

SKRIPSI

“PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AKIBAT BERMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE* MELALUI *HANDPHONE ANDROID*”

**(Studi Kasus Pada kelompok remaja *Midnight* RT/RW:007/002, Desa Penfui Timur,
Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang)**



OLEH:

YOHAKIM TUPEN DIAZ

431 13 034

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG**

2020



UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

Jl. Jend. Achmad Yani 50 – 52. Telp. (0380) 833395, Fax. 831194

Web Site : <http://www.unwira.ac.id> e-mail : info@unwira.ac.id

Kupang 85225 – Timor - NTT

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada Hari ini, **Kamis, 06 Agustus 2020 Jam 12.00 Wita** Telah diadakan Ujian Sarjana Program Skripsi, bagi mahasiswa:

Nama : Yohakim Tupen Diaz
No. Reg. : 431 13 034
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :

PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AKIBAT BERMAIN GAME ONLINE FREE FIRE MELALUI HANDPHONE ANDROID (STUDI KASUS PADA KELOMPOK REMAJA MIDNIGHT RT/RW 007/002 DESA PENFUI TIMUR KECAMATAN KUPANG TENGAH KABUPATEN KUPANG)

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

- 1 Ketua : Mikhael R. Bataona, S.Sos, M.I.Kom
- 2 Sekretaris : P. Hendrikus S. Bouk, SVD, S.Fil, MA
- 3 Penguji Materi I : Yoseph Andreas Gual, MA
- 4 Penguji Materi II : Fransiska D. Setyaningsih, M.Si
- 5 Penguji Materi III : Mikhael R. Bataona, S.Sos, M.I.Kom
- 6 Pembimbing I : Mikhael R. Bataona, S.Sos, M.I.Kom
7. Pembimbing II : P. Hendrikus S. Bouk, SVD, S.Fil, MA

Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari Penguji I = 82
Penguji II = 82
Penguji III = 90
= 84/100

Lulus dengan Nilai

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

HARI :, TANGGAL :, JAM :

Hasil Ujian Ulang

Kupang, 06 Agustus 2020
Ketua Tim Penguji,

Mikhael R. Bataona, S.Sos, M.I.Kom



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katholik Widya Mandira, pada :

Hari/ Tanggal : Rabu, 01 Juli 2020

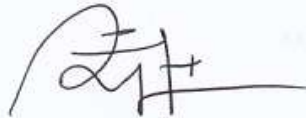
Jam : 11:00 WITA

Tempat : Ruang Ujian FISIP

DISETUJUI OLEH:

Pembimbing I

Pembimbing II



Mikhael R. Bataona, S.Sos, M. I. Kom



P. Hendrikus S. Bouk, SVD, S. Fil, MA

MENGESAHKAN

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Katholik Widya Mandira

Kupang



(Drs. Marianus Kleden, M. Si)

LEMBAR PERSETUJUAN

“PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AKIBAT BERMAIN *GAME ONLINE FREE FIRE* MELALUI *HANDPHONE ANDROID* (Studi Kasus Pada Kelompok Remaja *Midnight* RT/RW:007/002, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang).”

Diajukan Guna Melengkapi Syarat Kelulusan Pada,
Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik,
Universitas Katholik Widya Mandira, Kupang

Oleh :

Yohakim Tupen Diaz

431 13 034

Dosen Pembahas I



Yoseph Andreas Gual, MA

Dosen Pembahas II



Fransiska D. Setyaningsih, M.Si

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yohakim Tupen Diaz

No. Reg. : 431 13 034

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (SKRIPSI) dengan judul :

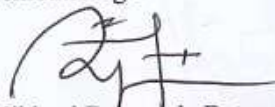
“PERUBAHAN PERILAKU REMAJA AKIBAT BERMAIN *GAME ONLINE*
FREE FIRE MELALUI *HANDPHONE ANDROID* (Studi Kasus Pada Kelompok
Remaja *Midnight* RT/RW:007/002, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang
Tengah, Kabupaten Kupang).”

Adalah benar- benar karya saya sendiri dibimbing oleh Mikhael Rajamuda
Bataona, S.Sos, M. I. Kom selaku pembimbing I dan Pater Hendrikus S. Bouk,
SVD, S.Fil, MA, selaku pembimbing II. Apabila kemudian hari ditemukan
penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, 23 Juli 2020

Disahkan

Pembimbing I



Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M. I. Kom



Mahasiswa



Yohakim Tupen Diaz

MOTTO

“Berhentilah Untuk Melihat Kegagalanmu Yang Kemarin”

Karya Tulis ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa melindungi dan menyertai penulis dalam setiap langkah dan proses yang dilalui.
- ❖ Yang terinta (Alm) Bapak Raymundus Diaz dan Mama Maria Imakulata Bela, berkat doa dan motivasi mereka, penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini.
- ❖ Almamater tercinta Universitas Katholik Widya Mandira Kupang.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas kemurahan-Nya peneliti berhasil menjalani masa penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Perubahan Perilaku Remaja Akibat Bermain *Game Online Free Fire* Melalui *Handphone Android*” (studi kasus pada remaja Midnight RT/RW: 007/002, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang). Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari didikan, bimbingan, arahan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti patut mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tinggi kepada berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materiil dalam menyelesaikan skripsi ini. Ungkapan terima kasih tak terhingga atas dukungan dan bantuan peneliti haturkan khususnya kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Katolik Widya Mandira.
4. Sekertaris Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Katolik Widya Mandira.
5. Bapak Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang dengan setia membimbing dan menuntun peneliti dengan ramah dan sabar serta memberikan motivasi yang tinggi kepada peneliti dalam masa bimbingan penyelesaian skripsi ini.

6. P. Hendrikus S. Bouk, SVD, S.Fil, MA selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu peneliti dalam memberikan perbaikan dan saran untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Yoseph Andreas Gual, MA selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan arahan, pemikiran-pemikiran dan saran konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Fransiska D. Setyaningsih, M.Si selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan arahan, pemikiran-pemikiran dan saran konstruktif guna penyempurnaan skripsi ini.
9. Segenap Dosen Pengajar pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UNWIRA yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan baik teori maupun praktis yang sangat berharga selama masa perkuliahan dengan menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh Staf Tata Usaha FISIP UNWIRA yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi.
11. Kedua orang tua tercinta Bapak Raymundus Diaz (ALM) dan Mama Maria Imakulata Bela, kakak Gerdi Diaz, Fandi Diaz, adik tersayang Tedy Diaz, Arlindi Diaz, yang selalu mendukung penulis dalam doa, yang membantu peneliti dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
12. Kepada kelompok remaja Midnight yang telah bersedia memberikan izin dan berbagi pengalaman dengan peneliti.
13. Teman-teman Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Politik dan Ilmu Sosial UNWIRA Angkatan 2013, terima kasih untuk kebersamaan kita selama masa perkuliahan dan semua dukungan kalian terhadap peneliti.

14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu, dengan caranya sendiri telah banyak membantu penulis, jasa kalian sangat bermanfaat bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala kebaikan dan kemurahan hati dari semua pihak, peneliti hanya dapat berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk membalas semua budi baik yang telah kalian berikan. Akhirnya, peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini bukanlah sebuah karya yang sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai setiap saran dan kritik demi menyempurnakan tulisan ini.

Kupang, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Kegunaan Hasil Penelitian.....	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis.....	7
1.5.2 Kegunaan Praktis	8
1.6 Kerangka Pikiran, Asumsi, dan Hipotesis Penelitian	8
1.6.1 Kerangka Pikiran	9
1.6.2 Asumsi Penelitian	11
1.6.3 Hipotesis Penelitian	11
BAB II LANDASAN KONSEPTUAL	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12
2.2 Konsep Internet.....	15
2.2.1 Pengertian Internet.....	15
2.2.2 Fungsi Internet	16
2.2.3 Dampak Positif Internet	17
2.2.4 Dampak Negatif Internet.....	18
2.3 <i>Handphone</i>	19
2.4 <i>Game Online</i>	22
2.4.1 Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i>	22
2.4.2 Manfaat <i>Game Online</i>	23
2.4.3 Kerugian Main <i>Game Online</i>	24
2.5 Remaja	25

2.6 Waktu	26
2.7 Perilaku	26
2.8 Teori	28
2.8.1 Teori <i>Uses And Gratifications</i>	28
2.8.2 Teori Sistem Ketergantungan Media	31
2.8.3 Teori Tindakan Yang Beralasan	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Lokasi Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian	35
3.4 Unit Analisis, Populasi, Pemilihan Informan dan Alasan Pemilihan Informan	35
3.4.1 Unit Analisis	35
3.4.2 Populasi.....	35
3.4.3 Informan.....	36
3.4.4 Alasan Pemilihan Informan	36
3.5 Jenis Data	36
3.5.1 Data Primer	37
3.5.2 Data Sekunder.....	37
3.6 Definisi Konstruk dan Indikator Penelitian	37
3.6.1 Definisi Konstruk.....	37
3.6.2 Indikator Penelitian.....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	40
3.9 Teknik Interpretasi Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	43
4.1 Deskripsi Obyek Penelitian.....	43
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	43

4.1.2 Letak Geografis Desa Penfui Timur	43
4.2 Sejarah Terbentuknya Kelompok Remaja Midnight	44
4.2.1 Kesepakatan Bersama Kelompok Remaja Midnight	45
4.2.2 Struktur Anggota Kelompok Remaja Midnight	46
4.2.3 Telaah Hasil Wawancara	47
4.3 Teknik Pengumpulan Data dan Mekanisme Pengumpulan Data Penelitian.....	47
4.4 Pertanyaan Penelitian.....	48
4.5 Jawaban Informan	49
4.6. Analisis Hasil Wawancara	52
4.7 Data Hasil Observasi.....	53
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	57
5.1 Analisis Data Hasil Penelitian	57
5.2 Interpretasi Data Hasil Penelitian	62
BAB VI PENUTUP	66
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	68
Daftar pustaka	70

Daftar Tabel

4.1. Struktur anggota kelompok Remaja <i>Midnight</i>	46
5.1. Klasifikasi Informan Berdasarkan Tingkat Usia Dan Tingkat Pendidikan.....	47

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Perubahan Perilaku Remaja Akibat *Game Online Free Fire* Melalui *Handphone Android* (Studi Kasus Pada Kelompok Remaja Midnight RT/RW :007/002, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang). Salah satu cara manusia sebagai makhluk sosial untuk mencukupi kebutuhan hidupnya adalah dengan menyampaikan keinginannya kepada manusia lain. Cara menyampaikan keinginan itu dinamakan komunikasi. Dari masa ke masa seiring berkembangnya zaman, cara berkomunikasi juga semakin berubah semakin canggih sampai manusia mengenal sedikit demi sedikit tentang teknologi untuk saling berkomunikasi. Salah satu perkembangan teknologi yang saat ini banyak menyita perhatian dan digunakan oleh masyarakat, ialah internet atau media *online* yang kini menjadi kebutuhan masyarakat sehari-hari. Media *online* saat ini sangat mudah diakses mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa, karena media *online* menawarkan banyak hiburan dan salah satu hiburan yang ditawarkan adalah *Game Online*.

Salah satu *Game Online* yang sering dimainkan oleh pengguna internet adalah *Game Online Free Fire* yang diminati oleh sebagian besar remaja (usia 16- tahun), dan salah satu kelompok remaja yang memainkan *Game Online* ini adalah remaja pada RT/RW: 007/002 Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang. *Game Online Free Fire* diluncurkan oleh *Garena* pada tanggal 14 Januari 2018 lalu, yang dalam game tersebut para pemain bisa bermain dalam tiga mode, yaitu mode solo, mode duo dan mode squad, di mana para pemain (player) harus bisa mengalahkan player lainnya dan juga harus menguasai medan yang ada dalam game tersebut.

Karena menarik, game ini kemudian mengakibatkan remaja-remaja tersebut kecanduan dan melupakan kewajiban mereka sebagai seorang pelajar dan juga mahasiswa, selain itu juga menyebabkan perubahan perilaku dalam kehidupan para remaja tersebut. Mereka kemudian membuat sebuah kelompok dalam permainan *Game Online* tersebut dengan nama *Midnight* yang terdiri dari 20 orang remaja. Berdasarkan hasil wawancara terhadap para informan, maka penulis menemukan bahwa adanya perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *Handphone Android*.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif. Untuk memperoleh data, penulis menggunakan metode wawancara mendalam dan observasi. Hasil wawancara mendalam dan observasi, kemudian dihubungkan dengan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu teori *Uses and Gratification* milik Blumer dan Katz, yang dalam teorinya mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Saat penulis mendapatkan hasil penelitian, penulis menemukan adanya hubungan antara hasil penelitian itu sendiri dan teori yang penulis lakukan pada kelompok remaja di Desa Penfui Timur.

Hasil analisis data tetap mengikuti tujuan dari penulisan skripsi ini, yaitu untuk mengetahui perubahan perilaku remaja akibat bermain *Game Online Free Fire* melalui *handphone android* pada kelompok remaja *Midnight*. Kemudian, dari hasil penelitian, penulis menyimpulkan bahwa bermain *Game Online Free Fire* menyebabkan perubahan perilaku terhadap kehidupan para remaja di RT/RW :007/002, Desa Penfui Timur, Kecamatan Kupang Tengah, Kabupaten Kupang.