

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU
GAME ONLINE MOBILE LEGENDS**

(Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema'an
Kota Jepara Jawa Tengah)

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1)
pada Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung



Penyusun

AKBAR SETIAWAN

32801900010

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Akbar Setiawan
NIM : 32801900010
Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun yang berjudul :

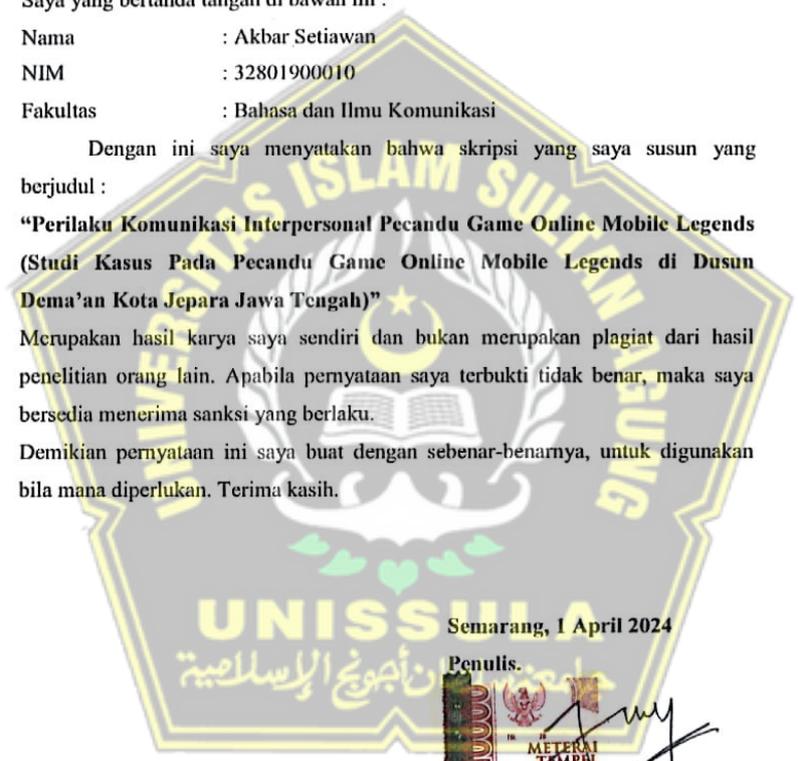
“Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema’an Kota Jepara Jawa Tengah)”

Merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari hasil penelitian orang lain. Apabila pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan bila mana diperlukan. Terima kasih.

Semarang, 1 April 2024

Penulis.

00950AKX436019728

Akbar Setiawan

32801900010

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game
Online Mobile Legends
Nama Penyusun : Akbar Setiawan
NIM : 32801900010
Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi
Telah diperiksa dan disetujui oleh Pembimbing

Semarang, 1 April 2024

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Mubarok, S.Sos., M.Si

NIK. 211109002

Trimahah, S.Sos., M.Si

NIK. 211109008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Trimahah, S.Sos., M.Si

NIK. 211109008

HALAMAN PENGESAHAN

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game
Online Mobile Legends

Nama Penyusun : Akbar Setiawan

NIM : 32801900010

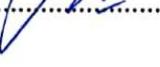
Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata 1

Semarang, 1 April 2024

Penulis,


Akbar Setiawan
32801900010

Dosen Penguji :

1. Hj Made Dwi Adjani, S.Sos., M. Si., M. I. Kom (.....)
2. Mubarak, S.Sos., M.Si (.....)
3. Trimannah, S,Sos., M.Si (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi


Trimannah, S.Sos., M.Si
NIK. 211109008

ONLINE MOBILE LEGENDS

*(Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends
di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah)*

Akbar Setiawan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan bagaimana perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online mobile legends. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di dalam dunia virtual (online) dan untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di luar dunia virtual (offline).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dimana penelitian kualitatif merupakan strategi yang cocok karena fokus dalam penelitian ini merupakan sebuah fenomena kontemporer (masa kini) di tengah masyarakat serta pokok pertanyaan pada penelitian berkenaan dengan how atau why yang merupakan dasar dari studi kasus itu sendiri. Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivisme, untuk itu perlu menggunakan prinsip triangulasi. Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik.

Hasil dari penelitian ini, Dalam wawancara informan 1, informan 2, dan informan 3 mengungkapkan bahwa perilaku pecandu game online mobile legends memiliki pendekatan yang berbeda setiap individu terhadap kritik dan konteks tim atau permainan. Informan pertama cenderung mempertimbangkan nilai kritik dari rekan timnya dan hanya menerima yang dapat membantu ddalam memenangkan permainan. Kemudian informan kedua menekankan pentingnya menghindari reaksi emosional terhadap kritik dan mencegah situasi yang menjadi lebih tegang. Sementara informan ketiga cenderung mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Namun jika merasa tidak bersalah, cenderung merespon dengan emosional untuk mendorong rekan tim lainnya agar melakukan intropeksi diri dan semangat lagi untuk kemenangan tim. Kesimpulan dari penelitian ini bagi pecandu game online Mobile Legends, sebagai individu penerus bangsa mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk namun ada baiknya dalam melakukan suatu kegiatan yang sangat disukai jangan sampai berlebihan dan melewati batas sehingga kehidupan nya hanya tertuju pada satu aktivitas saja dan melupakan yang lainnya. Mulailah untuk melakukan berbagai kegiatan diluar dan berinteraksi dengan masyarakat banyak agar mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.

Kata Kunci : Perilaku, Komunikasi Interpersonal, Pecandu Game Online

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

*(Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends
di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah)*

Akbar Setiawan

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of interpersonal communication behavior of mobile legends online game addicts. This research aims to find out how mobile legend online game addicts interact in the virtual world (online) and to find out how mobile legend online game addicts interact outside the virtual world (offline).

This research uses qualitative methods, where qualitative research is a suitable strategy because the focus in this research is a contemporary (current) phenomenon in society and the main questions in the research relate to how or why which is the basis of the case study itself. This research uses a post-positivism paradigm, for this reason it is necessary to use the principle of triangulation. This research uses symbolic interaction theory.

The results of this research, in interviews with informant 1, informant 2, and informant 3, revealed that the behavior of mobile legends online game addicts has a different approach for each individual towards criticism and the context of the team or game. The first informant tends to consider the value of criticism from his teammates and only accepts that which can help in winning the game. Then the second informant emphasized the importance of avoiding emotional reactions to criticism and preventing the situation from becoming more tense. Meanwhile, the third informant tended to admit his mistake and apologize. However, if you feel innocent, you tend to respond emotionally to encourage other teammates to do self-introspection and be enthusiastic about the team's victory. The conclusion of this research for Mobile Legends online game addicts, as an individual who is the nation's successor, having a hobby is not a bad thing, but it is a good idea to do an activity that you really like, don't overdo it and cross the line so that your life is only focused on one activity and forget about the others. . Start doing various outside activities and interacting with the community to gain experience in various areas of life.

Keywords: Behavior, Interpersonal Communication, Online Game Addicts

MOTTO HIDUP

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”

(Bambang Pamungkas)

“Yang penting yakin dan berusaha!”

(Akbar Setiawan)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Yang Pertama dan Paling Utama

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan banyak nikmatnya, tak lupa shalawat serta salam penulis haturkan untuk Nabi Muhammad SAW yang kita nanti-nantikan syafaatnya.

Yang Dicintai dan Tersayang, Ibu dan Bapak

Untuk diri saya sendiri yang telah menyelesaikan masa-masa sulit ini dan dengan dukungan kedua orang tua sepanjang masa tiada hentinya, tanda terima kasih yang tidak ada habisnya, saya amat berterima kasih kepada atas dedikasi Ibu Endang Retnowati dan Bapak Darnyo yang selalu mendukung setiap langkah kehidupan saya dan selalu percaya dengan apa yang saya lakukan selama ini. Terima kasih atas kasih sayang, motivasi, doa dan restu yang selama ini kalian berikan, semoga doa-doa dan harapan kalian dapat Penulis wujudkan di kemudian hari.

Saudaraku Tersayang

Kepada kakak saya Vikky Darmawan yang sudah tidak pernah lelah memberi contoh kepada saya, terima kasih karena sudah mensupport selama proses mengenyam pendidikan. Semoga bisa mengikuti jejak kakak saya menempuh pendidikan setinggi tingginya sesuai kemampuannya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridho, rahmat, serta karunianya sehingga penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi sebagai salah satu syarat pendidikan strata 1.

Dalam menyusun tugas akhir skripsi ini mungkin tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bimbingan, nasihat, bantuan, saran, serta motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang senantiasa mendengar do'a dan memberikan pertolongan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tersayang dan kakak saya mendo'akan serta tiada henti memberikan perhatian dan kasih sayang kepada penulis, baik secara moril maupun materil dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi UNISSULA.
4. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi UNISSULA.
5. Bapak Mubarak, S.Sos, M.Si dan Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si selaku Dosen Pembimbing, yang meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Prodi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu, tenaga dan waktu kepada penulis selama menjalani Pendidikan Strata 1 di Prodi Ilmu Komunikasi UNISSULA.

7. Terima kasih banyak kepada teman spesial saya dan sahabat saya yaitu Luthfiya, Adam, Adit, dan Ferdi yang memberi semangat dan motivasi selama masa-masa sulit perkuliahan akhir.
8. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2019, terimakasih telah berjuang bersama dalam perkuliahan dan terus jaga tali silaturahmi antara kita semua.
9. Kepada pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan do'a serta dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Semarang, 1 April 2024

Akbar Setiawan

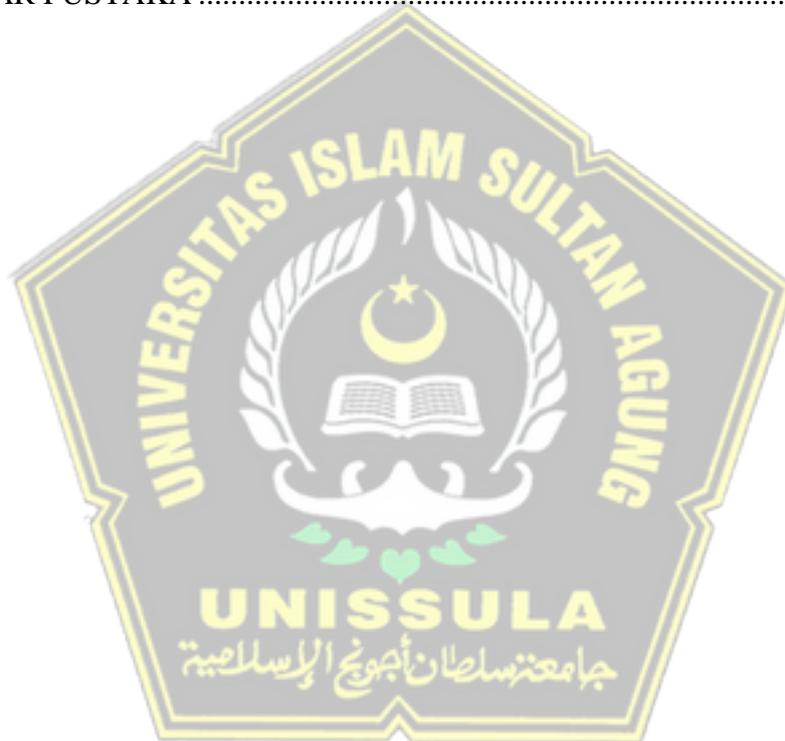
32801900010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO HIDUP	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Signifikasi Penelitian.....	8
1.4.1 Praktis.....	8
1.4.2 Akademis	9
1.4.3 Sosial.....	9
1.5 Kerangka Teori.....	9
1.5.1 States of The Art	9
1.5.2 Paradigma Penelitian.....	12
1.5.3 Teori Interaksi Simbolik (Symbolic Interactionism)	13
1.6 Operasional Konsep	18
1.6.1 Perilaku	19
1.6.2 Komunikasi Interpersonal	20

1.6.3	Pecandu game online.....	26
1.7	Metode Penelitian.....	28
1.7.1	Tipe Penelitian	28
1.7.2	Situs Penelitian.....	29
1.7.3	Subjek dan Objek Penelitian	29
1.7.4	Jenis Data	29
1.7.5	Sumber Data.....	30
1.7.6	Teknik Pengumpulan Data.....	31
1.7.7	Teknik Penentuan Informan.....	33
1.7.8	Analisis dan Interpretasi Data.....	34
1.7.9	Kualitas Data.....	36
BAB II.....		39
PROFILE PENELITIAN		39
2.1	Game Mobile Legends	39
2.1.1	Karakter atau Hero	41
2.1.2	Mode Permainan	42
2.2	Game Online.....	42
2.2.1	Sejarah Game Online	43
2.2.2	Tipe - Tipe Game Online	46
2.3.1	Visi dan Misi.....	49
2.4.1	Profil Informan 1.....	50
2.4.2	Profil Informan 2.....	51
2.4.3	Profil Informan 3.....	51
BAB III		53
HASIL PENELITIAN.....		53
3.1	Identitas Informan.....	54
3.2	Temuan Penelitian	55
3.2.1	Perilaku Pecandu Game Online Mobile Legends	56
3.2.2	Proses Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Mobile Legends ...	59
3.2.3	Gaya Komunikasi Interpersonal di Dalam Game online Mobile Legends	62
BAB IV		67

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	67
4.1 Perilaku Pecandu Game Online Mobile Legends.....	67
4.2 Proses Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Mobile Legends.....	70
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Keterbatasan Penelitian	76
5.3 Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 State Of The Art.....	9
----------------------------------	---



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Mobile Legends Bang-Bang	41
Gambar 2. 2 Karakter atau Hero di Mobile Legends	41
Gambar 2. 3 Denah Lokasi Dusun Dema'an Kecamatan Jepara Kota Jepara	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 PEDOMAN WAWANCARA	82
Lampiran 2 PEDOMAN WAWANCARA	83
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara	89



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dusun Dema'an adalah salah satu dusun yang terletak di kota Jepara. Sekitar 2,4 km dari kecamatan Jepara dan berjarak 1,9 km dari kabupaten Jepara. Sedangkan jarak dusun dema'an ke provinsi Jawa Tengah 114 km. Sebagian masyarakatnya terbiasa memainkan game online, terutama anak-anak muda yang masih sekolah maupun sudah bekerja. Dalam pengamatan awal penulis, tampak ada beberapa anak-anak muda disana yang bermain game online secara berlebihan dan lupa dengan kegiatan lainnya. Dalam sehari mereka dapat menghabiskan waktu selama 4-5 jam untuk bermain game online. Dan ini dapat dikatakan sebagai pecandu game, sebagaimana pendapat menurut Rizai (2021) mengatakan bahwa ciri-ciri kecanduan game online seperti bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari, rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game, lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama, bisa punya teman atau komunitas sesama pecinta game tersebut, kesal dan marah jika dilarang total bermain game tersebut, senang menularkan hobi ke orang lain di sekitarnya, sangat antusias sekali jika ditanya masalah game tersebut, anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jam-jam di luar sekolah. Berdasarkan penjelasan tersebut maka anak-anak muda di dusun Dem'an mengalami kecanduan game online.

Game online yang biasa dimainkan adalah game yang berbentuk battle royal seperti mobile legends. Di dalam permainan game tersebut dapat berkomunikasi secara online dengan tim maupun lawannya. Sehingga dapat memberi semangat sesama tim dan bisa juga memprovokasi terhadap lawan. Karena masing-masing tim ingin memenangkan pertandingan dengan cara pemilihan hero/karakter dan skill pemain. Di game mobile legends sendiri memiliki beberapa mode permainan, yaitu classic, ranked, dan brawl. Classic adalah mode standar di mana pemain bersaing melawan pemain lain tanpa pangkat maupun bisa dinamakan mode belajar hero atau mencoba hero baru. Ranked adalah mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan Rank pemain masing-masing jika Rank yang dimiliki tinggi semisal Mitic ke atas maka akan mendapatkan lawan yang sepadan. Brawl adalah mode ini lebih memfokuskan untuk pertarungan intens antara tim. Pemain dari kedua tim hanya mendapatkan pertarungan dengan satu jalur dan hero yang dipilih random jadi tidak bisa memilih hero tertentu. Sehingga anak-anak muda mengalami kecanduan game tersebut karena banyaknya mode permainan.

Aktivitas dalam bermain game online terus meningkat setiap hari nya dikarenakan setiap pemainnya mengakui bahwa mereka mencari satu kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan. Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan dampak buruk bagi pemainnya, contohnya membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif terhadap kegiatan lain. Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain

game tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap game mobile legends. Seseorang bisa dikatakan adiksi atau kecanduan game online apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown, yakni (a) Salience, menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku. Cognitive Salience : dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran, Behavioral Salience : dominasi aktivitas bermain game dalam tingkah laku. (b) Euphoria, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game. (c) Conflict, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri. (d) Tolerance, aktivitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan (e) Withdrawal, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain game (f) Relapse and Reinstatement, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain game online.

Penulis telah mengamati komunikasi interpersonal anak-anak muda di dusun Dema'an yang mengalami kecanduan game online. Jika sedang bermain game kemudian melakukan komunikasi dengan timnya sering terjadi komunikasi yang membuat kata-kata kotor keluar dan tidak patut dicontoh dan saling memberi support kalau teman timnya kalah. Sedangkan kalau

komunikasi dengan orang yang tidak bermain game sering tidak nyambung saat diajak ngobrol karena terlalu fokus dengan game nya.

Dalam bukunya, Rakhmat (2014:48) menyebutkan empat bentuk komunikasi yang terdiri dari komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, dan komunikasi massa. Secara singkat komunikasi intrapersonal adalah komunikasi dengan diri sendiri saat menerima stimuli dari lingkungan. Sedangkan komunikasi interpersonal adalah proses pertukaran makna orang-orang yang saling berkomunikasi. Komunikasi kelompok adalah interaksi antara tiga atau lebih individu untuk memperoleh maksud dan tujuan tertentu. Terakhir yaitu komunikasi massa yang berarti komunikasi yang dilakukan dimana sebuah media dalam memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas. Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Sebenarnya komunikasi interpersonal bisa terjadi dimana saja seperti ketika menonton film, belajar, dan bekerja. Joseph A. Devito, sebagaimana dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Interpersonal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya (2013), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi. Beberapa ahli komunikasi menjelaskan apa itu komunikasi interpersonal salah satunya

Deddy Mulyana dalam buku “Ilmu Komunikasi: Suatu pengantar” sebagai berikut: Mulyana (2017:73) menjelaskan komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang-orang yang bertatap muka, memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal atau non verbal. Komunikasi interpersonal ini adalah komunikasi yang melibatkan hanya dua orang, seperti suami istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru-murid dan sebagainya. Selain komunikasi interpersonal merupakan model komunikasi yang paling efektif, komunikasi interpersonal adalah komunikasi manusia yang memiliki hubungan paling erat berdasarkan apa yang diungkapkan Tubbs dan Moss. Peristiwa komunikasi dua orang mencakup hampir semua komunikasi informal dan basa-basi, percakapan sehari-hari yang kita lakukan sejak saat kita bangun pagi sampai sampai kembali ke tempat tidur. Komunikasi diadik juga merupakan komunikasi yang mencakup hubungan antar manusia yang paling erat, misalnya komunikasi antara orang yang saling menyayangi. Komunikasi juga menjadi suatu hal yang mendasar dengan selalu menjadi landasan dasar bagi tiap individu dalam melakukan interaksi dengan lainnya maupun dengan suatu kelompok. Dengan keaneka ragaman dalam berkomunikasi tentu membuat hal ini menjadi sangat fleksibel yang membuat komunikasi dapat menyatu dalam segala aspek. Komunikasi interpersonal atau disebut juga komunikasi antar pribadi yang menjadi dasar hubungan agar terjalin dengan baik. Komunikasi interpersonal juga didefinisikan sebagai salah satu proses penyampaian pesan atau informasi antara dua orang atau lebih pada suatu

kelompok kecil yang terdiri dari beberapa individu, yang tentu mengharapkan efek atau feedback pada saat itu juga.

Sejak kemunculannya pada tahun 2001 game online telah menjadi fenomena yang luar biasa besar di berbagai daerah Indonesia. Data yang diperoleh APJII 2017 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), penetrasi pengguna internet berdasarkan kota/kabupaten terkonsentrasi di area urban adalah 72,41. Hasil survei ini berkaitan pada penetrasi pengguna internet secara total di Indonesia yang tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Dibandingkan hasil tahun 2016 sebesar 132,7 juta jiwa. Perangkat yang digunakan pengguna mengakses game online adalah komputer dan smartphone. Kepemilikan smartphone mencapai 70,96%. Sedangkan komputer cenderung lebih sedikit digunakan, urban (31,55%). Persentase penyebaran pengguna game online di Indonesia pada tahun 2017 sebanyak 43,7 juta orang (Newzoo, 2017). Persentase dari komposisi pengguna berdasarkan usia, rentang usia 21-35 tahun menjadi kontributor utama dengan persentase 47%, 10-20 tahun (36%), 36-50 tahun (17%). Sehingga bisa disimpulkan, kalangan usia 21-35 tahun merupakan lahan utama bagi perusahaan game karena mereka merupakan orang pekerja yang rela mengeluarkan uang ekstra demi game favoritnya (Newzoo, 2017). Dusun Dema'an yang tepatnya di kota Jepara Jawa Tengah wilayah nya sendiri cukup kecil juga tidak luput dari demam game online terutama bagi kalangan remaja sampai dewasa. Berbagai dampak mulai timbul seiring menanjaknya

popularitas game online di masyarakat. Banyak orang yang mulai memilih memainkan game online secara sengaja maupun tidak dan berujung pada rasa kecanduan yang membuat mereka tidak bisa berhenti begitu saja dari game online yang kini telah menjadi aktivitas sehari-hari yang wajib dilakukan.

Peneliti telah memiliki 3 narasumber yang mengalami kecanduan game online mobile legends. Penelitian ini berfokus di pemain game online mobile legends di dusun Dema'an kota Jepara yang telah berlebihan bermain game online nya sehingga menimbulkan efek kecanduan. Di dusun Dema'an tersebut sebagian masyarakat nya banyak yang mengalami kecanduan game online terutama di mobile legends. Efek kecanduan yang diterima para pemain game online ini pun mempengaruhi bagaimana mereka melakukan interaksi dan komunikasi nya. Maka dari itu peneliti akan berfokus pada interaksi sosial yang dilakukan pecandu game online mobile legends dimana terbagi menjadi dua interaksi. Yaitu yang pertama, interaksi yang dilakukan pecandu game online dimana para pecandu game online ini melakukan banyak aktivitas komunikasi didalam komunitas game online nya. Kedua, interaksi offline yaitu bagaimana para pecandu game online ini melakukan interaksi dengan lingkungan diluar game online tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada pecandu Game Online Mobile Legends dengan judul **“Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut : Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di dalam dunia virtual (online)
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di luar dunia virtual (offline)

1.4 Signifikasi Penelitian

Signifikasi penelitian merupakan kata lain dari kegunaan penelitian. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan sebagai berikut :

1.4.1 Praktis

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bagi pecandu dari bermain game online mobile legends serta bagaimana interaksi yang dilakukan bagi pecandu game online mobile legends ketika di dalam dunia virtual (online) maupun di luar dunia virtual (offline).

1.4.2 Akademis

Secara akademis, diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi studi ilmu komunikasi, serta dapat dijadikan referensi untuk kajian penelitian dalam bidang ilmu komunikasi.

1.4.3 Sosial

Bagi pecandu game online, penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi diri dalam mengurangi bermain game online mobile legends jika dilakukan secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan. Aktivitas bermain game online yang berlebihan akan dapat menjauhkan seseorang dari kegiatan sosialnya.

1.5 Kerangka Teori

Kerangka teori adalah konsep-konsep yang sebenarnya merupakan abstraksi dari hasil-hasil pemikiran atau kerangka acuan yang bertujuan mengidentifikasi untuk menarik kesimpulan pada dimensi-dimensi sosial yang dianggap relevan untuk penelitian. Setiap penelitian selalu disertai dengan pemikiran teoritis.

1.5.1 States of The Art

Tabel 1. 1 State Of The Art

No	Peneliti / Tahun	Judul	Metodologi Penelitian	Hasil
1.	Purnama Jimmy (2019)	Komunikasi Interpersonal pada Pemain Game Online Mobile Legends Bang	Kualitatif	Jenis penelitian yang digunakan adalah studi deskriptif kualitatif terhadap komunitas Surabaya Jancukers yang menjadi pemain game

		Bang Komunitas Surabaya Jancukers Periode 2018		online mobile legends yang diperoleh melalui wawancara dan juga observasi dengan cara berinteraksi langsung dengan narasumber. Indikator komunikasi interpersonal menjadi tolak ukur dan dijadikan sebagai analisis komunikasi interpersonal antar pemain game dimana dapat menemukan hal-hal baru terlihat dari aspek keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan sesuai dengan versi dalam komunikasi interpersonal yang mereka lakukan secara spontan.
2.	Nashihun Najih Jabbar (2022)	Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Kuantitatif	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan subjek Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang aktif bermain game baik melalui smartphone atau komputer dengan jumlah 90 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert. Penelitian ini

				menggunakan metode purposive sampling pengukuran dalam penelitian ini menggunakan dua skala, skala komunikasi interpersonal dengan reliabilitas $\alpha = 0,884$ dan skala kecanduan game online dengan reliabilitas $\alpha = 0,967$.
3.	Delvi Karani (2019)	Pola Komunikasi interpersonal Orang Tua pada anak remaja Dalam mengatasi pecandu game online mobile legend di Komplek Kenten Azhar Kelurahan Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin	Kualitatif	Penggunaan pola komunikasi secara interpersonal antara para orang tua terhadap anak mereka yang sudah kecanduan game online, ditunjukkan dalam berbagai tipe maupun pola interaksi antara orang tua dan anaknya pada saat mengatasi resiko dari kecanduan bermain game online, contohnya yaitu pola komunikasi demokratis, pola komunikasi otoriter, dan pola komunikasi permissive.

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka penelitian yang akan dilakukan penulis berbeda dari lokasi penelitian, karakteristik informan, dan jumlah informan. Karena penelitian ini dilakukan di Dusun Dema'an kota Jepara dengan menggunakan tipe penelitian kualitatif dan menggunakan teknik wawancara secara langsung pada objek.

1.5.2 Paradigma Penelitian

Pradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Pada umumnya suatu paradigma keilmuan merupakan sistem keseluruhan dari berpikir. Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjelaskan bagaimana cara pandang peneliti terhadap fakta kehidupan sosial dan perlakuan peneliti terhadap ilmu atau teori yang dikonstruksi sebagai suatu pandangan yang mendasar dari suatu disiplin ilmu tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari. Paradigma adalah cara mendasar untuk melakukan persepsi, berpikir, menilai dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu secara khusus tentang realitas. dapat kita tarik benang merahnya bahwa paradigma ialah suatu asumsi, konsep, dan proposisi yang berhubungan secara logis untuk dijadikan suatu kerangka kerja pelaksanaan dalam sebuah penelitian. Paradigma dalam konteks penelitian adalah suatu kerangka pemikiran yang menggambarkan bagaimana seorang peneliti memandang fakta-fakta dalam kehidupan sosial dan bagaimana peneliti berinteraksi dengan ilmu atau teori yang dibangun sebagai dasar dari suatu disiplin ilmu, mengenai hal-hal yang perlu dipelajari (Sari, 2020).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma post-positivisme. Paradigma post-positivisme menurut Salim adalah paradigma yang menganggap manusia tidak dapat selalu benar dalam memandang sebuah realitas. Oleh karena itu, dibutuhkan metode triangulasi untuk mengumpulkan berbagai sumber data dan informasi. Post-positivisme

tokohnya adalah Karl R. Popper, Thomas Kuhn, para filsuf mazhab Frankfurt (Feyerabend, Richard Rotry). Paham ini menentang positivisme, alasannya tidak mungkin menyamaratakan ilmu-ilmu tentang manusia dengan ilmu alam, karena tindakan manusia tidak bisa diprediksi dengan satu penjelasan yang mutlak pasti, sebab manusia selalu berubah. Post-positivisme adalah aliran yang ingin memperbaiki kelemahan pada Positivisme. Post-positivisme sependapat dengan Positivisme bahwa realitas itu memang nyata, ada sesuai hukum alam. Tetapi pada sisi lain, Post-positivisme berpendapat bahwa manusia tidak mungkin mendapatkan kebenaran dari realitas apabila peneliti membuat jarak dengan realitas atau tidak terlibat secara langsung dengan realitas. Hubungan antara peneliti dengan realitas harus bersifat interaktif, untuk itu perlu menggunakan prinsip triangulasi, yaitu penggunaan bermacam-macam metode, sumber data, data, dan lain-lain. Paradigma ini merupakan aliran yang ingin memperbaiki kelemahan-kelemahan positivisme, yang hanya mengandalkan kemampuan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

1.5.3 Teori Interaksi Simbolik (Symbolic Interactionism)

George Herbert Mead merupakan tokoh yang tidak bisa dilepaskan dari teori interaksi simbolik. Pada tahun 1934 melalui bukunya yang berjudul *Mind, Self, and Society* George Herbert Mead mengemukakan teori interaksi simbolik. Setelah George Herbert Mead teori ini selanjutnya dikembangkan oleh Herbert Blumer pada tahun 1962. Dilansir dari media

neliti.com teori interaksi simbolik dalam ilmu sosial. Khususnya komunikasi merupakan teori dasar, dan variannya mencakup berbagai teori, di antaranya labelling theory, dan teori transformasi identitas. Teori tersebut dapat digunakan dalam menganalisis gejala masyarakat, karena berakar dan berfokus pada hakikat manusia sebagai makhluk relasional.

Arisandi (2014;193) menulis mengenai karakter dasar dari teori interaksionisme simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Interaksi antar individu berkembang melalui simbol-simbol yang mereka ciptakan. Simbol-simbol ini meliputi gerak tubuh antara lain; suara atau vokal, gerakan fisik, ekspresi tubuh atau bahasa tubuh, yang dilakukan dengan sadar. Simbol yang diberikan oleh orang lain akan memiliki potensi untuk merubah perilaku seseorang, sama halnya dengan orang tersebut. Dengan memberikan isyarat yang berupa simbol, maka seseorang dapat mengutarakan perasaan, tujuan dari pikiran seseorang dengan cara membaca simbol yang ditampilkan pada orang lain. Hal ini disebut simbol. Mead mendasarkan teori interaksionisme simboliknya pada behaviorisme, tetapi menolak teori behaviorisme radikal. Pandangan behaviorisme radikal, adalah memusatkan perhatian pada perilaku individual yang dapat diamati. Sasaran perhatiannya adalah pada stimuli atau perilaku yang mendatangkan respons.

Jadi teori ini memberikan pandangan yang menonjol mengenai perilaku komunikasi antar manusia dalam konteks yang sangat luas dan

bervariasi. Teori ini dikembangkan dengan baik, mulai dari peranan diri dan kemudian berkembang pada penelitian mengenai diri dalam masyarakat. Teori ini juga memperhatikan berbagai cara yang digunakan manusia dalam pembentukan makna dan struktur masyarakat lewat percakapan. Patut dicatat bahwa teori ini pada dasarnya memfokuskan diri pada analisis perilaku individu dengan individu yang lain dalam kelompok kecil. Teori ini tidak ditujukan untuk menganalisis masyarakat dalam skala yang besar, seperti masyarakat adat atau masyarakat umum. Ia lebih mencermati perilaku komunitas kecil yang memiliki keunikan tertentu dalam interaksi sosial di antara mereka.

1. Sejarah Interaksi Simbolik

Komunikasi yang berlangsung dalam tatanan interpersonal tatap muka dialogis timbal balik dinamakan interaksi simbolik (Symbolic Interaction). Kini, Interaksi simbolik telah menjadi istilah komunikasi dan sosiologi yang bersifat interdisipliner. Objek material nya pun sama, yaitu manusia, dan perilaku manusia (human behavior). Interaksi adalah istilah dan garapan sosiologi; sedangkan simbolik adalah garapan komunikologi atau ilmu komunikasi. Kontribusi utama sosiologi pada perkembangan ilmu psikologi sosial yang melahirkan perspektif interaksi simbolik. Perkembangan ini bisa dikaitkan dengan aliran Chicago. Perkembangan sosiologi di Amerika sejauh ini didahului oleh penyerapan akar sosiologi yang berkembang luas di Eropa. Untuk memahami fenomena masyarakat, menurut Blumer,

seorang peneliti harus melakukan observasi secara langsung atau partisipatif dengan dua cara, yaitu (1) eksplorasi ke tingkat pemahaman yang menghasilkan sensitivizing concepts. Peneliti di-harapkan bisa dekat dengan objek/subjeknya agar mampu mengenali dan memahami konteks empiris yang sebenarnya; (2) melakukan inspeksi, di mana peneliti harus me-meriksa data dengan cara menampilkan pembuktian empirisnya.

Berdasarkan apa yang menjadi dasar dari kehidupan kelompok manusia atau masyarakat, beberapa ahli dari paham Interaksi Simbolik menunjuk pada “komunikasi” atau secara lebih khusus “simbol-simbol” sebagai kunci untuk memahami kehidupan manusia itu. Interaksi Simbolik menunjuk pada sifat khas dari interaksi antarmanusia. Artinya manusia saling menerjemahkan dan mendefinisikan tindakannya, baik dalam interaksi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri. Proses interaksi yang terbentuk melibatkan pemakaian simbol-simbol bahasa, ketentuan adat istiadat, agama dan pandangan-pandangan. Menurut Joel Charon proses Interaksi Simbolik yang terbentuk dalam suatu masyarakat.

2. Asumsi dasar teori interaksi simbolik

Teori interaksi simbolik memiliki empat asumsi dasar adalah sebagai berikut :

- a. Manusia bertindak terhadap orang lain berdasarkan makna yang diberikan orang lain kepada mereka.

- b. Makna diciptakan dalam interaksi antarmanusia.
- c. Makna dimodifikasi lewat proses interpretatif.
- d. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.

3. Konsep penting dalam teori interaksi simbolik

Teori interaksi simbolik memiliki tiga konsep penting, yaitu sebagai berikut :

- a. Pikiran (mind) adalah kemampuan menggunakan simbol yang memiliki makna sosial sama. Dalam hal ini, tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka lewat interaksi dengan individu lainnya. Ciri khas dari pemikiran itu sendiri ialah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang yang ingin memunculkan lebih dari satu respon (feedback) secara keseluruhan. Pemikiran (Mind) juga dapat dilihat secara pragmatis, yang berarti pemikiran tersebut akan melibatkan proses berfikir yang dimana itu lebih mengarah kepada penyelesaian suatu masalah.
- b. Diri sendiri (self) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Teori interaksi simbolik merupakan salah satu cabang teori sosiologi yang mengemukakan mengenai diri sendiri dan dunia luarnya. Diri sendiri atau self yang memungkinkan seorang individu untuk dapat melakukan komunikasi, yang kemudian disadari bahwa apa yang dikatakan dan pada akhirnya dapat mencerna apa yang sedang

dibicarakan dan dapat mengantisipasi untuk apa yang akan dibicarakan selanjutnya.

- c. Masyarakat (society) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, serta dikonstruksikan oleh tiap individu di tengah masyarakat. Tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang dipilih secara aktif dan sukarela oleh mereka sendiri, yang kemudian pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakat. Masyarakat juga memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan mind (pikiran) dan self (diri sendiri). (George and Douglas, 2016:280).

Ide dasar teori interaksi simbolik yang menyatakan bahwa lambang atau budaya yang dipelajari melalui sebuah interaksi, dimana orang memberi makna pada segala sesuatu yang akan mengendalikan sikap dan perilakunya. Memahami mengenai bagaimana interaksi simbolik adalah cara berpikir tentang apa itu pikiran (mind), diri sendiri (self), dan masyarakat (society).

1.6 Operasional Konsep

Menurut Nawari Ismail, (2015:78) operasionalisasi konsep adalah proses untuk menurunkan konsep-konsep penelitian menjadi bagian-bagian supaya mudah dipahami dan dapat diukur. Setiap konsep penelitian perlu dicari definisi dan karakteristik operasionalnya yaitu penjabaran konsep ke dalam bagian-bagian atau dimensi yang lebih rinci sehingga dapat diukur.

Dalam sebuah konsep terdiri dari indikator atau variable. Dalam penelitian ini ada tiga konsep penelitian yang perlu di operasionalkan yaitu :

1.6.1 Perilaku

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku manusia pada hakekatnya adalah tindakan atau aktivitas dari manusia baik yang diamati maupun tidak dapat diamati oleh interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Triwibowo, 2015).

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku

a. Faktor Predisposisi

Faktor predisposisi merupakan faktor positif yang mempermudah terwujudnya praktek, maka sering disebut sebagai faktor pemudah. Adapun yang termasuk faktor predisposisi, yaitu : kepercayaan, keyakinan, pendidikan, motivasi, persepsi, pengetahuan.

b. Faktor Pendukung

Faktor pendukung terwujud dalam lingkungan fisik, teredia atau tidaknya fasilitas-fasilitas atau sarana-sarana kesehatan. Fasilitas ini pada hakikatnya mendukung atau memungkinkan terwujudnya perilaku, sehingga disebut faktor pendukung atau pemungkin.

c. Faktor Pendorong

Faktor pendorong terwujud dalam sikap dan perilaku petugas kesehatan atau petugas lainnya, yang merukapan kelompok referensi dari perilaku masyarakat. Perilaku orang lebih banyak dipengaruhi oleh orang-orang penting (Triwibowo, 2015).

Menurut Febriani (2013), faktor yang dapat mempengaruhi perilaku juga dari faktor internal yaitu kegiatan yang sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor internal yang dimaksud antara lain jenis kelamin menurut Hungu (2015), bahwa perbedaan biologis antara perempuan dan laki-laki, perempuan lebih menggunakan perasaan sehingga berpengaruh terhadap keterampilan terutama dalam menyikat gigi, ras/keturunan, sifat fisik, kepribadian, dan bakat. Bakat adalah suatu kondisi pada seseorang yang memungkinkannya dengan suatu latihan khusus mencapai suatu kecapakan, pengetahuan dan keterampilan khusus.

1.6.2 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan turunan kata dari awlan inter, yang berarti “antara” dan kata person, yang berarti “orang”. Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan

biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Sebenarnya komunikasi interpersonal bisa terjadi dimana saja seperti ketika menonton film, belajar, dan bekerja. Komunikasi interpersonal juga bisa disebut sebagai komunikasi antarpribadi. Efektivitas antarpribadi ditentukan oleh seberapa jelas pesan yang disampaikan. Joseph A. Devito, sebagaimana dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Interpersonal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya (2013), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi. Prasyarat bagi komunikasi interpersonal adalah membangun hubungan komunikatif diantara para interaktan. Hubungan ini dibentuk dari struktur interpretif dengan cara berbalas-balasan diantara para interaktan dengan tujuan ekspresif untuk menyampaikan suatu keadaan natin (gagasan, buah pikiran, perasaan dan lain-lain) kepada pihak kedua (penerima), sedangkan maksud interpretif adalah tujuan dari penerima untuk memahami ekspresi-ekspresi dari pihak sumber.

1. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal

- a. Selektif, Kita tak mungkin berkomunikasi secara akrab dengan semua orang yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada beberapa kasus, bahkan kita tidak ingin berkomunikasi dengan orang

lain. Kita berusaha untuk membuka diri seutuhnya hanya dengan beberapa orang yang dikenal baik.

- b. Sistemis, Komunikasi interpersonal dicirikan dengan sifat sistemis karena ia terjadi dalam sistem yang bervariasi. Terdapat banyak sistem yang melekat pada proses komunikasi interpersonal. Setiap sistem memengaruhi apa yang kita harapkan dari orang lain. Komunikasi interpersonal dipengaruhi oleh sistem, situasi, waktu, masyarakat, budaya, latar belakang personal, dan sebagainya.
- c. Unik, Pada tingkatan yang paling dalam, komunikasi interpersonal sangat unik. Pada interaksi yang melampaui peran sosial, setiap orang menjadi unik dan oleh karena itu menjadi tidak tergantikan. Dalam proses menjalin keakraban, seseorang dapat saja bertindak diluar kebiasaan mereka dalam interaksi sehari-hari. Hal ini mungkin saja berbeda dengan peran sosial yang biasa mereka jalankan.
- d. Processual, Komunikasi interpersonal adalah proses yang berkelanjutan. Hal ini berarti komunikasi senantiasa berkembang dan menjadi lebih personal dari masa ke masa. Hubungan interpersonal bukan sesuatu yang statis, jadi ia selalu berkembang dan berubah sesuai dengan apa yang kita lakukan. Hubungan interpersonal adalah proses, maka situasi pada dua orang yang berinteraksi di masa lalu dan masa depan akan saling terkait. Pola komunikasi interpersonal yang berkelanjutan membuat kita tidak dapat menghentikan prosesnya atau menarik perkataan yang sudah terlanjur diucapkan.

- e. Transaksional, Pada dasarnya, komunikasi interpersonal adalah proses transaksi antara beberapa orang. Ketika bercerita sesuatu yang menarik pada seorang teman, ia tertawa. Ketika atasan dikantor menjelaskan sebuah gagasan, kita mengangguk sebagai tanda kalau anda paham. Sifat transaksional yang secara alami terjadi dalam komunikasi interpersonal berdampak pada tanggung jawab komunikator untuk menyampaikan pesan secara jelas. Pada kenyataannya, proses komunikasi akan berjalan baik jika kedua pihak yang berkomunikasi mengerti posisinya masing-masing.
- f. Pengetahuan Personal, komunikasi interpersonal membantu perkembangan pengetahuan personal dan wawasan kita terhadap interaksi manusia. Agar dapat memahami keunikan individu, kita harus memahami pikiran dan perasaan orang lain secara personal. Ketika hubungan yang dijalin semakin dalam, kita membangun kepercayaan dan belajar untuk berkomunikasi dengan cara yang membuat kita nyaman.
- g. Menciptakan makna, inti dari komunikasi interpersonal adalah berbagi makna dan informasi antara dua belah pihak. Kita tidak hanya bertukar kalimat, tetapi juga saling berkomunikasi. Kita menciptakan makna seperti kita memahami tujuan setiap kata dan perilaku yang ditampilkan oleh orang lain.
- h. Individual, kita mengetahui bahwa bagian terdalam dari komunikasi interpersonal melibatkan manusia sebagai individu yang unik dan

berbeda dengan orang lain. Ketika berbicara dalam konteks ini, kita tidak membahas peran social (guru-murid, atasan-bawahan, atau pelayan-pelanggan). Kita memperlakukan orang lain (dan sebaliknya) sebagai manusia seutuhnya, tanpa melekatkannya pada peran sosial.

2. Konsep Komunikasi Interpersonal

- a. Keterlibatan dalam permainan : interaksi dalam game online sering kali terjadi saat pemain terlibat dalam tujuan bersama, seperti menyelesaikan misi atau bertarung dalam pertempuran. Komunikasi interpersonal dalam hal ini sering berkaitan dengan koordinasi tindakan, perencanaan strategi, dan membangun kerjasama antar anggota tim.
- b. Komunikasi teks dan suara : dalam game online, komunikasi interpersonal bisa terjadi melalui teks chat, suara (voice chat) atau bahkan menggunakan emoticon (pesan berbasis simbol atau tindakan karakter dalam game). Pilihan komunikasi ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan cara yang sesuai dengan preferensi mereka.
- c. Pengelolaan konflik : seperti dalam hidup nyata, konflik juga dapat muncul dalam game online, baik itu konflik dengan baik, seperti berkomunikasi dengan jelas, merespons dengan tenang, dan mencari solusi yang menguntungkan semua pihak menjadi penting.

- d. Kerjasama dan koordinasi : dalam permainan multiplayer, kerjasama dan koordinasi tim sangat diperlukan. Komunikasi interpersonal memainkan peran penting dalam membangun hubungan tim yang kuat, menyampaikan rencana strategi, memberikan bantuan, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
- e. Ketertutupan identitas : beberapa pemain mungkin memilih untuk menyembunyikan identitas mereka di balik nama pengguna atau avatar/hero mereka dalam permainan online. Ini dapat mempengaruhi cara berkomunikasi interpersonal terjadi, karena ketidakpastian tentang identitas sebenarnya dari sesama pemain.
- f. Ketidakamanan dan pelecehan : sayangnya, seperti dalam banyak bentuk komunikasi online, permainan online juga rentan terhadap perilaku tidak etis, pelecehan, dan perilaku yang tidak diinginkan. Penting untuk memiliki kebijakan dan mekanisme pengamanan dalam game untuk melindungi pemain dari pengalaman negatif ini.
- g. Keterampilan sosial dan kecerdasan emosional : keterampilan sosial seperti empati, pengertian, dan kesabaran tetap penting dalam komunikasi interpersonal dalam game online. Kemampuan untuk membaca dan merespon perasaan sesama pemain, serta mengelola emosi sendiri, dapat meningkatkan kualitas interaksi dalam lingkungan permainan.

3. Proses-Proses Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal tersusun dari banyak proses yang saling terkait, terdiri dari produksi pesan, pengolahan pesan, koordinasi interaksi, dan persepsi sosial. Produksi pesan adalah proses menghasilkan perilaku verbal dan perilaku nonverbal yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu keadaan batin kepada orang lain guna mencapai tujuan-tujuan sosial. Pengolahan pesan meliputi menginterpretasi perilaku komunikatif orang lain dalam upaya memahami makna perilaku dan implikasi-implikasi perilaku mereka. Koordinasi interaksi adalah proses menyelaraskan aktivitas produksi pesan dan pengolahan pesan (juga dengan perilaku-perilaku lainnya) sepanjang berlangsungnya sebuah episode sosial sehingga menghasilkan pertukaran yang lancar dan koheren. Terakhir, persepsi sosial adalah kumpulan proses yang kita jalani untuk memaknai dunia sosial, termasuk menyelami diri kita sendiri, orang lain, hubungan sosial, dan pranata sosial.

1.6.3 Pecandu game online

Kecanduan game adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang bermain game secara terus menerus, berlebihan atau kompulsif lebih dari 3 jam per hari atau 35 jam per minggu sehingga menyebabkan individu menjadi tidak terkendali, berpikir terus menerus dan tidak terkendali untuk mencapai kepuasan tertentu dan pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun psikis. Menurut Siregar (2013), kecanduan game adalah salah satu bentuk adiksi yang

disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku yang excessive dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu untuk bermain.

World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam International Classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Kecanduan game online yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijden, & van de Mheen, 2011) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condron, & Belland, 2005).

Akan dikatakan kecanduan game online kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari game online tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa diambil kesimpulan berdasarkan uraian dari pendapat-pendapat para ahli

di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online adalah menggunakan game online secara berlebihan dan terus-menerus yang kemudian mengisolasi diri dari kehidupan sosialnya, fokus pada game online dan tidak bisa mengendalikannya.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada studi ini adalah metode kualitatif, dimana penelitian kualitatif merupakan strategi yang cocok karena fokus dalam penelitian ini merupakan sebuah fenomena kontemporer (masa kini) di tengah masyarakat serta pokok pertanyaan pada penelitian berkenaan dengan how atau why yang merupakan dasar dari studi kasus itu sendiri. Dalam pendekatan penelitian kualitatif yang dijelaskan oleh Creswell, Penelitian kualitatif adalah upaya untuk menjelajahi dan memahami makna di antara individu atau kelompok orang yang berasal dari isu-isu sosial. Metode ini memungkinkan untuk memahami hal-hal yang tersembunyi di balik fenomena yang sulit dipahami (Creswell, 2016).

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif yaitu suatu penulisan yang menggambarkan keadaan yang sebenarnya sesuai kondisi di lapangan mengenai objek yang diteliti, menurut keadaan yang sebenarnya pada saat penelitian berlangsung. Sedangkan metode pendekatan deskriptif menurut Sugiyono adalah cara yang digunakan untuk menjelaskan atau

menganalisis temuan dari penelitian, tetapi tidak dimaksudkan untuk mengambil kesimpulan yang lebih umum (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata dari orang yang dibutuhkan dan dapat diamati. Penelitian ini untuk megkaji perilaku komunikasi interpersonal pecandu game online mobile legends.

1.7.2 Situs Penelitian

Situs penelitian adalah suatu tempat dimana peneliti menangkap keadaan sebenarnya dari objek yang diteliti untuk memperoleh data atau informasi yang di perlukan. Sesuai dengan permasalahan di atas, maka penetapan pada penelitian ini dilaksanakan di Kota Jepara tepatnya di dusun dema'an. Adapun untuk waktu penelitian dilaksanakan bulan Oktober 2023. Sedangkan pelaksanaan kegiatan wawancara dengan narasumber diatur sesuai dengan kesepakatan yang telah ditentukan dari pihak peneliti dan narasumber.

1.7.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah perilaku komunikasi interpersonal, sedangkan objek penelitiannya adalah pecandu game online mobile legends.

1.7.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan wawancara secara mendalam, dan langsung pada objek dari lapangan yang dituangkan dalam bentuk catatan. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat dan penjelasan, bukan berbentuk angka.

Hasil yang di dapat dari data kualitatif dapat berupa catatan observasi, catatan wawancara, atau transkrip, diskusi terfokus dan rekaman audio.

1.7.5 Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya dikumpulkan sendiri oleh periset dan pertama kalinya dicatat, untuk menjawab masalah risetnya (Ghozali,2018). Sedangkan menurut Lofland dalam Moleong sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dll. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati atau mewawancarai.

Dari hasil pemaparan mengenai jenis data yang telah peneliti uraikan diatas, maka untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang komunikasi interpersonal di dusun dema'an bagi yang kecanduan dalam bermain game online mobile legends, pengumpulan data dilaksanakan dengan metode wawancara dengan informan, dokumentasi yang berasal dari penelitian terdahulu, foto-foto serta data-data yang relevan, selain itu untuk memperoleh sumber data yang lain yaitu melalui pengamatan secara langsung untuk memperoleh data yang sesuai dengan rumusan permasalahan. Hasil data primer melalui wawancara dengan informan atau subjek penelitian tersebut yang akan dijadikan sampel penelitian. Dalam

penelitian ini, penenliti menggunakan Teknik cuplikan selektif, yang mana penelitian bersifat Purposive Sampling, karena sampel dipilih bukan untuk mengeneralisasi simpulan, namun hanya diambil untuk mewakili informasi yang ada saja. Sehingga peneliti akan memilih narasumber yang dianggap paling tahu dan faham dengan masalah penelitian ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder ini merupakan data yang sifatnya mendukung keperluan data primer, seperti buku-buku, literature dan bacaan yang berkaitan. Peneliti menggunakan data skunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan informan. Dalam penelitian ini adalah lebih berfokus pada narasumber atau informan yang bertempat tinggal di dusun dema'an.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Serta instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan untuk memenuhi dan memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian adalah :

1. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. 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 kurang lebih 3 narasumber, yaitu bagi masyarakat yang kecanduan game online mobile legends.

2. 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. Analisis dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen yang berada ditempat penelitian atau yang berada diluar tempat penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian tersebut. 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.

1.7.7 Teknik Penentuan Informan

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi sebagai narasumber atau partisipan, informan, teman, guru dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Purposive sampling adalah pengambilan sampel yang dilakukan sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan. Pengambilan sampel tersebut dilakukan secara sengaja dengan jalan mengambil sampel tertentu saja yang mempunyai karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu. Purposive sampling juga disebut dengan judgmental sampling, yaitu pengambilan sampel yang didasarkan kepada penilaian peneliti mengenai siapa saja yang memenuhi syarat untuk dijadikan sampel. Penelitian yang pengambilan sampelnya menggunakan teknik ini dituntut harus mempunyai latar belakang pengetahuan yang baik agar diperoleh sampel yang sesuai dengan karakteristik, ciri, kriteria, atau sifat tertentu (Lenaini, 2021).

Informan di pilih berdasarkan pengetahuan mereka tentang subjek penelitian, dengan pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi yang paling relevan. Pemilihan informan dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan beberapa faktor. Informan yang terlibat langsung atau memiliki pemahaman yang mendalam mengenai masalah yang diteliti adalah fokus dari pemilihan informan dalam penelitian ini. Maka dalam penelitian ini, penulis memilih beberapa informan berdasarkan kriteria sebagai berikut :

1. Anak remaja dusun dema'an yang menguasai dan memahami dalam game mobile legends yang bermain gamenya lebih dari 4-5 jam per hari.
2. Anak remaja dusun dema'an yang bersedia menjadi informan dan memberikan informasi secara jujur menurut masing-masing individu.

Penulis berharap mendapatkan informan yang sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan diatas dalam penelitian ini. Hal ini juga diharapkan dapat menyempitkan cakupan unit analisis sehingga lebih terfokus dan efektif dalam menjawab rumusan masalah penelitian ini.

1.7.8 Analisis dan Interpretasi Data

Dalam penelitian kualitatif proses analisis data berlangsung sebelum peneliti ke lapangan, kemudian selama di lapangan dan setelah di lapangan, Menurut Moleong (2013:280), analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam teori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Sesuai dengan jenis penelitiannya, maka pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif, dimana setelah data yang terkumpul tersebut diolah kemudian dianalisa dengan memberikan penafsiran berupa diatas.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif meliputi person atau narasumber, peristiwa (aktivitas), place atau tempat (lokasi), dan paper atau dokumen (arsip). Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagaimana patokan di atas adalah narasumber

(informan), tempat atau lokasi, dan dokumen atau arsip. selanjutnya dilakukan reduksi data, sajian data, serta penarikan simpulan dan verifikasi (pembuktian). Lalu, dalam pengaplikasian dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data yang didapatkan di lapangan melalui wawancara untuk tiap narasumber, dan hasil dari rekaman serta catatan kecil yang dibuat akan dideskripsikan secara lengkap dan selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui apakah masih ada yang kekurangan data atau tidak. Bila dirasa kurang lengkap, maka langkah awal dilakukan lagi hingga peneliti mendapatkan data yang dirasa cukup, langkah selanjutnya adalah dengan pengaturan kembali data dan reduksi (sortir) data, sehingga mudah untuk mengelompokkan data mana saja yang bermanfaat untuk membuat sajian dan penarikan simpulan.

Adapun teknik analisis data kualitatif yang digunakan terdiri dari tiga komponen, yaitu :

1. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya.

3. Kesimpulan

Proses lanjutan dari reduksi dan penyajian data adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah peneliti berada di lapangan.

1.7.9 Kualitas Data

Teknik penelitian dengan model analisis interaktif, yang mana setelah proses pengumpulan data dilakukan, selanjutnya dilakukan

reduksi data, sajian data, serta penarikan simpulan dan verifikasi (pembuktian). Lalu, dalam pengaplikasian dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data yang didapatkan di lapangan melalui wawancara untuk tiap narasumber, dan hasil dari rekaman serta catatan kecil yang dibuat akan dideskripsikan secara lengkap dan selanjutnya dilakukan refleksi untuk mengetahui apakah masih ada yang kekurangan data atau tidak. Bila dirasa kurang lengkap, maka langkah awal dilakukan lagi hingga peneliti mendapatkan data yang dirasa cukup, langkah selanjutnya adalah dengan pengaturan kembali data dan reduksi (sortir) data, sehingga mudah untuk mengelompokkan data mana saja yang bermanfaat untuk membuat sajian dan penarikan simpulan. Peneliti bisa menarik kesimpulan awal. Bila dalam proses ini masih ada data yang dirasa kurang, peneliti bisa kembali melakukan langkah turun ke lapangan lagi untuk menggali informasi lebih dalam. Bila dirasa sudah lengkap, maka hasil sajian tersebut bisa digunakan untuk dasar menarik simpulan akhir.

Sesuai dengan penerapan teknik triangulasi yaitu sebuah cara yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding untuk menghilangkan keraguan dari data tersebut. Hakikat triangulasi merupakan sebuah pendekatan multi-metode yang dilakukan oleh seorang peneliti pada saat peneliti tersebut mengumpulkan serta menganalisis data. Ide yang menjadi dasarnya yaitu fenomena yang akan dan telah diteliti dapat dipahami

dengan baik sehingga kemudian diperoleh sebuah kebenaran dengan tingkatan yang lebih tinggi jika dipandang melalui pendekatan dari berbagai sudut pandang. Melihat sebuah fenomena dari beberapa sudut pandang akan memunculkan kemungkinan tingkat kebenaran yang diperoleh semakin dapat di andalkan (Sriwijaya, 2020). Dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan narasumber yang satu dengan yang lain. Dari beberapa hasil tersebut diharapkan mampu menyatukan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan anak-anak remaja dusun dema'an yang mengalami kecanduan game online.



BAB II

PROFILE PENELITIAN

2.1 Game Mobile Legends

Game Online Mobile Legend ini berasal dari China dan dikembangkan oleh Moonton, namun permainan ini lebih terkenal di luar negeri, seperti Indonesia, Malaysia, Korea, dan sebagainya dibandingkan negara asalnya, yaitu China. Game ini berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) dimana pemain memainkan satu karakter dalam game dan harus mengutamakan kerjasama team dan strategi yang baik. Kedua team berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mencapai kemenangan dengan mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle, dan bottom yang menghubungkan dengan base mereka. Game ini dimainkan dengan 5 orang dalam satu tim.

Pecandu dalam bermain game online juga merupakan salah satu bentuk kecanduan (adiksi) terhadap sesuatu jika terlalu sering dimainkan yang juga disebabkan oleh candu teknologi internet atau bisa disebut juga dengan Internet Addictive Disorder. Dengan bermain game online secara berlebihan selain tentunya memiliki banyak resiko pada kesehatan apabila tidak diperhatikan dengan baik juga akan berdampak bagi perilaku anak nantinya terutama dalam berkomunikasi. Namun jika kita lihat untuk masa seperti saat ini kini game online menjadi bagian dari internet yang sering

digunakan atau dikunjungi dan juga sangat digemari yang akan berakibat pada rasa candu terhadap game (Mobile Game Addictive). (Soettjipto, 2017:3)

Fenomena game online Mobile Legends pun menjadi perilaku yang lumrah di kalangan penggunanya dari berbagai tingkat usia, terutama ketika penggunanya sedang jenuh. Akan tetapi, bermain game secara berlebihan dan tidak sewajarnya tentu akan menimbulkan hal-hal negatif bagi penggunanya. Weinstein (2015: 36) mengungkapkan bahwa video game addiction akan mengganggu kehidupan atau kelangsungan hidup seseorang yang dimana itu menyangkut hubungan interpersonal, physical appearance, disability, coping dan lain-lain.

Dimasing-masing tim ada lima pemain yang mengendalikan avatar sendiri-sendiri yang dikenal sebagai “hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter lemah yang dikendalikan computer disebut “minion” yang bersarang di markas tim lalu menyebar ketiga jalur dan melawan Menara serta lawan yang menghadang.



Gambar 2. 1 Logo Mobile Legends Bang-Bang

2.1.1 Karakter atau Hero

Pada dasarnya, karakter dalam Mobile Legends dibedakan menjadi 6 peran (role) di antaranya: marksman, fighter, tank, mage, assassin dan support. Setiap peran mempunyai spesialisasi dan kemampuan yang unik. Total jumlah hero per Juni 2023, baik pada server orisinal (original server) maupun lanjutan (advance server) adalah 120 hero. Untuk memiliki karakter dalam Mobile Legends dibagi menjadi dua cara yaitu mendapatkan secara gratis atau dengan cara membeli. Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa pasar mereka dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan kerjasama tersebut yaitu Lapu-Lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha: Myanmar), Kadita (terinspirasi dari Nyi Roro Kidul: Indonesia), dan Badang (Malaysia).



Gambar 2. 2 Karakter atau Hero di Mobile Legends

2.1.2 Mode Permainan

Mobile legends menyediakan beberapa jenis mode permainan, yaitu:

1. Classic, mode standar di mana pemain bersaing melawan pemain lain tanpa pangkat maupun bisa dinamakan mode belajar hero atau mencoba hero baru.
2. Ranked, mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan Rank pemain masing-masing jika Rank yang dimiliki tinggi semisal Mitic ke atas maka akan mendapatkan lawan yang sepadan.
3. Brawl, mode ini lebih memfokuskan untuk pertarungan intens antara tim. Pemain dari kedua tim hanya mendapatkan pertarungan dengan satu jalur dan hero yang dipilih random jadi tidak bisa memilih hero tertentu.

2.2 Game Online

Saat ini, perangkat relatif mudah diperoleh untuk semua orang, termasuk anak-anak. Orang-orang tertarik dengan perangkat atau gadget karena berbagai alasan mulai dari bisnis hingga pendidikan, media sosial, hiburan, dan game. Game adalah suatu keharusan untuk perangkat baik online maupun offline. Game offline dapat dimainkan kapan saja tanpa koneksi internet. Berbeda saat kamu bermain game online, kamu harus menggunakan Internet. Mengapa orang tertarik dengan game online dibandingkan game offline? Terkadang ada game online yang konsepnya sama dengan offline, tapi versi online lebih seru. Misalnya, game online memiliki lebih banyak level, item, lebih banyak musuh, dan lainnya.

Game online adalah permainan yang biasanya dimainkan melalui jaringan internet dan sejenisnya, selalu menggunakan teknologi terkini seperti modem dan koneksi kabel. Umumnya, game online ditawarkan sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan internet atau diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menawarkan game tersebut. Game online dapat dimainkan secara bersamaan di komputer yang terhubung ke jaringan tertentu.

Sementara menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah teknologi, bukan genre game; mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan model permainan tertentu. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. game online terbaik sekarang sudah bisa dinikmati di smartphone dan komputer.

2.2.1 Sejarah Game Online

Jadi awalnya game online ini ditujukan untuk dua orang pemain, yang tujuannya juga untuk mendidik. Game online dimulai pada tahun 1969 ketika game dua pemain awalnya dikembangkan sebagai game edukasi. Kemudian, pada awal tahun 1970-an, sebuah sistem dengan kemampuan pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk

memfasilitasi pembelajaran online bagi siswa, yang memungkinkan banyak pengguna menggunakan komputer pada saat yang sama sesuai kebutuhan.

Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan fitur grafik baru yang digunakan untuk membuat game untuk banyak pemain (multiplayer). Game online benar-benar lepas landas setelah tahun 1995, ketika pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dicabut, membuat akses Internet ke seluruh domain. Kesuksesan finansial mencapai perusahaan yang membawa game ini ke pasar, meningkatkan persaingan dan memungkinkan game online berkembang hingga hari ini.

Pada 1980-an, Roy Trubshaw dan Bartle Richard mengembangkan Multi-User Dungeon (MUD) pertama pada 10 Desember di University of Essex, Colchester, Inggris. Hal yang dianggap sebagai MUD "klasik", MUD dipasang dan beroperasi selama sembilan tahun. Belakangan, popularitas game tersebut di kalangan peretas dan non-peretas sama-sama mengakibatkan konsumsi sumber daya komputasi pada tingkat yang luar biasa, dan universitas membatasi waktu bermain hingga jam malam. Meskipun kode MUD memiliki hak cipta, Bartle cukup liberal dalam mendistribusikannya ke perguruan tinggi dan universitas untuk tujuan pendidikan. Seseorang dari salah satu agensi mulai berbagi kode sumber dengan teman-temannya.

Pada akhir tahun 1983, ratusan salinan ilegal telah didistribusikan ke seluruh dunia, memicu kegemaran MUD akses liberal di universitas dan kemudian Internet. Sejak itu, banyak perusahaan bahkan individu telah mengembangkan game online yang dapat dimainkan secara gratis atau berbayar. Apalagi sekarang orang yang membuat game online bisa menjualnya di Google Play Store. Google Play Store adalah tempat di mana kamu dapat mengunduh dan membeli berbagai aplikasi seperti game. Kamu dapat mengunduh dan menginstal ratusan game online di perangkatmu. Game online pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001 ketika BolehGame merilis Nexia Online, sebuah game RPG dengan grafis sederhana berbasis 2D. Nexia memiliki kebutuhan komputer yang relatif rendah, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan grafis minimal 3D.

Game asal Korea ini berhasil menghadirkan game dan chat pertama di Indonesia. Sayangnya, game tersebut dibatalkan pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Sejak saat itu, dunia game online di Indonesia berkembang dengan beberapa provider game baru seperti Redmoon (2002), Laghaim di awal tahun 2003, Ragnarok Online (RO) di pertengahan tahun 2003 dan Gunbound di tahun 2004. Ragnarok Online (RO) adalah salah satu game online paling menakutkan di game online Indonesia. Game yang dirilis pada Mei 2003 ini memang sangat ditunggu-tunggu oleh banyak pemain dan sudah sukses di luar negeri. Game ini langsung menarik perhatian

banyak orang dan berhasil mempopulerkan game online hingga sempat mengacaukan koneksi internet di Indonesia karena bandwidth yang tersedia saat itu tidak mencukupi.

2.2.2 Tipe - Tipe Game Online

Game di zaman modern ini dimainkan dengan menggunakan console seperti Playstation, Xbox, Nintendo Wii, NDS atau PC (komputer). Setiap game punya tipe masing-masing, dan tipe ini tidak sama artinya dengan genre. Tipe lebih kepada tampilan saat bermain dan sistem permainan.

1. FPS (First Person Shooter)

Game bertipe FPS biasanya dipakai untuk game-game bergenre perang (war) atau tembak-tembakan. Monitor komputer kita seolah-olah menjadi mata dari karakter game yang kita kendalikan. Game ini hanya memperlihatkan kedua tangan dan senjata karakter game yang kita kendalikan, tidak memperlihatkan seluruh tubuhnya. Dengan kata lain, game FPS menggunakan sudut pandang pertama (aku) dalam menggerakkan karakter game.

2. Strategy

Game strategy, seperti namanya, membutuhkan keterampilan berpikir sebelum bertindak. Game strategi tidak bisa asal serang dan tembak, malah bisa game over kalau begitu. Seperti game catur, kita tidak bisa asal menjalankan pion sembarangan. Sistem permainan di dalam game strategy bervariasi. Ada yang memakai bidak-bidak

seperti catur, contohnya game Playstation Disgaea. Ada yang strategi menyusun taktik, contohnya Football Manager. Ada yang perang, membangun teritorial, dan bergerak secara real time, seperti Warcraft dan Command & Conquer. Game strategi yang bergerak secara real time disebut juga sebagai Real Time Strategy (RTS) Game.

3. RPG (Role Playing Game)

Secara umum, game bisa dikatakan sebagai RPG jika game tersebut memiliki jalan cerita atau plot yang kompleks, berkeliling ke kota-kota dan tempat bertarung, melawan musuh dan boss, menaikkan level, dan berinteraksi dengan karakter lain. Game RPG menyeimbangkan porsi antara jalan cerita, drama, dan action. Biasanya game RPG memiliki tampilan TPS alias sudut pandang ketiga.

4. Simulasi

Contoh game simulation yang paling terkenal dan dikenal luas adalah The Sims. Dalam memainkan The Sims kita mengendalikan manusia virtual untuk melakukan apa yang kita mau. Kita bisa buat dia makan, minum, tidur, bekerja, berkelahi, atau tindakan-tindakan nyeleneh. Game simulasi lainnya adalah SimCity yang mengharuskan gamer untuk membangun kota dan menjaga kestabilan kota secara real time. Game simulasi cukup disenangi oleh banyak kalangan dan biasanya berumur panjang di pasaran karena membuat gamer tidak cepat bosan.

5. TPS (Third Person Shooter)

TPS adalah kebalikan dari FPS. TPS menggunakan sudut pandang ketiga (dia). Di layar monitor kita bisa lihat seluruh tubuh karakter game yang kita kendalikan, atau minimal dari pinggang ke atas. Contoh game bertipe TPS antara lain Uncharted bergenre action adventure, Resident Evil action horror, Mass Effect action sci-fi, Crysis action sci-fi, Grand Theft Auto action criminal, dan masih banyak lagi.

6. Platform Game

Platform game merupakan game unik dan memiliki sistem permainan yang simpel. Platform game biasanya mengharuskan gamer untuk melewati beberapa rintangan untuk mencapai goal, atau puzzle, musuh di tengah jalan, atau melompati jurang. Contoh game platform terkenal adalah Mario Bros dan Sonic. Platform game biasanya disajikan dalam tampilan 2 dimensi. Tetapi belakangan ini platform game sudah diadaptasi keadaan tampilan dengan 3 dimensi yang semakin mewah.

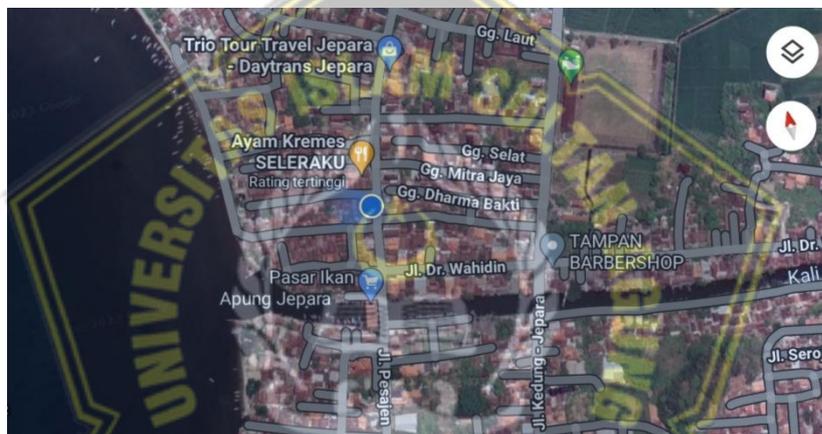
2.3 Letak Geografis

Dusun Dema'an terletak sekitar 2,4 km dari kecamatan Jepara dan berjarak 1,9 km dari kabupaten Jepara. Sedangkan jarak dusun dema'an ke provinsi Jawa Tengah 114 km. Batas-batas administrasi dusun Dema'an, sebagai berikut :

1. Sebelah Utara : Kelurahan Bulu

2. Sebelah Timur : Kelurahan Potroyudan
3. Sebelah Selatan : Kelurahan Karangkebagusan
4. Sebelah Barat : Laut Jawa

Lokasi tempat penelitian ini berada di dusun Dema'an RT 02 RW 05, yang merupakan salah satu dusun yang berada di Kelurahan Dema'an, Kecamatan Jepara, Kabupaten Jepara, Provinsi Jawa Tengah. Adapun peta geografis Dusun Dema'an, adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 3 Denah Lokasi Dusun Dema'an Kecamatan Jepara Kota Jepara

2.3.1 Visi dan Misi

Visi

Terwujudnya masyarakat yang demokratis, berbudaya yang berlandaskan iman dan taqwa.

Misi

- a. Meningkatkan sumber daya manusia pengetahuan dan kemampuan dalam bersosialisasi sesama manusia yang lain.
- b. Meningkatkan hubungan baik antar warga serta mensejahterakan dan membantu kegiatan warga yang mengalami kesusahan.
- c. Mewujudkan keberdayaan masyarakat melalui perkembangan potensi wilayah.

2.4 Profil Informan

Informasi pada penelitian kali ini dari tiga anak remaja dusun dema'an yang memiliki hobi bermain game. Informan bersedia menjawab pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti dengan focus terhadap masalah, serta memberikan pengalaman kepada peneliti tentang Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend, wawancara dilakukan secara bergilir mengingat mempunyai kesibukan masing-masing dan wawancara dilakukan secara langsung datang ke lokasi yaitu di Dusun Dema'an RT 2 RW 5, Kecamatan Jepara.

2.4.1 Profil Informan 1

Titan Otda merupakan anak ke dua dari empat bersaudara yang bertempat tinggal di Jepara tepatnya di dusun Dema'an RT 2 RW 5 kecamatan Jepara. Titan adalah mahasiswa angkatan 2019 di Universitas Diponegoro Semarang dan sudah wisuda di tahun 2023. Sejak SD Titan sudah aktif di dalam dunia game, Titan sudah memainkan berbagai game dan dia rela begadang demi memainkan sebuah game terutama mobile legends. Bahkan Titan rela mengeluarkan

uang untuk top up di game tersebut dan beberapa kali juga mengikuti tournament. Semenjak Titan mengenal yang namanya game mobile legends sehingga tidak bisa mengontrol diri untuk istirahat bermain game tersebut. Bahkan tidak hanya game mobile legends saja yang dimainkan, Titan juga pernah memainkan game lain seperti PUBG, ROBLOX, Free Fire, dan masih banyak yang lainnya. Akan tetapi sekarang lebih memilih bermain game mobile legends dikarenakan banyak teman-temannya yang memainkan game tersebut dan main bareng dengan teman-temannya.

2.4.2 Profil Informan 2

Raditya Kurnia Rahman adalah remaja dusun dema'an RT 2 RW 5 kecamatan Jepara yang menjadi mahasiswa di Universitas Dian Nuswantoro angkatan 2019. Radit mengenal game sejak umur 13 tahun dan game yang sudah dimainkan juga tidak sedikit, diantaranya PUBG, COC, Free Fire dan masih banyak game lainnya. Tetapi sekarang Radit lebih sering memainkan game mobile legends daripada game lainnya. Karena dia mengikuti komunitas di kampusnya dan sering mengikuti turnamen. Radit bermain game bisa menghabiskan waktu 5-6 jam dan rela tidak tidur karena mementingkan bermain game dengan teman-temannya, sehingga tidak bisa mengontrol dirinya untuk istirahat.

2.4.3 Profil Informan 3

Muhammad Robiansa Aditya yang biasa di panggil adit adalah warga dusun dema'an RT 2 RW 5 yang berusia 20 tahun. Adit juga

memiliki hobi bermain game dan sekarang mengalami ketergantungan dengan game, sehingga tidak bisa mengontrol diri ketika bermain game. Adit mengenal game semenjak smp kelas 3 dan game yang dimainkan juga tidak sedikit, seperti 8ball pool, PUBG, Free Fire dan masih banyak game yang lain. Tetapi akhir-akhir ini dia lebih fokus di game mobile legends, karena banyak teman-temannya yang sama memainkan game mobile legends tersebut. Adit bisa menghabiskan waktu 6 jam hanya untuk bermain game.

2.5 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Sebenarnya komunikasi interpersonal bisa terjadi dimana saja seperti ketika menonton film, belajar, dan bekerja. Komunikasi interpersonal juga bisa disebut sebagai komunikasi antarpribadi. Efektivitas antarpribadi ditentukan oleh seberapa jelas pesan yang disampaikan. Joseph A. Devito, sebagaimana dikutip dari jurnal Proses Komunikasi Interpersonal antara Guru dengan Murid Penyandang Autis di Kursus Piano Sforzando Surabaya (2013), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah penyampaian pesan secara verbal maupun nonverbal antara dua orang atau lebih yang saling memengaruhi.

BAB III

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan dengan menyajikan hasil data penelitian mengenai Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema'an Kota Jepara Jawa Tengah). Peneliti akan memaparkan hasil penelitian secara kualitatif berdasarkan wawancara terhadap beberapa informan. Penelitian ini sendiri dilakukan berdasarkan tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal di dalam game online mobile legends.

Peneliti akan menguraikan data dan hasil penelitian yang sudah dikumpulkan dari beberapa informan yang ditemui. Data-data yang ditemukan berbentuk hasil wawancara mendalam kepada para informan. Informan yang ditemui adalah remaja dusun dema'an yang mengalami kecanduan dan memahami game online tersebut. Informasi yang dipaparkan mengambil bentuk data utama yang nantinya diuraikan secara lebih terperinci. Dalam tahap analisis, langkah yang dikerjakan oleh peneliti adalah menyusun daftar pertanyaan untuk wawancara, mengumpulkan data, dan melakukan analisis terhadap data secara mandiri.

Data yang dihadirkan berbentuk hasil utama dari penelitian beserta hasil evaluasi atas informasi tersebut. Data primer merupakan informasi yang diperoleh peneliti langsung melalui metode wawancara mendalam dengan narasumber.

3.1 Identitaas Informan

Dalam penelitian ini, informan adalah orang yang memiliki pemahaman untuk memberikan informasi tentang masalah penelitian. Informasi yang diperoleh dari informan berupa data bentuk panjang yang diperoleh dari hasil wawancara yang berkaitan dengan masalah yang akan disajikan sebagai justifikasi. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan wawancara mendalam kepada tiga orang yaitu sebagai berikut :

1. Profil Informan Pertama

Nama : Titan Otda
 Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 3 Juni 2001
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status : Mahasiswa Undip 2019

Informan pertama adalah mahasiswa Undip angkatan 2019 yang sudah lulus, alasan penulis menjadikan informan karena Titan termasuk orang yang mengerti tentang game online mobile legends dan mengalami kecanduan, selain itu informan sering mengikuti tournament dan menghabiskan uang hanya untuk top up di game tersebut.

2. Profil Informan Kedua

Nama : Raditya Kurnia Rahman
 Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 24 Maret 2001
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status : Mahasiswa Udinus 2019

Informan kedua adalah mahasiswa Udinus angkatan 2019 yang masih aktif, alasan penulis menjadikan informan karena Radit termasuk orang yang mengerti tentang game apa saja termasuk mobile legends, selain itu informan juga sering mengikuti event-event dan tournament game mobile legends. Informan juga sering top up hanya untuk game tersebut.

3. Profil Informan Ketiga

Nama : Muhammad Robiansa Aditya
 Tempat, Tanggal Lahir : Jepara, 24 Juli 2002
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Status : Mahasiswa UT 2023

Informan ketiga adalah mahasiswa UT angkatan 2023 yang masih aktif, alasan penulis menjadikan informan karena Adit termasuk orang yang mengerti tentang game mobile legends dan mengalami kecanduan, selain itu informan juga sering top up hanya untuk game dan menghabiskan banyak uang dengan cuma-cuma.

3.2 Temuan Penelitian

Adapun untuk mengetahui perilaku komunikasi interpersonal bagi pecandu game online mobile legends di kalangan anak remaja dusun dema'an, peneliti akan menjalankan langkah-langkah melakukan wawancara dan pengumpulan dokumen. Untuk memperoleh penjelasan yang komprehensif mengenai kegiatan wawancara ini, peneliti mengarahkan pertanyaan-pertanyaan menjadi beberapa aspek khusus. Karena dalam

aktivitas tersebut, tentunya meliputi pelaksanaan, tujuan, latar belakang, sistem, jadwal, aturan, serta materi yang digunakan.

3.2.1 Perilaku Pecandu Game Online Mobile Legends

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Kecanduan game adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang bermain game secara terus menerus, berlebihan atau kompulsif lebih dari 3 jam per hari atau 35 jam per minggu sehingga menyebabkan individu menjadi tidak terkendali, berpikir terus menerus dan tidak terkendali untuk mencapai kepuasan tertentu dan pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun psikis. Peneliti telah melakukan wawancara tentang bagaimana perilaku remaja dusun dema'an yang mengalami kecanduan di dalam game mobile legends.

“Apa tanggapan Anda terhadap kritik dari rekan satu tim Anda? Bagaimana Anda biasanya merespons atau memberikan umpan balik kepada mereka?” sebagaimana diungkap oleh informan pertama Titan :

“saya biasanya akan melihat terlebih dahulu apakah kritik yang di berikan rekan tim saya dapat membantu dalam memenangkan permainan atau tidak. Apabila tidak, tentu kritik yang di berikan tidak saya terima dan lebih memilih untuk menggunakan pemahaman yang saya miliki guna memenangkan permainan.”

Kemudian informan kedua menjawab :

“kalo saya menghindari reaksi secara emosional terhadap kritikan, tetap tenang dan hindari yang dapat membuat situasi menjadi lebih tegang.”

Kemudian informan ketiga menjawab :

“kalo memang aku yang salah sih biasanya aku minta maaf terus intropeksi diri dari kesalahan tadi biar gak keulang lagi. Kalo aku gak salah biasanya aku malah marah balik ke tim, biar pada intropeksi sendiri-sendiri kenapa aku malah marah balik.”

Dari jawaban informan pertama mengatakan bahwa sebuah kritikan dapat di terima jika itu bisa membantu untuk memenangkan pertandingan game, jika tidak dapat untuk memenangkan pertandingan game maka informan lebih memilih pemahamannya sendiri untuk memenangkan game. Sedangkan jawaban dari informan kedua mengatakan bahwa menerima kritikan tetapi menghindari reaksi secara emosional agar menimbulkan suasana yang tenang. Sedangkan jawaban dari informan ketiga menyampaikan bahwa jika salah akan menerima kritikan dan jika menurutnya benar dia akan marah kepada rekan tim sendiri.

Adapun pertanyaan wawancara yang dilakukan peneliti mengenai “Bagaimana Anda menanggapi tekanan atau stres selama pertandingan? Apakah ada strategi komunikasi khusus yang Anda terapkan untuk menjaga suasana tim?”

Titan sebagai informan pertama menjawab :

“hal yang saya lakukan untuk menjaga suasana tim agar tetap percaya untuk menang yaitu berusaha untuk bersikap tenang dan mencari solusi agar dapat keluar dari tekanan yang terjadi di dalam game.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua menjawab :

“kalo saya sudah merasa tertekan biasanya saya sambil rokok dan memikirkan bagaimana caranya agar tim kita bisa membalikkan keadaan dan menang. Kalo sudah dapat solusinya baru saya komunikasi dengan rekan tim dengan baik.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga juga menjawab :

“kalo aku lihat situasi dan kondisi dulu wan, sekiranya dah kalah jauh dan dah males juga yaudah aku pasrah aja. Ngikut alur permainan teman satu tim aja, kalo ada yang becanda yaa ikut becanda juga hahaha.”

Dari pernyataan masing-masing informan, informan pertama dan informan kedua menyatakan hampir sama bahwa jika sedang mengalami situasi yang tertekan maka tetap bersikap tenang dan memikirkan solusi agar dapat keluar dari situasi itu. Sedangkan informan ketiga menyatakan lebih bersikap netral dan ikut alur permainan rekan satu tim.

Adapun pertanyaan yang lain di sampaikan peneliti ke informan yaitu “Bagaimana Anda mengatasi perasaan frustrasi atau kekecewaan selama permainan Mobile Legends di dalam tim?” dan di jawab oleh informan pertama Titan sebagai berikut

“biasanya saya mencoba untuk mencari hiburan lain seperti menonton youtube atau bermain game lain, serta introspeksi diri dari kesalahan yang saya lakukan dalam permainan yang dapat menyebabkan kekalahan dan memunculkan perasaan frustasi dan kecewa pada diri saya.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua menjawab :

“saya biasanya mencari hiburan lain dengan bermain game lainnya kalo gak yaa youtube, tiktok, instagram an gitu sih wan.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga menjawab :

“kalo saya biasanya aplikasi game mobile legends tak uninstal dan mencari hiburan lain seperti youtube, tiktok, dan sosial media lainnya. Kalo youtube tetap aja sih nontonnya juga konten mobile legends. Terus misal pingin main game lagi saya instal lagi game mobile legends nya hahaha.”

Informan pertama mengatakan bahwa ketika mengalami frustrasi atau kekecewaan di dalam game mobile legends biasanya mencari hiburan yang lain atau memainkan game yang lain dan introspeksi diri dari kesalahan yang dilakukan di dalam game. Sedangkan informan kedua mengatakan bahwa biasanya memainkan sosial media seperti youtube, tiktok, dan instagram ketika mengalami frustrasi atau kekecewaan setelah bermain mobile legends. Sedangkan informan ketiga mengatakan bahwa lebih memilih menghapus aplikasi game nya dan mencari hiburan lain ketika mengalami frustrasi dalam permainan game mobile legends.

3.2.2 Proses Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Mobile Legends

Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Remaja dusun dema'an yang mengalami kecanduan game online mobile legends memberikan pendapat yang berbeda-beda dari pertanyaan yang diberikan dari peneliti.

“Bagaimana Anda menjalin hubungan dengan rekan satu tim Anda di Mobile Legends? Apakah Anda merasa komunikasi interpersonal

berperan penting dalam kesuksesan tim?” seperti yang diungkapkan oleh informan pertama Titan sebagai berikut

“ketika main game mobile legends aku berusaha untuk menjalin hubungan yang baik dengan teman satu tim wan, hal itu aku lakukan agar dapat meraih kemenangan dengan mudah ketika sedang bermain mobile legends.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua menjawab :

“saya menjalin hubungan komunikasi dengan rekan satu tim berjalan dengan baik ketika bermain game mobile legends, komunikasi interpersonal itu sangat penting di dalam sebuah tim agar mudah untuk memenangkan permainan.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga menjawab :

“aku menjalin komunikasi dengan teman satu tim sih berjalan dengan baik, kayak saling memberi support gitu. Kalo menurut aku komunikasi interpersonal berperan penting sih, soalnya kalo tidak di lakukan komunikasi interpersonal di dalam suatu kelompok atau tim gitu tidak akan berjalan dengan lancar.”

Dari masing-masing informan berpendapat menyampaikan bahwa komunikasi interpersonal itu sangat penting di dalam sebuah tim, untuk menjalin komunikasi yang baik dan berjalan dengan lancar serta mendapatkan chemistry yang bagus dari masing-masing rekan tim.

Adapun wawancara yang dilakukan peneliti mengenai “Bagaimana Anda mengatasi konflik atau ketidaksepakatan dengan rekan satu tim Anda selama permainan? Bagaimana Anda memastikan komunikasi tetap berjalan lancar?” kepada informan pertama Titan mengatakan

“apabila terjadi masalah atau konflik pada saat bermain game mobile legends, aku biasanya melakukan komunikasi dengan teman satu tim secara tenang agar tidak memicu emosi antar pemain.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua mengatakan :

“saya biasanya bersikap tenang dan memikirkan solusinya agar tim kita jangan sampai kalah dan memberi support rekan satu tim agar semangat lagi untuk bermain.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga mengatakan :

“ya cari jalan tengahnya wan, misal gini Titan pingin jalanin rencana A (bertahan) tapi ada rencana B (menyerang) dari Radit dan kedua rencana itu bagus semua buat tim kita. Jadi ya kita buat rencana lagi agar rencana A dan B tetap berjalan tapi dengan hasil yang sama gitu wan, berarti ya kita bertahan dulu nunggu situasi musuh sampai ada yang lengah nah di situ kita baru mode menyerang wan.”

Informan pertama mengungkapkan bahwa ketika terjadi ketidaksepakatan sesama rekan tim, melakukan komunikasi dengan tenang agar tidak memicu emosi antar pemain. Sedangkan informan kedua mengungkapkan bahwa tetap bersikap tenang dan memberikan support kepada rekan tim agar semangat lagi untuk bermain. Sedangkan informan ketiga mengungkapkan bahwa ketika terjadi konflik atau ketidaksepakatan dengan rekan tim biasanya mencari solusinya untuk kebaikan tim dan agar di dalam tim tidak terjadi keributan.

Adapun pertanyaan wawancara yang dilakukan peneliti mengenai “Bagaimana Anda berkomunikasi ketika tim menghadapi situasi sulit atau tertinggal dalam permainan Mobile Legends? Apakah Anda cenderung memberikan dukungan atau menegur?” Titan sebagai informan pertama mengungkapkan bahwa

“pada saat tertinggal dalam permainan mobile legends, cara komunikasi yang aku terapkan yaitu tetap berpikir tenang dan berusaha mencari solusi untuk mengejar ketertinggalan. yaa aku cenderung memberikan support kepada teman satu tim agar dapat keluar dari situasi sulit yang sedang tim saya alami.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua mengungkapkan bahwa :

“kalo aku biasanya menegur sih wan, kenapa kok bisa tertinggal dan juga mencari solusi untuk game selanjutnya dan memberi support kepada tim dan meyakinkan kalo tim kita masih bisa untuk menang.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga mengungkapkan bahwa :

“kalo aku sih memberi support tapi dengan nada tinggi wan, biar pada semangat gitu kalo tim kita sedang tertinggal.”

Informan pertama mengatakan bahwa di saat tim sedang tertinggal cara komunikasi yang diterapkan yaitu tetap bersikap tenang dan memikirkan solusinya untuk mengejar ketertinggalan dan memberi support supaya kita dapat keluar dari situasi yang sulit. Sedangkan informan kedua mengatakan bahwa ketika di suatu permainan mengalami situasi yang sulit atau tertinggal sesekali menegur rekan tim agar lebih semangat dan mencari solusi untuk di game selanjutnya. Sedangkan informan ketiga mengatakan bahwa memberi support tetapi dengan nada tinggi agar rekan tim lebih semangat ketika sedang mengalami situasi yang sulit di dalam permainan.

3.2.3 Gaya Komunikasi Interpersonal di Dalam Game online Mobile

Legends

Komunikasi interpersonal pada dasarnya ialah interaksi yang dilakukan antar individu satu dengan individu lainnya tempat simbol-simbol pesan dengan efektif yang digunakan dalam hal komunikasi antar seseorang atas penggunaan bahasa. Adapun pertanyaan wawancara yang di sampaikan peneliti kepada informan yaitu “Bagaimana Anda menyesuaikan gaya komunikasi Anda dengan

berbagai jenis pemain dalam tim, terutama jika ada perbedaan dalam tingkat keterampilan atau pemahaman permainan?” Titan selaku informan pertama menjawab :

“kalo aku mencoba bersikap tenang dan santai dalam melakukan komunikasi sehingga dapat mudah di pahami oleh masing-masing rekan tim dan tidak menghambat serta menyulitkan pada saat permainan berlangsung.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua menjawab :

“aku si pasti main dengan santai dan berkomunikasi yang tidak memancing emosi rekan satu tim. Sehingga mudah untuk dipahami yang lainnya dan memudahkan untuk mendapatkan kemenangan.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga menjawab :

“kalo aku melakukan komunikasi dengan santai wan, supaya pas di dalam permainan tidak ada yang kepancing emosi serta berjalan dengan baik dan mudah dipahami dengan rekan satu tim.”

Masing-masing informan menjawab dengan sama bahwa gaya komunikasi yang di terapkan dengan cara mencoba bersikap tenang dan santai dalam melakukan komunikasi, sehingga dapat memudahkan dan di pahami oleh masing-masing rekan tim dan tidak menyulitkan pada saat permainan berlangsung dan itu memudahkan untuk mendapatkan kemenangan.

Adapun pertanyaan yang lain di sampaikan oleh peneliti mengenai “Apakah Anda merasa adanya hubungan interpersonal yang erat antara Anda dan rekan satu tim dapat meningkatkan performa permainan Mobile Legends? Mengapa?” Titan sebagai informan pertama menyatakan bahwa :

“tentu, karena dengan hubungan interpersonal membuat komunikasi yang dijalin antar pemain dalam memberikan apa-apa, saran, maupun peringatan lebih mudah dan dapat diterima dengan baik oleh sesama teman satu tim.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua menyatakan bahwa :

“iya sih wan, karena dapat meningkatkan chemistry kita dan komunikasi di dalam tim berjalan dengan baik. Tentunya itu lebih memudahkan kita untuk mendapatkan kemenangan di dalam permainan.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga menyatakan bahwa :

“iyaa wan, karena dengan adanya hubungan interpersonal membuat kita lebih akrab dan mendapatkan chemistry yang baik dengan rekan satu tim. Tentunya itu bisa membuat tim kita dapat meningkatkan perfoma saat permainan sedang berlangsung.”

Masing-masing informan menyatakan dengan sama bahwa hubungan interpersonal yang erat di sebuah tim itu harus dilakukan, karena dengan adanya hubungan interpersonal membuat tim mendapatkan chemistry yang baik, komunikasi tim menjadi berjalan dengan lancar, dan sesama teman satu tim menjadi lebih akrab.

Adapun pertanyaan wawancara yang lain di sampaikan kepada informan mengenai “Bagaimana Anda menjaga hubungan baik dengan rekan satu tim setelah pertandingan selesai? Apakah Anda berkomunikasi di luar permainan untuk memperkuat ikatan tim?”

Informan pertama mengatakan bahwa :

“saya biasanya akan melakukan fitur add friend kepada rekan tim yang saya nilai memiliki chemistry bagus dengan saya. Serta melakukan komunikasi diluar permainan agar meningkatkan bonding yang terjadi antara saya dan teman lainnya.”

Kemudian informan kedua mengatakan bahwa :

“setelah bermain game biasanya saya ajak ngobrol sih wan, biar lebih akrab dan mendapatkan chemistry yang baik untuk game selanjutnya.”

Kemudian informan ketiga mengatakan bahwa :

“kalo aku biasanya tak ajak ngopi+rokokan biar pada tenang dulu sih hahaha, habis itu baru saya ajak ngobrol biar lebih akrab dan mendapatkan chemistry yang baik juga buat di dalam game selanjutnya.”

Informan pertama mengatakan bahwa untuk menjaga hubungan baik dengan rekan satu tim setelah pertandingan adalah dengan cara melakukan fitur add friend dan melakukan komunikasi diluar game untuk mendapatkan chemistry serta meningkatkan bonding antara saya dan teman lainnya. Sedangkan informan kedua mengatakan bahwa setelah pertandingan melakukan obrolan dengan rekan tim agar lebih akrab dan mendapatkan chemistry yang baik untuk game selanjutnya. Sedangkan informan ketiga mengatakan bahwa setelah pertandingan agar hubungan tetap berjalan baik-baik saja biasanya di ajak nongkrong (minum kopi dan merokok) supaya biar tenang dulu, setelah itu baru melakukan komunikasi agar lebih akrab dan mendapatkan chemistry yang baik untuk di dalam game selanjutnya.

Adapun pertanyaan wawancara yang disampaikan kepada informan mengenai “Apa pendapat Anda tentang penggunaan pesan suara atau voice chat dalam permainan Mobile Legends untuk meningkatkan koordinasi tim dan komunikasi interpersonal?” Titan sebagai informan pertama mengatakan bahwa

“pendapat saya voice chat merupakan fitur yang sangat penting dalam permainan game mobile legends, karena dengan voice chat saya dan rekan tim dapat memberikan info terkait jalannya pertandingan dan cara meraih kemenangan dalam permainan tersebut.”

Kemudian Raditya sebagai informan kedua mengatakan bahwa :

“menurut saya fitur voice chat yang ada di game mobile legends sangat penting karena memudahkan tim untuk berkomunikasi dan dapat mengkoordinasi dalam situasi mendesak.”

Kemudian Adit sebagai informan ketiga mengatakan bahwa :

“menurut saya dengan adanya fitur voice chat permainan menjadi lebih seru, karena kita satu tim bisa saling memberikan informasi di dalam permainan mobile legends dan dapat memberikan kemenangan juga bagi tim kita.”

Masing-masing informan berpendapat sama bahwa fitur voice chat yang ada di game mobile legends sangat penting, karena lebih mudah untuk komunikasi dan memberikan informasi terkait di dalam gamenya dan mempermudah meraih kemenangan.



BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan memaparkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti sekaligus analisisnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Sujarweni, 2014). Adapun judul penelitian ini adalah “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends”.

Pada bab sebelumnya, telah ditemukan data-data yang akan dijadikan fokus dalam penelitian. Dimana terdapat teori yang digunakan dalam penelitian ini, yakni teori interaksi simbolik. Teori tersebut akan digunakan untuk memberikan konfirmasi terhadap hasil dan analisis dari temuan data yang telah dideskripsikan. Berikut adalah hasil analisis peneliti terhadap data yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan informan penelitian yang melakukan komunikasi interpersonal didalam game online mobile legends.

4.1 Perilaku Pecandu Game Online Mobile Legends

Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Kecanduan game adalah suatu kondisi atau perilaku seseorang yang bermain game secara terus menerus, berlebihan atau kompulsif lebih dari 3 jam per hari atau 35 jam per minggu sehingga

menyebabkan individu menjadi tidak terkendali, berpikir terus menerus dan tidak terkendali untuk mencapai kepuasan tertentu dan pada akhirnya berpotensi menimbulkan dampak negatif baik secara fisik maupun psikis. Peneliti telah melakukan wawancara tentang bagaimana perilaku remaja dusun dema'an yang mengalami kecanduan di dalam game mobile legends.

Dalam wawancara informan 1, informan 2, dan informan 3 mengungkapkan bahwa perilaku pecandu game online mobile legends memiliki pendekatan yang berbeda setiap individu terhadap kritik dan konteks tim atau permainan. Informan pertama cenderung mempertimbangkan nilai kritik dari rekan timnya dan hanya menerima yang dapat membantu ddalam memenangkan permainan. Kemudian informan kedua menekankan pentingnya menghindari reaksi emosional terhadap kritik dan mencegah situasi yang menjadi lebih tegang. Sementara informan ketiga cenderung mengakui kesalahannya dan meminta maaf. Namun jika merasa tidak bersalah, cenderung merespon dengan emosional untuk mendorong rekan tim lainnya agar melakukan intropeksi diri dan semangat lagi untuk kemenangan tim.

Dalam konteks wawancara yang dilakukan, terdapat perbedaan dalam cara individu merespons kritik, menanggapi tekanan, dan mengatasi frustrasi, yang tercermin dari interaksi mereka dalam permainan Mobile Legends.

1. Penerimaan Kritik :

Informan pertama, Titan menunjukkan bahwa ia cenderung mempertimbangkan kritik yang diberikan oleh timnya dan memutuskan

apakah itu dapat membantu memenangkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa ia memperlakukan kritik sebagai bagian dari proses pembelajaran dan perbaikan. Informan kedua, Raditya juga menunjukkan sikap yang terbuka terhadap kritik, mencoba untuk tetap tenang dan menemukan solusi yang baik tanpa reaksi emosional yang berlebihan. Namun informan ketiga, Adit menunjukkan pola perilaku yang lebih reaktif terhadap kritik, terutama jika ia merasa tidak salah. Ini menunjukkan bahwa ia mungkin kurang terbuka terhadap kritik atau lebih cenderung mempertahankan dirinya sendiri.

2. Menanggapi Tekanan :

Titan dan Raditya menunjukkan strategi yang lebih proaktif dalam menanggapi tekanan. Mereka berusaha tetap tenang dan mencari solusi untuk mengatasi situasi yang menekan, yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap pentingnya kerjasama tim dan penyelesaian masalah. Namun di sisi lain, Adit menunjukkan perilaku yang lebih pasif, terutama jika ia merasa bahwa situasi sudah tidak terkendali. Pendekatannya yang lebih santai mungkin bisa mengurangi kecemasan sejenak, tetapi juga bisa mengurangi konsentrasi untuk mencari solusi yang lebih baik.

3. Mengatasi Frustrasi :

Titan dan Raditya menunjukkan kesadaran akan pentingnya mengalihkan perhatian dari sumber frustrasi dan mencari hiburan atau aktivitas lain yang menyenangkan. Mereka juga mencoba untuk melakukan introspeksi diri untuk mengidentifikasi kesalahan dan belajar dari pengalaman

sebelumnya. Namun berbeda dengan Adit, meskipun juga mencari hiburan yang lain, mungkin cenderung menghadapi situasi tersebut dengan sikap yang lebih santai, bahkan sampai pada tingkat menghapus dan menginstal kembali aplikasi game secara berulang.

Dengan menggunakan teori interaksi simbolik, kita dapat melihat bagaimana individu membentuk makna dan bertindak sesuai dengan interaksi mereka dengan lingkungan sosial dan situasi yang dihadapi. Perbedaan dalam cara mereka merespons kritik, menanggapi tekanan, dan mengatasi frustrasi mencerminkan perbedaan dalam pemahaman, sikap, dan strategi individu dalam menghadapi tantangan dalam permainan Mobile Legends.

4.2 Proses Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Mobile Legends

Komunikasi interpersonal adalah sebuah komunikasi atau proses pertukaran informasi, ide, pendapat, dan perasaan yang terjadi antara dua orang atau lebih dan biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Remaja Dusun Dema'an yang mengalami kecanduan game online mobile legends memberikan pendapat yang berbeda-beda dari pertanyaan yang diberikan dari peneliti.

Dari perspektif teori interaksi simbolik, kita dapat mengamati bagaimana remaja dari Dusun Dema'an yang kecanduan game Mobile Legends menggunakan komunikasi interpersonal dalam konteks tim mereka. Teori ini menekankan bagaimana individu menggunakan simbol dan interaksi sosial untuk memahami dunia mereka.

1. Pentingnya Komunikasi Interpersonal dalam Kesuksesan Tim :

Semua informan sepakat bahwa komunikasi interpersonal berperan penting dalam kesuksesan tim. Mereka mengakui pentingnya hubungan yang baik antar anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. Ini mencerminkan pemahaman mereka tentang bagaimana komunikasi yang efektif dapat meningkatkan kinerja tim.

2. Penanganan Konflik dan Ketidaksepakatan :

Informan pertama, kedua, dan ketiga menunjukkan pemahaman yang baik tentang penanganan konflik dan ketidaksepakatan di dalam tim. Mereka mengutamakan komunikasi yang tenang dan mencari solusi bersama untuk mengatasi perbedaan pendapat atau konflik yang muncul. Ini menunjukkan bahwa mereka memahami pentingnya bekerja sama untuk mencapai tujuan tim.

3. Respon Terhadap Situasi Sulit atau Tertinggal :

Respons dari informan bervariasi, namun semuanya menekankan pentingnya memberikan dukungan kepada tim. Informan pertama Titan lebih condong kepada memberi dukungan tanpa menegur, informan kedua Raditya cenderung menegur tetapi juga memberi dukungan kepada rekan tim, sementara informan ketiga Adit lebih condong kepada memberi dukungan dengan nada tinggi. Ini menunjukkan variasi dalam gaya komunikasi mereka, tetapi intinya tetap sama untuk memberikan dukungan kepada tim dalam mengatasi situasi yang sulit.

4. Dinamika Komunikasi Tim :

Melalui wawancara, terlihat bahwa komunikasi dalam tim Mobile Legends remaja Dusun Dema'an memiliki dinamika yang kompleks. Mereka menggunakan komunikasi interpersonal untuk membangun hubungan, menyelesaikan konflik, dan memberikan dukungan satu sama lain. Variasi dalam pendekatan dan gaya komunikasi menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang luas tentang bagaimana berkomunikasi secara efektif dalam konteks permainan.

Dengan demikian, teori interaksi simbolik memberikan landasan yang kuat untuk memahami bagaimana remaja dalam komunitas tertentu, dalam hal ini remaja dari Dusun Dema'an, menggunakan komunikasi interpersonal dalam konteks permainan Mobile Legends. Komunikasi ini tidak hanya membantu mereka dalam permainan, tetapi juga memperkuat hubungan sosial dan keterampilan interpersonal mereka di luar lingkungan game.

4.3 Gaya Komunikasi Interpersonal di Dalam Game Online Mobile Legends

Komunikasi interpersonal pada dasarnya ialah interaksi yang dilakukan antar individu satu dengan individu lainnya tempat simbol-simbol pesan dengan efektif yang digunakan dalam hal komunikasi antar seseorang atas penggunaan bahasa. Dari perspektif teori interaksi simbolik, kita dapat melihat bagaimana remaja yang kecanduan game Mobile Legends menggunakan komunikasi interpersonal dalam konteks permainan mereka. Teori ini menekankan bagaimana individu menggunakan simbol dan interaksi sosial untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.

1. Penyesuaian Gaya Komunikasi :

Ketiga informan menunjukkan kesadaran yang kuat akan pentingnya menyesuaikan gaya komunikasi mereka dengan anggota tim, terutama dalam menghadapi perbedaan tingkat keterampilan atau pemahaman permainan. Mereka mengutamakan sikap tenang dan santai dalam berkomunikasi, yang memudahkan dipahami oleh semua anggota tim tanpa menimbulkan konflik atau kebingungan. Hal ini mencerminkan pemahaman mereka tentang pentingnya kerjasama dan harmoni dalam tim.

2. Hubungan Interpersonal dan Perfoma Tim :

Semua informan sepakat bahwa hubungan interpersonal yang erat dapat meningkatkan performa tim. Mereka mengakui bahwa komunikasi yang baik di dalam dan di luar permainan membantu memperkuat ikatan tim, membangun kepercayaan, dan meningkatkan chemistry di antara anggota tim. Ini menunjukkan pemahaman mereka tentang pentingnya hubungan sosial yang positif dalam mencapai tujuan bersama.

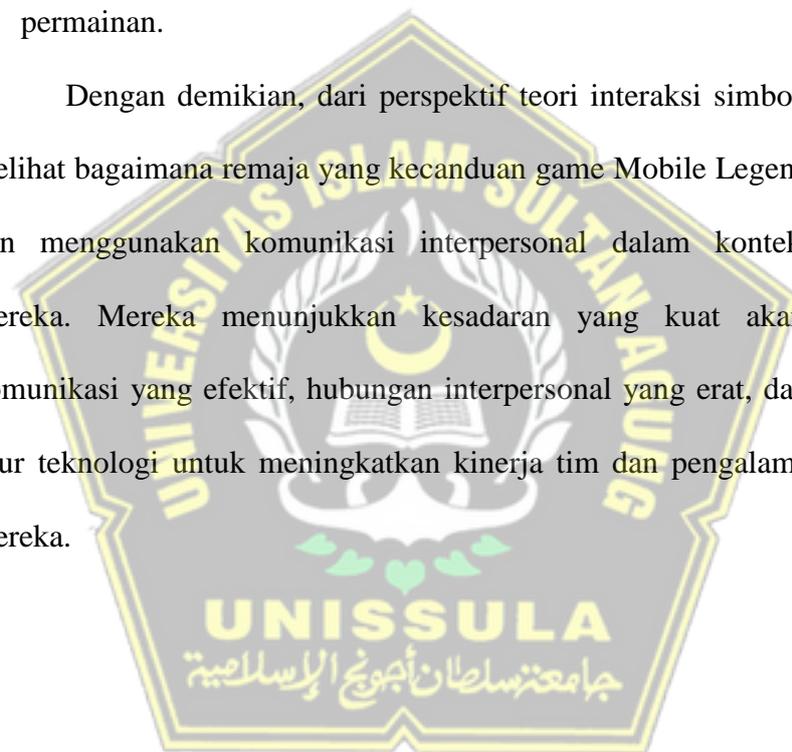
3. Hubungan Setelah Pertandingan :

Setiap informan memiliki pendekatan yang berbeda dalam menjaga hubungan baik dengan rekan satu tim setelah pertandingan. Namun, mereka semua menekankan pentingnya interaksi di luar permainan untuk memperkuat ikatan tim dan meningkatkan chemistry. Pendekatan yang beragam menunjukkan fleksibilitas dalam membangun hubungan interpersonal yang erat.

4. Penggunaan Pesan Suara dalam Permainan :

Semua informan sepakat bahwa fitur voice chat sangat penting dalam permainan Mobile Legends. Mereka melihatnya sebagai sarana efektif untuk meningkatkan koordinasi tim, berbagi informasi, dan meraih kemenangan. Hal ini menunjukkan pemahaman mereka tentang pentingnya komunikasi yang real-time dan efisien dalam konteks permainan.

Dengan demikian, dari perspektif teori interaksi simbolik, kita dapat melihat bagaimana remaja yang kecanduan game Mobile Legends memahami dan menggunakan komunikasi interpersonal dalam konteks permainan mereka. Mereka menunjukkan kesadaran yang kuat akan pentingnya komunikasi yang efektif, hubungan interpersonal yang erat, dan penggunaan fitur teknologi untuk meningkatkan kinerja tim dan pengalaman permainan mereka.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis tentang “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Mobile Legends di Dusun Dema’an Kota Jepara Jawa Tengah)”, dapat diambil kesimpulan sebagai hasil analisis data yang telah penulis lakukan berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah.

Bahwa menurut pendapat remaja dusun dema’an yang mengalami kecanduan game mobile legends mengenai perilaku komunikasi interpersonal lebih banyak dilakukan didalam dunia virtual. Intensitas bermain game online mereka lebih tinggi dibandingkan harus bersosialisasi dengan masyarakat diluar game online. Pecandu game online mobile legends tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtual nya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual yang lebih rendah. Interaksi pecandu game online mobile legends didalam dunia virtual ini dapat dilihat berdasarkan Interaktivitas, Interaksi Dalam Grup Online, Serta Teori interaksi simbolik.

Para pecandu game online mobile legends berpendapat bahwa game online saat ini bukan hanya sekedar sebuah permainan namun bisa dijadikan sebagai media komunikasi yang bisa dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja. Dengan adanya interaksi didalam game online mereka bisa banyak

mendapatkan dan bertemu dengan orang-orang di luar sana sehingga bisa sedikit banyak belajar dengan satu sama lain. Walaupun hanya dengan melakukan komunikasi melalui game online namun bisa dijadikan sebuah media yang cukup interaktif satu sama lain. Interaksi didalam game online pun menjadi satu hal yang lumrah di era teknologi saat ini. Dalam interaksi yang dilakukan terhadap orang-orang diluar game online mobile legends akan dilihat dari tiga kebutuhan yaitu pencapaian, hubungan dan kekuatan dimana interaksinya diluar dunia virtual berdasarkan kepada kebutuhan pecandu game online mobile legends tersebut.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pada penelitian ini dalam pengumpulan data kurangnya lebih banyak informan agar memberikan data yang lebih valid. Oleh karena itu, data yang terkumpul hanya menggambarkan perilaku para responden pada saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada sesuai dengan perilaku para responden saat di dalam game.

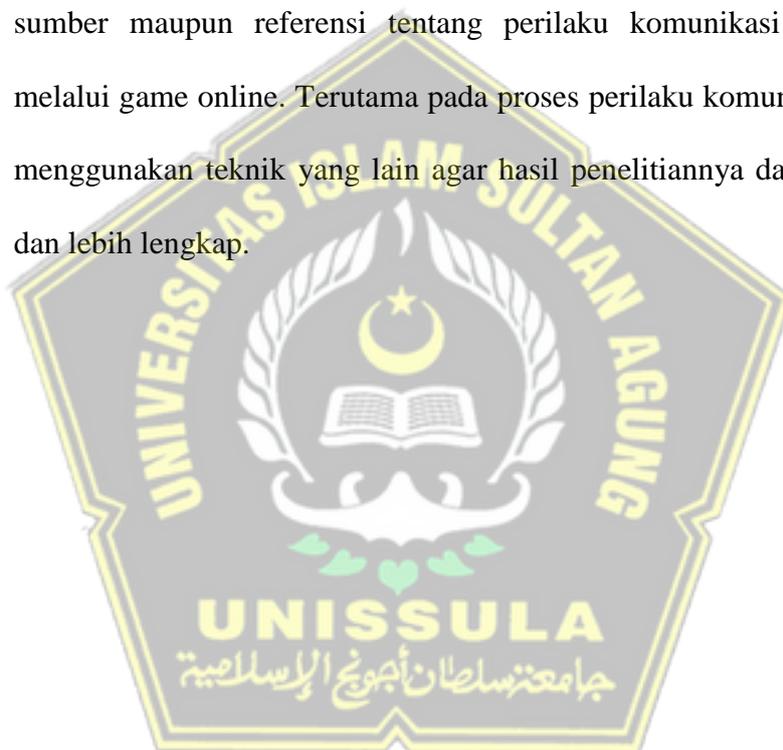
5.3 Saran

Berdasarkan penelitian dan temuan perilaku mengenai komunikasi interpersonal pecandu game online mobile legends (studi kasus pada pecandu game online mobile legends di dusun dema'an kota jepara jawa tengah), penulis memberikan rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait, seperti:

1. Bagi pecandu game online Mobile Legends, sebagai individu penerus bangsa mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk namun ada baiknya

dalam melakukan suatu kegiatan yang sangat disukai jangan sampai berlebihan dan melewati batas sehingga kehidupannya hanya tertuju pada satu aktivitas saja dan melupakan yang lainnya. Mulailah untuk melakukan berbagai kegiatan diluar dan berinteraksi dengan masyarakat banyak agar mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk lebih banyak mengkaji sumber maupun referensi tentang perilaku komunikasi interpersonal melalui game online. Terutama pada proses perilaku komunikasinya, bisa menggunakan teknik yang lain agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alo, Liliweri. (2015). Komunikasi Antar Personal. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Anggito, Albi & Setiawan, Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: CV Jejak
- Ardial, H. (2022). Paradigma dan model penelitian komunikasi. Bumi Aksara.
- Dianti, D., & Cahyati, W. (2022). Persepsi Masyarakat Pada Program Studi Ilmu Komunikasi. Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian dan Studi Ilmu Komunikasi), 2(2), 116-129.
- Dyatmika, Teddy. (2021). Ilmu Komunikasi. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Haryono, C. G. (2020). Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurdin, Ali. (2020). Teori Komunikasi Interpersonal: Disertai Contoh Fenomena Praktis. Jakarta: Kencana
- Sarosa, S. (2021). Analisis Data Penelitian Kualitatif (F. Maharani (Ed.); Edisi 1). PT Kanisius.
- Salam, D. A. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Nurjannah (Ed.)). CV Azka Pustaka.
- Suherman, A. (2020). Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi. Deepublish.
- Wood, Julia T. Rio Dwi Setiawan. (2013). Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian. Jakarta: Salemba Humanika

Jurnal :

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. Jurnal Patriot, 2(4), 1118-1130
- Ellyvon Pranita. (2022). Sejarah dan Asal-Usul Nama Jepara, Kota yang Dijuluki Bumi Kartini. (Kompas.com)

- Heryana, A., & Unggul, U. E. (2018). Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif. Sistem Informasi Akuntansi: Esensi Dan Aplikasi, December, 14. eprints.polsri.ac.id
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah, 6(1), 33–39. p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal), 3(2), 103-118.
- Nayak (2014). Analisis perilaku pengguna dalam pembelian item virtual pada game online. Journal of Animation and Games Studies, 2014.
- Nugrahani, F. D. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. In Surakarta (Issue 1). ejournal.usd.ac.id
- Patriana, Eva, Komunikasi interpersonal yang berlangsung antara pembimbing kemasyarakatan dan keluarga anak pelaku pidana di bapas surakarta (journal of Rural and Development), Volume V No. 2 Agustus 2014
- Sugiono, Linda Apriliya, “Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile Legends dan Arena of Valor),” Komunikasi, 2 (2018), 2.
- Yusuf, Syamsu L.N., M. Pd. (2017:51). Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Sosial Psikologis. Remaja Rosdakarya.

Skripsi :

- Delvi. (2019). Pola Komunikasi interpersonal Orang Tua pada anak Remaja Dalam mengatasi pecandu game online mobile legend di Komplek Kenten Kecamatan Talang Kelapa Banyuasin.
- Efendi, Novian Aziz. Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar. Naskah Publikasi, UMS, Surakarta, Tahun 2014.
- Elvionita, V. (2022). Karakteristik Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Dalam Upaya Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Idris, Taufik. (2021), Komunikasi Interpersonal Orang Tua Bagi Anak Pecandu Game Online Free Fire di SDN 056018 Batang Serang Langkat (Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).

Indahtiningrum, F. (2013) Hubungan Antara Stres Dengan Kecanduan Video Game Pada Mahasiswa Universitas Surabaya. Universitas Surabaya.

Nashihun Najih Jabbar. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pratiwi, Eliana. (2017). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang.

Rani, Devita. Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Universitas Medan Area, Tahun 2018.

Internet :

Nurhidayah Efvi.2017. “paradigma post-positivisme”, blog.unnes.ac.id/efvinurhidayah/2017/12/03/paradigma-post-positivisme/, diakses 23 Maret 2023 pukul 21.00

Chairunisa.2022. “mengenal game online : pengertian, industri, sejarah hingga jenisnya”, <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya>, diakses 23 Maret 2023 pukul 22.00

