

**PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP *GAME FREE FIRE*  
DI KELURAHAN TALANG RIMBO BARU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)

Dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



**OLEH :**

**RENDY ACMAD ALI AKBAR**

**NIM. 20521061**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**IAIN CURUP**

**2024**

**Hal : Pengajuan Skripsi**

Kepada

Yth. Rektor IAIN Curup

Di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berendapat Skripsi atas nama:

Nama : Rendy Acmad Ali Akbar  
Nim : 20521061  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di  
Kelurahan Talang Rimbo Baru

Sudah dapat diajukan dalam siding munaqosyah Institut Agama Islam Negeri Curup.  
Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

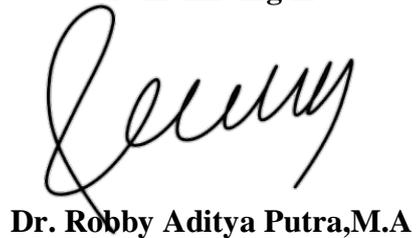
**Pembimbing 1**



Nur Cholis, M.Ag

**NIP.19920424 201903 1 013**

**Pembimbing II**



Dr. Robby Aditya Putra, M.A

**NIP.19921223 201801 1 002**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rendy Acmad Ali Akbar  
Nim : 20521061  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di  
Kelurahan Talang Rimbo Baru

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang penuh ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Tariba, Juli 2024



Rendy Acmad Ali Akbar



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119  
Email [iajn.curup@gmail.com](mailto:iajn.curup@gmail.com)

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 568 /In.34/FU/PP.00.9/ 7 /2024

Nama : Rendy Acmad Ali Akbar  
NIM : 20521061  
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul : Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Juli 2024  
Pukul : 14.00-15.00 WIB.  
Tempat : AULA Dakwah IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

Nur Choliz, M.Ag  
NIP. 19920424 201903 1 013

Sekretaris,

Dr. Robby Aditya Putra, MA  
NIP. 19921223 201801 1 1002

Penguji I,

Dita Verolyna, M.I.Kom  
NIP. 19851216 201903 2 004

Penguji II,

Dete Kanggoro, M.I.Kom  
NIP. 19861028 2023211015

Mengesahkan  
Dekan Fakultas  
Ushuluddin Adab dan Dakwah

Dr. Fakhruddin, S. Ag., M. Pd.I  
NIP. 19750112 200604 1 009

## KATA PENGANTAR

*Assalammualaikum Warrahmatullahi Wabarakatu*

Syukur Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat hidup sebagaimana manusia Allah ciptakan menjadi makhluk yang sempurna serta memberikan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Persepsi Orang Tua Terhadap *Game Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru**. Shalawat serta salam yang selalu tercurahkan kepada seri tauladan dan junjungan dalam umat islam Nabi Muhammad SAW, semoga kita senantiasa mendapatkan syafa'atnya. Aamiin Ya Robbal Alamin.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan berbagai pengalaman yang sangat berharga serta dukungan dari para dosen, teman-teman, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi dan semangat dalam menulis hingga penyusunan skripsi ini serta memberikan arahan, bimbingan, dukungan, bantuan moral maupun materi, dan tentunya doa.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang senantiasa membantu, membimbing, memberikan masukan, dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Institut Agama Negeri Curup Bapak Profesor Dr. Idi Warsah, M.Pd.I.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd
3. Kepala Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Ibu Intan Kurnia Syaputri,  
M.A
4. Dosen Pembimbing I Bapak Nur Cholis, M.Ag

5. Dosen Pembimbing II Bapak Dr. Robby Aditya Putra, M.A
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
7. Seluruh Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam
8. Perangkat Kelurahan, Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama, Tokoh Adat dan Masyarakat Kelurahan Talang Rimbo Baru
9. Tentunya yang membaca Skripsi ini sebagai bahan bacaan dan referensi

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena penulis hanyalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kebaikan skripsi ini. Atas segala bantuan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terimakasih, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan bantuan dengan nilai pahala di sisi-Nya Aamiin Ya Robbal Alamiin.

*Wassalammualaikum Warrahmatullahi Wabarakatu*

Tariba, Juli 2024



Rendy Acmad Ali Akbar

## **MOTTO**

**“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda, cuman sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi. Jangan Khawatir mimpi lain bisa diciptakan”**

**(Brando Franco Windah Basudara)**

**“Ketika hidup memberikan alasan untuk menyerah, temukan seribu alasan untuk berjuang”**

**(Vaganbond)**

## PERSEMBAHAN

*Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatu*

Syukur Alhamdulillah atas semua rahmat yang Allah berikan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keadaan yang baik. Kelancaran dalam penulisan skripsi ini tentu dan tak bukan lagi adalah kehendak Allah SWT, tentu dalam kerendahan hati saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan dalam menyelesaikan perkuliahan selama ini.

1. Kedua Orang Tua Ayah Alendra Kusboyo dan Ibu Eli Marni, dengan mendidik dengan penuh sabar dan keikhlasan, mendukung secara penuh, dan tentu doa orang tua yang tanpa henti mendoakan anaknya menjadi yang terbaik, serta memberikan rasa sayang yang tulus.
2. Adikku M. Reyhan Salendra yang menjadi sebuah alasan untuk terus semangat dalam kuliah agar bisa membantu dan meringankan beban orang tua.
3. Segenap keluarga besar yang telah mendukung, memberikan nasehat, motivasi, dan doa.
4. Kampus IAIN Curup yang dimana dalam hal ini dipertemukan dengan orang-orang yang hebat sehingga banyak memberikan pelajaran dan mengambil hikmahnya dari awal sampai akhir perkuliahan ini.
5. Teman-teman dari semua kalangan yang yang mendukung dari perkuliahan, bermain, dan motivasi, serta membuat hari menjadi berwarna dan bersemangat (Alm) M. Ridwan Selayan, Sandi Rantau Lawang, M. Razik Fidraini, M. Reyvaldo, M. Teguh Bambang Cahyadi, Fahmi Abdullah,

Enggar Siswanto, Anugrah Novantriz, Fathur Rahman, Azhar Imanudin, Diah Arum Retnowati, Destia Patri Ramadani, Venita Bella Agustin, Hanifa Taufiq, Hati Murdani, Rekan-rekan Dema FUAD periode 2021-2022 dan teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Semoga nanti kedepannya diberikan waktu untuk dapat berkumpul dan terus berteman sampai nanti kita bahagia dan membanggakan kedua orang tua kita, dan tercapai semua impiannya.

6. Teman Masjid Darussalam TARIBA, Imam Khoiri, Yuli, Habib, Rizki Maulana dan Rizky Hudzaifah
7. Seluruh Masyarakat Talang Rimbo Baru, yang telah menyambut baik, mendukung, dan memberikan izin dalam penelitian. Kemudian terimakasih telah memberikan kesempatan dalam semua yang telah diberikan kepada saya baik itu pekerjaan, tanggung jawab, dan lainnya dengan rendah hati.
8. Platform Garena yang telah menemani penulis dari kecil dalam bermain game-game yang disediakan oleh garena, sehingga menjadi motivasi bagi saya kayaknya kerja disini enak deh, dan Free Fire telah tercipta maka selesai sudah juga penelitian skripsi ini.
9. Windah Basudara dkk, yang telah memberikan hiburan dikala sedang sendiri, menemani waktu makan, dan memberikan motivasi secara tidak langsung. Sehingga hal ini menjadi tetap semangat dalam menjalani kegiatan sehari-hari, semoga Channel YouTube nya semakin sukses dan semoga bisa bertemu dikesempatan yang akan datang.

10. *And The One Man Only* kepada diri sendiri, yang telah berjuang sampai titik ini, tanpa bantuan orang lain, tanpa ajakan dari orang lain, tanpa teman sebaya angkatan yang benar-benar teman. Terimakasih sudah kuat dalam cobaan yang diberikan tuhan walaupun sedikit nyesek, walau rasanya cobaan ini belum akan berakhir sampai semuanya akan selesai dengan kesendirian. Alhamdulillah masih bisa kuat sampai saat ini.

## **ABSRTAK**

### **Persepsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi orang tua terhadap game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur dengan orang tua dan masyarakat yang memiliki anak yang bermain game *Free Fire*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini kualitatif pendekatan deskriptif, pengumpulan data dalam penelitian ini dengan teknik observasi, dokumentasi dan wawancara, penelitian ini dilakukan di Kelurahan Talang Rimbo Baru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar orang tua memiliki persepsi negatif terhadap game *Free Fire*. Mereka menganggap game tersebut dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak, seperti mengganggu aktivitas belajar, anak cenderung menjadi kurang bergaul, dan menghabiskan terlalu banyak waktu. Sehingga dampak dari bermain *Free Fire* menyebabkan anak menjadi kecanduan yang akibatnya dapat mengganggu sekolah, mengganggu proses pembelajaran anak, merusak kesehatan, menjadi lupa waktu, dan mengganggu lingkungan sekitar. Anak yang menjadi kecanduan dalam bermain *Free Fire* cenderung kurang mendengar nasehat dari orang tua, sering mudah emosian dan marah ketika sedang bermain ketika kalah dalam bermain. Tidak hanya sebatas itu saja anak yang bermain tidak mengenal waktu hingga larut malam dapat mengganggu ketenangan dan waktu istirahat lingkungan masyarakat sekitar.

**Kata Kunci : Persepsi Orang Tua, Dampak, Game *Free Fire***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSRTAK .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Kajian Literatur .....	8
G. Sistematika Penulisan.....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Persepsi.....	12
1. Pengertian Persepsi.....	12
2. Proses Terjadinya Persepsi .....	13
3. Bentuk-bentuk Persepsi .....	15
4. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	16
5. Indikator-indikator Persepsi.....	17
B. Orang Tua.....	18
1. Pengertian Orang Tua .....	18
2. Peran Orang Tua .....	20
C. Game <i>Free Fire</i> .....	23

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Informan Penelitian .....	30
C. Lokasi dan Tempat Penelitian .....	30
1. Lokasi Penelitian.....	30
2. Waktu Penelitian.....	31
D. Sumber Data .....	31
1. Sumber Data Primer.....	31
2. Sumber Data Skunder .....	31
E. Teknik dan Pengumpulan Data .....	32
1. <i>Interview</i> (Wawancara).....	32
2. Observasi .....	33
3. Dokumentasi .....	33
F. Teknik Analisis Data.....	33
1. Reduksi data.....	34
2. Penyajian data.....	34
3. Penarikan Kesimpulan .....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Profil Kelurahan Talang Rimbo Baru.....	35
1. Sejarah Singkat .....	35
2. Profil Informan .....	39
B. Hasil Temuan Penelitian.....	40
1. Persepsi Orang Tua Terhadap Game <i>Free Fire</i> .....	40
2. Dampak bermain game <i>Free Fire</i> bagi <i>Gamers Free Fire</i> .....	45
C. Pembahasan .....	47
1. Persepsi Orang Tua Terhadap Game <i>Free Fire</i> .....	48
2. Dampak bermain game <i>Free Fire</i> bagi <i>Gamers Free Fire</i> .....	52
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Batas Wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru .....	35
Tabel 4.2 Jumlah Jiwa Kelurahan Talang Rimbo Baru .....	37
Tabel 4.3 Jumlah KK Per RW .....	37
Tabel 4.4 Data Informan .....	38

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 .....	13
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru .....	35
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Kelurahan Talang Rimbo Baru .....	35
Gambar 4.3 Struktur Organisasi RW/RT Kelurahan TARIBA .....	36

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Teknologi pada zaman sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan teknologi mampu diperoleh dengan mudahnya, sehingga dapat memberikan banyak manfaat dan kemudahan pada fasilitas elektronik bagi kehidupan manusia. Hampir semua orang saat ini sudah banyak yang menggunakan atau memasang jaringan WiFi di rumahnya, salah satunya untuk kebutuhan sehari-hari. Misalnya seperti cara cepat untuk mempermudah menyelesaikan pekerjaan orang tua secara online dan membantu anak-anak dalam belajar. Tetapi banyak dari sebagian anak-anak yang menyalahgunakan jaringan internet, melainkan untuk bermain game *online*.<sup>1</sup> Semakin populernya game *online* mengakibatkan *gamers* (pemain game) menjadi ketagihan akan game tersebut. Fase ketagihan dalam memainkan game ialah situasi dimana seseorang *gamers* sangat susah dalam melepaskan dirinya dari gamenya tersebut. Ketagihan game mampu menyebabkan kerugian yang tinggi. Contohnya yaitu *gamers* bisa menjadi gagal akan kehidupan real-nya dikarenakan sudah sangat terjerumus didalam game tersebut. *Gamers* biasanya merelakan waktu dari hobinya, merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan waktunya dengan keluarga. Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019: 62) permainan berbasis online merupakan permainan yang bisa dimainkan banyak orang

---

<sup>1</sup> Debi, Debi Fitri Ramadhani, and Yamin Yamin. "Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI." *Jurnal Educatio FKIP UNMA 7.3* (2021): 818-824.

menggunakan media teknologi ataupun mesin dimana media tersebut terhubung dalam satu jaringan. Jaringan tersebut disebut dengan internet.<sup>2</sup> *Game online* yang familiar dimainkan dikalangan pemain game antaranya *Mobile Legends, Free Fire, Class Of Clans, PUBG (Player Unknown's Battle Ground)* dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini fokus peneliti adalah mengenai *game Free Fire* yang sangat menjarahi dunia permainan online yang tentu nya sedang marak dan maka dari itu peneliti ingin mengetahui bagaimana tanggapan orang tua anak yang anaknya bermain game *Free Fire*. Suprianto dkk (dalam Ilham Rosyadi, 2019:74) *Game online* adalah game yang harus tersambung dengan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan oleh satu orang maupun lebih dengan menggunakan alat komputer atau HP dan hanya bisa dijalankan dengan bantuan jaringan internet. Namun *game online* sendiri dapat menimbulkan sebuah kecanduan yang dikenal dengan istilah *computer game addiction*.<sup>3</sup>

Berbagai macam jenis *game online* pun mulai bermunculan. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. *Game online* yang banyak diminati sekarang ini adalah *game online Free Fire*, media *game online* yang sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indra yakni melihat dan

---

<sup>2</sup> Fauzi, Ach. "Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik." *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA* 2.1 (2019): 61-66.

<sup>3</sup> Supriatno, Djoko, Choirul Bachtiar, and Irma Noeviyanti. "Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam Game Online Free Fire." *JURNAL PARADIGMA MADANI* 9.1 (2022): 69-82.

mendengar. Dalam game ini, Pemain dapat mengembangkan daftar teman, mengobrol dengan teman *online* dan memeriksa kemajuan dan pencapaian game. Game *online Free Fire* adalah salah satu game yang banyak membuat pemain ketagihan. *Game Free Fire* adalah game diterbitkan oleh Garena. Garena adalah platform hiburan digital, yang mengembangkan dan menerbitkan PC (*Personal Computer*) online dan konten digital seluler di Asia Tenggara dan Taiwan. Didirikan di Singapura pada tahun 2009, oleh Chairman dan Group. *Free Fire* adalah *game battle Royale* atau *survival* dengan cara bermainnya yang relatif mudah-mudah sulit. Sampai saat ini *Free Fire* bisa dimainkan dengan semua perangkat *smartphone* baik itu *IoS*, *Android*, maupun perangkat komputer dengan menggunakan *emulator android*. *Game garena free fire* memiliki peminat yang cukup besar, hal ini selaras dengan fenomena yang kerap ditemui saat ini, bahwa anak-anak memiliki keahlian dalam menggunakan media digital khususnya dalam bermain video game melalui perangkat elektronik *smartphone*. Tentunya, penggunaan media digital khususnya video game yang dilakukan anak-anak secara tidak langsung akan memberikan dampak kepada sikap emosional dan berpengaruh pada cara berkomunikasi, khususnya pada komunikasi sosial anak.<sup>4</sup> Pemain *game Free Fire* ini sangat terkenal di kalangan sosial media yang tentu notabennya adalah anak-anak, sehingga sering terjadinya dampak yang cukup hebat bagi anak-anak itu sendiri.

---

<sup>4</sup> Mirna, Novianto Yudha Laksana. "KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI GAME GARENA FREE FIRE." *Lektur, Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 5, No 4 (2022):378-388.

Pada dasarnya game *Free Fire* memiliki beberapa gambaran yaitu: Pertama, mode permainan yang cukup banyak yaitu *Battleroyale* yang dapat dimainkan solo, *duo*, dan *squad* terdiri dari empat orang untuk meraih kemenangan dengan cara bertahan hidup yang paling terakhir itulah yang akan memenangkan pertandingan tersebut. Kemudian ada mode *Clash Squad* yang dimainkan dengan berjumlah empat lawan empat menghadapi tim musuh dengan sistem eliminasi untuk mendapatkan empat skor maka akan menang. Terakhir ada mode santai atau latihan yang sering digunakan untuk latihan atau membuat *room* dengan bermain dengan pemain lain, dalam mode santai dan latihan atau membuat *room* juga bisa memainkan mode *Battleroyale* dan *Clash Squad*. Kedua, *fitur chatting dan Voice Chatting* sesama pemain lain dari berbagai antar kota, fitur ini tentunya membudahkan pemain dalam komunikasi terhadap rekan setim. Ketiga, ada juga transaksi jual beli item pada shop, bisa berupa *point* maupun *diamond* yang diakses dengan melalui *Top-Up* berbayar. Keempat, karakter yang ditampilkan dalam *Free Fire* juga bervariasi dan setiap karakternya memiliki skill yang beraneka ragam mulai dari karakter *default Adam dan Eve, Alok, Hayato, K, Chrono, Kelly, A124, Wukong*, dan masih banyak karakter yang lainnya.

Beberapa anak hingga remaja di Indonesia, khususnya di kelurahan Talang Rimbo Baru akibat game online tidak menuntut kemungkinan komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu. Pesan komunikasi yang digunakan pemain menggunakan pesan komunikasi yang kasar dan kotor, sehingga tidak menuntut kemungkinan akan menimbulkan orang disekitar marah dan tersinggung. Kebiasaan bermain game online yang terus menerus tanpa sadar

cenderung menjadi individualis, komunikasi berjalan tidak efektif, tidak menghiraukan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya dan tidak mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan akibat hanya terfokus pada permainannya sendiri. Membuat orang terisolasi dengan lingkungan sekitar. Inilah masalah sebenarnya yang dihadapi oleh para *gamer*.

Game *Online Free Fire* membuat penggunanya lebih banyak menghabiskan waktunya didepan layar *Smartphone* maka dari itu dapat menghambat interaksi terhadap orang-orang yang seusianya maupun teman sebaya. Akan tetapi apabila dapat mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu hal ini menjadi dampak positif bagi pengguna *game Free Fire* sehingga dapat mengatur pola hidup sehari-hari baik itu waktu bermain maupun belajar.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 06 Desember 2023, di Kelurahan Talang Rimbo Baru bisa dipastikan anak-anak pernah memainkan *game online* terkhususnya *game Free Fire*. Dikarenakan akses yang mudah di download dan terpengaruh akan adanya konten kreator yang ada di dunia maya yang membuat motivasi anak timbul untuk memainkan *game Free Fire*, tentunya dengan adanya dorongan dari teman sebaya dan lingkungan sekitar, maka tidak memungkinkan anak-anak yang ada di Kelurahan Talang Rimbo Baru untuk bermain *game Free Fire*.

Hal yang menjadi anak-anak menjadi banyak dalam bermain *Free Fire* adalah dengan adanya kompetisi laga baik dari tingkat pelajar hingga *pro league* yang menyebabkan anak-anak maupun remaja menjadi lebih giat dalam

bermain *Free Fire*. Apalagi dengan masuknya E-Sport dalam bidang olahraga maka tentu ada nya turnamen atau pekan olahraga nasional yang mengikutsertakan *Free Fire* dalam E-Sport, Contohnya adalah PON Papua 2021 yang dimana provinsi Bengkulu melepas Atlet *Free Fire* untuk ikut serta dalam ajang perlombaan tersebut. Kontingen asal Bengkulu mendapatkan medali perak pada ajang tersebut.<sup>5</sup> Meriansyah Maritim Yozi Zulzami alias Anca yang berasal dari Rejang Lebong menjadi perwakilan untuk Bengkulu dan tiga rekan lainnya.

Dengan adanya cikal bakal dapat mengikuti ajang perlombaan tentu anak-anak dan remaja berlomba-lomba dalam meningkatkan dan mengasah keterampilan dalam bermain *Free Fire* hal ini dengan adanya ajang perlombaan tersebut menjadikan motivasi bagi anak-anak. Akan tetapi kasus berbeda yang dialami oleh anak-anak yang memainkan *Free Fire* ini menjadi dampak negatif yang apabila dimainkan secara berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua.

Dari keadaan itu yang bisa dibilang cukup mengkhawatirkan ini tentu mendapat perhatian bagi masyarakat terkhususnya orang tua yang dimana telah terjadinya degradasi moral dan budaya yang ada. Tentunya dalam hal itu menjadi perbandingan berupa pandangan yang berbeda melihat tingkah laku anak-anak yang sekarang jauh dari kehidupan mereka.

Adapun kriteria yang peneliti tetapkan terhadap sampel yang akan dipilih antara lain, merupakan orang tua yang ada di Kelurahan Talang Rimbo Baru yang mengetahui tentang game *Free Fire*. Alasan peneliti memilih game ini

---

<sup>5</sup> Cahyandaru Kuncorojati, 2021. Ini Juara 3 Besar *Free Fire* di Eksibisi Esports PON XX Papua 2021. Diakses pada 14 Juli 2024 dari <https://www.medcom.id/teknologi/esports/nbwX2e5k-ini-juara-3-besar-free-fire-di-eksibisi-esports-pon-xx-papua-2021>

karena server yang dimiliki *Free Fire* lebih unggul dari pada game online yang lain karena *Free Fire* sudah memiliki server sendiri di Indonesia. Game online *Free Fire* lebih cepat, stabil dan mudah untuk dimainkan. Tidak hanya itu saja Game *Free Fire* ini sangatlah ramai dimainkan dikalangan anak-anak sehingga orang tua mengetahui anaknya yang bermain Game *Free Fire*

Dari uraian diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian tentang **“PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP GAME *FREE FIRE* DI KELURAHAN TALANG RIMBO BARU”** yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan pola komunikasi dan pesan komunikasi terkait tentang game *Free Fire* yang digemari.

## **B. Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang permasalahan diatas, yang menjadi rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimana persepsi orang tua terhadap game *Free Fire* ?
2. Apa dampak game *free fire* terhadap para *gamers free fire*?

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan yang dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Persepsi orang tua terhadap game *Free Fire*
2. Dampak bermain game *free fire* bagi *gamers free fire*

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan persepsi orang tua terhadap game *Free Fire*

2. Mengetahui dampak bermain game *free fire*

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperkaya pengetahuan bagi diri sendiri dan orang lain, serta menambah rujukan teori bagi para pembaca dan juga masyarakat terhadap persepsi orang tua terhadap game *Free Fire*.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini bias menjadi rujukan bagi orang tua memperhatikan anak-

anak-anaknya baik yang sudah remaja maupun yang sudah dewasa untuk membatasi bermain game *online free fire*. Bagi pemain game online free fire diharapkan dapat mengurangi frekuensi permainannya agar interaksi sosialnya berjalan dengan baik.

### **F. Kajian Literatur**

Dalam melaksanakan penelitian yang dibuat maka untuk menghindari asumsi duplikasi penelitian, maka peneliti perlu memberikan beberapa pemaparan yang telah ada untuk sebagai sekumpulan informasi. Maka dari itu peneliti menemukan beberapa penelitian yang serupa terkait dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penulis menemukan beberapa literatur yang berkaitan atau memiliki kemiripan dan hubungan dari judul penelitian diantaranya yaitu:

1. Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu), Shelly Furqan IAIN Bengkulu, 2020. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini menggambarkan keadaan gejala-gejala serta fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam pembahasan peneliti mengemukakan bahwa model komunikasi yang terbentuk dari proses komunikasi para pemain game online free fire adalah model komunikasi Schramm dan model komunikasi Seiler. Pola komunikasi verbal yang mewarnai pesan komunikasi pada game

online free fire Mahasiswa FUAD Prodi KPI IAIN Bengkulu adalah pesan komunikasi verbal yang banyak mengandung bahasa kekinian atau gaul dan bahasa kurang baik atau bahasa kasar. Bahasa yang digunakan pengguna game online free fire bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

2. Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI. Debi Fitri Ramadhani, Yamin Yamin, *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7.3 (2021). Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini menggunakan kuesioner/ angket. Hasil pembahasan yang diteliti oleh peneliti diatas memperoleh rasio 65-84% bahwa perilaku komunikasi dan game free fire mendapat respon yang baik dari siswa. Hal itu menjadi dampak positif bagi para siswa, meningkatkan pengetahuan kosakata, dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi antar siswa.
3. Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada 10 Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh), Teuku Romy Syahputra Skripsi Universitas Syiah Kuala Banda Aceh 2017. Dalam penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif. Adapun pembahasan yang dilakukan oleh peneliti mengungkapkan hasil 80,7% dipengaruhi oleh faktor faktor lain di luar bermain game online dan sisahnya 10,3% bahwa game online memiliki pengaruh terhadap perilaku remaja.
4. Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game (Studi etnografi virtual dalam permainan free fire) Nia Anggraini, Dyah Rachmawati Sugiyanto 2020. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teori konstruktivisme atau pendekatan secara teoritis. Dalam hal ini ditemukan pembahasan dari yang diteliti bahwa di temukannya istilah-istilah baru dalam percakapan pada permainan free fire yaitu, tiw-tiw/ pis-piw, es kepala, dikill, diend, disampah, ngefreeze. Proses komunikasi dan interaksi yang terjadi di antara pemain free fire adalah proses

komunikasi verbal dua arah dalam suatu kelompok yang dilakukan melalui media voice chat.

5. KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL OLEH ANAK USIA 11-12 TAHUN DALAM *GAME ONLINE FREE FIRE*, Djoko Supriatno, dkk Universitas Islam Jember *JURNAL PARADIGMA MADANI* 9.1 (2022): 69-82. Dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian yaitu deskriptif naratif. Deskripsi naratif yang diambil di penelitian ini untuk menganalisis dan menggambarkan secara jelas mengenai fenomena apa yang diteliti, serta mengetahui pesan tersembunyi dibalik ungkapan kekerasan komunikasi verbal tersebut. Adapun hasil pembahasan oleh peneliti adalah kekerasan komunikasi verbal yang bisa dilakukan oleh anak-anak saat permainan berlangsung seperti “Taek, Anjing, Anying, Anjir, Memek, Cok, Jancok, Bangsat dsb” merupakan hasil peniruan anak-anak dari tontonan mereka di beberapa akun youtube gaming yang berkenan dengan game free fire. Komunikasi yang dilakukan dalam permainan memiliki pesan dan maksud tersembunyi.
6. Persepsi Orang Tua Remaja Terhadap Game Online, Aprilita Selvy (Di Desa Lubuk Mambulan Kecamatan Kikim Timur Kabupaten Lahat Sumatera Selatan). Aprilita Selvy Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu (2022). Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif. Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati. Kemudian jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research). Adapun hasil pembahasan oleh peneliti adalah orang tua dan masyarakat memiliki persepsi bahwa game online tidak baik karena game online bukan hanya dijadikan sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu luang namun sudah terjadi pergeseran menjadi sebuah aktivitas keseharian remaja dan membuat orang tua dan masyarakat khawatir akan karakter remaja itu sendiri

## G. Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini dapat dipahami secara utuh dan berkesinambungan, maka perlu adanya penyusunan sistematika penulisan skripsi, yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kajian terhadap penelitian terdahulu dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II: Kerangka teori, pengertian persepsi, proses terjadinya persepsi, bentuk-bentuk persepsi, faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, indikator-indikator persepsi, pengertian orang tua, pengertian remaja, pengertian *Game Free Fire*, sejarah *Game Free Fire*, serta dampak positif dan negatif game online.

BAB III: Metode penelitian, metode yang digunakan pendekatan penelitian metode kualitatif, informan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik dan pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

BAB IV: Hasil dan pembahasan, deskripsi wilayah penelitian, profil informan, hasil temuan penelitian, pembahasan hasil penelitian.

BAB V: Penutup, Kesimpulan dan saran

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Persepsi

##### 1. Pengertian Persepsi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata persepsi memiliki dua arti, yaitu tanggapan atau penerimaan secara langsung dari sesuatu atau serapan, serta proses yang dialami seseorang dalam mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya. Persepsi (dari bahasa Latin *perceptio*, *percipio*) adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan.

Sedangkan menurut para ahli, diantaranya:

- a. Bimo Walgito mendefinisikan bahwa persepsi merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Maka dalam proses persepsi orang yang dipersepsi akan dapat mempengaruhi pada orang yang mempersepsi.<sup>6</sup>
- b. Sedangkan menurut Quinn Persepsi adalah proses kombinasi dari sensasi yang diterima oleh organ dan hasil interpretasinya (hasil olah otak). Sensasi adalah stimulant dari dunia luar yang dibawa masuk kedalam sistem syaraf.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989), hlm.99

<sup>7</sup> Sarlito W. Sarwono, Pengantar Psikologi Umum, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 94.

- c. Jalaluddin Rakhmat mendefinisikan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.<sup>8</sup>

Persepsi merupakan sebuah proses atau sebuah perencanaan seseorang dalam melakukan sebuah kegiatan dan pemilihan penerima sebuah informasi yang penting dari lingkungan sekitar. Persepsi adalah sebuah proses yang sangat panjang dimana individu yang lain mengatur dan menginterpretasikan sebuah kesan secara sensoris yang dapat memberikan bagi sebuah lingkungan dengan demikian dapat di kemukaan bahwa persepsi merupakan proses seseorang dalam memilih sebuah informasi yang penting di mana yang mau menerima akan menginterpretasikan sebuah pikiran dan informasi yang penting yang dapat mengungkapkan ke lingkungan sekitar dengan cara lain sesuai dengan pemahaman seseorang yang melihat informasi sesuai sudut pandang orang tersebut sehingga persepsi dapat timbul dengan akibat yang sebuah rangsangan dari lingkungan yang di proses secara langsung dengan susunan melalui syarat dan otak dalam bentuk sensasi dan memori atau pengalaman di masa lalu sesuai dengan penerima langsung dari serapan atau proses seorang melalui panca indra.<sup>9</sup>

## 2. Proses Terjadinya Persepsi

Proses terjadinya persepsi dimulai dengan objek yang menimbulkan sebuah stimulus dan kemudian mengenai alat indera atau reseptor. Proses

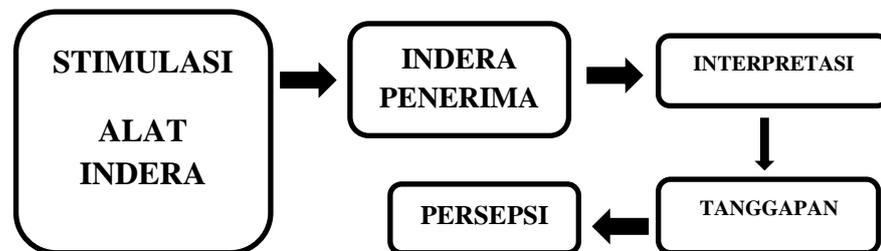
---

<sup>8</sup> Jalaluddin Rakhmat, Psikologi Komunikasi, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 51.

<sup>9</sup> Ermawati, Nanik, and Zamrud Mirah Delima. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Dan Pengalaman Terhadap Minat Wajib Pajak Menggunakan Sistem E-Filing (Studi Kasus Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kabupaten Pati)." *Jurnal Akuntansi Indonesia* 5.2 (2016): 163-174.

stimulus mengenai alat indera ini kemudian dikenal dengan proses fisik. Kemudian stimulus yang diterima oleh alat indera diteruskan oleh sistem syaraf ke otak. Proses ini disebut sebagai proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang diraba. Proses yang terjadi dalam otak atau dalam pusat kesadaran inilah yang disebut sebagai proses psikologis.<sup>10</sup>

**Gambar 2.1**



Proses diterimanya stimulus oleh alat indera merupakan proses alamiah atau proses fisik. stimulus yang diterima alat indera tersebut diteruskan oleh syaraf sensori ke otak. Proses ini disebut Proses fisiologis .kemudian terjadi proses selanjutnya di otak sebagai pusat kesadaran,yang mengakibatkan individu menyadari apa yang dilihat ,didengar,diraba,dan lain-lain.proses ini dinamakan proses psikologis.

Dari uraian tersebut dapat dikemukakan bahwa proses terjadinya persepsi ialah individu menyadari tentang stimulus yang diterima melalui alat indera. Proses tersebut juga menerangkan proses dari persepsi dan merupakan

---

<sup>10</sup> Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989), hlm.102

persepsi yang sebenarnya. Respon yang dialami merupakan sebagai bentuk dari persepsi individu dalam berbagai macam bentuk.

### 3. Bentuk-bentuk Persepsi

Adapun bentuk-bentuk persepsi yaitu: melalui alat indera pendengaran, penciuman, pengecap, perasa atau kulit, dan penglihatan. Sedangkan menurut Irwanto ada dua persepsi yaitu:<sup>11</sup>

#### a. Persepsi Positif

Persepsi Positif Persepsi positif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang diteruskan dengan upaya pemanfaatannya. Hal ini akan diteruskan dengan keaktifan atau menerima dan mendukung terhadap objek yang dipersepsikan.

#### b. Persepsi Negatif

Persepsi negatif yaitu persepsi yang menggambarkan segala pengetahuan (tahu tidaknya atau kenal tidaknya) dan tanggapan yang tidak selaras dengan objek yang dipersepsi. Hal itu akan diteruskan dengan ke pasifan atau menolak dan menentang terhadap objek yang dipersepsikan.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa hasil dari persepsi itu baik dari sisi positif maupun negatif tentunya akan mempengaruhi diri seorang dalam melakukan suatu tindakan. Terciptanya suatu persepsi baik itu positif dan negatif itu tergantung bagaimana cara

---

<sup>11</sup> Sifah Mutoharoh, "Persepsi Masyarakat Terhadap Gema Adzan Dalam Syiar Islam", (Skripsi S1 Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2018) hlm. 29.

individu dalam menggambarkan segala pengetahuannya tentang apa objek yang dipersepsikan.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Menurut Bimo Walgito faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan adanya beberapa faktor, yaitu:

##### a. Objek yang dipersepsikan

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi hal itu juga biasanya datang dari individu itu sendiri yang secara langsung bersangkutan menerima sebagai reseptor. Namun sebagian besar stimulus datang dari luar individu.

##### b. Alat Indera

Alat indera atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus disamping itu ia merupakan stimulus yang diterima reseptor ke pusat. Di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.

##### c. Perhatian

Agar menyadari atau untuk mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian terbentuk apabila kita mengkonsentrasikan diri pada salah satu alat indera dan mengesampingkan masukan alat indera yang lain.

## 5. Indikator-indikator Persepsi

### a. Tanggapan (Respon)

Tanggapan adalah gambaran tentang suatu objek yang tertinggal di ingatan setelah melakukan pengamatan. Tanggapan dikenal juga dengan kesan, bekas atau kenangan. Biasanya tanggapan berada pada ruang bawah sadar atau pra sadar, dan tanggapan itu disadari kembali setelah berada dalam kesadaran yang diakibatkan oleh sesuatu. Tanggapan disebut “laten” (tersembunyi, belum terungkap), apabila tanggapan tersebut ada di bawah sadar atau tidak disadari. Sedangkan tanggapan disebut “aktual” (actueel = sungguhan), apabila tanggapan tersebut kita sadari.<sup>12</sup>

### b. Pendapat

Menurut bahasa sehari-hari disebut sebagai dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan, pendapat subjektif (perasaan).<sup>13</sup>

Ada beberapa proses pembentukan pendapat adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 1) Menyadari adanya tanggapan/pengertian karena tidak mungkin kita membentuk pendapat tanpa menggunakan pengertian/tanggapan.
- 2) Menguraikan tanggapan/pengertian, misalnya: kepada seorang anak diberikan sepotong karton berbentuk persegi empat. Dari tanggapan yang majemuk itu (sepotong, karton, kuning, persegi empat) dianalisa. Kalau anak tersebut ditanya, apakah yang kau terima?

---

<sup>12</sup> Abu Ahmadi, Psikologi Umum, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009), hlm. 68

<sup>13</sup> Kartini Kartono, Psikologi Sosial untuk Manajemen, Perusahaan dan Industri, (Jakarta: Rajawali, 1991), hlm. 304.

<sup>14</sup> Abu Ahmadi, Psikologi Umum, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009), hlm. 169.

Mungkin jawabannya hanya “karton kuning” karton kuning adalah suatu pendapat.

- 3) Menentukan hubungan logis antara bagian-bagian setelah sifat-sifat dianalisa, berbagai sifat dipisahkan tinggal dua pengertian saja kemudian satu sama lain dihubungkan, misalnya menjadi “karton kuning”. Beberapa pengertian yang dibentuk menjadi suatu pendapat yang dihubungkan dengan sembarangan tidak akan menghasilkan suatu hubungan logis dan tidak dapat dinyatakan dalam suatu kalimat yang benar.

#### c. Penilaian

Agar dapat mempersepsikan sesuatu maka perlu memilih pandangan tertentu terkait hal yang ingin dipersepsikan. Sebagaimana bahwa Persepsi seseorang mengarah pada proses yang membuatnya menjadi tahu dan berfikir, menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan internal seseorang.<sup>15</sup>

## B. Orang Tua

### 1. Pengertian Orang Tua

Orang Tua menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah ayah ibu sekandung.<sup>16</sup> Orang tua juga mengemban amanat yang diberikan oleh Allah untuk mendidik anak dengan tanggung jawab dan dengan kasih sayangnya kepada anak. Orang tua adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada individu yang memiliki peran sebagai ayah dan/atau ibu

---

<sup>15</sup> Alo Liliweri, *Persepsi Teoritis, Komunikasi antar Pribadi*, (Bandung: Cipta Aditya Bakti, 1994), hlm. 173.

<sup>16</sup> Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), hlm. 629.

dalam keluarga. Mereka adalah orang yang menjadi tanggung jawab utama dalam membesarkan, melindungi, dan mendidik anak-anak untuk mencapai tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat.<sup>17</sup> Selain tanggung jawab sehari-hari, orang tua juga berperan dalam membentuk nilai-nilai, keyakinan, dan perilaku anak-anak mereka. Mereka berperan sebagai teladan dan memberikan arahan serta bimbingan dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam kehidupan.

Orang tua memainkan peran penting dalam membentuk disiplin dan pengembangan karakter anak-anak. Mereka bertanggung jawab untuk memberikan pendidikan, bimbingan, dan cinta kepada anak-anak mereka, berkontribusi secara signifikan terhadap pengasuhan mereka secara keseluruhan.<sup>18</sup> Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.<sup>19</sup>

Tugas dan peran orang tua keluarga adalah unit pertama dan institusi pertama didalam masyarakat dimana hubungan-hubungan yang terdapat di

---

<sup>17</sup>Siregar, Nina Siti Salmaniah. Persepsi Orang Tua Terhadap Pentingnya Pendidikan Bagi Anak. (Jurnal Ilmu Pemerintahan dan Sosial Politik UMA, Volume 1 No 1, 2013), hlm. 15.

<sup>18</sup> Sulaiman, Sulaiman., Nurmasiyah, Nurmasiyah., M., Husin, Affan., Khalisah, Khalisah. "Peran orang tua terhadap pembentukan karakter disiplin belajar anak." *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, undefined (2022). doi: 10.24815/pear.v10i2.28394

<sup>19</sup> Zakiah Daradjat. *Ilmu Pendidikan Islam*. (Jakarta: Bumi Aksara, Cet. X, 2012). hlm. 35.

dalamnya sebagian besar sifatnya hubungan langsung.<sup>20</sup> Tentunya orang tua pasti akan mengupayakan anaknya menjadi seorang yang terbaik, maka dari itu posisi orang tua adalah sebagai fasilitator, mediator, dan motivator bagi anak sendiri. Tidak hanya kebutuhan materi saja seorang anak diberi oleh orang tuanya, tetapi juga butuh kasih sayang, dorongan, perhatian, dan keberadaan orang tua untuk berada disampingnya. Sebagian orang tua beranggapan bahwa karakter anak terbentuk dari guru di sekolah, sehingga tugas mereka mendidik anak selesai. Tidak cukup pendidikan karakter hanya didapat di sekolah sehingga membutuhkan kontribusi besar dari orang tua dalam mendidik anak di rumah. Karena secara intensitas waktu anak lebih banyak menghabiskan waktunya bersama orang tua daripada gurunya.<sup>21</sup>

## 2. Peran Orang Tua

Islam memandang unit keluarga sebagai latar utama untuk terlibat dalam dinamika interpersonal. Dalam konteks ini, islam memberikan peran untuk memastikan fitrah anak kepada orang tua, bersama dengan mengatasi setiap penyimpangan yang mungkin timbul dari kelalaian orang tua dalam membesarkan anak. Hal tersebut yang sudah dijelaskan diatas yang sesuai dengan hadist yang telah diriwayatkan oleh Abu Hurairah : Rasulullah bersabda: *“setiap anak dilahirkan berdasarkan fitrah, lalu kedua orang tuanyalah yang membuatnya memeluk agama Yahudi, Nasrani, atau majusi.”* (H.R Abu Hurairah).

---

<sup>20</sup> Ruli, Efrianus. "Tugas dan peran orang tua dalam mendidik anak." *Jurnal edukasi nonformal* 1.1 (2020): hlm. 144.

<sup>21</sup> Khaironi, Mulianah. "Pendidikan karakter anak usia dini." *Jurnal Golden Age* 1.02 (2017): 82-89.

Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak. Diantaranya adalah orang tua wajib memenuhi hak-hak (kebutuhan) anaknya, seperti hak untuk melatih anak menguasai cara-cara mengurus diri, seperti cara makan, buang air, berbicara, berjalan berdoa, sungguh sungguh membekas dalam diri anak karena berkaitan erat dengan perkembangan dirinya sebagai pribadi. Sikap orang tua sangat mempengaruhi perkembangan anak. Sikap menerima atau menolak, sikap kasih sayang atau acuh tak acuh, sikap sabar atau tergesa-gesa, sikap melindungi atau membiarkan secara langsung mempengaruhi reaksi emosional anak.<sup>22</sup>

Peran orang tua dalam mendidik anak sangat penting, karena kesinambungan nilai-nilai yang diajarkan di sekolah adalah melalui orang tua. Peran orang tua dalam mendidik anak dapat dilihat dari kisah luqman dalam Al-Qur'an Surat Luqman (31) ayat 13-19:

وَأَذَقْنَا لُقْمَانَ إِبْنِهِ وَهُوَ يَعْطُهُ يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ١٣ وَوَصَّيْنَا  
الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَى وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي غَامِنٍ أَنْ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ  
الْمَصِيرُ ١٤ وَإِنْ جَاهَدَكَ عَلَى أَنْ تُشْرِكَ بِي مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ فَلَا تُطِعْهُمَا وَصَاحِبْهُمَا  
فِي الدُّنْيَا مَعْرُوفًا وَاتَّبِعْ سَبِيلَ مَنْ أَنَابَ إِلَيَّ ثُمَّ إِلَيَّ مَرْجِعُكُمْ فَأُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنتُمْ تَعْمَلُونَ ١٥  
يَبْنِي إِنَّمَا إِنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ خَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي السَّمَوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ  
يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ ١٦ يَبْنِي أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ  
وَاصْبِرْ عَلَى مَا أَصَابَكَ إِنَّ ذَلِكَ مِنْ عَزْمِ الْأُمُورِ ١٧ وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ  
فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ ١٨ وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُ  
مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ الْحَمِيرِ ١٩

*Artinya:13. Dan (ingatlah), Luqman berkata kepada anaknya, ketika ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah. Sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah benar-benar kezaliman yang besar." 14. Dan Kami telah perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua*

<sup>22</sup> Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan,( Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011) hlm.88

*orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Ku tempat kembali.15. Dan jika keduanya memaksamu untuk mempersekutukan dengan Aku sesuatu yang kamu tidak mempunyai ilmu tentang itu, maka janganlah kamu mengikuti keduanya. Dan pergaulilah dengan keduanya di dunia dengan baik, dan ikutilah jalan orang yang kembali kepada-Ku. Kemudian hanya kepada-Ku kamu kembali, Maka Kuberitakan kepadamu apa yang telah kamu kerjakan.16. "Hai anakku, sesungguhnya jika ada (amal) seberat biji sawi pun, dan berada di dalam batu atau di langit atau di bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya. Sesungguhnya Allah Maha Halus (Maha Mengetahui), Maha Khabir (Maha Mengenal lagi Maha Mengawasi)." 17. "Hai anakku, dirikanlah shalat, suruhlah (manusia) mengerjakan yang ma'ruf dan cegahlah dari yang munkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu. Sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal-hal yang diwajibkan (oleh Allah)." 18. "Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri." 19. "Dan rendahkanlah suaramu, sesungguhnya seburuk-buruk suara adalah suara keledai."<sup>23</sup>*

Pada ayat 13-19 surat Luqman terdapat nasihat-nasihat Luqman kepada anaknya, agar seorang orang tua dapat mendidik anaknya dengan pengajaran agama dan moral maupun akhlak yang baik. Dari sini Allah mengisyaratkan kepada orang tua untuk mencontoh dan meneladani sifat luqman terhadap mendidik anak-anaknya. Kapasitas Luqman untuk mendidik keturunannya melalui metodologi semacam itu dianggap memiliki potensi peningkatan untuk membangun kerangka kerja sistematis untuk membantu orang tua dalam membentuk karakter anak sejak usia dini. Landasan dasar dari Metode Luqman ini adalah pemanfaatan komunikasi yang efisien di semua interaksi dengan keturunannya. Dialog dapat terwujud dalam berbagai cara, seperti dialog harian, isyarat non-verbal, dan pertukaran yang harmonis

---

<sup>23</sup>Qur'an Kemenag, QS. Luqman (31): 13-19

ini harus mempertimbangkan konteks dan peran semua pihak yang terlibat untuk memastikan bahwa komunikasi tetap selaras dengan tujuan yang telah ditentukan.<sup>24</sup>

Karakter adalah kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor genetik dan lingkungannya, dalam diri seseorang masing-masing memiliki potensi karakter yang baik sebelum dilahirkan, tetapi potensi tersebut harus terus menerus dilatih dan dibina melalui pendidikan dan pergaulan sejak usia dini agar dapat bertahan hingga ia dewasa.<sup>25</sup> Bisa dibayangkan bahwa karakter anak untuk meumbuhkan moral dan mental terbentuk dari genetik dan lingkungan orang tua, tidak hanya sebatas itu saja karakteristik seorang anak harus terus menerus dibimbing oleh orang tua agar ketika anak menjadi dewasa moral dan mentalnya sudah terbentuk dan memiliki karakteristik yang baik. Oleh karena itu peran orang tua sangat penting dan memiliki peran yang besar dalam pendidikan anak hingga moral dan mental anak.

### C. Game *Free Fire*

Garena Free Fire atau FF merupakan salah satu game Battle Royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio. Game ini diterbitkan oleh Garena untuk *platform mobile Android dan iOS*. *Free Fire* bergenre *survival* dengan *third-*

---

<sup>24</sup> Masrury, Farhan. "KONSEP PARENTING DALAM PERSPEKTIF AL QUR'AN:(ANALISIS SURAH LUQMAN AYAT 13-19)." *Minhaj: Jurnal Ilmu Syariah* 2.2 (2021): hlm. 207.

<sup>25</sup> Arhjayati Rahim, Peranan Orang Tua Terhadap Pendidikan Karakter Remaja Putri Menurut Islam Jurnal (Gorontalo: Institusi Agama Islam Negeri Sultan Amai, 2013) Vol.13 No. 1 hlm.

*person shooter*. Dalam *game* ini, akan ada 50 pemain terjun payung yang akan bertarung dalam sebuah map.

Setiap pemain harus bertahan hidup dengan cara membunuh lawan satu sama lain agar bisa bertahan hingga akhir dan memenangkan permainan tersebut. *Game* ini tampil sangat menarik dengan banyaknya pilihan karakter pemain dan senjata yang bisa digunakan oleh pengguna. Selain itu, juga tersedia berbagai macam varian kostum yang bisa dipilih sesuka hati.

Pemain *game* juga dapat dengan bebas memilih dari mana ingin memulai permainan, meningkatkan peluang bertahan hidup dengan membunuh orang lain, hingga memilih kendaraan. Setiap pemain *free fire* harus bertanding untuk mengalahkan satu sama lain, agar bisa bertahan dan keluar sebagai pemenang. Termasuk berusaha mengumpulkan senjata dan perlengkapan medis selama peperangan. Adapun senjata dan perlengkapan yang sudah dikumpulkan pemain akan dijatuhkan dari pesawat yang meluncurkan airdrop. Agar pemain bisa mendapatkan *airdrop*, maka harus menemukan garis cahaya kuning vertikal sebagai penanda. Cahaya akan meredup dan menghilang ketika barang-barang yang ada di dalam *airdrop* telah diambil seluruhnya.

*Game free fire* adalah *game genre battle royale* yang dirilis pada 30 september 2017 oleh perusahaan Garena. *Game* ini bisa dimainkan di perangkat *android* dan *IoS* serta *game free fire* ini bisa dimainkan disemua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa serta *game* ini sudah sering ditandingkan pada kanca nasional maupun internasional.<sup>26</sup> Sejarah dirilisnya *game Free Fire* bermula dari *Alpha Test* pada tanggal 27 September 2017 yang dilakukan di

---

<sup>26</sup> Harahap, Sukron Habibi, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar." *Jurnal basicedu* 5.3 (2021): 1304-1311.

enam negara yaitu di Indonesia, Thailand, Vietnam, Singapura, Malaysia, dan Filipina. *Alpha Test* ini dikatakan hanya bisa diikuti oleh beberapa player saja. Barulah setelahnya, *Free Fire* resmi dirilis secara global pada Desember 2017. *Free Fire* baru resmi dirilis di Indonesia pada 15 Januari 2018. Sejak saat itu, FF bisa diunduh secara gratis di *platform mobile* di *App Store* dan *Play Store*.<sup>27</sup>

Sebagai game *battle royale* pastinya bukan hal yang mudah untuk *Free Fire*. Pasalnya, *Free Fire* memiliki banyak sekali saingan di skena ini. Sebut saja di *device mobile* saja ada *PUBG Mobile* dan *Fortnite* yang memimpin pasar *battle royale smartphone*. Tetapi di region Asia Selatan, Asia Tenggara, dan Amerika Latin *Free Fire* sangat mendominasi. Terutama di Indonesia *game free fire* ini sangat populer yang cukup ramai dimainkan oleh berbagai kalangan dimulai dari anak-anak hingga dewasa. Sehingga tidak memungkinkan *game free fire* cukup ramai dimainkan, maraknya *free fire* ini dimainkan oleh kalangan anak-anak sehingga popularitas *game free fire* ini dimainkan dan sangat mudah diakses. *Free fire* mempunyai pendampilan dan grafik yang tergolong sederhana, tentu saja hal ini yang membuat cukup keren dan unik. Bahkan HP Kentang sekalipun, tetap bisa memainkan game ini tanpa mengalami masalah.<sup>28</sup>

Cara bermain dalam Game *Free Fire* pada mode *battleroyale* awalnya seluruh pemain diturunkan (diterjunkan) melalui pesawat dan bebas dalam menentukan lokasi untuk terjun yang telah ditentukan. Pemain harus mencari senjata dan perlengkapan dalam berperang melawan pemain lain dan bertahan

---

<sup>27</sup> Rien. 2022. Begini Sejarah Free Fire dan Siapa Penciptanya, Player FF Wajib Tahu!. Diakses pada 5 Mei 2024 dari <https://ggwp.id/media/esports/free-fire/begini-sejarah-free-fire-dan-siapa-penciptanya-player-ff-wajib-tahu>

<sup>28</sup> Nugraha, Muhammad. 2024. Siapa Pencipta Game Free Fire Dan Sejarah FF?. Diakses pada 5 Mei 2024 dari <https://esportsku.com/siapa-pencipta-game-free-fire-dan-sejarah-ff/>

hidup untuk menjadi pemenang. Istilah menang dalam Game *Free Fire* disebut dengan *Booyah* baru bisa dikatakan memenangkan pertandingan.

Pemain yang berpartisipasi dalam *Free Fire* memiliki kesempatan untuk terlibat dalam komunikasi melalui pemanfaatan fitur *voice chat* (obrolan suara), yang berfungsi sebagai alat untuk memfasilitasi interaksi *real-time* di antara para pemain. Implementasi fungsi Obrolan Suara memungkinkan pembentukan server khusus yang dirancang khusus untuk mendukung pertukaran pesan dan komunikasi antara individu yang terlibat dalam permainan. Melalui penggunaan Obrolan Suara, pemain diberikan kemampuan untuk mendengarkan dan memberikan tanggapan kepada sesama peserta, sehingga memastikan bahwa interaksi mereka tidak mengganggu perkembangan permainan yang sedang berlangsung. Penggabungan fitur Obrolan Suara dalam platform game berfungsi untuk memberdayakan pengguna dengan kemampuan untuk terlibat dalam upaya kolaboratif, sehingga meningkatkan kemungkinan berhasil menyelesaikan berbagai misi dan tujuan dalam lingkungan permainan.

Untuk mengekspresikan perasaan dan suasana hati dari para gamers dengan cara berperilaku secara agresif. Emosi dan perasaan frustrasi karena kalah dalam bermain, pemain akan berlaku curang, teman satu tim yang tidak bisa bekerjasama dengan baik maka emosi pemain keluar kemudian hal itu yang memotivasi pemain untuk mengeluarkan kata-kata kasar atau kotor yang diungkapkan melalui Voice Chat yang ditujukan kepada pemain lainnya dalam bentuk komunikasi transaksional. Tidak hanya itu pemain yang mendapat perkataan atau pesan yang bernada agresif tersebut maka pemain lain juga melakukan feedback dengan nada yang agresif pula. Bentuk pola komunikasi

seperti itu yang menimbulkan motif untuk berperilaku agresif dalam penggunaan fasilitas Voice Chat. Selain itu gamers termotivasi untuk berperilaku agresif fisik seperti memukul dan menendang ketika dalam keadaan kesal dan marah pada saat memainkan game online ini.<sup>29</sup>

*Free Fire* ini memiliki tingkatan dalam penempatan ranking maka dari itu pemain mengejar tingkatan paling tertinggi dalam game *free fire*. Tingkatan dari game *free fire* ini ada pada dalam mode *rank* yaitu: 1) *Bronze*; 2) *Silver*; 3) *Gold*; 4) *Platinum*; 5) *Diamond*; 6) *Heroic*; 7) *Elite Heroic*; 8) *Master*; 9) *Elite Master*; 10) *Grandmaster*. Tingkatan pada *rank* di *free fire* merupakan cerminan dari kemampuan dan prestasi dari seorang pemain dalam permainan. Semakin tinggi *rank* nya maka semakin besar keahlian dan pengalaman dalam bermain, kemudian memberikan tantangan bagi para pemainnya untuk mencapai *rank* tertinggi.

Tidak hanya sebatas itu saja tentunya *free fire* juga membuat event yang dimana untuk memanjakan pemainnya agar terus dalam bermain game *free fire*, dimulai dari event peringatan hari raya umat beragama hingga melakukan kolaborasi dengan artis, DJ, hingga yang terbaru saat ini adalah kolaborasi dengan JKT48 New Era, serta adapula kolaborasi dengan Anime Jepang. Selain melakukan kolaborasi dengan beberapa yang telah dijelaskan diatas tentu saja *free fire* melakukan pembukaan donasi untuk panti asuhan yang tentunya ini juga mengikut sertakan pemainnya dalam pengumpulan donasi, kemudian melakukan undian mendapatkan tiket umroh, dan ada juga setoran ayat Al-

---

<sup>29</sup> Surya Adhi Agoesta, Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta), (Skripsi Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2016), hlm. 14

Qur'an selama bulan suci Ramadhan untuk mendapatkan diamond, diamond tersebut akan digunakan sebagai alat tukar dalam *free fire*. Maka dari itu pemain game *free fire* semakin marak dalam bermain dan semakin semangat untuk bermain *free fire*. Setiap hari manusia juga melihat iklan. Iklan juga erat kaitannya dengan kegiatan *branding*.<sup>30</sup> Mulai dari bangun tidur sudah terkena terpaan iklan, seperti suara iklan di televisi, tukang sayur meneriakkan dagangannya, dan lain-lain. Hal serupa juga dilakukan oleh game *Free Fire* ini dengan melakukan pengenalan branding atau periklanan dengan berbagai melalui media massa, maka dari itu tentu menjadi nilai jual tersendiri bagi *Free Fire*.

---

<sup>30</sup> Putra, Robby Aditya. "Diskursus Branding Perempuan Pondok Pesantren di Instagram (Studi Kasus Pondok Pesantren Modern Gontor Putri 1)." *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 4.1 (2019).

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis kualitatif. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yaitu dengan melakukan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku dapat diamati.<sup>31</sup> Robert Bogdan dan Steven J. Taylor mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif dan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang diamati.<sup>32</sup> Dengan kata lain penelitian kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian lapangan (*field research*). Penelitian kualitatif deskriptif yaitu diuraikan dengan kata-kata menurut responden, apa adanya sesuai dengan pertanyaan penulis, kemudian dianalisis dengan kata-kata, apa yang melatar belakangi responden berperilaku (berfikir, berperasaan, dan bertindak) seperti itu tidak seperti lainnya, direduksi, ditriangulasi, disimpulkan (diberi makna oleh peneliti), dan diverifikasi (dikonsultasikan kembali dengan responden dan teman sejawat). Dimana peneliti mendeskripsikan dan menganalisis Implementasi persepsi orang tua terhadap *Game Free Fire*.

---

<sup>31</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014), hlm.4

<sup>32</sup> V. Wiratna Sujarweni, Metodologi Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2004), hlm.19.

## B. Informan Penelitian

Pemilihan informan diambil dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode/cara pengambilan sampel dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Informan yang dipilih berdasarkan pada ciri-ciri yang dimiliki subjek tersebut sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan. Informan penelitian merupakan subjek yang memberikan informasi tentang fenomena-fenomena dan situasi sosial yang berlangsung di lapangan.<sup>33</sup>

Berdasarkan kriteria tersebut sumber informasi dalam kegiatan penelitian ini adalah para informan yang berkompeten dalam penelitian ini. Adapun informan dalam penelitian ini adalah orang tua anak yang bermain *game Free Fire* dan masyarakat yang tinggal di Kelurahan Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Informan akan dimintai keterangan pandangan dari *game Free Fire*.

## C. Lokasi dan Tempat Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Berdasarkan lokasi dan sumber data yang akan peneliti lakukan terletak di Kelurahan Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Alasan yang menjadi bahan pertimbangan oleh peneliti adalah masalah yang menarik untuk dibahas tentang bagaimana persepsi orang tua terhadap *game Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru.

---

<sup>33</sup> Sugiono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif DAN R&D (25 ed.). Bandung: ALPABETA. (2017). hlm.5-7

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan secara langsung yang dilaksanakan selama tiga bulan dimulai dari 30 Mei hingga 30 Agustus 2024.

### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam sebuah penelitian adalah subjek dari mana data tersebut diperoleh, sumber data penelitian ini ada dua macam yaitu:

#### 1. Sumber Data Primer

Data Primer adalah sebuah data utama yang di perlukan oleh peneliti di mana sebuah data yang langsung di kumpulkan dari sebuah objek penelitian. Data primer ini di peroleh langsung dari wawancara yang di ajukan kepada responden yang di kumpulkan dan di ubah sendiri oleh peneliti secara langsung dari objeknya.

Data yang diperoleh sumber data primer diperoleh langsung dari wawancara dan observasi yang akan dilakukan kepada Tokoh Masyarakat dan orang tua yang ada di Kelurahan Talang Rimbo Baru.

#### 2. Sumber Data Skunder

Data skunder adalah data yang didapat dan dikumpulkan melalui sumber bacaan yang tersusun dalam bentuk sebuah dokumen-dokumen dan sebagai penunjang sumber data primer.

Atau peraturan yang memiliki relevansi dengan fokus permasalahan ini. Data sekunder penelitian ini peneliti peroleh dari surat kabar, majalah, tabloid, internet, buku dan lain-lainnya, dan ini juga akan menjadi sebagai salah satu data pendukung pada penelitian ini.

## E. Teknik dan Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Kata “cara” menunjuk kepada sesuatu yang abstrak yang tidak dapat dilihat secara kasat mata, akan tetapi dapat dipertontokam penggunaannya.<sup>34</sup> Karena itu metode pengumpulan data dalam satu penelitian selalu berhubungan dengan instrumen data. Metode pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk memenuhi dan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian adalah :

### 1. *Interview* (Wawancara)

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang langsung tentang beberapa jenis data baik yang terpendam maupun manifes.<sup>35</sup> Dalam berwawancara terdapat proses interaksi antara pewawancara dengan responden. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data yang disampaikan peneliti untuk memperoleh data utama dalam penelitian ini yang akan berkembang dengan sendirinya sesuai dengan kondisi yang ada. Dalam hal ini penulis mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang terkait, yakni tokoh masyarakat dan orang tua di Kelurahan Talang Rimbo Baru

---

<sup>34</sup> Syarnubi, Sukarman. "Metodologi Penelitian kuantitatif dan kualitatif." *Lembaga Penerbitan dan Percetakan, LP2, STAIN Curup* 2011 (2011). hlm 132

<sup>35</sup> Syarnubi, Sukarman. "Metodologi Penelitian kuantitatif dan kualitatif." hlm 133

## 2. Observasi

Metode ini digunakan dengan cara pengamatan dan peamatan yang sistematis terhadap fenomena yang diteliti.<sup>36</sup> Melalui metode ini, penulis akan mengumpulkan data berkaitan langsung dengan persoalan yang penulis teliti dan sumber data yang berlangsung selama observasi. Pengamatan ini dilakukan di Kelurahan Talang Rimbo Baru.

## 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dipergunakan untuk melengkapi sekaligus menambah keakuratan, kebenaran data atau informasi yang dikumpulkan dari bahan-bahan dokumentasi yang ada di lapangan serta dapat dijadikan bahan dalam pengecekan keabsahan data. Selain melalui wawancara dan observasi, informasi juga dapat diperoleh lewat fakta yang tersimpan baik dalam bentuk gambar atau foto ataupun dalam bentuk surat dan catatan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Fungsinya sebagai pendukung dan pelengkap bagi data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara.

## **F. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya dengan menjadikannya satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya,

---

<sup>36</sup> Syarnubi, Sukarman. "Metodologi Penelitian kuantitatif dan kualitatif." hlm 135

mencari dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>37</sup>

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini mengambil kesimpulan. Yaitu data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan dengan menggunakan analisis data, penelitian kualitatif dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses dimana seorang peneliti perlu melakukan telaah awal terhadap data-data yang telah dihasilkan, dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian.

2. Penyajian data

Data yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk daftar kategori setiap data yang didapat dengan bentuk naratif. Pada tahap penyajian data ini peneliti akan melakukan penyajian data dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan memberi penjelasan terhadap informasi yang terkumpul sesuai dengan hasil peneliti.

3. Penarikan Kesimpulan

Proses lanjutan dari reduksi dan data penyajian data. Data yang disimpulkan berpeluang untuk menerima masukan. Penarikan kesimpulan sementara, dan masih dapat diuji dengan data di lapangan.

---

<sup>37</sup> Lexy j, M. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (2006).hlm.4

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Profil Kelurahan Talang Rimbo Baru**

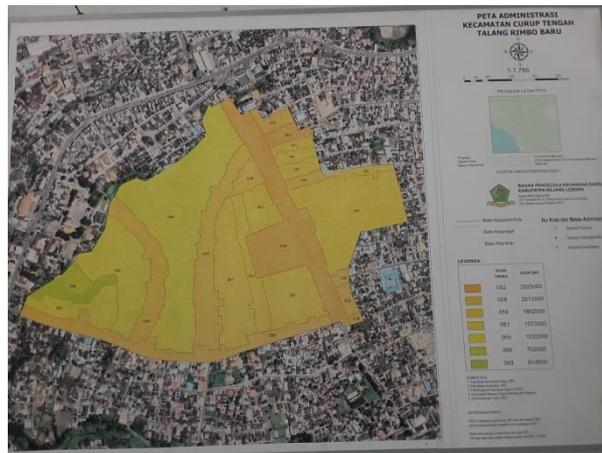
##### **1. Sejarah Singkat**

Kelurahan Talang Rimbo Baru adalah sebuah daerah yang terletak di Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong Provinsi Bengkulu. Kelurahan Talang Rimbo Baru awalnya merupakan bagian dari daerah yang lebih luas, yaitu Desa Talang Rimbo. Pada tahun 1996, Desa Talang Rimbo dimekarkan menjadi dua desa, yaitu Desa Talang Rimbo Lama dan Desa Talang Rimbo Baru. Pada tahun 2008, status Desa Talang Rimbo Baru kemudian ditingkatkan menjadi Kelurahan Talang Rimbo Baru, seiring dengan program pemerintah untuk mempercepat pembangunan dan peningkatan kualitas pelayanan publik di pedesaan. Saat ini, Kelurahan Talang Rimbo Baru menjadi salah satu dari 14 kelurahan yang ada di Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong. Secara Administrasi Wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru Dengan Luas Wilayah 38,4 Ha.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Dokumentasi Kelurahan Talang Rimbo Baru 2024

**Gambar 4.1 Peta Wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru**



Adapun batas- batas wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru yaitu:

**Tabel 4.1 Batas Wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru**

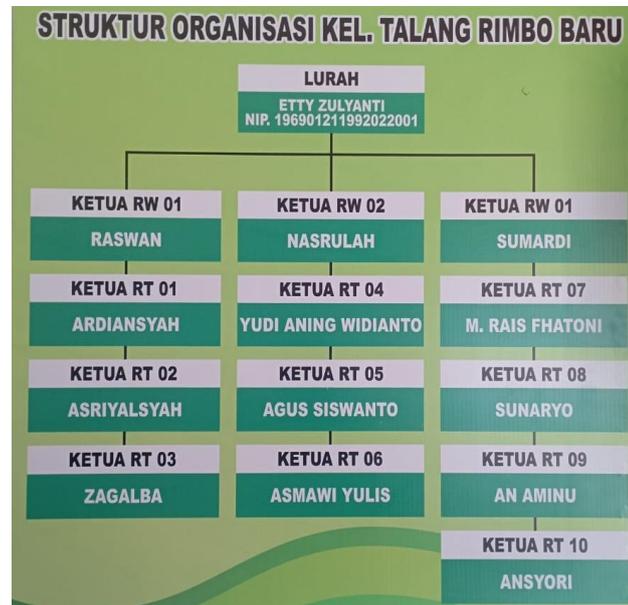
Barat	Kelurahan Timbul Rejo
Timur	Kelurahan Pelabuhan Dan Kelurahan Banyumas
Selatan	Kelurahan Talang Rimbo Lama
Utara	Kelurahan Kepala Siring.

a. Struktur Organisasi Kelurahan Talang Rimbo Baru

**Gambar 4.2 Struktur Organisasi Kelurahan Talang Rimbo Baru**



**Gambar 4.3 Struktur Organisasi RW/RT Kelurahan TARIBA**



b. Visi dan Misi Kelurahan Talang Rimbo Baru

- 1)
- 2)
- 3) Menciptakan situasi lingkungan yang aman, tertib dan kondusif.
- 4) Meningkatkan sarana dan prasarana dalam meningkatkan segala bidang yang berwawasal lingkungan Mengupayakan tersedianya lembaga bagi pendidikan yang memadai mulai dari pendidikan usia dini sampai lembaga pendidikan menengah.
- 5) Meningkatkan mutu masyarakat guna terciptanya Generasi muda yang unggul.
- 6) Pengembangan ekonomi kemasyarakatan.
- 7) Menumbuh jiwa pada masyarakat dan kembangkan semangat demokrasi dalam penyelenggaraan pemerintahan dan pembangunan dalam pelayanan masyarakat dengan tetap

menghormati dan mengedepankan nilai-nilai atau kearifan sosial masyarakat kelurahan talang rimbo baru.

c. Tugas Pokok Kelurahan Talang Rimbo Baru

- 1) Memonitor, mengawasi, dan memberikan masukan untuk berbagai kebijakan, maupun program pemerintah lokal yang berkaitan dengan kepentingan masyarakat miskin maupun pembangunannya di wilayahnya.
- 2) Melaksanakan Rembug Warga Tahunan dengan di hadiri masyarakat luas dan memberikan pertanggung jawaban atas segala keputusan dan kebijakan yang diambil kepada masyarakat.
- 3) Memfasilitasi kolaborasi/ jejaring kerjasama dengan berbagai potensi sumber daya yang ada sumber-sumber luar masyarakat setempat. Membangun transparansi dan akuntabilitas.

d. Jumlah Penduduk Kelurahan Talang Rimbo Baru

**Tabel 4.2 Jumlah Jiwa Kelurahan Talang Rimbo Baru**

NO	Jenis Kelamin	Jumlah Jiwa
1	Laki-laki	3.648 Jiwa
2	Perempuan	3.660 Jiwa
<b>Jumlah Jiwa</b>		<b>7.308 Jiwa</b>

**Tabel 4.3 Jumlah KK Per RW**

1	RW 01	600
2	RW 02	607
3	RW 03	620
<b>Jumlah KK</b>		<b>1827 KK</b>

## 2. Profil Informan

Informan dalam penelitian ini berjumlah 15 orang informan. Informan pada penelitian ini terdiri dari tokoh masyarakat dan orang tua yang tinggal di Kelurahan Talang Rimbo Baru, yang dimana mengetahui tentang anak-anak yang bermain *game Free Fire* baik dari keluarga informan maupun lingkungan sekitar informan yang bermain *game Free Fire*.

**Tabel 4.4 Data Informan**

No	Nama	Umur	Agama	P/L	Pekerjaan
1	Herwanto	50	Islam	L	Buru Harian Lepas
2	Indra Kusnadi	38	Islam	L	Pedagang Warung Nasi
3	Ratna Priyanti	43	Islam	P	Ibu Rumah Tangga
4	Feri Ishandi	46	Islam	L	Pedangan Warung Nasi
5	Reni Asma	36	Islam	P	Ibu Rumah Tangga
6	Yudi Aning Skar Widayanto	47	Islam	L	Wira Swasta
7	Agus Siswanto	50	Islam	L	Wira Swasta
8	Sunaryo	41	Islam	L	Tukang Las
9	Adi Purnama	40	Islam	L	Buruh Harian Lepas
10	Asmawi Yulis	51	Islam	L	Pedangang
11	M. Rais Fatoni	49	Islam	L	Wira Swasata
12	M. Sadeli ZH	41	Islam	L	Buruh Harian Lepas

13	Rahmad Rudi	52	Islam	L	Wira Swasta
14	Kustila Dewi	44	Islam	P	Ibu Rumah Tangga
15	Ansyori	47	Islam	L	Wira Swasta

## B. Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, persoalan penelitian yang telah diteliti dalam penelitian ini yaitu bagaimana persepsi orang tua terhadap game *free fire* dan apa dampak game *Free Fire* terhadap yang memainkannya .

Untuk mengumpulkan data, peneliti telah mewancarai informan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat dan akan disajikan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat.

### 1. Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire*

Persepsi merupakan adalah reaksi yang terpadu yang terjadi dalam diri seorang dan terdiri dari pengorganisasian dan interpretasi yang dirasakan sehingga informasi yang didapatkan menjadi suatu yang bermakna. Persepsi memiliki tiga indikator yang akan terbentuknya sebuah persepsi yaitu tanggapan, pendapat, dan penilaian. Setelah itu baru akan ditemukannya bagaimana persepsi itu apakah mengarah ke positif maupun negatif.

Dalam bermain game *Free Fire* ini tentu kalau dimainkan secara berlebihan akan menyebabkan menjadi lupa waktu hal ini diterangkan oleh Herwanto dalam wawancaranya adalah sebagai berikut:

“Iya saya tahu tentang *Game Free Fire*, menurut saya kurang baik dan banyak mengandung muhdat dalam bermain hp apalagi bermain game ff yang tentunya banyak sekali muhdat dan keburukan dalam memainkannya. Kita yang orang tua saja banyak sekali kelalaian dalam bermain hp, apalagi ini seorang anak yang bermain hp jadi lebih banyak lalainya”<sup>39</sup>

Hal ini diperkuat oleh Ratna priyanti:

“Menurut saya merusak masa depan, dengan bermain game free fire semuanya lupa akan waktu kemudian apa yang telah orang tua berikan kebebasan dalam bermain hp digunakan untuk bermain game yang dimana itu merusak waktu tidur anak”<sup>40</sup>

Pernyataan yang serupa juga dikemukakan oleh Feri Ishandi mengatakan:

“Dapat merusak masa depan anak, apalagi jalan anak menuju masa depannya masih panjang untuk menggapai cita-citanya. Apalagi setelah bermain lupa dengan waktu, lupa makan, dan bahkan lupa untuk hari ini sekolah”<sup>41</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh ketiga narasumber tersebut bahwa game free fire dapat menyebabkan menjadi lupa waktu, lupa makan, menjadi lalai, dan adanya muhdat sampai merusak masa depan anak bagi yang memainkannya tanpa adanya batasan waktu.

Selain menjadi lupa akan waktu tentu bermain free fire juga menyebabkan seorang menjadi kecanduan dalam bermainnya hal ini diterangkan oleh Reni Asma, SE mengatakan:

“Penyalahgunaan hp untuk bermain game akan berakibat fatal untuk anak dimulai dari anak yang cenderung terpaku terhadap hp, sudah makan hp, pulang sekolah hp, kalau hpnya digunakan untuk belajar baik-baik saja kalau digunakan untuk bermain game yang namanya ff itu tentu dapat merusak anak”<sup>42</sup>

---

<sup>39</sup> Herwanto “Wawancara”, 13 Juni 2024 Pukul 14.01 WIB

<sup>40</sup> Ratna Priyanti “Wawancara” 14 Juni 2024 Pukul 16.09 WIB

<sup>41</sup> Feri Ishandi “Wawancara” 14 Juni 2024 Pukul 16.09 WIB

<sup>42</sup> Reni Asma, SE “Wawancara” 15 Juni 2024 Pukul 15.58 WIB

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Sunaryo yang mengungkapkan seorang anak menjadi kecanduan dalam bermain Free Fire:

“Iya anak saya bermain game tersebut. Menurut tanggapan saya anak menjadi kecanduan dalam bermain *Game Free Fire* saya melihat dengan mata kepala saya sendiri itu tidak baik dan kurang bermanfaat, karena merusak kesehatan dan lupa waktu, menghabiskan uang yang tiap sebentar dibelikan untuk membeli kuota, dan lupa akan belajar dikarenakan sibuk bermain game gak jelas itu”<sup>43</sup>

Pendapat yang serupa juga disampaikan oleh M. Rais Fathoni yang mengatakan:

“Menurut pendapat saya anak yang menjadi kecanduan akan game tersebut saat ini dapat dilihat hanya fokus terhadap apa yang dia kerjakan saja dan tidak mengetahui lingkungannya sekitar, tentu hal itu tidak memikirkan apa dampak negatif yang timbul dari bermain game FF itu. Mau bagaimana lagi kita selaku orang tua tentu melarang anak kita untuk bermain game FF, dikarenakan untuk kesehatan dan tentu seusia mereka harus belajar”<sup>44</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa seorang anak yang memainkan game Free Fire ini tentu akan membuat menjadi kecanduan dalam bermain game tersebut tidak hanya sebatas itu saja anak-anak yang tentu hanya memainkannya saja tidak akan tahu dampak apa saja yang terjadi jika menjadi kecanduan dan dimainkan dalam keadaan secara berlebihan, contohnya adalah dapat merusak kesehatan, menghabiskan uang jajan yang digunakan untuk membeli kuota internet, dan menjadi seorang penyendiri bahkan sering berkata kasar.

Seorang anak yang menjadi kecanduan tentu akan menjadi pribadi yang cenderung lebih pendiam bahkan ada yang menjadi seorang yang

---

<sup>43</sup> Sunaryo “Wawancara” 21 Juni 2024 Pukul 14.10 WIB

<sup>44</sup> M. Rais Fatoni “Wawancara” 24 Juni 2024 Pukul 14.30 WIB

berkata kasar, Hal ini diterangkan dalam wawancara dengan Adi Purnama yang mengungkapkan:

“Iya, anak saya bermain game tersebut kalau saya melihat ketika liburan sekolah karena anak saya sekolah di pesantren, menurut saya ketika pulang dari pesantren anak cenderung berdiam diri dan selalu menghabiskan waktu untuk bermain game Free Fire yang sehinggalan anak lupa akan waktu dan sering begadang”<sup>45</sup>

Pendapat yang sama juga diterangkan oleh Yudi Aning Skar Widayanto mengatakan:

“Menurut saya anak cenderung menjadi lebih murung ketika bermain game ff apalagi dalam keadaan kalah, sering marah-marah, terkadang membanting hpnya. Karena itu kurang bermanfaat kalau menurut pendapat saya dikarenakan dapat menyebabkan lingkungan yang kurang sehat apabila peran orang tua sebagai mengawasi anak sangat kurang mengawas terhadap anak”<sup>46</sup>

Dari hasil wawancara tersebut seorang anak tentu akan menjadi seorang yang murung dan penyendiri, tidak hanya sebatas itu saja anak-anak akan menjadi seorang yang suka marah-marah jikalau dalam bermain sedang dalam kalah atau perihal masalah jaringan yang buruk.

Tidak hanya sebatas itu saja anak-anak yang bermain juga menyebabkan gangguan terhadap lingkungannya, hal ini diterangkan oleh Agus Siswanto yang mengatakan:

“Menurut pendapat saya anak menjadi kecanduan apalagi kalau sudah kecanduan dalam bermain *game Free Fire* malah menjadi ancaman ketenangan dalam lingkungan masyarakat apa lagi kalau sudah bermain dan berkumpul pasti sangat berisik, kadang sampai berteriak, kadang berkata kotor dan kasar. Ketika ditegur hanya berhenti sebentar selang waktu kembali seperti biasanya ngumpul lagi dan berisik lagi”<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Adi Purnama “Wawancara” 21 Juni 2024 Pukul 14.30 WIB

<sup>46</sup> Yudi Aning Skar Widayanto “Wawancara” 15 Juni 2024 Pukul 17.02 WIB

<sup>47</sup> Agus Siswanto “Wawancara” 19 Juni 2024 Pukul 11.25 WIB

Hal serupa juga disampaikan oleh Ansyori yang terganggu akan anak-anak yang bermain game free fire ini:

“Menurut saya kurang ada manfaatnya dan banyaknya sifat tercemar ketika bermain, apalagi seorang anak ketika bermain FF suara dari perangkat hp sangat berisik sekali karena volume hpnya di naikan tentu hal tersebut menjadi gangguan ketika saya sedang istirahat, karena banyak sekali merugikan sekitar apalagi kita selaku orang tua pasti ketika malam tiba kita butuh istirahat setelah bekerja, datang anak bermain hp dan itu sangat mengganggu istirahat. Anak ketika sedang bermain seketika berubah dan menjadi kecanduan dalam bermain, lupa akan belajar, tidak kenal waktu, dan bahkan sering begadang”<sup>48</sup>

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak yang bermain game *Free Fire* ini dapat mengganggu lingkungan sekitar bahkan seorang anak yang juga bermain didalam rumah juga bisa mengganggu dengan suara volume hp yang sangat kencang sehingga menjadi terganggu, kemudian juga anak suka teriak-teriak sangat heboh yang membuat kebisingan apalagi di waktu malam hari. Hal tersebut menyebabkan terganggunya lingkungan sekitar akan orang yang hendak istirahat.

Selain itu saja penilaian orang tua maupun masyarakat mengenai game *Free Fire* ini adalah kebanyakan tidak ada nilai positif dalam bermain game *Free Fire* ini hal ini disampaikan oleh Asmawi Yulis yang mengatakan:

“Saya rasa tidak adanya nilai positif, hanya memberikan dampak buruk bagi anak yang membuat tidak ingat waktu, kadang lupa makan, kadang belajar tidak ingat lagi”<sup>49</sup>

Hal serupa juga disampaikan oleh Kustila Dewi mengatakan:

“Nilai positif dalam bermain *Free Fire* ini menurut saya rasanya tidak ada, karena anak menjadi malas belajar, suka meminta uang lebih, sering

---

<sup>48</sup> Ansyori “Wawancara” 26 Juni 2024 Pukul 21.57 WIB

<sup>49</sup> Asmawi Yulis “Wawancara” 24 Juni 2024 Pukul 13.59 WIB

begadang, suka berkata kasar. Biasanya untuk saya pribadi untuk mengatasinya adalah mengurangi akses untuk bermain dan menyita hp ketika ingin tidur, terkadang masih juga kecolongan ketika saya tidur yang menyebabkan anak bermain hp untuk memainkan hp sepanjang malam”<sup>50</sup>

Kemudian di perkuat oleh Rahmad Rudi yang mengatakan:

“Menurut penilaian saya tidak ada nilai positif yang dapat diambil dalam bermain game *Free Fire* ini, dapat menyebabkan efek buruk dalam kesehatan dan menambah beban biaya untuk membeli kuota”<sup>51</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan diatas bahwa penilaian orang tua dalam persepsi mereka mengenai game *Free Fire* adalah tidak ditemukannya nilai positif dalam bermain game tersebut, malah banyak menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan, lupa waktu, dan menjadi pemboros.

## 2. Dampak bermain game *Free Fire* bagi Gamers *Free Fire*

Dampak adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai akibat suatu aktivitas, dampak bisa berupa positif dan negatif. Dalam bermain game tentunya *Free Fire* pasti akan berdampak untuk para pemainnya yang dimana hal ini tergantung seorang pemain (*gamers*) dalam bermain dan bisa mengambil manfaat dari game *Free Fire* ini.

Tentu dampak dari bermain game *Free Fire* ini tergantung bagaimana seseorang memainkannya dan bagaimana cara orang tua dalam mendidik anaknya hal ini disampaikan oleh Indra Kusnadi mengatakan:

“Menurut saya selaku orang tua manfaat anak dalam bermain game *Free Fire* ini tentu ada, cuman tergantung orang tua sendiri yang bagaimana mengatur jam bermainnya, mengawasi, dan mengontrol anak, memang betul anak

---

<sup>50</sup> Kustila Dewi “Wawancara” 26 Juni 2024 Pukul 17.12 WIB

<sup>51</sup> Rahmad Rudi “Wawancara” 26 Juni 2024 Pukul 17.01 WIB

ketika bermain kadang lupa waktu dan sering berkata kasar. Dampak nya dari bermain free fire ini bagi saya ada positifnya ada juga negatifnya”<sup>52</sup>

Hal serupa juga disampaikan dalam wawancara bersama M.Sadeli

ZH yang mengatakan:

“Tentu dalam bermain *Free Fire* ini ada nilai positif dan negatif nya ada juga dampak baik maupun buruknya, kalau dimainkan secara berlebihan dapat menyebabkan anak menjadi lalai akan waktunya. Tidak hanya sebatas itu saja anak-anak justru butuh dibimbing dan diawasi terus dalam bermain game ini, agar anak tidak mudah terjerumus oleh dan mendapatkan dampak buruk kedepannya”<sup>53</sup>

Dalam wawancara yang disampaikan oleh dua orang narasumber diatas dapat dikatakan game *Free Fire* memiliki nilai positif atau dampak positif asalkan tergantung bagaimana lagi orang tua dapat mendidik anak dengan benar.

Selain dari jawaban dari narasumber diatas tentu ada juga dampak negatif dari bermain game *Free Fire* ini hal ini diterangkan oleh narasumber lain dalam wawancara mengenai dampak bagi anak dalam bermain *Free Fire* ini adalah dampak negatif dan memiliki penilaian orang tua dimana dalam hal ini diterangkan oleh Reni Asma,SE mengatakan:

“Game *Free Fire* banyak nilai negatif nya hampir tidak ada nilai positifnya sama sekali, apalagi untuk usia anak sekolah tentu belum bisa diberikan permainan yang seperti itu cuman kita selaku orang tua hanya butuh mengedukasikan dan mengawasi anak-anak dalam bermain game tersebut sehingga anak tidak menjadi kebergantungan akan bermain *Free Fire* walaupun agak susah untuk memberitahukannya”<sup>54</sup>

Hal serupa juga diperkuat oleh Yudi Aning Skar Widayanto mengatakan:

---

<sup>52</sup> Indra Kusnadi “Wawancara” 15 Juni 2024 Pukul 20.32 WIB

<sup>53</sup> M. Sadeli ZH “Wawancara” 24 Juni 2024 Pukul 15.28 WIB

<sup>54</sup> Reni Asma, SE “Wawancara” 15 Juni 2024 Pukul 15.58 WIB

“Sama sekali tidak ada nilai positif dalam bermain game *Free Fire* ini apalagi dimainkan secara berlebihan, game ini hanya menjadi ancaman untuk generasi muda apalagi tanpa pengawasan orang tua menjadi kecemasan untuk orang tua pada saat ini. Bermain secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak buruk bagi anak yang memainkan secara berlebihan”<sup>55</sup>

Kemudian juga disampaikan oleh Agus Siswanto:

“Tidak ada nilai positif yang terkandung dalam game *Free Fire* ini, malah sangat berdampak buruk bagi yang memainkannya dan juga orang sekitar. Apalagi dimainkan secara berlebihan tentu sangat banyak pengaruh yang diberikan dimulai dari kesehatan, tidak belajar untuk sekolah, melalaikan waktu, dan membuat keributan warga sekitar”<sup>56</sup>

Kemudian hasil wawancara diatas juga diperkuat dengan wawancara dari narasumber lainnya yang mengatakan game *Free Fire* ini menyebabkan kecanduan dalam bermain, sifat anak yang berubah, merusak mata, merusak kesehatan, boros, jarang belajar, dan masih dampak buruk lainnya dari pengaruh bermain *Free Fire* ini.

Selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap anak-anak yang bermain *Free Fire* yang berada di RT 009 pada tanggal 24 Juni 2024 pada pukul 18.26 WIB. Peneliti melihat bahwa anak-anak (*player*) *Free Fire* sedang memainkan game *Free Fire* ketika waktu sholat maghrib, hal ini tentu menjadi dampak bagi pemain yang memainkan game ini menjadi lupa akan waktu dan berada dirumah masing-masing.

### C. Pembahasan

Hasil dari observasi dan wawancara maka selanjutnya akan dilakukan analisis terhadap hasil penelitian, peneliti akan mengimplementasikan hasil

---

<sup>55</sup> Yudi Aning Skar Widayanto “Wawancara” 15 Juni 2024 Pukul 17.02 WIB

<sup>56</sup> Agus Siswanto “Wawancara” 19 Juni 2024 Pukul 11.25 WIB

wawancara dengan informan terkait tentang “Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru” adalah sebagai berikut:

### **1. Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire***

Persepsi merupakan adalah reaksi yang terpadu yang terjadi dalam diri seorang dan terdiri dari pengorganisasian dan interpretasi yang dirasakan sehingga informasi yang didapatkan menjadi suatu yang bermakna. Persepsi memiliki tiga indikator yang akan terbentuknya sebuah persepsi yaitu tanggapan, pendapat, dan penilaian.

Berdasarkan hal tersebut peneliti membagi menjadi tiga indikator tentang persepsi yaitu:

#### **a. Tanggapan**

Tanggapan adalah gambaran tentang suatu objek yang tertinggal di ingatan setelah melakukan pengamatan. Tanggapan dikenal juga dengan kesan, bekas atau kenangan. Biasanya tanggapan berada pada ruang bawah sadar atau pra sadar, dan tanggapan itu disadari kembali setelah berada dalam kesadaran yang diakibatkan oleh sesuatu.

Berdasarkan penemuan yang terjadi di lapangan, peneliti menemukan tanggapan orang tua yang dapat dilihat dari persepsi orang tua yang menyampaikan persepsi mereka sesuai dengan apa yang mereka lihat, alami, dan ketahui, baik itu secara positif maupun negatif mengenai Game *Free Fire*.

Peneliti menemukan aspek tanggapan dari persepsi orang tua terhadap game *Free Fire* ini tidak baik atau bisa dibilang tidak ada manfaatnya dalam bermain game tersebut. Hal tersebut tidak lain adalah melihat dari dampak dari anak-anak yang kecanduan game *Free Fire* yang rata-rata tidak ada yang baik dan kurang bermanfaat. Dampak negatif game *Free Fire* ini dapat membuat anak menjadi kurang bergaul dan banyak diam, mengganggu persekolahan, mengganggu dan menjadi malas belajar, mengganggu kesehatan, dan menjadi lupa waktu. Anak yang menjadi kecanduan akibat bermain game *Free Fire* cenderung tidak mendengarkan nasihat dari orang tua, lupa makan, selalu memaksa dan meminta uang lebih untuk membeli kuota, membuang waktu dan tenaga, dan menjadi lupa dengan waktu. Tidak hanya sebatas itu saja yang dialami anak selaku hanya memainkan game akan tetapi hal tersebut mengganggu lingkungan terdekat dan sekitar, dimulai dari mengganggu ketenangan ketika sedang beristirahat, anak menjadi suka berkata kasar dan kotor, dan masih banyak dampak buruk yang terjadi ketika bermain game *Free Fire* secara berlebihan.

Hal ini sesuai dengan teori psikologi yang mengatakan bahwa perilaku sosial individu dipengaruhi oleh interaksi individu dan lingkungan individu. Lingkungan yang didominasi oleh penggemar *game online* mempengaruhi perilaku sosial seorang remaja untuk berperilaku seperti yang ada di lingkungannya. Interaksi individu dan lingkungan tidak dapat berdiri sendiri-sendiri, namun juga dapat saling mempengaruhi. Artinya, lingkungan

yang dipersepsikan oleh seseorang merupakan fungsi dari individu tersebut. Berlaku juga bahwa keadaan seseorang merupakan fungsi dari lingkungan.<sup>57</sup>

Hal tersebut juga mendukung dari teori yang mengatakan dampak yang akan muncul akibat bermain game *Free Fire* meliputi beberapa aspek yaitu, aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

b. Pendapat

Pendapat merupakan sebuah aspek dari persepsi yang menggambarkan bagaimana sebuah dugaan, perkiraan, sangkaan, anggapan pendapat tentang subjektif perasaan terhadap sesuatu.

Berdasarkan penemuan yang peneliti temukan di lapangan, aspek pendapat dapat terlihat dari bagaimana orang tua dan tokoh masyarakat yang ada di Kelurahan Talang Rimbo Baru tentang bagaimana tentang pendapat mereka terkait game *Free Fire* tentang yang dialami agar dapat memberikan pendapat mereka tentang hal tersebut.

Pendapat orang tua maupun masyarakat yang ada di Kelurahan Talang Rimbo Baru mengenai game *Free Fire* dapat disimpulkan tidak baik atau bisa dibilang tidak bermanfaat, hal tersebut banyaknya dampak negatif yang didapat oleh anak-anak maupun keluhan orang tua dan masyarakat sekitar. Terlihat bahwa anak yang menjadi kecanduan game *free fire* sering menyendiri dan menjaga jarak dengan teman sebayanya. Dampak yang lainnya adalah tugas sekolah menjadi terbelakalai, selalu meminta uang

---

<sup>57</sup> Sugeng Sejati. Psikologi Sosial. Yogyakarta: Penerbit Teras. (2012). hlm.16

lebih untuk bermain dan digunakan membeli kuota, siklus pertemanan yang rusak, sering berkata kasar dan kotor, lupa makan, merusak kesehatan, dan membuang waktu yang sia-sia diakibatkan oleh terlalu banyak dan kecanduan bermain game *Free Fire*.

Masyarakat juga merasakan dampak dari anak-anak yang bermain game *Free Fire* ini yang mengganggu istirahat ketika malam tiba, tentu hal itu mengganggu ketenangan istirahat malam hari. Anak-anak yang bermain di malam hari tentu membuat kebisingan, berteriak sangat heboh ketika bermain sehingga hal tersebut mengganggu orang untuk tidur. Kebanyakan yang bermain menjadi lupa waktu dan tidak bisa membagi waktu bermain dengan membagi waktu dengan aktivitas yang lebih positif. Tidak hanya sebatas itu saja terkadang menjadi lupa dengan kewajiban mereka sebagai pelajar, yaitu belajar dengan tekun, sholat, dan aktivitas bermanfaat selain dengan bermain *Free Fire* secara berlebihan.

c. Penilaian

Penilaian mengarahkan pada kegiatan menilai sifat-sifat kualitas dan keadaan dalam internal seseorang.

Berdasarkan penemuan yang dilakukan peneliti temukan dilapangan yang berkaitan dengan aspek penilaian orang tua dan masyarakat dapat dilihat dari bagaimana tentang persepsi mereka terhadap sikap dan nilai positif dari bermain game *Free Fire*.

Peneliti menemukan bahwa mayoritas jawaban narasumber menjawab tidak ada nilai positif yang terkandung dalam *Free Fire* yang

didapatkan melainkan anak-anak menjadi kecanduan akan bermain game *Free Fire* yang mengakibatkan anak-anak menjadi kecanduan untuk bermain. Relatif narasumber menjawab tidak ada nilai positif dan membuat dampak negatif untuk anak-anak yang bermain game *Free Fire*.

Anak-anak yang menjadi kecanduan akan bermain game *Free Fire* menjadi kurang bergaul dengan teman sebayanya, membuang waktu dan dengan bermain sampai lupa waktu, sering berkata-kata yang kasar, lupa makan, dan melupakan kewajibannya sebagai pelajar. Kecanduan yang diakibatkan game *Free Fire* ini juga dapat merusak kesehatan anak, tidak mendengarkan nasehat orang tua, selalu meminta uang lebih untuk membeli kuota, mudah marah dan emosian ketika sedang dipanggil, marah bahkan sampai membanting hp ketika sedang kalah maupun jaringan buruk.

## **2. Dampak bermain game *Free Fire* bagi Gamers *Free Fire***

Dampak bermain game *Free Fire* bagi yang memainkan (*Gamers*) *Free Fire* adalah dapat menimbulkan dampak negatif bagi yang memainkannya dimulai dari seorang yang bermain secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dalam bermain dengan secara berlebihan, emosi yang tidak terkontrol, merusak otak, mengganggu kesehatan, suka begadang, jadi malas dan kurang dalam melakukan aktivitas fisik, menjadi pribadi yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, dan menjadi boros.

Dengan kriteria yang telah dijelaskan pada hasil penelitian yang dilakukan penulis tentu hal tersebut sangat bertentangan dengan teori yang mengatakan dampak positif dari bermain game online adalah dapat

meningkatkan konsentrasi, dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa anak yang bermain game *Free Fire* tidak dapat fokus dengan baik dalam pembelajaran, hal tersebut karena sudah tertanam akan kecanduan dalam bermain game *Free Fire*. Dampak positif selanjutnya adalah membuat pemain game menjadi lebih disiplin, akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang susah dalam mengatur bahkan bisa dibilang tidak dapat mengatur aktivitasnya dengan baik, seperti telat bahkan lupa makan, lupa belajar, dan melupakan kewajiban atau aktivitas yang seharusnya mereka lakukan yang sesuai dengan usia anak. Kemudian dampak positif lainnya adalah dapat mempererat tali silaturahmi dan pengalaman pertemanan secara virtual, namun faktanya anak-anak yang bermain *Free Fire* ini cenderung kurang bergaul dan cenderung banyak diam, memang dalam kasus bermain game dengan teman sedekat atau melakukan fitur obrolan suara yang ada didalam game *Free Fire* bisa dikatakan sebagai mempererat tali silaturahmi akan tetapi semua itu berubah yang disebabkan meningkatnya tensi emosi bagi yang jikalau ada kesalahan bahkan kalah dalam bermain.

Cara yang dilakukan oleh orang tua dalam menanggulangi anak yang kecanduan dalam bermain game *Free Fire* yaitu, menasehatinya, menegur, mengingatkan agar berhenti dulu bermain, memarahi apabila sudah bermain dengan waktu yang cukup lama, mengambil ponsel agar tidak bermain game *Free Fire* lagi, membatasi anak dalam penggunaan ponsel, dan/ atau tidak memberikan uang yang digunakan untuk membeli kuota internet sehingga mereka tidak bisa bermain *Free Fire* lagi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Persepsi orang tua terhadap game *Free Fire* yang dilihat dari indikator-indikator persepsi yaitu tanggapan, pendapat, dan penilaian masyarakat terhadap anak-anak yang menjadi kecanduan dalam bermain *Free Fire* dan memberikan dampak mengenai bermain game tersebut.

Persepsi orang tua dan tokoh masyarakat yang berada di Kelurahan Talang Rimbo Baru mengenai game *Free Fire* tidak baik dan tidak memberikan manfaat, dikarenakan anak-anak yang memainkan game tersebut tidak hanya menjadikan game *Free Fire* ini sebagai hiburan atau mengisi waktu luang namun malah menjadi pergesehan yang menjadi aktivitas keseharian rutin dan dimainkan secara berlebihan yang menyebabkan kekhawatiran orang tua dan masyarakat akan pergesehan karakteristik anak maupun remaja.

2. Dampak dari Game *Free Fire* dampak negatif yang meliputi berbagai aspek yaitu, psikologi, akademik, sosial, kesehatan, dan uang. Kecanduan akan bermain game tentu dapat membuat yang memainkannya menjadi kurang bergaul dengan lingkungan sekitar yang cenderung banyak diam ketika berada di lingkungan. Tidak hanya sebatas itu saja tentu kalau dimainkan secara

berlebihan akan dapat mengganggu sekolah, mengganggu belajar, merusak kesehatan, dan menjadi lalai bahkan lupa dengan waktu.

Dampak lainnya tidak hanya para pelaku yang memainkan game *Free Fire* saja, akan tetapi dapat mengganggu masyarakat yang ingin istirahat di malam hari, suka membantah orang tua, susah untuk diminta tolong, tidak mendengar nasehat dari orang tua, selalu marah ketika dipanggil pada saat sedang bermain game, suka berkata kasar, dan tentu emosian dan marah ketika kalah bermain atau masalah sinyal tidak stabil.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru, maka penulis yang juga merupakan pernah bermain game *Free Fire* memberikan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan dengan pihak-pihak terkait yaitu:

1. Orang Tua seharusnya harus lebih memperhatikan anaknya dalam bermain hp, bagaimana ia bermain, dengan siapa ia bermain, bagaimana perilaku anak tersebut, dan yang paling penting adalah orang tua harus memberikan kasih sayang terhadap anak yang dibutuhkan oleh seorang anak. Orang tua harus bisa meneladani yang sesuai dengan surat Luqman:13-19 mengenai menasehati, mengontrol, dan memabagi waktu anak antara bermain dan belajar. Agar anak-anak tidak mudah menjadi candu akibat bermain game *Free Fire*.

2. Untuk *Player Free Fire* ataupun bermain game online lainnya diharapkan untuk dapat mengurangi bermain game secara berlebihan. Hal ini bertujuan untuk mengurangi dampak negatif dalam bermain game, serta untuk membentuk karakter yang lebih baik untuk masa yang akan datang.
3. Tokoh Masyarakat maupun Elemen Masyarakat tentu perlu memberikan dorongan kepada generasi penerus nya agar bisa mengurangi kebiasaan dalam bermain game secara berlebihan dengan cara membuat kegiatan ataupun acara yang melibatkan anak-anak maupun remaja untuk dapat ikut berpartisipasi. Tidak hanya dapat memberikan nasehat dan menegur nya, akan tetapi bisa mengajaknya menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya.
4. Terkhusus Developer Garena *Free Fire* untuk dapat memberikan pembatasan terhadap playernya dalam bermain game, tidak hanya sebatas itu saja pengoptimalan dalam membentuk karakter dan sifat kompetitif harus dibentuk dengan sebaik-baiknya agar *Player* yang memainkan tidak hanya menghabiskan waktunya saja dalam bermain game akan tetapi dapat membentuk playernya sendiri menjadi calon atlet yang tentu dapat menjadikan dampak positif bagi yang bermain *Free Fire*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Huraerah, Op.cit. Marsaid, *Perlindungan Hukum Anak Pidana Dalam Perspektif Hukum Islam (Maqasid Asy-Syari'ah)*, (Palembang: NoerFikri, 2015)
- Anggraini, Nia, and Dyah Rachmawati Sugiyanto. "Pemaknaan Bahasa Dalam Percakapan Pemain Online Game." *Communications* 3.1 (2021).
- Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 1989)
- Debi, Debi Fitri Ramadhani, and Yamin Yamin. "Hubungan Game Online "Free Fire" Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas VI." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7.3 (2021).
- Ermawati, Nanik, and Zamrud Mirah Delima. "Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Dan Pengalaman Terhadap Minat Wajib Pajak Menggunakan Sistem E-Filing (Studi Kasus Wajib Pajak Orang Pribadi Di Kabupaten Pati)." *Jurnal Akuntansi Indonesia* 5.2 (2016): 163-174.
- Fauzi, Ach. "Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik." *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA* 2.1 (2019).
- Furqan, Shelly. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. Diss. IAIN BENGKULU, 2020.

- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosadakarya, 2014).
- Mirna, Novianto Yudha Laksana. "KOMUNIKASI SOSIAL ANAK MELALUI GAME GARENA FREE FIRE." *Lektur, Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol 5, No 4 (2022).
- Putra, Robby Aditya. "Diskursus Branding Perempuan Pondok Pesantren di Instagram (Studi Kasus Pondok Pesantren Modern Gontor Putri 1)." *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 4.1 (2019).
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif DAN R&D (25 ed.)*. Bandung: ALPABETA. (2017).
- Supriatno, Djoko, Choirul Bachtiar, and Irma Noeviyanti. "Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun dalam Game Online Free Fire." *JURNAL PARADIGMA MADANI* 9.1 (2022).
- Syarnubi, Sukarman. "Metodologi Penelitian kuantitatif dan kualitatif." *Lembaga Penerbitan dan Percetakan, LP2, STAIN Curup* 20111 (2011).
- Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan
- UU No. 17 Tahun 2016 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak
- V.Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2004),

Masrury, Farhan. "KONSEP PARENTING DALAM PERSPEKTIF AL QUR'AN:(ANALISIS SURAH LUQMAN AYAT 13-19)." *Minhaj: Jurnal Ilmu Syariah* 2.2 (2021): 205-224.

Surya Adhi Agoesta, Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Surakarta), (Skripsi Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2016)

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
 Nomor: 21 Tahun 2024

Tentang  
 PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN PEMBIMBING II DALAM PENULISAN SKRIPSI  
 DEKAN FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa perlu ditunjuk Dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud;  
 b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas tersebut;
- Mengingat : 1. Undang – undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional  
 2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Curup;  
 3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2019 tentang STATUTA Institut Agama Islam Negeri Curup;  
 4. Peraturan Menteri Agama Nomor 28 Tahun 2022 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;  
 5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 Tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi  
 6. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022 tanggal 18 April 2022 Tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026;  
 7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0700/In.34/2/KP.07.6/09/2023 tanggal 29 September 2023 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Curup;
- Memperhatikan : Berita acara seminar proposal Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam tanggal 05 Desember 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan  
 Pertama : Keputusan Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Menunjuk Saudara :
- |      |                         |                          |
|------|-------------------------|--------------------------|
| : 1. | Nur Cholis, M.Ag        | : 19920424 2019303 1 013 |
| : 2. | Robby Aditya Putra, MA. | : 19921223 201801 1 002  |
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
- Nama : Rendy Acmad Ali Akbar  
 Nim : 20521061  
 Judul Skripsi : Persepsi Orang Tua Terhadap *Game Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru
- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan kontens skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan;
- Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
- Kelima : Surat keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Keenam : Surat keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku;



Ditetapkan di Curup  
 Pada tanggal 07 Maret 2024  
 Dekan,

Fakhruddin,

- Tembusan :
1. Bendahara IAIN Curup;
  2. Kasubbag FUAD IAIN Curup;
  3. Dosen Pembimbing I dan II;
  4. Prodi yang Bersangkutan/
  5. Layanan Akademik
  6. Mahasiswa yang bersangkutan.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

**FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telp. (0732) 21010-7003044  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-mail: -

Nomor : 402/In.34/FU/PP.00.9/05/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : Proposal dan Instrumen  
Perihal : **Surat Keterangan Izin Penelitian**

30 Mei 2024

Dengan ini Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini benar melakukan penelitian, atas nama:

Nama : Rendy Achmad Ali Akbar  
NIM : 20521061  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Judul Skripsi : Persepsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru  
Waktu Penelitian : 30 Mei 2024 s.d 30 Agustus 2024  
Tempat Penelitian : Talang Rimbo Baru  
Tempat Penelitian : -

Demikian surat ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Curup, 30 Mei 2024  
Dekan

**Dr. Fakhruddin, M.Pd.I**

NIP 19750112 200604 1 009



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
KECAMATAN CURUP TENGAH  
**KELURAHAN TALANG RIMBO BARU**  
Jl. Letjen. Soeprapto RT.004 RW.002 Talang Rimbo Baru Kode Pos 39113

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

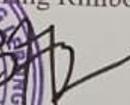
Nomor : 420 / 235 / TRB / 2024

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **ETTY ZULYANI**  
Nip : 196901211992022001  
Jabatan : Lurah Kelurahan Talang Rimbo Baru  
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :  
Nama : **RENDY ACHMAD ALI AKBAR**  
Nim : 20521061  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Program Studi/Jur/Univ : Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Usuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Curup

Menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di atas benar telah selesai melakukan penelitian di wilayah Kelurahan Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah Kabupaten Rejang Lebong terhitung dari tanggal 30 Mei 2024 s/d 03 Juli 2024 dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :  
**“Persepsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Talang Rimbo Baru, 03 Juli 2024  
Lurah Talang Rimbo Baru  
  
**ETTY ZULYANI**  
NIP. 196901211992022001





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

DEPAN

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: RENDY ACMAD ALI AKBAR
NIM	: 2052 1061
PROGRAM STUDI	: UHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH / KDI
FAKULTAS	:
DOSEN PEMBIMBING I	: NUR CHOLIS, M. Ag
DOSEN PEMBIMBING II	: DR. ROBBY ADITYA PUTRA, M. A
JUDUL SKRIPSI	: PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP GAME FREE FIRE DI KEURAHAN TALANG RIMBO BARU
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	13-05-2024	Melaksanakan Penulisan	cp-
2.	16-05-2024	Penambahan materi dan teori format	cp-
3.	19-05-2024	Acc Bab 1-3 dan khus untuk penulisan	cp-
4.	18-06-2024	Revisi BAB 4	cp-
5.	20-06-2024	Acc BAB 4	cp-
6.	27-06-2024	Bimbingan Bab 4 dan 5	cp-
7.	3-7-2024	Revisi wawancara dan diperbaiki	cp-
8.	9-7-2024	Acc Bab 4.5 dan Abstrak	cp-
9.		Acc Skripsi dan lanjut Sidang	cp-
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Nur Choliz, M. Ag

NIP. 14920424 201903 1 013

CURUP, .....202

PEMBIMBING II,

NIP.

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

BELAKANG

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: RENDY ACMAO ALI AKBAR
NIM	: 2052 1061
PROGRAM STUDI	: KPI
FAKULTAS	: UJHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
PEMBIMBING I	: NUR CHOLIS, M. Ag
PEMBIMBING II	: DR. ROBBY ADITYA PUTRA, M. A
JUDUL SKRIPSI	: PERSEPSI ORANG TUA TERHADAP GAME FREE FIRE DI KELURAHAN TALANG RIMBO BARU
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	13-05-2024	Bimbingan Bab 1-3	
2.	16-05-2024	Revisi Bab 1-3	
3.	19 Mei 2024	Acc Bab 1-3 dan lanjut Penelitian	
4.	18-06-2024	Bimbingan BAB 4	
5.	20-06-2024	Acc BAB 4	
6.	27-06-2024	Revisi Bab 5	
7.	30-6-2024	Acc BAB 5	
8.	3/7/2024	Acc + Sidang Skripsi	
9.			
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

CURUP, .....202

PEMBIMBING I,

Nur Choliz M. Ag  
.....  
NIP.

PEMBIMBING II,

Dr. Robby Aditya Putra M. A  
.....  
NIP. 19921223 201001 1 002

## **Pedoman Wawancara Terstruktur**

### **Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru**

Subjek yang diwawancarai : Orang Tua dan Tokoh Masyarakat

Lokasi Penelitian : Talang Rimbo Baru

Hari/ Tanggal :

Petunjuk Umum Wawancara :

1. Mengucapkan terimakasih atas kesediaan diwawancarai
2. Melakukan perkenalan dua arah, baik peneliti maupun informan
3. Dalam diskusi informan bebas mengeluarkan pendapat
4. Dalam wawancara tidak ada jawaban benar ataupun salah

#### **Identitas Informan**

**Nama** :

**Jenis Kelamin** :

**Keterangan** :

1. Apa persepsi ibu/ bapak tentang game free fire?
2. Bagaimana kondisi anak ketika sebelum dan sesudah bermain free fire?
3. Apa respon orang tua secara agama mengenai game free fire?
4. Apa ibu/ bapak melihat dampak anak terhadap game free fire?
5. Bagaimana cara orang tua mendiskusikan dan mengedukasikan anak tentang bermain free fire?
6. Sejauh mana game Free Fire dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak-anak?
7. Apakah bermain free fire mempengaruhi prestasi akademik anak dan disiplin anak dalam sekolah?
8. Apakah orang tua mendorong anak-anak mereka untuk bermain game Free Fire atau lebih memilih aktivitas lain?
9. Apakah bermain Free Fire dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi dan kolaborasi antar anak?

## Dokumentasi dengan Herwanto



## Dokumentasi dengan Ratna Priyanti dan Feri Ishandi



## Dokumentasi dengan Indra Kusnadi



## Dokumentasi dengan Reni Asma



## Dokumentasi dengan Yudi Aning Skar Widayanto



## Dokumentasi dengan Agus Siswanto



Dokumentasi dengan Sunaryo



Dokumentasi dengan Adi Purnama



## Dokumentasi dengan Asmawi Yulis



## Dokumentasi dengan M.Rais Fatoni



Dokumentasi dengan M. Sadeli ZH



Dokumentasi dengan Rahmad Rudi



Dokumentasi dengan Kustila Dewi



Dokumentasi Dengan Ansyori



### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *ASMAWI YULIS (51)*

Keterangan : *KETUA RT 06*

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

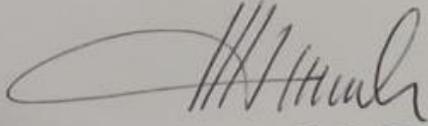
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi – **“Pesespsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru”**

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

  
(*Asmawi° Yulis°*)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ADI PURNAMA**

Keterangan :

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

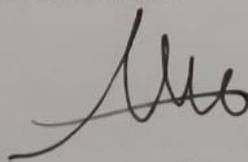
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024



(M. ADI PURNAMA)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ABUS SISWANTO

Keterangan : KETUA RT. 05

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024



(.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SUNARYO

Keterangan : Ketua RT 08

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

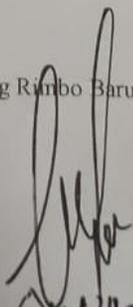
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

  
(.....SUNARYO.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RENDI ASMA SE

Keterangan : IBU RUMAH TANGGA

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru, 15 Juni 2024

  
(..... RENDI ASMA SE .....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : YUDI ANING SKAR WIDAYANTO

Keterangan : KETUA RT. 04

Mencerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

Yocdu  
(YUDI ANING SKAR W.)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Feni Iswan di  
Keterangan : 46 (Pejabat)

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

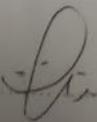
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

(..........)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indra Kusnadi

Keterangan : (30) Dayang

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

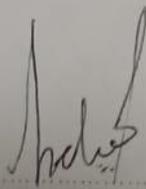
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

()

Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. RAIS FATONI

Keterangan : KETUA RT 07

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

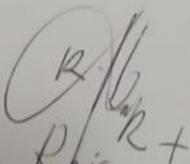
NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru, 24-6-2024

  
M. RAIS FATONI

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rokno Prianti

Keterangan : 43 (Ibu Ruman Tanjung)

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persepsi Orang Tua Terhadap Game *Free Fire* di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

Rendi

(.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herwanto

Keterangan : 50h (orang tua)

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru, 13, Juni 2024

Herwanto

(.....)

**Keterangan Telah Melakukan Wawancara**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ansyori (47)

Keterangan : Ketua RT 10

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

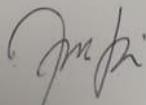
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persepsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024

  
(.....Ansyori.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kushiha Dewi (44)

Keterangan : IRT

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

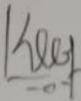
NIM : 20521061

Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru, 26 - Juli - 2024

  
(.....Kushiha Dewi.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Rommad Rendi (SR)*

Keterangan : *Swasta*

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

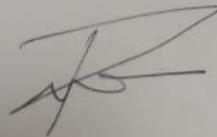
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024



(.....)

### Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. SADIKI ZH (96)

Keterangan :

Menerapkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rendi Achmad Ali Akbar

NIM : 20521061

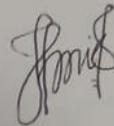
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah melakukan wawancara dengan judul skripsi "**Persespsi Orang Tua Terhadap Game Free Fire di Kelurahan Talang Rimbo Baru**"

Demikianlah surat keterangan yang dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana semestinya.

Talang Rimbo Baru,

2024



(M. SADIKI ZH.....)