

**DAMPAK KOMUNIKASI PERSUASIF REMAJA PADA PATNER GAMER
PEMAKAI *VOUCHER GAME ONLINE FREE FIRE***

(Studi Kasus Pada Remaja RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang)

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Program Studi Ilmu

Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira Kupang



RICKY RIKARDO SERAN

NIM : 431 17 034

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2022



NAMA : RICKY RIKARDO SERAN

NIM 431 17 034

NO HP/TLPN 085237834296



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

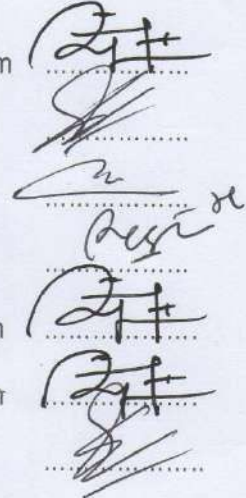
Pada Hari ini, **Sabtu, 28 Mei 2022 Pukul 11.00 WITA** Telah diadakan Ujian Sarjana Program Skripsi, bagi mahasiswa :

Nama : Ricky Rikardo Seran
No. Reg. : 431 17 034
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :

DAMPAK KOMUNIKASI PERSUASIF PADA PATNER GAMER PEMAKAI VOUCHER GAME ONLINE FREE FIRE (Studi Kasus di RT. 11, RW. 04, Kelurahan Pasir Panjang, Kecamatan Kota Lama)

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang terdiri dari :

1. Ketua : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom
2. Sekretaris : Yoseph Andreas Gual, MA
3. Penguji Materi I : Fransiska Desiana Setyaningsih, M.Si
4. Penguji Materi II : Innosensia E.I.N. Satu, S.Sos, M.I.Kom
5. Penguji Materi III : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom
6. Pembimbing I : Mikhael Rajamuda Bataona, S.Sos, M.I.Kom
7. Pembimbing II : Yoseph Andreas Gual, MA



Hasil Ujian diperoleh sebagai berikut :

Nilai yang diperoleh dari Penguji I = 90
Penguji II = 90
Penguji III = 95
Lulus dengan Nilai = 92 / A

Belum Lulus dan diberikan kesempatan untuk ujian ulang pada :

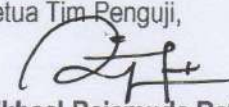
HARI :, TANGGAL :, JAM :

Hasil Ujian Ulang =


Mengesahkan
Dekan
Drs. Marianus Kleden, M.Si

Kupang, 28 Mei 2022

Ketua Tim Penguji,


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

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ricky Rikardo Seran
No. Regis : 43117034
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa karya (SKRIPSI) dengan judul :

DAMPAK KOMUNIKASI PERSUASIF REMAJA PADA PATNER GAMER PEMAKAI VOUCHER GAME ONLINE FREE FIRE (*Studi Kasus Pada Remaja RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang*) Adalah benar-benar karya saya sendiri yang dibimbing oleh Mikhael Rajamuda Bataona S.Sos,M.I.Kom selaku dosen pembimbing I dan Yoseph Andreas Gual, MA selaku dosen pembimbing II. Apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang , Juni 2022

Disahkan

Pembimbing I

Mahasiswa

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



(Ricky Rikardo Seran)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Ini Telah Diuji Dan Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

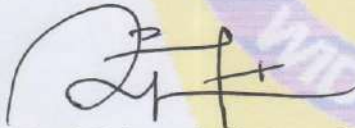
Hari/Tanggal : Sabtu, 28 Mei 2022

Pukul : 11.00 Wita

Tempat : Ruang Ujian Kampus FISIP

DISETUJUI OLEH

Pembimbing I


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

Pembimbing II


(Yoseph Andreas Gual, MA)

MENGESAHKAN

Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang


(Drs. Marianus Kleden, M.Si)

HALAMAN PERSETUJUAN

**DAMPAK KOMUNIKASI PERSUASIF REMAJA PADA PATNER GAMER PEMAKAI
VOUCHER GAME ONLINE FREE FIRE**

(Studi Kasus Pada Remaja RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang)

**Diajukan Guna Syarat Kelulusan Pada Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang**

DIAJUKAN OLEH :

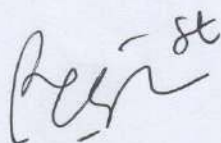
Nama : Ricky Rikardo Seran
Nomor Regis : 43117034
Program Studi : Ilmu Komunikasi

DISETUJUI OLEH :

Penguji I

Penguji II


(Fransiska D. Setyaningsih, M.Si)


(Innosensia E I Ndiki Satu, S.Sos, M.I.Kom)

MOTTO

**“Teruslah Melangkah Maju Walaupun Secara Perlahan
Daripada Hanya Diam Ditempat Dan Tidak Memiliki
Upaya Sama Sekali”**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Pertama dan yang utama kepada Tuhan Yesus serta Bunda Maria sebagai penolong, penguatan, tempatku berkeluh kesah dan segalanya bagiku. Tak ada artinya diriku tanpa campur tanganMu, ya Tuhan.
2. Kedua Orang Tua Bapak Romanus Seran Bria dan Mama Monika Uduk yang selalu mendoakan, mendukung, membiayai sekolah dan memberikan semangat yang tidak pernah berhenti.
3. Almamaterku FISIP UNWIRA.

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Dampak Komunikasi Persuasif Remaja Pada Patner Gamer Pemakai *Voucher Game Online Free Fire* (Studi Kasus Pada Remaja Rt.11/Rw.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang)” alasan pemilihan judul ini karena berdasarkan hasil observasi awal di Rt.11/Rw.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, penulis melihat ada masalah komunikasi yang terjadi saat remaja sekitar bermain *game online free fire* terutama dalam pemakaian *voucher game*, dimana para remaja mudah terpersuasif oleh temannya dengan kalimat ajakan atau rayuan untuk membeli *voucher game* sehingga itu memberikan dampak yang negatif dengan menipu atau mencuri uang orang tuanya.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana dampak dari komunikasi persuasif remaja pada patner *gamer* pemakai *voucher game online free fire*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teori pola komunikasi persuasif dan dampak yang memiliki indikator yaitu dampak negatif: berkurangnya komunikasi tatap muka, rawan terjadinya harassment antar *game*, mudah terpengaruh atau terhasut ajakan teman dan dampak positif: mudah mendapatkan teman, bisa digunakan untuk mendapatkan keuntungan (uang). Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dengan metode penelitian adalah studi kasus.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi pada remaja Rt.11/Rw.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang dengan 5 orang remaja sebagai informan diantaranya 2 orang remaja perempuan dan 3 orang remaja laki-laki, menunjukkan bahwa dampak komunikasi persuasif remaja pada patner *gamer* pemakai *voucher game online free fire*, dapat disimpulkan bahwa : akibat dari komunikasi persuasif remaja pada patner *gamer* pemakai *voucher game online free fire*, menimbulkan dampak positif dan negatif bagi remaja pemakai *voucher game*. Dampak positif dari persuasif remaja untuk memakai *voucher game* adalah yang pertama bisa dijual kembali saat sudah bosan bermain *game* untuk mendapatkan keuntungan berupa uang. Dampak negatifnya adalah tidak adanya komunikasi tatap muka yang terjalin antar sesama *gamer* pemakai *voucher game* atau dengan orang lain disekitar, karena fokus ke handphonenya masing-masing dan mudah terpengaruh serta terhasut ajakan sesama patner *gamer*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran Bagi pengguna *game online free fire* terkhususnya pemakai *voucher game online*, diharapkan agar para pemain *game online* harus memiliki sikap kalau mereka bermain *game* hanya bertujuan untuk mencari hiburan semata, bukan menjadi tindakan yang buruk atau kebiasaan yang buruk dan harus tetap fokus pada pendidikannya.

Kata Kunci : Dampak, Komunikasi Persuasif, Pemakai *Voucher Game Free fire*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmatnya penulis dapat melewati semua proses penelitian dan menyelesaikannya dalam bentuk Skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **Dampak Komunikasi Persuasif Remaja Pada Patner Gamer Pemakai Voucher Game Online Free Fire (Studi Kasus Pada Remaja Rt.11/Rw.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang)** Walaupun dengan segala kekurangan yang dimiliki, iman akan Yesus Kristus memberikan kekuatan dan jalan sehingga penulis berada sampai titik ini.

Adapun maksud dan tujuan penulisan Skripsi ini disampaikan untuk melengkapi syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana srata I pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak sejak persiapan hingga tersusun-nya skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan kerendahan hati penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu memberikan dorongan baik moral maupun spiritual terutama kepada:

1. Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Katolik Widya Mandira.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Katolik Widya Mandira.

4. Mikhael Rajamuda Bataona S.Sos,M.I.Kom selaku dosen pembimbing I dan Yoseph Andreas Gual, MA selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, bimbingan dan meluangkan waktunya dalam membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Fransiska D. Setyaningsih, M.Si selaku dosen Penguji I dan Innosensia E I Ndiki Satu, S.Sos, M.I.Kom selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan berupa kritik dan saran yang bermanfaat guna menyempurnakan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Pegawai Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandira.
7. Victor E. Ataupah,SH. selaku Ketua RT.11 yang telah menerima penulis untuk melaksanakan penelitian pada wilayah tersebut.
8. Keluarga Besar Champbel's yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
9. Nenek Wihelmina, Nenek Merry, Bei fetu, Bei lotu, Ba'i Lambertus, Mama Ki'ik, mama Uku, Bapa Ose, Kakak (Ferdie, Elis, Sinta, Yorin, Naff, Pice, Stef, Femi, Dolan), Adik (Yanti, Kristo, Itho) yang telah mendukung penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Hildegardis Lalian yang telah memberikan semangat, dukungan serta menemani dalam suka maupun duka sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

11. Teman-teman *Public Relation* dan jurnalistik angkatan 2017 yang sama-sama berjuang untuk menyelesaikan skripsi.

Semoga Tuhan Yesus memberikan rahmatnya sebagai balasan atas bantuan yang telah diberikan kepada pihak-pihak yang telah disebutkan diatas. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan masih terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun dari para pembaca.

Akhirnya penulis sampaikan limpah terima kasih dan semoga skripsi ini dapat menjadi referensi yang baik dan berguna demi kepentingan akademik dan bagi para pembaca.

Kupang, 2022

Penulis,

DAFTAR ISI

MOTTO.....	i
PERSEMBAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1. Manfaat Teoritis	8
1.4.2. Manfaat Praktis.....	8
1.5. Kerangka Berpikir	9
1.6. Asumsi	11
1.7. Hipotesis	11
BAB II	12
LANDASAN KONSEPTUAL	12
2.1. Penelitian Terdahulu.....	12

2.2. Komunikasi	18
2.2.1. Pengertian Komunikasi	18
2.2.2. Elemen-Element Komunikasi	19
2.2.3. Tujuan Komunikasi	21
2.2.4. Fungsi Komunikasi	21
2.3. Komunikasi Persuasif	22
2.3.1. Pengertian Komunikasi Persuasif	22
2.3.2. Unsur-Unsur Komunikasi Persuasif	23
2.3.3. Tujuan Komunikasi Persuasif	24
2.4. Game Online	26
2.5. Game Online Free Fire	25
2.5.1. Alur Permainan Game Online Free Fire	27
2.6. Voucher Game	28
2.7. Dampak	29
2.7.1. Dampak Negatif Dan Positif Game Online	30
2.8. Remaja	32
BAB III	33
METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Jenis dan Metode Penelitian	33
3.1.1. Jenis Penelitian	33
3.1.2. Metode Penelitian	34

3.2. Lokasi Penelitian	34
3.3. Satuan Kajian Dan Informan Kunci	34
3.3.1. Satuan Kajian	34
3.3.2. Informan Kunci	35
3.4. Defenisi Konstruk Dan Indikator	35
3.4.1. Defenisi Konstruk.....	35
3.4.2. Indikator	36
3.5. Jenis Dan Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1. Jenis Data	37
3.5.2. Teknik Pengumpulan Data	37
3.6. Teknik Analisis Dan Interpretasi Data.....	38
3.6.1. Teknik Analisis Data	39
3.6.2. Interpretasi Data	40
3.7. Teknik Pemeriksaan Data Dan Keabsahan Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	42
4.1 .Lokasi Penelitian.....	42
4.2. Keadaan Geografis RT.11/RW 04	42
4.3. Keadaan Demografi RT.11/RW.04.....	44
4.4. Struktur Organisasi.....	46
4.5. Telaah Informan.....	47
4.6. Dampak Komunikasi Persuasif Remaja Patner Gamer Pemakai Voucher Game Online Free	

Fire.....	49
4.6.1. hasil wawancara dengan informan	50
4.6.2. Hasil observasi	59
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	65
5.1. Analisis Data	65
5.1.1. Dampak Positif:Mudah Mendapatkan Teman	66
5.1.2. Dampak Positif:Bisa Digunakan Untuk Mendapatkan Keuntungan	67
5.1.3. Dampak Negatif: Kurangnya Komunikasi Tatap Muka	68
5.1.4. Dampak Negatif: Rawan Terjadinya Harassment Antar Gamer	68
5.1.5. Dampak Negatif: Mudah Terpengaruh Atau Terhasut Ajakan Teman.....	69
5.2.Interpretasi Data	72
5.2.1. Dampak Positif Pemakai Voucher Game Online Free Fire	73
5.2.2. Dampak Negatif Pemakai Voucher Game Online Free Fire	74
BAB VI PENUTUP	76
6.1. Kesimpulan	76
6.2. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82

DAFTAR BAGAN

1.1. KERANGKA BERPIKIR.....	10
4.4.1. STRUKTUR ORGANISASI	46

DAFTAR TABEL

2.1. PENELITIAN TERDAHULU	12
2.8. REMAJA	32
4.3.1. DISTRIBUSI PENDUDUK.....	45
4.3.2.DISTRIBUSI PENDUDUK.....	46
4.5.1. PROFIL INFORMAN	47
5.1. HASIL TEMUAN PENELITIAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

4.2.1.Denah Atau Peta Wilayah Kelurahan Pasir Panjang	43
4.6.2.1. Dokumentasi Observasi	63
4.6.2.2. Dokumentasi Observasi	64