

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan membahas hal-hal yang berkaitan dengan hasil penelitian yaitu, membahas tentang deskripsi lokasi penelitian, penyajian data, dan deskripsi informan.

4.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlangsung di RT.11/RW.04, Kecamatan. Kota Lama, Kelurahan. Pasir Panjang. Alamat : Jln.Mandiri II, Pasir Panjang, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Kode Pos: 85221.

4.2. Keadaan Geografis RT.11/RW.04

Berikut ini adalah keadaan geografis dari tempat penelitian penulis yang berlokasi di RT.11/RW.04 Kecamatan. Kota Lama, Kelurahan. Pasir Panjang :

- Sebelah utara berbatasan dengan RT 010
- Sebelah selatan berbatasan dengan Jln. R.W. Mongsidi
- Sebelah timur berbatasan dengan RT 012
- Sebelah barat berbatasan dengan RT 010

➤ Orbitasi :

- Jarak dari pusat pemerintahan kecamatan :1 km
- Jarak dari pusat pemerintahan kota kupang : 1 km
- Jarak dari ibu kota provinsi Nusa Tenggara Timur : 3 km

Gambar 4.2.1.

Denah atau Peta Wilayah Kelurahan Pasir Panjang



(Sumber : Data diperoleh dari kantor Kelurahan Pasir Panjang 2021)

4.3. Keadaan Demografi RT.11/RW.04

Berikut ini adalah keadaan Demografi dari tempat penelitian penulis yang berlokasi di RT.11/RW.04 Kecamatan. Kota Lama, Kelurahan. Pasir Panjang :

Tabel 4.3.1.

Distribusi penduduk menurut jenis kelamin pada RT 001, 002, 008, 009, 010, 011,dan 012.

RT/RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
	L	P	
001/001	138	143	281
002/001	225	266	491
008/003	122	112	234
009/003	201	184	385
010/004	89	98	187
011/004	192	192	384
012/004	48	31	79

(Sumber data : merupakan data sekunder yang diperoleh dari kantor
Kelurahan Pasir Panjang)

Dari tabel di atas, RT 011/RW 004 terdapat 384 warga dengan jumlah 192 orang laki – laki dan 192 orang perempuan.

Tabel 4.3.2.

**Distribusi penduduk menurut jumlah KK laki – laki dan perempuan
pada RT 001, 002, 008, 009, 010, 011 dan 012.**

RT/RW	JUMLAH PENDUDUK		JUMLAH
	L	P	
001/001	55	14	69
002/001	87	20	107
008/003	42	13	55
009/003	72	13	85
010/004	35	10	45
011/004	65	19	84
012/004	26	3	29

*(Sumber data : merupakan data sekunder yang diperoleh dari kantor Kelurahan
Pasir Panjang)*

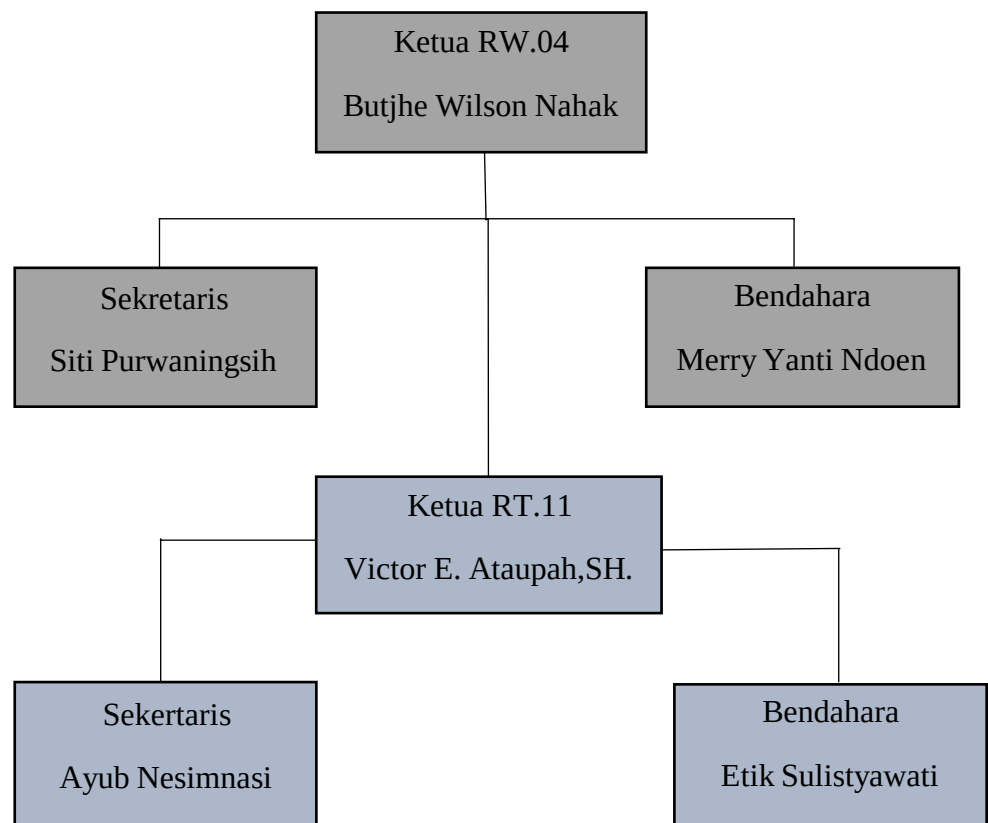
Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah kepala keluarga pada RT 11/RW 04 adalah terdapat 84 orang kepala keluarga dengan 65 orang kepala keluarga laki – laki dan 19 kepala keluarga perempuan

4.4. Struktur organisasi

Rukun Warga dan Juga Rukun Tetangga juga harus memiliki yang namanya struktur organisasi dengan jelas. Struktur di dalam organisasi dibuat untuk menjalankan Organisasi sesuai dengan tugas dan fungsi masing-masing jabatan. Struktur organisasi secara jelas mampu memisahkan tanggung jawab dan wewenang anggotanya.

Bagan 4.4.1.

Struktur Organisasi Rukun Tetangga (RT.11/RW.04)



(Sumber : Data Olahan Peneliti 2021)

4.5. Telaah Informan

Dalam penelitian ini terdapat 5 informan yang terdiri dari 2 orang remaja perempuan dan 3 orang remaja laki-laki. Peneliti menerangkan data informan pada tabel dibawah ini yang dapat membantu dalam penelitian.

Tabel 4.5.1.

Profil Informan

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Pendidikan
1.	Maria Imaculata Bria	15 Tahun	Perempuan	Kelas 10 SMKN 6 Kupang
2.	Maria Melania Bria	14 Tahun	Perempuan	Kelas 9 SMPN 16 Kupang
3.	Alvaro Asten	15 Tahun	Laki-Laki	Kelas 10 SMKN 2 Kupang
4.	Ariel P.B. Ludji	17 Tahun	Laki-Laki	Kelas 12 SMKN 3 Kupang
5.	Aron Ludji	15 Tahun	Laki-Laki	Kelas 10 SMKN 2 Kupang

(Sumber : Data Olahan Peneliti, 2021)

Kelima informan ini merupakan remaja-remaja yang gemar bermain game online free fire, ada dua orang remaja perempuan dan tiga orang remaja laki-laki. Maria adalah seorang pelajar yang menyukai *game online free fire*. Maria sering meluangkan waktunya pada saat pulang sekolah untuk berkumpul dan bermain game bersama teman-temannya didepan kelas, dia juga sering bermain dirumah secara online setelah mengerjakan pekerjaan rumahnya. Selama Maria bermain game free fire ia mengatakan telah mepersusasif 4 orang temannya untuk membeli *voucher game* saat main bersama. Selanjutnya ada Melani yang merupakan adik dari Maria yang merupakan pelajar yang gemar bermain *game online free fire* bersama kakaknya saat pulang sekolah dan sering berkumpul bersama teman-teman lingkungannya untuk bermain game, juga sering mengajak 2 teman dekatnya dilingkungan untuk membeli *voucher game*.

Sedangkan tiga orang remaja laki-laki yang menjadi informan yaitu, Ariel, Aron dan Alvaro, mereka sudah bermain *game online free fire* sekitar 3 tahun. Mereka bertiga tergabung dalam satu *guild* (komunitas dalam free fire) bernama “Champbel`s” yang merupakan nama lingkungan tempat tinggal mereka, sehingga tiap harinya mereka akan berkumpul bersama teman-temannya dilingkungan untuk sekedar bermain atau latihan pada siang atau malam hari. Jadi karena dalam satu *guild* ada lebih dari 20 anggota,

sehingga teman-teman yang mereka persuasif untuk membeli *voucher game* bisa 10-20 orang.

Kelima informan ini merupakan remaja yang tidak asing dengan yang namanya game *free fire* dan sering melakukan pembelian *voucher game*. Kehidupan sehari-hari mereka tidak lepas dari yang namanya game online *free fire*, sehingga peneliti menganggap mereka layak sebagai informan yang dibutuhkan penulis untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian.

4.6.Dampak Komunikasi Persuasif Remaja Pada Patner Gamer Pemakai *Voucher Game Online Free Fire* Di Rt.11/Rw.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang

Komunikasi sudah menjadi suatu kebiasaan setiap hari yang dilakukan manusia untuk menyampaikan pesan atau tujuan lainnya, baik berkomunikasi secara perseorangan ataupun kelompok. Akibat dari komunikasi persuasif juga sering menimbulkan dampak negatif dan positif dalam kehidupan masyarakat. Sesuai dengan judul penelitian ini maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil wawancara sesuai indikator yaitu, Dampak Negatif : kurangnya komunikasi tatap muka, Rawan Terjadinya Harassment Antar *Gamer*, Mudah Terpengaruh Atau Terhasut Ajakan Teman. Juga Dampak Positif : Mudah mendapatkan teman dan bisa mendapatkan keuntungan.

4.6.1. Hasil Wawancara Dengan Informan

Dampak dari komunikasi persuasif adalah perubahan yang terjadi pada diri persuader sebagai akibat dan diterimanya pesan melalui proses komunikasi, dampak yang bisa terjadi berbentuk perubahan sikap, pendapat dan tingkah laku (Maulana, 2013). *Peneliti telah melakukan wawancara dengan informan yang diperlukan dalam penelitian ini. Berikut adalah hasil wawancara oleh peneliti berdasarkan indikator:*

A. Dampak Negatif Penggunaan Voucher Game Free Fire

Dampak negatif adalah pengaruh yang membuat seseorang melakukan atau mengakibatkan hal negatif. Dampak merupakan keinginan seseorang untuk meyakinkan, mempengaruhi, membujuk, atau membuat kesan pada orang lain, yang mempunyai tujuan agar orang lain mendukung dan mengikuti keinginannya.

1. Mudah Terpengaruh Atau Terhasut Ajakan Teman

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan sesuai dengan yang ada di padoman wawancara, pertanyaannya sebagai berikut : Pesan atau kalimat seperti apa yang dipakai untuk mempersuasif dan mempengaruhi atau mengajak *patner* game untuk ikut memakai *voucher game*?

- 1) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Imaculata Bria, remaja berusia 15 tahun yang juga gemar bermain game online *free fire*, saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.00, mengatakan bahwa :

“Saya biasanya bilang “kawan ini ada event baru mystery shop ni, beli *voucher game* su, supaya beli pakian kembar semua” dan ajak supaya bisa bikin konten *Free fire* di aplikasi Tik-Tok.”

- 2) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Melania Bria, seorang remaja SMP kelas 10 yang juga sering bermain game *free fire*. Saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.30 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“ Biasa ajak kawan dengan kata-kata “lu beli *voucher game* su, ada bundle baru tu b spin 3kali sa langsung dapat na”.”

- 3) Dari hasil wawancara dengan infroman yang bernama Alvaro Asten, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.30 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa :

“Saya biasanya mengajak teman-teman saya waktu sedang mabar (Main Bareng) untuk membeli *voucher game* agar bisa beli skin senjata untuk keperluan turnamen. “Beli *voucher game* sudah, supaya beli itu skin su ko ketong daftar ikut turnamen”.”

- 4) Hasil wawancara lainnya dengan informan yang bernama Ariel P.B. Ludji, salah satu remaja berusia 17 tahun, yang merupakan siswa kelas 12 SMK Negeri 3 Kupang. Saat di wawancarai pada tanggal 22 November 2021, pada pukul 19.00 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa:

“Saya biasanya tidak ajak tapi bertanya dahulu, baru kasi informasi ke teman saya “lu su elit pass ini season ko? Kalau belom na beli su ada event mystery shop, sapa tau dapat diskon bagus”.”

- 5) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Aron Ludji, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.00 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Saya terkadang hanya mengingatkan saja ke teman saya pas sedang berkumpul untuk mabar, kalau ada event yang waktunya hampir habis, “beli voucher game ko beli itu skin su bodo, sedikit le dia pung event su mau habis”.

2. Berkurangnya Komunikasi Tatap Muka

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan sesuai dengan yang ada di padoman wawancara, pertanyaannya sebagai berikut : Bagaimana komunikasi tatap muka yang terjalin saat anda bermain game?

- 1) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Imaculata Bria, remaja berusia 15 tahun yang juga gemar bermain game online *free fire*, saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.00, mengatakan bahwa :

“Tidak ada komunikasi tatap muka karena semua fokus di game.”

- 2) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Melania Bria, seorang remaja SMP kelas 10 yang juga sering bermain game *free fire*. Saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.30 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Biasanya semua fokus di handphone masing-masing, jadi kalau ada orang yang berbicara dengan kita, kita respon balik berbicara dengan dia tapi tidak sambil bertatap muka.”

- 3) Dari hasil wawancara dengan infroman yang bernama Alvaro Asten,

Ariel P.B. Ludji dan Aron Ludji remaja-remaja penggemar game free fire ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.30 dengan pertanyaan yang serupa mengatakan jawaban yang sama :

“ Untuk komunikasi kita hanya menggunakan fitur dalam game yaitu voice chat, jadi untuk tatap muka tidak ada. kadang kalau ada musuh kami mngeinformasikan ke teman dengan suara yang keras supaya di dengar oleh yang lain tapi mata tetap fokus ke handphone.”

3. Rawan Terjadinya Harassment Antar *Gamer*

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada informan sesuai dengan yang ada di padoman wawancara, pertanyaannya sebagai berikut : Apakah dengan persuasif yang dilakukan dengan cara mengajak untuk memakai *voucher game*, anda melihat adanya *harassment* yang terjadi antar *gamer* ?

- 1) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Imaculata Bria, remaja berusia 15 tahun yang juga gemar bermain game online *free fire*, saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.00, mengatakan bahwa :

“Pernah, saat itu saya bermain dalam mode squad mencari teman secara rondom menggunakan pakain standar dan saya di kata-katai dengan kalimat “bot cupu jangan main dengan kita” terus langsung di kick dari tim.”

- 2) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Melania Bria, seorang remaja SMP kelas 10 yang juga sering bermain game *free fire*. Saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.30 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Ia, pernah. Biasanya kalau main ketemu orang dari luar NTT mereka pernah meledek saya dengan kata-kata, “miskin tidak punya skin” dan menyuruh saya tidak usah main kalau masih tampilan bot.”

- 3) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Alvaro Asten, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.30 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa :

“Pernah pas awal-awal bermain game belum beli *voucher game* untuk beli skin, kalau mau main dengan teman pasti mereka alasan banyak supaya tidak bermain dengan saya.”

- 4) Hasil wawancara lainnya dengan informan yang bernama Ariel P.B. Ludji, salah satu remaja berusia 17 tahun, yang merupakan siswa kelas 12 SMK Negeri 3 Kupang. Saat di wawancarai pada tanggal 22 November 2021, pada pukul 19.00 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa:

“ Pernah, kalau bermain bersama sesama anak kupang, mereka biasa menggunakan kata makian (anjing,babi,dll) setelah itu mereka ajak sparing 1 vs 1 atau 4 vs 4.”

- 5) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Aron Ludji, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.00 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Mungkin kalau untuk dapat bully dari orang luar tidak pernah, karna biasanya kami bermain langsung satu tim 4 orang kumpul di satu tempat. Jadi kalau dapat kata makian antara kami berempat sudah biasa kalau buat salah dalam tim pasti di maki.”

B. Dampak Positif Penggunaan Voucher Game Free Fire

Dampak positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan dan mengandalkan pikiran yang jernih. Positif biasa mengutamakan kegembiraan dan optimisme dalam melakukan suatu kegiatan.

1. Mudah Mendapatkan Teman

- 1) *Informan yang merupakan Siswi SMK Negeri 6 Kupang bernama Maria Imaculata Bria yang juga gemar bermain game online Free Fire, saat di tanyai dengan pertanyaan, Apakah dengan mendaptkan ajakan atau hasutan (persuasif) untuk memakai voucher game anda mudah mendapatkan teman saat bermain game?*

Jawaban Informan :

Menurut Maria Imaculata Bria saat diwawancarai di lingkungan tempat tinggalnya di RT.11/RW.04 pada hari Senin tanggal 20 November 2021, pada pukul 13.00 mengatakan bahwa :

“Saya bermain game sudah dari bulan November 2020 saat saya membeli handphone baru. Saya biasanya membeli *voucher game* dua kali seminggu. Saya sangat mudah mendapatkan teman, karena kalau bermain game player lain memandang dari tampilan *free fire*, jadi lebih mudah mendapatkan teman untuk main bersama. Kalau baju yang digunakan saya bot maka mereka tidak mau main bersama dengan saya.”

- 2) *Hasil Wawancara lainnya dengan Informan yang bernama Maria Melania Bria, yang merupakan siswi SMP Negeri 16 Kupang penggemar game online Free Fire. Saat di wawancarai pada tanggal 20 November 2021, pada pukul 13.30 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa*

“Saya mulai bermain game Free Fire sejak bulan Mei 2021, saya bermain game karena banyak teman saya yang mengajak saya. Dalam 1 minggu saya biasanya bisa membeli voucher game 3-4 kali. Ia sangat mudah mendapatkan teman bermain, karena kalau bermain game mereka harus lihat yang ada skin baru mereka mau bermain dengan saya, kalau tidak ada skin mereka akan mengeluarkan saya dari tim.”

- 3) Hasil wawancara lainnya dengan informan yang bernama Alvaro Asten, seorang remaja penggemar game online *free fire*, saat di wawancarai pada tanggal 22 November 2021, pada pukul 18.30 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa :

*“Saya mengenal dan mulai bermain game *free fire* sejak tahun 2018 dan saya biasanya membeli *Voucher game*, dalam satu minggu bisa sampai 2 kali. Ya, lebih mudah mendapatkan teman. Karena kalau mabar (Main Bareng), mereka harus lihat dari skin kalau bagus baru bisa mabar.”*

- 4) Hasil wawancara lainnya dengan informan yang bernama Ariel P.B. Ludji, salah satu remaja berusia 17 tahun, yang merupakan siswa kelas 12 SMK Negeri 3 Kupang. Saat di wawancarai pada tanggal 22 November 2021, pada pukul 19.00 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa:

*“Saya bermain game *free fire* dari tahun 2018, karna ikut kakak yang biasa bermain game ini. Kalau untuk sekarang beli *voucher game* mungkin 1 kali saja dalam satu minggu karna sekarang sedang fokus magang, jadi waktu untuk bermain game dikurangi. Pasti lebih mudah dapat kawan, karna sekarang semua lebih lebih memandang player dari skin senjata atau pakian. Kalau bagus, berarti ajak mabar gampang.”*

- 5) Hasil wawancara lainnya dengan informan yang bernama Aron Ludji, remaja yang berusia 15 tahun ini merupakan salah satu siswa SMK

Negeri 2 Kupang. Saat di wawancarai pada tanggal 22 November 2021, pada pukul 16.00 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa:

“ Saya mulai bermain game *free fire* dari tahun 2019, waktu saya masih kelas 2 SMP. Terkadang dalam 1 minggu 2-3 kali saya beli voucher game, untuk beli elit pass atau bundle pakian. Ia, karena kalau bermain dengan teman-teman dekat saat offline, mereka tidak terlalu memandang skin jadi mabar aman. Tapi kalau mau mabar dengan teman yang dalam game (teman online), mereka harus liat dari tampilan game, kalau masih bot berarti di keluarkan dari tim.”

2. Bisa Digunakan Untuk Mendapatkan Keuntungan (Uang)

Peneliti mengajukan pertanyaan kedua kepada informan sesuai dengan yang ada di padoman wawancara, pertanyaannya sebagai berikut : Apakah adanya persusasif dari teman anda untuk melakukan pembelian *voucher game* dan bermain game *free fire* bisa mendapatkan keuntungan?

Jawaban Informan :

- 1) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Imaculata Bria, remaja berusia 15 tahun yang juga gemar bermain game online *free fire*, saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.00, mengatakan bahwa:

“Bisa mendapatkan keuntungan, awalnya kita beli *voucher game* terus menerus mengeluarkan uang tapi kalau akunya sudah sultan atau bagus banyak yang minat, bisa dijual lagi untuk mendapatkan kembali keuntungan.”

- 2) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Maria Melania Bria, seorang remaja SMP kelas 10 yang juga sering bermain game *free fire*.

Saat di wawancarai pada tanggal 21 November 2021, pada pukul 13.30 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Ya, bisa. Karena kalau akun yang biasa kita beli *voucher game* untuk membeli skin senjata dan lain-lain itu kalau sudah banyak, bisa jadi langka untuk player baru yang tidak ada skin tersebut. Jadi kalau sudah bosan bermain kita bisa jual lagi supaya bisa dapat uang.”

- 3) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Alvaro Asten, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.30 dengan pertanyaan yang sama mengatakan bahwa :

“Ia bisa mendapatkan keuntungan. Karena kalau sudah beli *voucher game* untuk beli skin senjata, bisa bantu kami dalam mengikuti lomba agar memudahkan menang lomba dan kalau sudah bosan main game *free fire*, akun ini bisa dijual.

- 4) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Ariel P.B. Ludji, remaja berusia 17 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 19.00 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“Bisa kak, karena kalau kita sudah beli *voucher game* dan akun sudah bagus, apalagi semua Event yang keluar kita bisa beli dan elit pass full tidak bolong 1 season juga. Itu akun kita bisa jual dengan harga mahal.”

- 5) Dari hasil wawancara dengan informan yang bernama Aron Ludji, remaja berusia 15 tahun ini, saat di wawancarai pada tanggal 22 November, pada pukul 18.00 dengan pertanyaan yang sama, mengatakan bahwa :

“ Ya, bisa dapat keuntungan. Akun kalau sudah bagus, sama seperti Alvaro dan Ariel bilang kita bisa jual.”

4.6.2. Hasil Observasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung di lokasi penelitian atau lapangan untuk membuktikan kebenaran dari sebuah desain penelitian. Dalam penelitian ini penulis akan mencari tahu dampak dari komunikasi persuasif remaja pada *partner gamer* pemakai *voucher game* online *Free fire* yang bertempat di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang. Peneliti melakukan Observasi sebanyak 4 kali yaitu, pada tanggal 21-22 November 2021 dan 23-24 Desember 2021. Dari kelima informan yang ditemui saat peneliti melakukan observasi, mengatakan bahwa mereka sudah sering mempersuasi dan dipersuasi oleh teman-temannya saat bermain game, dari kelima informan tersebut mereka telah mempersuasi 10-20 orang temannya.

Observasi *Pertama*, peneliti melakukan observasi pertama pada tanggal 21 November 2021 bertempat di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang. Peneliti melakukan observasi pada remaja perempuan yang sedang bermain *game online free fire*. Peneliti ingin mengamati dan mencari tahu dari dekat bagaimana para remaja mempersuasi teman-temannya untuk membeli *voucher game*. Pada saat itu peneliti bertemu tiga orang remaja perempuan yang bernama Maria, Melania dan Wilta yang sedang berkumpul untuk bermain game, peneliti ikut berbaur dengan mereka untuk mencari informasi yang dibutuhkan peneliti untuk kebutuhan penelitian. Peneliti melihat bahwa adanya pendekatan persuasif

untuk mengajak dan membujuk tim mereka pada saat bermain *game online free fire* , peneliti melihat dan mendengar mereka saling membujuk sesama remaja lain untuk membeli dan memakai *voucher game* agar bisa membeli pakian dalam game agar pakian mereka dalam game menjadi serasi untuk tim mereka, dengan gesture tubuh memyodorkan handphone menunjukkan pakian yang ingin di beli dan mengatakan kalimat “jalan su ketong empat top up, ko beli itu pakaian supaya ktong pakai di lobby ko buat konten tiktok” . Dalam percakapan tersebut mereka berbicara satu sama lain tetapi hanya fokus dengan handphonenya masing-masing dan tidak adanya komunikasi tatap muka antara mereka padahal mereka duduk bersampinga

Observasi *Kedua*, peneliti melakukan observasi pertama pada tanggal 22 November 2021 bertempat di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang. Peneliti melakukan observasi pada remaja laki-laki yang sedang bermain *game online free fire*. Peneliti ingin mengamati dan mencari tau dari dekat bagaimana para remaja mempersuasif teman-temannya. Peneliti melihat mereka berkumpul dan membentuk tim yang berjumlah 4 orang sebagai satu squad. Mereka ini terdiri dari satu *guild* (komunitas) yang sama yaitu Champbel's (CBS), sehingga mereka akan berkumpul pada waktu senggang untuk melakukan latihan bersama, yaitu dengan cara membetuk 2 squad (Tim) yang masing-masing squad terdiri dari 4 player kemudian melakukan sparing di mode room. Peneliti mengamati cara mereka berkomunikasi dan perilaku mereka untuk mempersusif teman-temannya saat bermain game, juga sekaligus mencari

informasi dengan melakukan wawancara pada beberapa remaja sebagai informan. Penulis mendengar dikalangan para remaja laki-laki yang bermain game sering menggunakan kata makian diselingi kata ajakan atau rayuan untuk mempersuasif temannya agar temannya mau membeli *voucher game*. Peneliti juga melihat mereka mempersuasif dengan memamerkan skin senjata, pakian, dan lainnya satu sama lain sambil saling mengolok satu sama lain.

Observasi ketiga, peneliti melakukan observasi ketiga pada tanggal 23 Desember 2021 bertempat di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang. Peneliti melakukan observasi pada remaja perempuan yang sedang bermain *game online free fire*. Peneliti melihat para remaja perempuan yang sedang bermain game, bermain bersama dua teman virtualnya yang dikenal dari dalam game saat bermain mode squad rondom(Acak). Mereka berkenalan menggunakan *voice chat* karena membahas fitur dalam game(pakian,senjata, mobil dan lain-lain), yang sudah dimiliki satu sama lain sehingga menjadi akrab dan menjadi teman mabar. Dalam melakukan observasi, peneliti melihat dengan adanya persuasif yang dilakukan remaja untuk membeli keperluan dalam game, membuat mereka mudah mendapatkan teman saat bermain game.

Observasi keempat, peneliti melakukan observasi keempat pada tanggal 24 Desember 2021 bertempat di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang. Peneliti melakukan observasi pada remaja laki-laki yang sedang bermain *game online free fire*. Peneliti melihat para remaja

bukan hanya mempersuasi sesama remaja saja melainkan juga mempersuasi anak-anak berumur 10-12 tahun untuk membeli *voucher game*, dengan tujuan agar anak itu bisa memberi hadiah kepada mereka. Para remaja mempersuasi dengan cara membujuk dan merayu menggunakan perkataan “Lu gift kasih ketong skin senjata ko katong empat mabar, b buat room” dan di janjikan akan main game bersama dengan mereka

Gambar 4.6.2.1.

Dokumentasi Observasi



(Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti 2021)

Keterangan : Foto di atas, diambil pada saat peneliti melakukan observasi, pada foto tersebut terlihat tiga orang remaja laki-laki dan juga satu orang anak kecil yang duduk diapit para remaja, sedang asik bermain *game online free fire* disalah satu rumah warga di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang.

Gambar 4.6.2.2.

Dokumentasi Observasi



(Sumber : Dokumentasi Pribadi Peneliti 2021)

Keterangan : Foto di atas, diambil pada saat peneliti melakukan observasi terhadap remaja perempuan saat bermain game setelah pulang sekolah di salah satu rumah warga RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang setempat selaku informan.