anak di Kampung Sagan melakukan komunikasi sosial secara individu maupun kelompok saat bermain *game free fire*. Sesuai data yang diperoleh di lapangan menunjukkan tentang indikator kontravensi *favourable* dengan jumlah terbesar yang menyatakan setuju (S) sebanyak 66 frekuensi dengan persentase 51%, sedangkan indikator kontravensi *unfavourable* yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 71 frekuensi dengan persentase 55%, Hal ini sesuai dengan teori Komunikasi sosial (Burhan:2017) terutama pada bentuk-bentuk sosial kontravensi atau perselisihan bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi perselisihan atau kontravensi yang ditandai oleh sikap dan perasaan tidak menyukai sesuatu yang disembunyikan dan proses sosial inilah ada berada antara persaingan, perselisihan dan konflik saat permainan berlangsung. Jumlah pada indikator kontravensi jika digabung maka, yang menyatakan sangat setuju sebanyak 55 (21%), setuju 82 (32%), tidak setuju 85 (33%), serta sangat tidak setuju 38 (15%).

Pada indikator pertikaian dapat diketahui bahwa anak-anak di Kampung Sagan

melakukan komunikasi sosial secara individu maupun kelompok saat bermain *game free fire*. Sesuai data yang diperoleh di lapangan menunjukkan tentang indikator pertikaian *favourable* dengan jumlah terbesar yang menyatakan sangat setuju (SS) sebanyak 54 frekuensi dengan persentase 42%, sedangkan indikator pertikaian *unfavourable* yang menyatakan tidak setuju (TS) sebanyak 57 frekuensi dengan persentase 44%, sehingga sesuai dengan teori Komunikasi sosial (Burhan:2017) terutama pada bentuk-bentuk sosial pertikaian bahwa anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi pertikaian ketika seorang individu atau kelompok sedang berusaha menentang pada lawan mainnya dengan cara mengancam atau menggunakan kekerasan untuk bisa mencapai tujuannya saat bermain *game freefire*. jika jumlah pada indikator pertikaian *favourable* dan *unfavourable* digabung maka, sangat setuju sebanyak 62 (24%), setuju 73 (28%), tidak setuju 81 (31%), dan sangat tidak setuju 44 (17%).

Pada dimensi disosiatif jika dijumlahkan seluruh indikatornya maka, yang menyatakan SS sebanyak 185 (24%), S sebanyak 224 (29%), TS 241 (31%), dan STS sebanyak 130 (17%). jumlah tersebut adalah dari 65 responden dengan 20 pernyataan, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Dimensi Disosiatif		
SS	185	24%
S	224	28%
TS	241	32%
STS	130	16%
Total	780	100%

3. Pembahasan hasil observasi dan dokumentasi

Hasil observasi merupakan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung maupun sebelum melakukan penelitian. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kampung Sagan pada tanggal 21 Juli 2022 dengan mengunjungi Ketua Kampung, RW 7-9 dengan masing-masing RT, kemudian sekolah-sekolah. Observasi dilakukan karena ingin mengetahui seberapa banyak anak-anak di Kampung Sagan menyukai permainan *game online* khususnya permainan *game free fire*.

Hasil dokumentasi diperoleh dari objek penelitian yaitu di balai RW, sekolah-sekolah

saat melakukan sosialisasi, melakukan permainan, hingga penyebaran kuesioner, dan pengisian kuesioner.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 65 responden dalam penelitian ini dan didominasi oleh anak-anak berjenis kelamin laki-laki sebanyak 78% serta masih berada di bangku Sekolah Dasar (SD)

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang dilakukan untuk menguji fenomena *game online free fire* yang mempengaruhi bentuk komunikasi sosial anak di Kampung Sagan, maka dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut:

1. Dimensi Asosiatif

Pada dimensi asosiatif terdapat tiga indikator yaitu:

a. Kerjasama

Pada indikator kerjasama anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial secara individu maupun kelompok didukung dengan kemampuan komunikasi sosial yang membentuk perjanjian kerjasama, menentukan misi, dan menghindari kecurangan saat bermain *game free fire*. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak di Kampung Sagan dalam melakukan komunikasi sosial sebesar 32%.

b. Akomodasi

Pada indikator akomodasi anak-anak di Kampung Sagan mampu mengakomodasi permainan saat bertemu dengan lawan mainnya dalam menyelesaikan pertentangan tanpa menghancurkan pihak lawan, sehingga lawan tidak kehilangan kepribadiannya secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan dalam melakukan komunikasi sosial akomodasi sebesar 34%.

c. Asimilasi

Pada indikator asimilasi anak-anak di Kampung Sagan mampu menyamakan persepsi, sikap, dan mental untuk mencapai tujuan bersama saat bermain *game free fire* yang ditandai dengan pengembangan sikap yang sama, seperti bersifat emosional dan tindakan secara individu maupun kelompok. Dengan ini kemampuan anak-anak di Kampung Sagan dalam melakukan komunikasi sosial berjumlah sebesar 29%.

Jika dijumlahkan secara keseluruhan pada dimensi asosiatif maka jumlah secara keseluruhan sebanyak 1300 jawaban dengan persentase 100% dari 65 responden dan 20

pernyataan pada indikator kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.

2. Dimensi Disosiatif

Pada dimensi asosiatif terdapat tiga indikator yaitu:

a. Persaingan

Pada indikator persaingan anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam merespon persaingan saat bermain *game free fire* tanpa adanya suatu ancaman ataupun kekerasan secara individu maupun kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak di Kampung Sagan dalam melakukan komunikasi sosial khususnya persaingan sebesar 29%.

b. Kontravensi

Pada indikator kontravensi anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi perselisihan atau kontravensi yang ditandai oleh sikap dan perasaan tidak menyukai satu sama lain dan sesuatu yang disembunyikan saat permainan berlangsung secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa anak-anak di Kampung Sagan dalam melakukan komunikasi sosial kontravensi sebesar 33%.

c. Pertikaian

Pada indikator pertikaian anak-anak di Kampung Sagan mampu melakukan komunikasi sosial dalam mengatasi pertikaian ketika seorang individu atau kelompok sedang berusaha menentang pada lawan mainnya saat bermain *game free fire* secara individu maupun kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak di Kampung Sagan sebesar 31%.

Jika dijumlahkan secara keseluruhan pada dimensi disosiatif maka jumlahnya sebanyak 780 jawaban dengan persentase 100% dari 65 responden dan 12 pernyataan pada indikator persaingan, kontravensi, dan pertikaian.

3. Teori komunikasi sosial khususnya pada bentuk-bentuk komunikasi sosial yang digunakan dalam penelitian ini berasumsi bahwa komunikasi sosial sebagai interaksi yang memberikan dampak gaya hidup baru bagi beberapa orang terutama kalangan anak-anak. sehingga pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa komunikasi sosial anak melalui permainan *game free fire* sangatlah berpengaruh. Respon atau reaksi yang diteliti dan diperoleh dalam penelitian ini adalah kemampuan anak di Kampung sagan dalam

melakukan komunikasi sosial saat bermain *game free fire*.

4. Pada histogram tendensi sentral juga menunjukkan bahwa sebaran data sudah berdistribusi normal pada kemampuan komunikasi sosial anak di Kampung Sagan.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, kesimpulan, dan implikasi yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan, sebagai berikut:

1. Kemampuan komunikasi sosial anak saat di dalam permainan *game free fire* memang dapat dikatakan sudah cukup baik, akan tetapi alangkah lebih baiknya komunikasi tersebut ditambahkan tentang proses komunikasi anak-anak dalam bermain *game free fire* terutama bagaimana cara anak-anak berkomunikasi dengan baik dan benar tanpa menggunakan bahasa yang *toxic*.
2. Pemantauan dan batasan terhadap media yang digunakan anak-anak sangat berpengaruh pada kehidupannya, terutama pada lingkungan, kebiasaan dan perkataan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat menambahkan variabel lainnya yang berhubungan dengan komunikasi sosial terutama pada perilaku sosial anak yang berpengaruh bagi penggunaannya jika dilakukan secara berlebihan. Karena penelitian ini berfokus pada komunikasi sosial anak saat di dalam permainan *game free fire*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Abdurrahman Fatoni, Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi (Jakarta: Rineka Cipta, 2011)
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, Burhan. (2017). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma. Dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama
- Cangara, Hafied. (2015). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Cetakan Kedua. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta
- Deddy Mulyana. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ghozali, I. (2013). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 21 update PLS regresi*. Semarang: Badan

- Penerbit Universitas Diponegoro.
- Herlina: Herlina, D., dkk. (2019). *Digital Parenting: mendidik Anak di Era Digital*. Samudra Biru
- Henry, Samuel. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Potter : Potter, W. J (2013). *Media literacy*. Sage
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, A. 2011. *Serat Pangan (Dietary Fiber) Dan Manfaatnya Bagi Kesehatan*. Jurusan Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Teknologi Pertanian, Unwidha Klaten.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Edisi kedua
- Suranto, Aw. (2010). *Komunikasi Sosial Budaya*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana. (2010). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Widjaja. H.A.W (2010). *Komunikasi: Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Winarsunu, T. (2015). *Statistik dalam penelitian psikologi & pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Jurnal:**
- Azis, A. A., & Hidayat, S. (2022). Pengaruh *Game Online Free Fire* terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2).
- Barata & Coulson, Mark. (2010). "Virtually Real: A Psychological Perspective on Massively Multiplayer Online Games". (Volume 14 No 2, 2010)
- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak *Game Online Free Fire* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304-1311.
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141.
- Lisnawati, L., Ganda, N., & Hidayat, S. Dampak *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 840-850.
- Margareta, S. (2013). *Hubungan Pelaksanaan Sistem Kearsipan Dengan Efektivitas Pengambilan Keputusan Pimpinan: Study deskriptif analisis kuantitatif di Sub Bagian Kepegawaian dan Umum Lingkungan Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Mudjiono, Y. (2012). Komunikasi sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 99-112.
- Nia, F. (2015). *Komunikasi Sosial Mahasiswa Pendatang di Prodi Ilmu Komunikasi angkatan 2011 Fakultas Dakwah dan Komuniasi UIN Sunan mpel Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan mpel Surabaya).
- Pandaleke, T. F., Koagouw, F. V., & Waleleng, G. J. (2020). Peran Komunikasi Sosial Masyarakat Dalam Melestarikan Bahasa Daerah Pasan Di Desa Rasi Kecamatan Ratahan Kabupaten Minahasa Tenggara. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(3).
- Ramadhani, Ganang. (2020). Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintragen 3 Kota Tegal. (Skripsi).
- Winarni, Isti. (2020). Pengaruh Penggunaan *Game Online Free Fire* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas V Mi Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020
- Website:**
- Aninsi, Niken. 1 Oktober 2021 <https://katadata.co.id/safrezi/digital//game-nomor-1-di-indonesia-> Billy Rifki, 18 Juni 2021. Apa itu Esport: Mengenal Genre & Variasi *Game* di Esport. <https://esports.id/other/news/2021/>