

KOMUNIKASI REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE PUBG MOBILE (Studi Kasus Remaja Usia 17-20 di Jorong Rajo Dani Kecamatan Padang Ganting)

Elviza Fitri, Refika Mastanora

UIN Mahmud Yunus Batusangkar
elvizafitri616@gmail.com, refikamastanora@uinmybatusangkar.ac.id

DOI: 10.31958/kinema.v3i2.10920

ARTICLE INFO

Article history

Received: 21-10-2024

Revised: 30-10-2024

Accepted: 03-12-2024

Keywords:

verbal and non-verbal
communication, online
gaming

ABSTRACT

The main issue discussed in this research is how the verbal and non-verbal communication of adolescents is affected by their dependency on PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile game. The background of this research is based on the excessive involvement of adolescents in online gaming, leading to dependency and changes in communication styles among individuals, both verbally and non-verbally. The purpose of this thesis is to describe the forms of verbal and non-verbal communication among users of the online game PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile and to describe the forms of dependency caused by adolescents playing PUBG Mobile in Jorong Rajo Dani, Padang Ganting District. The research design used in this study is field research with a qualitative descriptive approach. The descriptive method aims to portray a phenomenon that occurs in a natural setting. Data collection techniques used in this research are interviews and documentation. The analysis techniques employed include data reduction, data presentation, and drawing conclusions or verification. The results of the research can be summarized as follows: First, the communication process occurs effectively, both in face-to-face interactions and online through features such as chatting and voice communication, accompanied by stickers and emojis as means of self-expression during online communication. Second, based on the research conducted, it was found that the forms of dependency caused by adolescents playing PlayerUnknown's Battlegrounds Mobile include salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, and problems. Therefore, it can be concluded that the informants tend to experience salience and tolerance dependency.

PENDAHULUAN

Era masa modern saat sekarang tidak dipungkiri kemajuan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan cepat dan mudah. Dengan adanya internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk

mendapat informasi terkini. Tentunya banyak sekali hiburan yang ditawarkan dari Internet seperti *instagram*, *email*, *film*, berita, dan *game online* (Ali dan Dwikurnaningsih, 2019:123).

Game online merupakan suatu *style* hidup baru bagi beberapa orang khususnya di kalangan anak remaja dan pelajar. Saat ini banyak ditemui *game online* yang sedang besar perkembangannya di berbagai sosial media. Banyak ditemui berbagai macam tipe *game online*, mulai dari *genre* perang, olahraga, simulasi, dan sebagainya. Semua *game online* bisa dimainkan berdasarkan aturan-aturan tertentu untuk menentukan siapa yang menang dan kalah, sebagian besar konteksnya tidak serius dan untuk menghibur diri (Kurniawan dkk., 2022:322).

Di Indonesia, telah banyak fenomena bermain *game* yang melibatkan banyak remaja. *Game online* mendapat sambutan yang luar biasa terutama bagi remaja. Pengguna *game online* di Indonesia untuk produk dari *Lyto* sudah mencapai data 6 juta orang. Jumlah yang fantastis untuk ukuran industri yang baru muncul di Indonesia. Bahkan dapat dikatakan bahwa industri ini belum memiliki tempat yang jelas di Indonesia. Survey yang dilakukan oleh media *analysis laboratory* pada tahun 1998 mengatakan bahwa pengguna *game online* terbanyak adalah remaja (Syahrani, 2015:86).

Menurut Syahrani, remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit remaja saat sekarang yang ikut larut dalam bermain *game online*, bahkan mereka rela menghabiskan uang jajanannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. Para pemain *game online* bisa menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting seperti makan, minum atau belajar. Mereka memainkan *game* bahkan sampai larut malam karena terlalu asik untuk bermain *game online* (Syahrani, 2015:86).

Salah satu *game online* yang digemari remaja yaitu *PUBG (Player Unknown's Battle Ground)*, *pubg* adalah sebuah *game multiplayer kompetitif* yang menjadikan "*Battle-Royale*" sebagai *genre* utama. *Battle-royale* sendiri merupakan sebuah film klasik Jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. Permainan ini bisa dimainkan secara *solo* (sendiri), *duo* (2 orang) dan *squad* (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari *friend list* (Fauzi, 2019:62).

Ketergantungan *game online* merupakan suatu sikap atau tindakan yang berlebihan dalam bermain *game online*, dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti. Sedangkan menurut Wang, yang mengatakan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan perasaan negatif namun hanya bersifat sementara. Sehingga, ketika seseorang bermain *game online* secara berlebihan maka akan mengakibatkan kecanduan *game online*, hal ini bisa saja menciptakan lagi perasaan kesepian. Bermain *game online* dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik (Fitri dkk., 2018:212).

Semakin populernya *game online* terutama *pubg* mengakibatkan *gamers* (pemain *game*) menjadi ketagihan atau ketergantungan akan *game* tersebut. Fase ketagihan dalam memainkan *games* ialah situasi dimana seseorang *gamers* sangat susah dalam melepaskan dirinya dari *game* tersebut. Contohnya yaitu *gamers* bisa menjadi gagal akan kehidupan *real-nya* dikarenakan sudah sangat terjerumus didalam *game* tersebut. *Gamers* biasanya merelakan jangka waktu tidurnya, merelakan pekerjaannya maupun waktu belajarnya, dan merelakan waktunya dengan keluarga. *Game online* juga bisa menyebabkan pola makan serta pola tidur terganggu, serta kesehatan akan terganggu (Fauzi, 2019:64).

Remaja yang bermain *game online*, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di *online game* saja sehingga dapat menimbulkan komunikasi antar sesama di *real life* akan berkurang. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami ketergantungan akan terus memikirkan *game* yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa

bermain *game* lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak (Anjasari dkk., 2020:2).

Namun dibalik kejadian-kejadian tersebut juga terdapat berbagai kasus tentang *game online* tersebut yang berujung narapidana seperti, FP (20) warga Cibinong, Kabupaten Bogor nekat membunuh sopir taksi *online* karena ingin mengambil uang milik korban. Kepada polisi, FP mengaku butuh uang Rp 180.000 untuk memperbaiki laptopnya yang rusak. Bagi FP, laptopnya merupakan alat untuk mendapatkan uang dari bermain *game online*. *Game online* ini satu- satunya sumber pendapatan dia (pelaku). Karena laptopnya rusak, pelaku tidak bisa main *game online* (Ramdhani dkk., 2019).

FP mencari cara bagaimana mendapatkan uang untuk memperbaiki laptopnya. Ia lalu memesan taksi *online* dengan menggunakan akun milik orang lain dengan tujuan Tajur, Bogor. Saat di lokasi, pelaku sengaja memberikan uang pecahan Rp agar korban mengeluarkan uang kembalian. Pelaku sudah merencanakan semuanya. Dia juga sudah menyiapkan *cutter* sebelum pesan taksi *online* (Ramdhani dkk., 2019).

Berdasarkan pengamatan awal terhadap remaja usia 17 sampai 20 tahun yang bermain *game online* di Jorong Rajo Dani Kecamatan Padang Ganting, umumnya *game* yang dimainkan adalah *pubg mobile*. Peneliti melihat ketika remaja yang bermain *game pubg mobile* mereka memperlihatkan ekspresi kekesalan ketika kalah dalam pertandingan serta mengucapkan bahasa kotor dan kasar seperti tolol, bodoh, noob dan bahasa kasar lainnya.

Berbagai efek yang ditimbulkan ketika mereka bermain *game pubg mobile* seperti lupa waktu, sehingga tidak memperhatikan waktu seperti waktu istirahat, waktu belajar, bahkan waktu shalat dan makan. Hubungan dengan teman sebaya dan keluarga jadi berkurang, karena pergaulannya hanya di *game online* saja yang nantinya akan menimbulkan suatu efek bagi *gamers* tersebut. Jika dilihat dari aspek ketergantungan pada remaja usia 17 sampai 20 tahun di Jorong Rajo Dani yang memainkan *game pubg mobile*, bahwa mereka lebih sering memainkan *game* hingga larut malam di warung atau tempat tongkrongannya.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara awal dengan salah seorang remaja Z (17) di Jorong Rajo Dani Kecamatan Padang Ganting, Z menyatakan bahwa dia menghabiskan waktunya selama 4 sampai 5 jam dalam sehari untuk bermain *game*. Hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi atau komunikasi sesama teman di dunia nyata, pola tidur, belajar dan membantu orang tua dan aktivitas lain karena asik bermain *game*.

Asumsi peneliti berdasarkan data wawancara awal remaja yang bermain *game* cenderung memiliki ketergantungan *tolerance*. Karena jika dilihat dari data awal tersebut remaja usia 17 sampai 20 tahun yang bermain *game pubg mobile* di Jorong Rajo Dani, memainkan *game* lebih sering sehingga meningkatnya waktu yang dibutuhkan mereka untuk bermain *game* setiap hari.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka dapat dilihat bahwa masih banyak remaja yang ketergantungan terhadap *game online pubg*. Maka penulis tertarik untuk meneliti secara mendalam terkait “Komunikasi Remaja Pengguna Game Online Pubg Mobile”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bersifat deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah metode yang menggambarkan suatu gejala atau fenomena yang terjadi di lapangan, obyek dalam penelitian ini yaitu obyek yang alamiah atau *natural setting*.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan

makna dari pada *generalisasi* (Sugiyono, 2016:1). Penelitian ini akan menggali informasi yang valid dan nanti akan dideskripsikan dan dituangkan dalam bentuk laporan tertulis mengenai komunikasi verbal dan non- verbal remaja ketergantungan *game online pubg mobile*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Bentuk komunikasi verbal remaja dalam *game online PUBG mobile*

Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan atau bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan (*speak language*). Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka.

Peneliti mewawancarai beberapa responden atau pemain *game* berdasarkan pengalaman mereka bermain *pubg mobile* sebagai berikut: “saya adalah seorang *gamers* dan *game* yang saya mainkan adalah *pubg mobile*, selama saya memainkan *game pubg mobile* saya sering mengucapkan kata-kata kasar seperti ketika saya kalah, saya menyebutkan nama binatang ke tim lawan yang menang karena saya tidak terima atas kekalahan itu”. (MI, 10 april 2023). “saya hanya menanggapi ujaran atau kata-kata kasar jika ujaran tersebut tertuju kepada saya dan begitupun sebaliknya”. (FA, 10 april 2023).

Sebelum melakukan pertandingan biasanya para *gamers* dalam suatu tim melakukan diskusi dan mengatur strategi agar dalam pertandingan nantinya tidak terjadi miskomunikasi, dan untuk mencapai kemenangan atau dalam *pubg* disebut dengan istilah “*winner winner chicken dinner*”.

Dalam bermain *game pubg mobile* ini indera para *player* harus peka seperti indera penglihatan dengan indera pendengaran, karena dalam *game* ini para *player* harus peka dengan keadaan sekitar dan penglihatan harus fokus agar tidak di *kill* oleh musuh yang datang dari arah belakang atau dari samping. Pandangan *player* dalam bermain harus luas melihat area sekitar dan harus sering memainkan kameranya untuk mengarahkan ke area *blind spot* seperti area samping dan belakang karena musuh bisa mengintai dari jarak +500 meter, oleh karena itu para *player* terkadang juga harus melihat ke mini map untuk melihat pergerakan musuh serta harus fokus dalam mendengar *step* musuh.

“saya melakukan diskusi dan mengatur strategi sebelum permainan dimulai, jika saya bermain dengan teman yang berada di dekat saya, saya akan melakukan diskusi secara langsung, tetapi jika saya bermain dengan tim di dunia maya maka saya akan melakukan diskusi secara virtual melalui *chatting* dan *voice*”. (P, 10 april 2023).

Berdasarkan wawancara *gamers* diatas, menjelaskan bahwa bentuk dari komunikasi verbal dalam *game pubg mobile* ini adalah secara langsung dan melalui *chatting* dan *voice* dalam *game* jika dalam keadaan virtual.

Berbagai bentuk komunikasi *game* tersebut merupakan komunikasi verbal, bahasa yang digunakan oleh para *gamers* tersebut tidak lepas dari bahasa gaul dan bahasa-bahasa daerah. Namun ketika terjadinya kekalahan biasanya *gamers* mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas dan bahasa gaul yang berkonotasi kotor dan kasar kepada teman satu tim mereka.

“saya sering mendengar kata-kata kasar dan kotor dari tim lawan yang merupakan beda daerah dari masing-masing pemain. Saya menyikapi ujaran tersebut dengan memberi *feedback* apabila ujaran tersebut tertuju kepada saya”. (A, 10 april 2023).

“saya melakukan diskusi saat bermain jika dengan teman yang berada di dekat saya, dan jika bermain sendiri saya akan menyesuaikan dalam pemilihan karakter dalam *game*”. (RY, 10 april 2023).

Berdasarkan hasil wawancara diatas adalah bahwa bahasa gaul atau bahasa daerah yang berkonotasi kasar dan kotor seringkali digunakan oleh para *gamers* apalagi saat terjadinya kekalahan dalam bermain *game*.

Bentuk Komunikasi Non-verbal Pengguna *Game Online Pubg Mobile*

Komunikasi non-verbal merupakan bentuk komunikasi yang pesannya melalui tanpa kata-kata. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi non-verbal lebih banyak digunakan dari pada komunikasi verbal, karena dalam berkomunikasi hampir secara keseluruhan komunikasi non-verbal akan terpakai oleh karena itu komunikasi non-verbal bersifat tetap dan selalu ada.

Komunikasi non-verbal sering sekali digunakan oleh para *gamers*, seperti ketika mereka mengalami menang atau kalah mereka akan menunjukkan ekspresi masing-masing secara langsung atau melalui perantara *chat* dalam *game* dalam bentuk stiker atau *emoticon* sebagai bentuk mengekspresikan emosi atas kemenangan atau kekalahan tersebut.

Komunikasi non-verbal mencakup intonasi (nada suara), penampilan, isyarat (*gesture*), ekspresi wajah dan sikap tubuh serta sentuhan juga termasuk di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi, dapat dilihat bahwa bentuk komunikasi non-verbal dalam *game* ini adalah melalui ekspresi ketika ingin mengutarakan isi hatinya atau mewakili perasaan non-verbal. Dalam temuan ini proses komunikasi non-verbal ditemukan secara langsung dan *online*, hal ini disebabkan karena dalam sebuah kata-kata saja tidak cukup untuk menjelaskan maksud dari arti pesan yang disampaikan.

Emoticon yang berbentuk gambar-gambar yang mewakili pesan non-verbal, sedangkan stiker berbentuk simbol yang dapat bergerak yang mewakili emosi/perasaan yang ingin diungkapkan oleh sesama pemain.



“saya menggunakan emoticon untuk mengungkapkan perasaan dalam bermain game guna untuk meledeki tim musuh, dalam emoji terdapat banyak ungkapan perasaan seperti marah, bahagia, tertawa dan lainnya”. (P, 10 april 2023).

“saya menggunakan stiker untuk mengungkapkan perasaan dan memancing emosi tim lawan”. (RY, 10 april 2023).

Berdasarkan pernyataan informan diatas peneliti banyak melihat bahwa ketika para *gamers* kalah atau menang dalam bermain *pubg mobile* secara online, *gamers* akan mengungkapkan perasaannya melalui emoticon atau stiker yang sudah tersedia dalam *game* tersebut dan peneliti juga melihat secara langsung yaitu melalui ekspresi tubuh atau mimik wajah dari para *gamers* yang mengalami kekalahan atau kemenangan. Seperti ketika peneliti mewawancarai informan A seperti berikut:

“ketika saya mengalami kekalahan biasanya saya sangat kesal dan seketika wajah saya berubah menjadi jutek”. (A, 10 april 2023).

Sejalan dengan diatas, informan MI dan FA menyampaikan sebagai berikut: *“saya lebih memperlihatkan ekspresi melalui gesture seperti saat saya kalah saya akan*

mengacungkan jari tengah kepada teman di dekat saya sebagai tanda kekesalan atau marah” (MI, 10 april 2023).

Ketika menang dalam permainan, saya mengirimkan stiker dan emoji kepada tim lawan” (FA, 10 april 2023). Berdasarkan pernyataan di atas, komunikasi non-verbal yang digunakan para *gamers pubg mobile* yaitu dengan menggunakan ekspresi serta *emoticon* atau stiker, *emoticon* dan stiker digunakan untuk memberitahu suasana hati yang dirasakan sewaktu berkomunikasi secara *online*.

Dari hasil penelitian dan olah data terdapat berbagai informan dalam melakukan komunikasi verbal dalam bermain *game pubg mobile*, seperti menanggapi dengan kata-kata atau ujaran oleh 1 informan, berdiskusi dengan teman oleh 2 informan, berkata kasar

1 informan dan memberikan *feedback* 1 informan. Dan dalam melakukan komunikasi non-verbal, informan mengekspresikan diri melalui stiker dan emoji oleh 3 informan, melalui *gesture* tubuh 1 orang dan terakhir melalui ekspresi wajah 1 informan.

Bentuk ketergantungan yang ditimbulkan oleh remaja dalam *Game Online Pubg Mobile*

Berdasarkan hasil wawancara, observasi yang dilakukan serta dianalisa menggunakan teori menurut Griffiths dan Davies maka setiap informan memiliki tujuh bentuk ketergantungan *game online*. Ketergantungan *game online* pada remaja yang dimaksud dalam penelitian ini secara “ketika saya menang dalam__operasional yaitu seperti tingkat ketertarikan, kesenangan, dan ketergantungan remaja terhadap *game online*. Secara lebih jelasnya berikut paparan terkait hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.

a. *Saliance*

Saliance merupakan bentuk ketergantungan *game* yang menyatakan bahwa bermain *game* sudah menjadi suatu aktivitas yang sangat penting bagi seseorang dan mendominasi pikiran, perasaan dan tingkah laku orang tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai informan yang bermain *game pubg mobile*, informan mengatakan: “saya merupakan pengguna *game online pubg mobile*, saya memainkan *game* ini selama 3 tahun dan itu sudah seperti aktivitas dan rutinitas bagi saya setiap harinya”. (RY, 10 april 2023).

b. *Tolerance*

Tolerance ini menunjukkan saat seseorang mulai bermain *game* lebih sering dan meningkatnya waktu yang dibutuhkan dalam bermain *game*. Salah satunya dilakukan oleh informan MI dan P, informan mengatakan :

“saya merasa frekuensi waktu untuk bermain *game* saya bertambah jika dibandingkan dengan sebelumnya. Saya menambah waktu bermain *game* dari sebelumnya guna untuk mencapai level dan skor yang lebih tinggi, saya bermain *game* biasanya selama 2-4 jam”. (MI, 10 april 2023).

c. *Mood*

modification

Mood modification ini mengacu pada perasaan yang menggairahkan dan merasakan ketenangan dalam bermain *game*. Seperti yang dikatakan oleh beberapa informan dibawah ini :

“saya bermain *game* untuk menghilangkan *stress* dan saya merasa sangat antusias ketika ingin bermain *game*, saya sangat menikmati saat-saat bermain *game online*”. (A, 10 april 2023).

d. *Withdrawal*

Withdrawal adalah munculnya suatu perasaan yang tidak nyaman ketika kegiatan bermain *game online* dikurangi atau dihentikan seperti murung dan mudah marah. Berikut penjelasan dari informan:

“saya merasa gelisah dan tidak tenang ketika tidak bermain *game online* dalam sehari atau ketika paket saya habis dalam bermain *game*”. (RY, 10 april 2023).

e. *Relapse*

Relapse yaitu munculnya perasaan ingin bermain *game* lagi setelah kebiasaan itu berhenti atau melakukan kembali kegiatan bermain *game online* setelah sebelumnya berhasil untuk menghentikan kegiatan tersebut, dan intensitas bermain *game* juga bertambah setelah sempat mengalami penghentian.

“setelah saya sempat berhenti bermain *game* beberapa waktu, kebiasaan bermain *game* saya menjadi lebih lama yang dulunya saya bermain selama 2 jam dan sekarang saya bermain *game* selama 4 bahkan 5 jam”. (FA, 10 april 2023).

f. *Conflict*

Conflict ini mengacu kepada *gamers* (pemain *game*) dengan orang disekitar mereka, seperti konflik *interpersonal* dan konflik dengan kegiatan lain (pekerjaan, sekolah, hobi dan minat) atau dari dalam individu itu sendiri yang khawatir karena terlalu banyak menghabiskan waktu dalam bermain *game* (konflik intrapsikis). Seperti yang dikatakan oleh informan berikut:

“saya bingung jika harus memilih antara bermain *game online* dengan mengerjakan aktivitas lain seperti membantu orang tua atau mengerjakan PR”. (RY, 10 april 2023).

g. *Problem*

Problem ini mengarah pada masalah yang diakibatkan oleh penggunaan *game* yang berlebihan. Masalah bisa timbul dalam diri individu maupun dengan lingkungan sosial, seperti konflik intrapsikis dan perasaan subjektif dari hilangnya kontrol. “semenjak saya bermain *game* ini, waktu tidur saya jadi terganggu dan seringkali merasa tidak fokus ketika melakukan aktivitas”. (P dan MI 10 april 2023).

Berdasarkan wawancara diatas, dapat diketahui bahwa informan tersebut bermain *game* hingga mendorong bergesernya aktivitas lain dan berubahnya durasi waktu untuk tidur, sehingga muncul masalah seperti kehilangan kontrol saat melakukan kegiatan lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa peneliti terhadap komunikasi remaja pengguna *game online pubg mobile* (usia 17-20 tahun di Jorong Rajo Dani Kecamatan Padang Ganting), maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan hasil jawaban wawancara dengan remaja yang bermain *game*, bahwasanya mereka memaknai *game* sebagai kebutuhan sehari-hari sehingga komunikasi yang mereka lakukan antar sesama *gamers* berbeda dalam mengekspresikan perasaan atau emosi. Pada komunikasi verbal, *gamers* melakukan secara langsung dan *online* apabila mendapatkan tim jarak jauh. dan komunikasi non-verbal yang digunakan yaitu melalui ekspresi *gamers* ketika menang atau kalah dan juga mengungkapkan dengan *emoticon* atau stiker dalam *game*.

Berdasarkan hasil analisis mengenai ketergantungan remaja dalam bermain *game*, remaja mengalami terhadap *game*. Ketergantungan ini dibuktikan bahwa remaja lebih sering menghabiskan waktunya setiap hari untuk bermain *game*. Dengan alasan sebagai penghilang *stress*, pengisi waktu luang dan *refreshing* otak, mereka memaknai *game* sebagai kebutuhan penting sehari-hari. Selain itu ketergantungan remaja bervariasi, ada juga yang memainkan *game* selama 2-4 jam per hari dan ada yang memainkan *game* selama 4-6 jam per hari dalam waktu yang berbeda seperti awalnya main *game* jam 4 sampai jam 6 kemudian dilanjutkan malam jam 9 sampai 11.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan terhadap *gamers* ditemukan bahwa para *gamers* tersebut memiliki kepribadian yang berbeda, seperti ketika dalam dunia *game* mereka lebih ekstrovert dan di lingkungan sosial atau masyarakat mereka lebih introvert.

|

REFERENSI

Ali, Z. dan Dwikurnaningsih, Y. (2019)

„Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019“, (1).

Anjasari, E.A., Srinadi, I.G.A.M. dan Nilakusmawati, D.P.E. (2020)

„Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja“, *E-Jurnal Matematika*, 9(3), p.

177. Available at: <https://doi.org/10.24843/MTK.2020.v09.i03.p296>.

Fauzi, A. (2019) „Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik“, *Scienceedu*, P. 61. Available At:

<https://doi.org/10.19184/Se.V2i1.11793>.

Fitri, E., Erwinda, L. dan Ildil, I. (2018) „Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling“, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), pp. 211–219. Available at: <https://doi.org/10.29210/127200>.

Kurniawan, F., Alfryano, J., Wibawa, J. dan Marsella, E. (2022) 'Perspektif Orang Tua Terhadap Game Online', *KONSELTASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 2 (2). Available at: <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i2.5294>.

Ramadhani, A. (2013) „Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)“, 1.

Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan ke-28. Alfabeta. Bandung.

Syahrani, R. (2015) „Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya“, *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 1(1), p. 84. Available at: <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>.