

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi saat ini, kebanyakan perangkat/*gadget* relatif mudah diperoleh semua orang termasuk juga anak-anak dan remaja. Orang-orang tertarik dengan perangkat atau *gadget* karena berbagai alasan, salah satunya ialah untuk bisa bermain *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara daring melalui jaringan LAN, internet, ataupun media telekomunikasi lainnya, yang dimainkan oleh seorang pemain atau lebih. *Game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual (Samuel, 2010 dalam Amira 2021). Pada penelitian ini lebih fokus membahas salah satu *game online* yang banyak digemari oleh anak-anak dan remaja yaitunya *game online Free Fire (go.FF)*.

Alasan memilih *go.FF* ini karena data dari salah satu situs *web GGWP.ID* menunjukkan banyaknya *player* aktif yang memainkan *game* ini, paling banyak dibandingkan *game-game online* lainnya seperti *PUBG Mobile* ataupun *Mobile Legends*. Sejak lahir pada 2017, jumlah *player* aktifnya pun mencapai angka yang cukup fantastis. Berdasarkan rilis laporan keuangan yang diterbitkan oleh *Sea Limited* untuk kuartal pertama di tahun 2020 ini, menyebutkan bahwa jumlah pemain aktif *Free Fire* sudah menembus angka 80 juta user perharinya, ini menjadikan *Free Fire* sebagai *game mobile* paling laris di Amerika dan juga Asia

Tenggara pada kuartal pertama tahun 2020 (Ferry 2020 Dilansir dari situs *web GGWP.ID*).

Menurut Winarni (2020) *Free Fire* adalah permainan canggih yang memungkinkan pemain dapat menjalankan aksi petualangan dari genre *battle royale* dan dilengkapi dengan fitur pemilihan tempat, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Sekilas *game* ini adalah *game* perang yang mengumpulkan 50 orang pemain dalam satu peta yang luas. Setiap pemain juga harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain dengan cara berkelahi menggunakan tongkat atau pisau atau menggunakan senjata seperti pistol dan harus bertahan hidup sampai permainan selesai atau hanya tersisa sendiri saja dalam *game* tersebut. Populernya *game online* merambas ke semua kalangan, dan yang paling banyak pengguna *game online* adalah remaja. Dilansir dari salah satu situs *web lokadata.beritagar.id* pengguna aktif *game online* tertinggi berada di usia remaja dan dewasa.

Remaja adalah periode peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, yang dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun. Remaja memiliki keragaman yang sangat tinggi. Variasi etnis, kultur, sejarah, dan jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan gaya hidup mencirikan perjalanan hidup mereka (king. 2016:394). Banyak faktor yang melatarbelakangi seorang remaja bermain *go.FF* termasuk remaja putri.

Dilansir dari artikel *Why We Play Video Games: How Our Desire For Games Shapes Our World* yang ditulis oleh Ben Reeves pada November 2020

menyebutkan secara umum alasan kenapa kita bermain *video game* ataupun *game online* yaitu. *Pertama*, adanya keinginan untuk menjadi lebih kompeten. Bagi sebagian orang, bermain *game* adalah suatu cara untuk meraih kesuksesan. *Kedua*, adanya keinginan untuk bisa lebih mandiri. *Ketiga*, Adanya keinginan untuk terhubung dengan orang lain ataupun pihak lain. Layaknya media sosial. *Keempat*, lebih efisien jika dibandingkan dengan kegiatan lain. *Kelima*, lebih konsisten dalam menentukan pilihan. *Keenam*, mengajarkan banyak hal, baik terkait pengembangan diri maupun pengetahuan umum atau khusus.

Setiap orang memiliki alasan tersendiri memilih dan memainkan *game online* yang mereka sukai, ini sesuai dengan pengetahuan yang ia miliki tentang *game online* yang ia mainkan. Pengetahuan menurut Notoatmodjo (dalam Yuliana 2017) adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga dan sebagainya). Jadi pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera. Dari pengetahuan yang diperoleh tentang *game online* maka akan membentuk sebuah alasan dalam memainkannya dan ini juga terjadi pada remaja putri di MTsN 6 Solok Selatan. Berdasarkan pengamatan awal serta dilakukannya wawancara kepada remaja putri yang sedang tampak asyik bermain *go.FF* sebelum kegiatan mengaji sore atau kegiatan surau dimulai (*fenomena ini teramati pada saat kegiatan program kerja KKN tahun 2021*). Maka, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan wawancara awal dengan remaja putri tersebut.

Kesimpulan dari hasil wawancara tersebut didapatkanlah data bahwa remaja putri ini bersekolah di MTsN 6 Solok Selatan. Untuk memperjelas dan

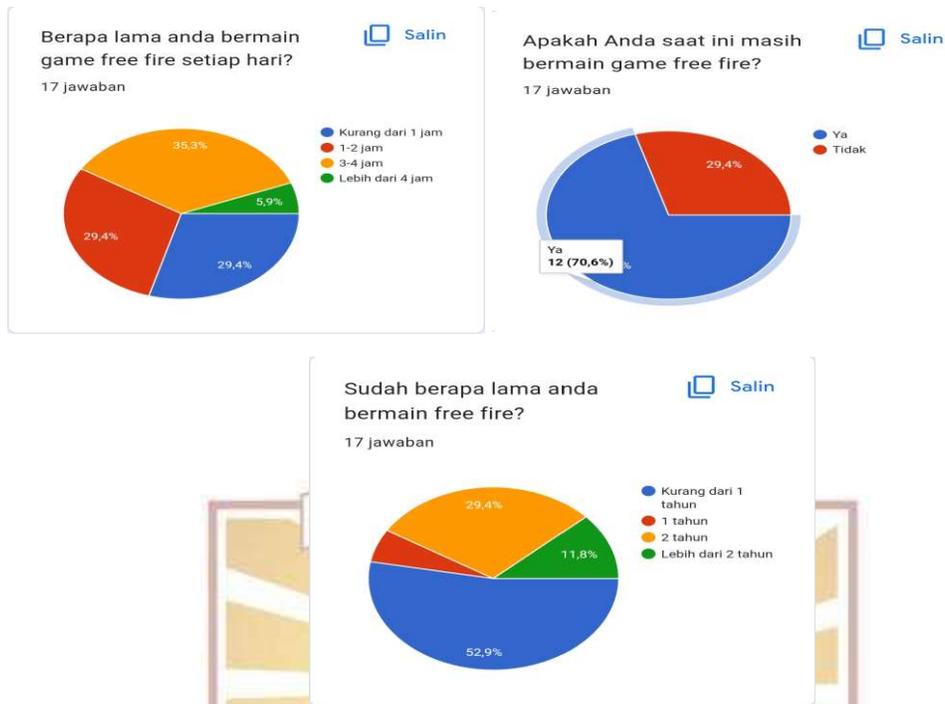
mempertajam data maka peneliti tertarik untuk melihat seperti apa fenomena remaja putri bermain *go.FF* yang bersekolah di MTsN 6 Solok Selatan ini dengan cara melakukan penyebaran kuesioner online dibantu oleh remaja putri tersebut untuk dibagikan ke grup *whatsapp* kelas ataupun teman-teman perempuannya yang juga bermain *go.FF*. Dari hasil penyebaran kuesioner tersebut didapatkanlah 17 kontak WhatsApp yang ikut berpartisipasi dalam pengisian kuesioner, dengan rincian 12 siswi perempuan yang aktif bermain *game online Free Fire* sampai sekarang. Berikut data siswi pemain *go.FF* di MTsN 6 Solok Selatan yang dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1. Data Awal Siswi Pemain Go.FF di MTsN 6 Solok Selatan

No.	Nama	Kelas	Alamat
1.	Aurel Nur Sakira	VIII	Batang Limpaung
2.	Dwi Reva Maulida	IX	Pakan Rabaa
3.	Friska Azanah	VIII	Sungai Aro
4.	Sebrina Try Allya	IX	Batang Limpaung
5.	Anisha	IX	Sungai Talu
6.	Deca Mesdeli Putri	VII	Sungai Pangkua
7.	Putri Bulan Sari	VII	Sungai Kapur
8.	Juana Aulia	IX	Sawah Kareh
9.	Haura safura	VIII	Sungai aro
10.	Wardatul ulfa	VIII	Sungai aro
11.	Dini Andini	VII	Sungai Kapur
12.	Nor Asnah	VIII	Sawah Lawe

Sumber : Data Primer (pengisian Kuesioner online) pemain go.FF di MTsN 6 Solok Selatan tahun 2021.

Dari tabel diatas dapat diketahui jumlah dan nama-nama siswi yang merupakan pemain aktif *go.FF* sampai sekarang. Berikut juga dilengkapi diagram mengenai beberapa jenis pertanyaan dasar yang diajukan sebagai penunjang data awal penelitian. diagram dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1

Diagram Jumlah dan Pertanyaan Awal Bagi Siswi yang Bermain *Go.FF*

Sumber : Data Primer (pengisian Kuesioner) pemain *go.FF* di MTsN 6 Solok Selatan tahun 2021.

Banyaknya pecinta atau maraknya remaja putri yang bermain *go.FF* ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian akan *game online* ini dengan subjek yang diteliti adalah remaja putri. Sebenarnya tidak harus remaja putri bisa saja subjek yang diteliti adalah remaja secara keseluruhan akan tetapi di sinilah uniknya penelitian ini, dari data yang didapat dari penelitian-penelitian terdahulu bahwa kecanduan *game online* dengan kategorisasi tinggi didominasi oleh remaja laki-laki, tetapi disini tidak hanya siswa laki-laki saja yang aktif bermain *game online* tetapi banyak juga siswi perempuan yang aktif bermain *game Free Fire* ini. Merujuk pada penelitian Miswanto, dkk. (2020) tentang kecanduan *game online* ditinjau dari jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Seperti berikut ini:

Tabel 1. 2.
Distribusi frekuensi dan kategori skor kecanduan game online siswa laki-laki dan Siswa Perempuan MAN 2 Model MEDAN

Interval Skor	Kategori	Frekuensi Laki-laki	Persentase Laki-laki	Frekuensi Perempuan	Persentas Perempuan
≥ 172	ST	0	0,00	1	1,09
137-171	T	29	31,52	4	4,35
102-136	S	63	68,48	87	94,57
67-101	R	0	0,00	0	0,00
≤ 66	SR	0	0,00	0	0,00
Total		92	100	92	100

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor tertinggi sebagian besar kecanduan *game online* “siswa laki-laki” berada pada kategori “sedang” sebanyak **63 orang** dengan persentase sebesar **68,48%**, selanjutnya kategori “tinggi” sebanyak **29 orang** dengan persentase sebesar **31,52%**. Sedangkan skor tertinggi sebagian besar kecanduan *game online* “siswa perempuan” berada pada kategori “sedang” sebanyak **87 orang** dengan persentase sebesar **94,57%**, selanjutnya jika disusul dengan kategori “tinggi” sebanyak **4 orang** dengan persentase sebesar **4,94%**, dan terdapat **1 orang** dengan kategori “sangat tinggi” yaitu dengan persentase **1,09%**. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja putri lebih banyak kategori “sedang” dengan persentase **94,57%**

sedangkan laki-laki **68,48%**. Pada kategori “tinggi” laki-laki lebih dominan yaitu dengan persentase **31,52%** sedangkan perempuan hanya dipersentase **4,94%**, walaupun terdapat 1 orang perempuan dengan kategori “sangat tinggi”. Sehingga peneliti simpulkan bahwa remaja laki-laki memang lebih dominan bermain *game online* dengan intensitas tinggi daripada remaja putri. Fenomena ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada remaja putri untuk mengetahui mengapa ia bermain *game online Free Fire (go.FF)*

Jika kegiatan bermain *game online* ini tidak diperhatikan dengan baik pola dan waktu bermainnya, besar kemungkinan anak-anak dan remaja akan cenderung mengalami kecanduan sehingga mereka lalai akan tugasnya, sibuk bermain *game* dan tidak produktif. Salah satu perilaku beresiko yang terjadi pada remaja adalah kecanduan *game online*. Dilansir dari salah satu artikel yang ditulis oleh **dr. Verury Verona Handayani pada 7 januari 2021 dengan judul efek kecanduan *game online* bagi otak**. Dalam artikel tersebut salah satu efek dari terlalu sering bermain *game online* adalah “kecanduan”, dikenal sebagai *gaming disorder*. Saat seorang mengalami *gaming disorder*, maka ada perubahan fungsional dan struktur dalam sistem saraf, terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, belajar, dan motivasi. Ternyata perubahan otak yang dialami oleh pecandu *game online* sama dengan perubahan yang terlihat pada kelainan kecanduan lainnya. Dilansir dari *psychology today*, penelitian menunjukkan bahwa jalur yang ada di otak depan, tepatnya *neurotransmitter* yang menghasilkan dopamin, menjadi aktif ketika seseorang bermain *video game*. Nah, reaksi ini sama seperti orang yang menggunakan obat-obatan seperti heroin. Pada pecandu *game online*, mereka

mengalami peningkatan dopamin dua kali lipat. Sedangkan pada pengguna heroin, kokain dan amfetamin, peningkatan dopamin terjadi sekitar 10 kali lipat.

Tanpa disadari, *game online* sangat berbahaya jika dimainkan terus menerus dan tidak memperhatikan pola dan waktu-waktu bermainnya. Saat anak-anak dan remaja sudah berada di fase kecanduan, maka mereka akan sulit untuk berkonsentrasi pada dunia nyata, sering menghabiskan waktu dan berlama-lama untuk bermain *game*. Bermain *game online* tentu bukanlah sebuah larangan, dari banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan maka terdapat pula dampak positif jika dimainkan sesuai waktu dan porsinya. Dampak positif tersebut seperti menyegarkan pikiran, menghilangkan kejenuhan ataupun sekedar mengisi waktu luang. Dilansir dari *The Health Site* ada 5 manfaat bermain *game online* yang banyak dirasakan oleh pemain jika dilakukan dengan cara yang tepat dan sesuai porsinya. Manfaat tersebut yaitu 1) menyegarkan pikiran, 2) melatih kerjasama tim, 3) keterampilan memecahkan masalah, 4) meningkatkan fungsi dan kapasitas otak, dan 5) meningkatkan penglihatan. Oleh karenanya sebagai seorang pengamat sosiologi penelitian ini dilakukan bertujuan untuk melihat kearah mana aktivitas remaja putri bermain *go.FF* ini bermuara jika dilihat dari alasan ia bermain *game online* tersebut. Maka penelitian ini berfokus untuk mengkaji **alasan remaja putri bermain *game online Free Fire (go.FF)*.**

1.2 Rumusan Masalah

Selama ini kita melihat bahwasanya bermain *game online*, terutama *game online* dengan tema peperangan atau kekerasan (*maskulin*) seperti pada *go.FF* cenderung dimainkan oleh anak atau remaja laki-laki. Tetapi di era teknologi saat

ini tidak hanya anak-anak atau remaja laki-laki saja yang senang bermain *game online* bertema peperangan/ maskulin (*Free Fire*), banyak juga anak-anak maupun remaja putri yang bermain atau mempresentasikan *game* ini, seperti yang digambarkan dari penjelasan atau data sekunder yang telah diuraikan pada latar belakang diatas. Hal ini merupakan sesuatu yang unik untuk diteliti. Doktrin yang memisahkan perempuan dan laki-laki hampir dari seluruh aspek tidak terkecuali dari segi permainan terus melekat sampai saat ini, misalnya saja anak perempuan dianggap tabu atau tidak baik suka memainkan permainan perang-perangan ataupun mobil-mobilan, begitupun sebaliknya, anak laki-laki juga dianggap tabu atau tidak baik bermain masak-masakan, barbie dan boneka-bonekaan. Sehingga merujuk pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti tertarik untuk menjadikan fenomena ini menjadi sebuah penelitian dengan menarik rumusan masalahnya yaitu **“Mengapa Remaja Putri Bermain *Game online Free Fire (GO.FF)*”**

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Secara umum, penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan alasan remaja putri bermain *game online Free Fire (go.FF)*.

2. Tujuan Khusus

- a Mendeskripsikan pengetahuan remaja putri tentang permainan *game online Free Fire (go.FF)*.

- b Mendeskripsikan alasan sebab remaja putri bermain *game online Free Fire (go.FF)*.
- c Mendeskripsikan alasan tujuan remaja putri bermain *game online Free Fire (go.FF)*.

1.4 Manfaat Penelitian

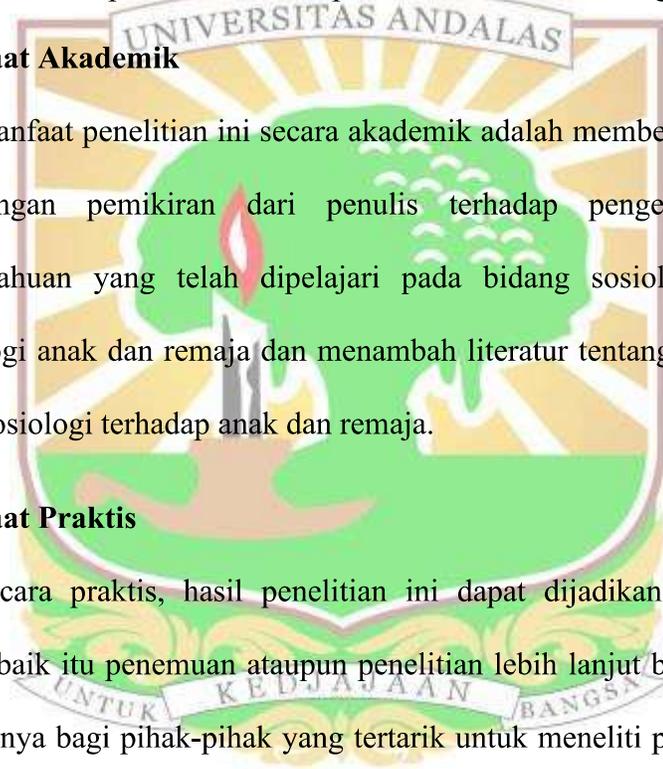
Hasil dari penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Akademik

Manfaat penelitian ini secara akademik adalah memberikan kontribusi sumbangan pemikiran dari penulis terhadap pengembangan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari pada bidang sosiologi, khususnya sosiologi anak dan remaja dan menambah literatur tentang perkembangan ilmu sosiologi terhadap anak dan remaja.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan baik itu penemuan ataupun penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain khususnya bagi pihak-pihak yang tertarik untuk meneliti permasalahan ini lebih lanjut.



1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Pengetahuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) yang dapat diakses dari Kamus Besar Bahasa Indonesia versi online/daring, arti kata pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). Pengetahuan adalah suatu hasil tahu dari manusia atas penggabungan atau kerjasama antara suatu subjek yang mengetahui dan objek yang diketahui, segenap apa yang diketahui tentang suatu objek tertentu (Suriasumantri dalam Nurroh 2017). Sedangkan menurut Notoatmodjo (dalam Yuliana 2017), “pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga dan sebagainya)”. jadi pengetahuan adalah berbagai macam hal yang diperoleh oleh seseorang melalui panca indera atau segala sesuatu yang diketahui melalui panca indera.

Pengetahuan (*knowledge*) adalah informasi yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan juga diartikan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan terlihat pada saat seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Contoh pengetahuan adalah ketika seseorang mencicipi masakan yang baru, rasa dan aroma masakan tersebut (Maier dalam Yossy 2020). Contoh lainnya yaitu seseorang yang baru pertama kali memainkan *go.FF* maka akan memiliki pengetahuan tentang *game* tersebut setelah ia selesai bermain.

1.5.2 Konsep Alasan

Alasan adalah proses penyampaian kesimpulan dari data. Alasan terdiri atas bukti (data), tuntutan (kesimpulan), dan pemikiran yang membenarkan gerakan dari data menuju kesimpulan (Curtis, et al: 1996). Menurut KBBI alasan dapat berarti dasar, asas, hakikat, dasar bukti (keterangan) yang dipakai untuk menguatkan pendapat. Alasan dapat diartikan sebagai pendorong untuk berbuat suatu hal (KBBI Online).

1.5.3 Konsep *Game online Free Fire (Go.FF)*

Menurut kim dkk menjelaskan bahwa *game* diartikan sebagai permainan yang dimainkan pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN) atau internet. Menurut Kurniawan *game online* merupakan permainan yang hanya dapat diakses melalui internet. Sedangkan *go.FF* didefinisikan oleh Winarni ialah permainan canggih yang memungkinkan pemain dapat menjalankan aksi petualangan dari genre *battle royale* dan dilengkapi dengan fitur pemilihan tempat, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Lalu, Haqiqi & Muhith menyebutkan:

“ *Free Fire battleground* adalah sebuah *game* perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 50 orang”

Dapat disimpulkan, *go.FF* adalah *game* yang dimainkan oleh satu pemain atau beberapa pemain sekaligus hingga batas pemain lima puluh orang yang tersambung dengan jaringan internet (dalam Amirah, 2021:17).

1.5.4 Konsep Remaja

Remaja adalah periode peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, yang dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun. Remaja memiliki keragaman yang sangat tinggi. Variasi etnis, kultur, sejarah, dan jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan gaya hidup mencirikan perjalanan hidup mereka (king. 2016:394). Sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentan usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah (dalam Andriani, dkk. 2022).

WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi dengan menetapkan batas usia 10-20 tahun sebagai batas usia remaja (Sarwono dalam Janesari 2009:8).

Remaja juga dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin yang mempunyai tanda-tanda pertumbuhan baik fisik maupun psikis yang berbeda yaitu remaja laki-laki dan remaja perempuan (Hurlock, 2001).

- a. Remaja Laki-Laki, remaja laki-laki mengalami pubertas antara umur 14-17 tahun dengan tanda-tanda yaitu: mimpi basa, tumbuh rambut di ketiak, dada dan dagu, tidak cepat terbawa emosi, tidak cepat mengeluh, dan tidak mudah putus asa.
- b. Remaja Perempuan, remaja perempuan mengalami pubertas berlangsung pada umur 12-15 tahun, dengan tanda-tanda yaitu: menstruasi pertama, tumbuh rambut di ketiak dan kemaluan, pembesaran payudara dan pinggul.

Konsep remaja pada dasarnya tidak hanya berkaitan dengan umur akan tetapi juga terkait dengan proses pertumbuhan baik secara fisik, akal, kejiwaan, sosial dan emosional. Gambaran tersebut memberi arti bahwasanya pertumbuhan tidaklah berpindah-pindah dari satu fase ke fase yang lainnya secara tiba-tiba, tetapi pertumbuhan itu berlangsung setahap demi setahap (Al-Mighwar, 2006).

1.5.5 Tinjauan Sosiologi

Sama halnya dengan ilmu-ilmu pengetahuan lainnya, sosiologi juga memiliki kerangka pemikirannya sendiri dalam memahami suatu masalah didalam kehidupan masyarakat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori fenomenologi yang dipelopori oleh Alfred Schutz. Arti kata fenomenologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *phainomenon* yang artinya realitas yang tampak atau terlihat, sedangkan *logos* yang berarti ilmu. Jadi dapat disimpulkan bahwa teori fenomenologi yaitu teori yang menjelaskan mengenai suatu realitas yang tampak atau terlihat.

Menurut pandangan Schutz bahwa tindakan manusia menjadi suatu hubungan sosial jika manusia memberikan arti atau makna tertentu terhadap tindakannya tersebut dan manusia lain memahami tindakan itu sebagai sesuatu yang penuh makna. Konsep ini lebih mengarah pada suatu tindakan bermotif (*because motive*) (Wirawan, 2012:34). Menurut Schutz tindakan subjektif para aktor tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses yang panjang dengan mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, norma-norma agama etika atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan dilakukan.

Menurut Schutz terdapat dua bentuk motif yang mendorong seseorang melakukan suatu tindakan, yaitu:

1. *Because motive*, yaitu hal yang melatarbelakangi seseorang untuk melakukan sebuah tindakan berdasarkan kepada pengalaman-pengalaman di masa lampau individu sebagai anggota masyarakat. Menurut Schutz tindakan subjektif individu tidak muncul begitu saja, tetapi melalui proses yang mempertimbangkan kondisi sosial, budaya, norma-norma agama etika atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan itu dilakukan.
2. *In order to motive*, yaitu motivasi yang timbul karena melihat adanya nilai-nilai yang akan dicapai dari tindakan yang dilakukannya untuk masa yang akan datang. *In order to motive* merupakan tujuan yang digambarkan sebagai maksud, rencana, maupun harapan yang diinginkan individu dan berorientasi ke masa depan (Hamzah, 2020:54).

Motif yang menjadi tujuan merujuk kepada keinginan aktor untuk mencapai sesuatu keadaan pada masa yang akan datang melalui beberapa tindakannya. Pada penelitian ini lebih mengkaji kearah alasan tujuan remaja putri bermain *game online Free Fire* dengan tetap berlandaskan *in order to motive* yang dikembangkan oleh Schutz. Sedangkan untuk motif yang menjadi sebab merujuk kepada pengalaman masa lalu akan dikaji sebagai alasan sebab.

Dengan teori ini, peneliti akan mencoba menjelaskan lebih lanjut mengenai fenomena siswa remaja putri bermain *go.FF*. Dalam teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz yang membahas mengenai *because motive* dan

in order to motive yang dapat menggali makna dari tindakan manusia. Oleh karenanya, penulis dapat mengungkap makna dari tindakan yang dilakukan para remaja putri melalui aspek alasan sebab yaitu hal yang melatarbelakangi remaja putri menjadi pemain aktif *go.FF* yang mana merujuk kepada pengalaman masa lalunya serta alasan tujuan yaitu hal yang ingin dicapai dari tindakannya bermain *go.FF*.

1.5.6 Penelitian Relevan

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan dukungan melalui penelitian sebelumnya, dapat dipercaya serta memiliki keterkaitan dengan topik penelitian yang sedang diteliti. Dikatakan relevan jika mempunyai hubungan, berkaitan dan bermanfaat secara langsung. Penelitian relevan digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang tengah dilakukan.

1. Penelitian Rosanti (2018) dengan judul “*Motif remaja Bermain Game Ragnarok Online Di Surabaya*” di Universitas Airlangga Surabaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif yang dimiliki remaja *gamers Ragnarok online* adalah motif hiburan (diversi) dengan deskripsi motif yang paling dirasakan yaitu dapat bersantai sejenak, motif dapat mengisi waktu luang, motif kenikmatan akan seni, dan motif dapat menghilangkan kemarahan yang dirasakan di dunia nyata. Persamaan penelitian Rosanti (2018) dengan penelitian yang akan diteliti yaitu meneliti motif atau alasan remaja bermain *game online*, sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah subjek dan objek penelitiannya, dimana subjek peneliti yang akan diteliti

ingin mengetahui motif *game online* pada remaja putri dengan objek penelitian *game online mobile* atau memakai *smartphone*, sedangkan penelitian Rosanti (2018) meneliti remaja secara umum dalam bermain *game online ragnarok* pada PC atau komputer.

2. Penelitian Obiyanto, dkk (2022) dengan judul “*Motif Bermain Game online Studi Kasus Pada Remaja Desa Sumbersari Banyuwangi*”. jurnal komunikasi dan penyiaran islam. Volume 2 nomor 1 tahun 2022.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan yang mendorong motif para remaja tersebut antara lain faktor bosan, faktor mengikuti trend, orang tua yang terlalu bebas, dan fasilitas yang maksimal. Persamaan pada kedua penelitian ini adalah tentang alasan remaja bermain *game online*. Sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Obiyanto (2022) meneliti remaja bermain *game online* secara umum sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan fokus kepada remaja putri dengan spesifik *go.FF*.

3. Penelitian Wijayanti (2013) tentang “*Motif dan Adiksi Pemain Game online (Studi Deskriptif Tentang Motif dan Adiksi Pemain Game online Dragon Nest Di Surabaya)*” Jurnal Unair – ISSN Jil. 2 / No. 1.

Hasil penelitian mengetahui adanya motif yang menjadi pendorong untuk bermain *game online dragon nest*, meliputi motif *Utility*, *Seeking Information*, kemudian *Passing Time*, *Convenience* serta *Entertainment*. kecenderungan pemain *game online dragon nest*, mengalami gejala kecanduan apabila ditinjau dari intensitas dan *frekuensi* bermain lebih dari 4 hari dalam seminggu dan bermain dalam durasi lebih dari 4 jam dalam sehari

disimpulkan adiksi yang dialami oleh pemain *game online* mencapai tahap *maniac game*.

Persamaan pada kedua penelitian ini adalah tentang melihat motif seseorang bermain *game online*. Sedangkan perbedaan pada kedua penelitian ini adalah pada subjek dan objek yang diteliti. Pada penelitian Wijayanti (2013) yang menjadi subjek penelitiannya adalah orang yang bermain *game online dragon nest* sebanyak 100 orang pemain dan objeknya pun merupakan *game online* yang hanya dapat dimainkan pada PC saja yaitu *game online dragon nest* sedangkan pada penelitian yang sedang peneliti lakukan subjeknya ialah remaja putri yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan objek penelitiannya adalah *game online pada smartphone* yaitu *go.FF*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh peneliti yang berfungsi untuk mencari jawaban dan memecahkan masalah untuk pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah sebagai metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata (lisan maupun tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia serta peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisa angka-angka (Afrizal,2014:13).

Pendekatan penelitian ini adalah strategi yang dipilih oleh peneliti yang digunakan untuk pengumpulan dan analisa data yang dipakai dalam penelitian

dengan menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan peristiwa-peristiwa dari sifat-sifat tertentu. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna sendiri diartikan data yang sebenarnya, data pasti yang merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiono, 2017: 9). Pendekatan kualitatif dipilih karena metode penelitian kualitatif ini berguna dan cocok untuk menjelaskan fenomena anak dan remaja, khususnya remaja putri yang bermain *game online* di MTsN 6 Solok Selatan.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tipe deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan kondisi dan sesuatu dengan sebagaimana mestinya. Metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi yaitu data yang didapat dari informan pelaku (siswi MTsN 6 Solok Selatan) dan di triangulasi dengan data yang didapat dari teman-teman, orang tua dan orang-orang yang bersangkutan dengan pelaku. Dengan menggunakan tipe penelitian deskriptif ini, dapat membantu peneliti dalam mendeskripsikan atau menjelaskan bagaimana fenomena anak dan remaja, khususnya remaja putri yang bermain *game online* di MTsN 6 Solok Selatan yang ditulis pada Skripsi ini.

1.6.2 Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang menjadi sumber informasi dalam sebuah penelitian. Menurut Afrizal (2014:139) “informan penelitian merupakan

orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya ataupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau pewawancara”. Untuk mendapatkan dan memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, yang mana merupakan suatu teknik dengan menetapkan kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh orang yang dijadikan sumber informasi, kriteria tersebut meliputi pemain aktif selama setahun terakhir dan frekuensi bermain lebih dari 2 jam dalam sehari atau 14 jam dalam seminggu. Seorang informan adalah seorang yang memiliki informasi tentang data yang dibutuhkan. Menurut Afrizal ada dua kategori informan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Informan pelaku, yaitu informan yang memberikan keterangan tentang dirinya, tentang perbuatannya, tentang pikirannya, tentang interpretasinya atau tentang pengetahuannya. Informan pelaku dalam penelitian ini adalah siswi MTs Negeri 6 Solok Selatan yang bermain *go.FF*.
2. Informan pengamat, yaitu informan yang memberikan informasi tentang orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti. Informan ini adalah orang yang tidak diteliti melainkan mengetahui orang yang diteliti atau pelaku kejadian yang diteliti. Informan pengamat pada penelitian ini adalah teman sebaya pelaku dan juga orang tua informan pelaku.

Maka, kriteria informan yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kriteria informan pelaku:

- a Siswi MTsN 6 Solok Selatan kelas VII, VIII, dan IX yang sudah bermain *go.FF* lebih dari satu tahun.
- b Siswi MTsN 6 Solok Selatan kelas VII, VIII, dan IX yang memainkan *go.FF* lebih dari 2 jam per harinya.

2. Kriteria informan pengamat:

- a Teman sebaya baik itu teman sekelas ataupun teman sepermainan dari informan pelaku.
- b Anggota keluarga dari informan pelaku.

Berdasarkan kriteria-kriteria informan diatas, maka daftar-daftar nama yang menjadi informan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.4.

Tabel 1.3. Informan Pelaku

No.	Nama dan Umur	Umur	Kriteria
1.	Friska Azanah	15 Tahun	Siswi Kelas IX.3
2.	Jiran Dwi Seprilianti	13 Tahun	Siswi Kelas VII.1
3.	Putri Bulan Sari	15 Tahun	Siswi Kelas VIII.2
4.	Deca Mesdeli Putri	13 Tahun	Siswi Kelas VIII.3
5.	Marwa Oktavia W.	12 Tahun	Siswi Kelas VII.2
6.	Syaffa Oktavia W.	12 Tahun	Siswi Kelas VII.2
7.	Qhonisa Asyura	12 Tahun	Siswi Kelas VII.1
8.	Shindy Hendri Saputri	13 Tahun	Siswi Kelas VII.4

Informan Pengamat

No.	Nama dan Umur	Umur	Kriteria
1.	Mutiara Firdaus	14 Tahun	Teman Sepermainan Putri
2.	Nola Arsinta	15 Tahun	Teman Sepermainan Friska
3.	Dimas Anugera	12 Tahun	Teman Sekelas Qhonisa
4.	Nabil Fernando	13 Tahun	Teman Bermain Syaffa dan Marwa (Tetangga)
5.	Santi Murni	47 Tahun	Ibu Kandung Syaffa dan Marwa
6.	M. Nasir Dt. Rajo Bintang	71 Tahun	Kakek Friska
7.	Rosmawati	64 Tahun	Nenek Shindy
8.	Ali Amran	51 Tahun	Ayah Deca

1.6.3 Data yang Diambil

Menurut Afrizal (2016:17) pada penelitian kualitatif data yang diambil berupa kata-kata (lisan atau tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia tanpa ada upaya untuk mengkuantifikasikan data yang telah diperoleh. Dalam penelitian kualitatif terdapat dua sumber data, yaitu:

1. Data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data yang diperoleh berupa informasi-informasi dari informan seperti hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian. Data yang diperoleh berupa informasi-informasi dari para informan terkait inti permasalahan dalam penelitian ini.

2. Data sekunder, yaitu sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau berupa dokumen. Data sekunder juga dapat diperoleh melalui media cetak seperti studi pustaka yakni pengumpulan data yang bersifat teori yang berupa pembahasan tentang bahan tertulis, literatur hasil penelitian. Tujuan dari data sekunder ialah untuk melengkapi data primer agar informasi yang dikumpulkan mengenai alasan remaja putri bermain *game online* agar menjadi valid.

1.6.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting didalam sebuah penelitian. Tujuan dari teknik pengumpulan data ialah mendapatkan data penelitian yang valid. Jika peneliti tidak tepat dalam melakukan teknik pengumpulan data, hal ini akan berdampak kepada kevaliditasan data yang dikumpulkan. Teknik pengumpulan data yang akan dipakai dalam penelitian ini ialah dengan melakukan “wawancara mendalam”.

Wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan seperti dua orang yang sedang bercakap tentang sesuatu (Afrizal, 2014: 21). Wawancara adalah proses komunikasi atau interaksi untuk mengumpulkan informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan informan penelitian (Hamzah, 2020: 87). Tujuan dari dilakukannya wawancara ini adalah agar menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan lebih rinci dari informan itu sendiri. Wawancara dilakukan berupa tanya jawab bertatap muka langsung dengan informan. Peneliti tidak boleh cepat puas dengan informasi yang diberikan informan, sebab peneliti perlu untuk

mengecek, mendalami dan mengkonfirmasi atas informasi yang diberikan informan. Oleh karena itu, pelaksanaan wawancara mendalam dilakukan secara berulang-ulang dengan intensitas yang tinggi.

Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai dua kategori informan, Yaitu informan pelaku dan informan pengamat. Informan pelaku pada penelitian ini adalah siswi-siswi MTsN 6 Solok Selatan yang bermain *go.FF* dan sesuai kriteria yang ditetapkan, sedangkan yang menjadi informan pengamatnya adalah orang tua pelaku dan juga teman sebaya pelaku.

Dalam penelitian ini, hal pertama yang peneliti lakukan adalah meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah yaitu bapak Jasrul S.Pd untuk melakukan penelitian pada sekolah tersebut (senin, 8 Agustus 2022) akan tetapi untuk dapat melakukan penelitian peneliti harus meminta izin terlebih dahulu ke Kemenag (Kementerian Agama) karena MTsN berada dalam naungan Kemenag. Sehingga peneliti pergi ke kantor Kemenag terlebih dahulu. Setelah mendapatkan izin dari Kemenag berupa surat izin yang harus diberikan kepada kepala sekolah pada tanggal 10 Agustus 2022, peneliti langsung melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap siswi MTsN 6 Solok Selatan dimulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Sebelum melakukan proses wawancara, terlebih dahulu peneliti memilih siswi-siswi yang akan menjadi informan kunci dalam penelitian ini, siswi-siswi yang memenuhi kriteria yang sudah peneliti tetapkan. Untuk dapat menentukan informan yang memenuhi kriteria peneliti meminta izin kepada wakil kepala sekolah bidang kesiswaan

untuk dapat masuk ke masing-masing kelas. Sehingga diarahkan untuk masuk ke kelas yang lagi kosong atau tidak ada guru agar tidak mengganggu proses belajar mengajar. Proses masuk ke ruang kelas memakan waktu 4 hari. Di dalam ruangan kelas tersebut peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang sifatnya pendekatan terlebih dahulu agar siswa-siswi tersebut merasa dekat dan lebih terbuka, setelah itu baru berangsur-angsur masuk pertanyaan kunci, yaitu pertanyaan siapa saja yang bermain *go.FF*. setelah didapatkan informan-informan yang memenuhi kriteria, peneliti lalu meminta nomor telepon siswi tersebut untuk lebih mendekatkan diri, ini bertujuan agar pada proses wawancara nantinya tidak ada yang ditutup-tutupi.

Pada tanggal 22 Agustus 2022 peneliti langsung memulai proses wawancara, yaitu wawancara pertama dilakukan pada informan Friska Azanah, yaitu siswi kelas 9.3 di MTsN 6 Solok Selatan. Wawancara dilakukan sepulang sekolah di salah satu cafe minuman di dekat sekolah tersebut. wawancara-wawancara selanjutnya dilakukan di dalam lingkungan sekolah pada jam istirahat ataupun pada saat tidak ada proses belajar mengajar/ jam kosong. Pada saat melakukan wawancara, peneliti juga menggunakan alat bantu seperti alat tulis, dan *handphone* sebagai perekam suara. Sepulang dari melakukan aktivitas wawancara peneliti langsung menyalin rekaman suara tersebut kedalam tulisan untuk mencocokkan jawaban dengan pertanyaan yang diajukan.

Proses wawancara dilakukan sampai tanggal 3 September 2022 dan itu sudah termasuk wawancara dengan informan pengamat. Proses wawancara antara peneliti dengan informan, baik dengan informan siswi/ pelaku ataupun teman

sepermainan pelaku dan orang tua cenderung berjalan dengan lancar. Akan tetapi peneliti cukup merasa kesulitan untuk menyesuaikan jadwal wawancara dengan informan orang tua karena kebanyakan dari mereka bekerja. Wawancara dilakukan berulang kali hingga data yang didapatkan dirasa sudah cukup. Data yang sudah peneliti kumpulkan juga terus dibandingkan dan dicocokkan kembali dengan informan lain, apakah sudah benar ataupun ada perbedaan, agar informasi yang telah didapat peneliti tidak bias.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis adalah satuan yang digunakan untuk menganalisis data, ini berguna untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan. Unit analisis ini dilakukan oleh peneliti agar validitas dan reliabilitas penulisan dapat terjaga. Dalam penelitian ini yang menjadi unit analisisnya adalah individu, karena peneliti melakukan pengumpulan data utama melalui wawancara mendalam, maka peneliti mewawancarai individu-individu yang terlibat (siswi-siswi MTsN 6 Solok Selatan yang bermain *go.FF*) serta individu yang sering berinteraksi dengan mereka dan mengetahui pelaku bermain *go.FF*.

1.6.6 Analisis Data

Analisis data merupakan aktivitas yang dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung (Afrizal, 2014: 176). Analisis data merupakan pengujian sistematis terhadap data untuk menentukan bagian-bagiannya, hubungan diantara bagian-bagian, dan hubungan dengan bagian-bagian itu dengan keseluruhannya dengan mengkategorikan data dan mencari hubungan antara kategori. Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang

lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Analisa data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif menggunakan prinsip yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Secara garis besar Miles dan Huberman membagi analisis data kedalam tiga kategori, yaitu tahap:

1. Kodifikasi Data

Peneliti menulis ulang catatan lapangan yang dibuat ketika melakukan wawancara kepada informan. Kemudian catatan lapangan tersebut diberikan kode atau tanda untuk informasi yang penting, sehingga peneliti menemukan mana informasi yang penting dan yang tidak penting. Informasi yang penting yaitu informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, sedangkan data yang tidak penting berupa pernyataan informan yang tidak berkaitan.

2. Tahap Penyajian Data

Sebuah tahap lanjutan analisis dimana peneliti menyajikan temuan penelitian berupa kategori atau pengelompokan.

3. Menarik Kesimpulan

Kegiatan yang dilakukan ketika menarik kesimpulan adalah interpretasi penulis atas temuan dari suatu wawancara atau dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses coding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan (Afrizal, 2014:178-180).

1.6.7 Definisi Operasional Konsep

Ada beberapa konsep yang dipakai dalam penelitian ini, karena itu perlu diberikan batasan untuk mempermudah peneliti memahaminya. Untuk

menghindari kerancuan dalam pemakaian konsep, maka perlu didefinisikan konsep-konsep yang dimaksud, yaitu:

1. Alasan adalah proses penyampaian kesimpulan dari data. Alasan terdiri atas bukti (data), tuntutan (kesimpulan) dan pemikiran yang membenarkan gerakan dari data menuju kesimpulan.
2. *Go.FF* adalah permainan cangguh yang memungkinkan pemain dapat menjalankan aksi petualangan dari genre *battle royale* dan dilengkapi dengan fitur pemilihan tempat, senjata, karakter hingga level permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet.
3. Remaja adalah masa usia antara 10-24 tahun dan belum menikah (BKKBN)
4. Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimiliki.

1.6.8 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dapat diartikan sebagai *setting* atau konteks sebuah penelitian, lokasi dari penelitian tidak selalu mengacu kepada wilayah, namun juga kepada organisasi dan sejenisnya (Afrizal 2014:128). Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang permasalahan, tempat yang dijadikan sebagai lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah MTsN 6 Solok Selatan, tepatnya di Nagari Pakan Rabaa Tengah Kecamatan Koto Parik Gadang Diateh (KPGD) Kabupaten Solok Selatan. Alasan memilih lokasi ini karena berdasarkan pengamatan dan wawancara awal yang saya lakukan sebelumnya, ditemukan bahwa fenomena bermain *go.FF* di kalangan remaja putri di lokasi ini cukup menarik perhatian, hal tersebut dibuktikan dengan data jawaban dari hasil

penyebaran kuesioner online yang dilakukan sebelumnya yang terdapat pada latar belakang. Selain itu fenomena bermain *game online* dikalangan remaja putri di lokasi/sekolah ini juga dirasa lebih menonjol dibandingkan dengan lokasi lainnya. Maka, oleh karena itu peneliti memilih MTsN 6 Solok Selatan sebagai titik fokus dalam lokasi penelitian ini karena dirasa sudah memenuhi kriteria dan juga agar mempermudah pengambilan data dan jalannya penelitian nantinya.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama lebih kurang 8 bulan, dimulai dari bulan Juni 2022 sebagai awal penyusunan instrumen penelitian sampai dengan selesai penelitian ini pada tahap ujian Skripsi di bulan Januari 2023. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.4. Jadwal Penelitian

No.	Nama kegiatan	Tahun 2022/2023							
		Juni	Juli	Agus	Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1.	Penyusunan Instrumen Penelitian	■	■	■					
2.	Penelitian lapangan dan bimbingan.			■	■				
3.	Analisis data				■				
4.	Penulisan dan bimbingan skripsi				■	■	■	■	■
5.	Ujian skripsi								■