

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, data yang diperoleh peneliti baik data primer maupun data sekunder yakni dalam bentuk hasil wawancara dan observasi di lapangan, maka penulis akan menganalisis menggunakan analisis kualitatif, yaitu dengan cara menguraikan data yang diperoleh dari hasil penelitian dalam bentuk kalimat – kalimat yang disusun secara sistematis sehingga akan memperoleh gambaran yang jelas mengenai dampak komunikasi persuasif remaja pada patner gamer pemakai *voucher game online free fire* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang.

5.1. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan tentang, dampak komunikasi persuasif remaja pada patner gamer pemakai *voucher game online free fire*. Komunikasi persuasif adalah komponen yang paling efektif karena mengandung gaya bicara, intonasi, pilihan kata, gerak-gerik, alat atau sarana komunikasi dengan mempengaruhi orang lain atau membuat perilaku orang lain berubah sesuai dengan keinginan kita dengan menggunakan komunikasi persuasif (Purnawan, 2002: 13-14). 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 akan melakukan analisis dari hasil wawancara dan hasil observasi berdasarkan indikator yang digunakan

dalam penelitian ini 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.

5.1.1. Dampak Positif: Mudah Mendapatkan Teman

Dampak positif dari bermain game online dan melakukan pembelian *voucher game online* adalah mudah mendapatkan teman, baik teman virtual maupun teman bermain di kehidupan sehari-hari yang mempunyai hobby serupa. Remaja pengguna *voucher game online* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, mengatakan bahwa dalam pemakaian *voucher game* lebih mudah mendapatkan teman untuk bisa di ajak bermain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan yang merupakan remaja pemakai *voucher game online free fire* :

Kelima informan mengungkapkan bahwa lebih mudah mendapatkan teman saat bermain game dengan pemakaian *voucher game* ini. Karena menurut mereka untuk bermain game *free fire* kebanyakan player memandang mereka dari tampilan dalam game.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat para remaja pemakai *voucher game* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, saat bertemu dengan mereka dan ikut berbaur, peneliti melihat para remaja yang sedang bermain game *free fire* mereka memiliki tampilan game yang bagus dengan pakian atau skin dari hasil membeli *voucher game*, dengan begitu mereka mudah mengajak temannya untuk main bersama.

5.1.2. Dampak Positif: Bisa Digunakan Untuk Mendapatkan Keuntungan

Dampak positif dari bermain game online dan melakukan pembelian *voucher game online* adalah bisa digunakan untuk mendapatkan keuntungan. Remaja pengguna *voucher game online* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, mengatakan bahwa dalam pemakaian *voucher game* bisa juga digunakan untuk mendapatkan keuntungan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan yang merupakan remaja pemakai *voucher game online free fire* :

Kelima informan mengungkapkan bahwa, dengan adanya pemakain *voucher game* untuk membeli berbagai *item* dalam game dari, senjata, pakaian dan lain-lain. Bisa membuat akun tersebut bagus, selain digunakan untuk keperluan bermain dan mengikuti lomba, pada saat mereka sudah bosan bermain game free fire mereka bisa menjualnya ke player lain.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat para remaja pemakai *voucher game* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, peneliti melihat dan mendengarkan percakapan dua orang remaja kalau ada salah satu remaja sebagai informan mengatakan temannya pernah ingin membeli akunya dengan dengan harga Rp.200.000, namun karna masih ingin bermain ia enggan menjualnya.

5.1.3. Dampak Negatif: Kurangnya Komunikasi Tatap Muka

Salah satu dampak negatif dari bermain game online dan pemakaian *voucher game online free fire* adalah kurangnya komunikasi tatap muka. . Remaja pengguna *voucher game online* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir

Panjang, mengatakan bahwa dalam bermain game tidak ada komunikasi tatap muka yang terjalin.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan yang merupakan remaja pemakai *voucher game online free fire* :

Kelima informan mengatakan, pada saat bermain *game online free fire* mereka semua hanya berfokus di handphonenya masing-masing dan berbicara melalui fitur penunjang yang ada dalam game yaitu *voice chat*. Sehingga tidak adanya komunikasi tatap muka yang terjalin dan terkadang tidak menghiraukan lawan bicara.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat para remaja pemakai *voucher game* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, saat bertemu dengan mereka peneliti melihat dari dekat perilaku mereka yang sedang bermain game dan dari pengamatan peneliti tidak adanya komunikasi tatap muka yang terjalin. Mereka hanya berfokus di handphone mereka masing-masing, dan jika ingin berkomunikasi dengan temannya, mereka berbicara dengan suara yang keras (teriak) tapi pandangannya tetap di handphone.

5.1.4. Dampak Negatif: Rawan Terjadinya Harassment Antar Gamer

Dampak Negatif dari bermain game online dan melakukan pembelian *voucher game online* adalah rawan terjadinya harassment antar *gamer*. Harassment adalah suatu bentuk perundungan siber di mana pelaku mengirimkan kepada korban kata-kata yang sifatnya kasar, menyerang dan melecehkan. Remaja pengguna *voucher game online* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir

Panjang, mengatakan bahwa terkadang mereka juga mengalami perundungan saat bermain game.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan yang merupakan remaja pemakai *voucher game online free fire* :

Kelima informan mengatakan dan memberitahukan pengalamannya pada saat bermain game terkadang mereka sering direndahkan dengan perkataan player lain karna tampilan game yang standar, ada juga yang sampai dimaki (anjing,babi,dll) dan bahkan ada juga yang dikucilkan atau dijauhi.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat para remaja pemakai *voucher game* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, dari hasil pengamatan peneliti saat melakukan observasi dan bertemu dengan para remaja yang sedang bermain game, banyak terdengar kata-kata kasar yang diucapkan para remaja pada saat bermain. Makian tersebut biasanya ditujukan untuk player lain dalam game yang ditemukan secara rondom atau acak dan terkadang makian tersebut untuk teman-teman mereka yang sedang bermain berseblahan.

5.1.5. Dampak Negatif: Mudah Terpengaruh Atau Terhasut Ajakan Teman

Salah satu dampak negatif dari bermain game online dan melakukan pembelian *voucher game online* adalah mudah terpengaruh atau terhasut ajakan teman. Remaja pengguna *voucher game online* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, mengatakan bahwa mereka biasa mengajak atau diajak temannya untuk bermain game dan membeli *voucher game online free fire*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 informan yang merupakan remaja pemakai *voucher game online free fire* :

Kelima informan mengatakan bahwa biasanya saat berkumpul untuk bermain game, mereka sering melakukan persuasif atau dipersuasif dengan kalimat atau kata-kata dan juga saling pamer, berupa ajakan dan rayuan ke teman bermain gamenya agar segera membeli *voucher game* dan mengingatkan tentang waktu tenggang *event* tertentu yang akan habis.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat para remaja pemakai *voucher game* di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, saat melakukan observasi dan mengamati secara dekat sambil berbaur dengan para remaja yang sedang berkumpul dan bermain game bersama . Penulis melihat dan 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.

Tabel 5.1.

Hasil Temuan Penelitian

NO	Indikator	Temuan Penelitian
1.	Dampak Positif	
	1). Mudah Mendapatkan Teman.	Remaja yang memiliki tampilan game yang bagus dengan pakaian atau skin dari hasil membeli <i>voucher game</i> , dengan begitu mereka mudah mengajak temannya untuk main bersama.
	2). Bisa Digunakan Untuk Mendapatkan Keuntungan.	Remaja pemakai <i>voucher game online free fire</i> bisa mendapatkan keuntungan dengan cara menjual akun game yang sudah bagus.
2.	Dampak Negatif	
	1). Kurangnya Komunikasi Tatap Muka.	Remaja pemakai <i>voucher game online free fire</i> saat bermain game tidak adanya komunikasi tatap muka yang terjalin. Mereka hanya berfokus di handphone mereka masing-masing, dan jika ingin berkomunikasi dengan temannya, mereka berbicara dengan suara yang keras (teriak) tapi pandangannya tetap di handphone.
	2). Rawan Terjadinya Harassment Antar Gamer.	Sering terdengar kata-kata kasar yang diucapkan para remaja pada saat bermain. Makian tersebut biasanya ditujukan untuk player lain dalam game yang ditemukan secara random atau acak dan terkadang makian tersebut untuk teman-teman mereka yang sedang bermain berseblahan dan juga kadang dijauhi atau dikucilkan karena tidak memiliki item game yang bagus.
	3). Mudah Terpengaruh Atau Terhasut Ajakan Teman.	Remaja pemakai <i>voucher game online free fire</i> sering melakukan persuasif atau dipersuasif dengan kalimat atau kata-kata dan juga saling pamer, berupa ajakan dan rayuan ke teman bermain gamenya agar segera membeli <i>voucher game</i> dan mengingatkan tentang waktu tenggang <i>event</i> tertentu yang akan habis.

(Sumber : Olahan Data Hasil Penelitian, 2021)

5.2. Interpretasi Data

Setelah menganalisis data-data dari hasil penelitian, maka selanjutnya penulis akan melakukan penafsiran atau menginterpretasi data-data tersebut berkaitan dengan konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Interpretasi data sangat penting sebagai upaya untuk menganalisis hubungan antara konsep dengan data yang diperoleh selama masa penelitian, untuk memudahkan dalam menginterpretasi data, peneliti membagi data-data tersebut menjadi lima bagian sesuai dengan indikator yang menjadi fokus penelitian ini. Lima indikator penelitian tersebut, kemudian penulis menginterpretasi untuk menganalisis hubungan antara konsep dengan data hasil penelitian, yang kemudian diformulasikan secara deskriptif kualitatif. Berikut ini hasil interpretasi data yang telah dilakukan oleh penulis :

Komunikasi persuasif adalah komponen yang paling efektif karena mengandung gaya bicara, intonasi, pilihan kata, gerak-gerik, alat atau sarana komunikasi dengan mempengaruhi orang lain atau membuat perilaku orang lain berubah sesuai dengan keinginan kita dengan menggunakan komunikasi persuasif (Purnawan, 2002: 13-14). Dengan adanya komunikasi persuasif juga dapat menimbulkan dampak. Dalam penelitian ini komponen persuasif yang paling menonjol dan efektif adalah gaya bicara, gerak-gerik, serta alat atau sarana yang digunakan remaja untuk mempersuasi partner game-nya. Bisa dilihat dari gaya bicara yang digunakan remaja dengan menggunakan kata-kata mengejek sambil menunjukan sesuatu yang menarik dari handphone untuk menghasut atau membujuk partner game-nya sehingga mereka tertarik memakai *voucher game* .

Dampak menurut Waralah Rd Cristo (2008 : 12) adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, bisa positif atau negatif atau pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatif maupun positif.

5.2.1. Dampak Positif Pemakai Voucher Game Online Free Fire

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

- Dampak positif dari pemakai *voucher game* akibat komunikasi persuasif pada remaja di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, yang pertama adalah mudah mendapatkan teman. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian, dengan adanya remaja yang memakai *voucher game* untuk membeli keperluan dalam game, memudahkan mereka untuk mengajak temannya bermain baik teman virtual maupun teman-teman dilingkungan tempat tinggalnya. Karena dengan memiliki tampilan game yang bagus membuat player lain merasa tertarik untuk bermain bersama.
- Dampak positif dari pemakai *voucher game* akibat komunikasi persuasif pada remaja di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, yang kedua adalah bisa digunakan untuk mendapatkan keuntungan. Remaja yang sering membeli *voucher game* dengan tujuan memperbagus akun gamenya, dapat menjualnya kembali ke player lain saat remaja tersebut sudah bosan bermain game *free fire* sehingga mereka bisa mendapatkan keuntungan berupa uang.

5.2.2. Dampak Negatif Pemakai Voucher Game Online 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. negatif adalah pengaruh yang timbul dan memiliki dampak yang buruk.

- Dampak negatif dari pemakai *voucher game* akibat komunikasi persuasif pada remaja di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, yang pertama adalah kurangnya komunikasi tatap muka. komunikasi tatap muka adalah komunikasi langsung dimana komunikasi tersebut dilakukan oleh komunikan dan komunikator dengan ruang dan waktu yang sama. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian, tidak adanya komunikasi tatap muka yang terjalin antar sesama remaja atau dengan orang disekitar pada saat bermain game, karena para remaja hanya berfokus pada handphonenya saja.
- Dampak negatif dari pemakai *voucher game* akibat komunikasi persuasif pada remaja di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, yang kedua adalah rawan terjadinya harassment antar *gamer*. Harassment adalah suatu bentuk perundungan siber di mana pelaku mengirimkan kepada korban kata-kata yang sifatnya kasar, menyerang dan melecehkan. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian, remaja pemakai *voucher game* sering mendapatkan tindakan perundungan antar sesama pemain atau dari teman-temannya. Akibat tampilan mereka dalam game yang standar, saat ingin bermain dengan

dengan palyer lain mereka sering mendapat kata-kata makian atau kalimat merendahkan dan juga ada yang dikucilkan pada saat ingin bermain.

- Dampak negatif dari pemakai *voucher game* akibat komunikasi persuasif pada remaja di RT.11/RW.04, Kec. Kota Lama, Kel. Pasir Panjang, yang ketiga adalah mudah terpengaruh atau terhasut ajakan teman. Berdasarkan hasil temuan pada penelitian, remaja pemakai *voucher game* sering mepersuasif temannya dalam bentuk kalimat ajakan, sehingga remaja lainnya terpengaruh dan mengikutinya, akibatnya mereka menjadi boros dan bisa membuat anak menipu orang tuanya untuk mendapatkan uang untuk digunakan membeli *voucher game*.