

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGENDS

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

¹Akbar Setiawan*, ²Mubarok, ³Trimannah

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Sultan Agung

*Corresponding Author:

akbarsetiawan@std.unissula.ac.id

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

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*

1. PENDAHULUAN

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.

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

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%).

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 secara 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)". Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalahnya adalah Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends. Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di dalam dunia virtual (online) kedua untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu game online mobile legend di luar dunia virtual (offline)

2. METODE

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. Subjek penelitian ini adalah perilaku komunikasi interpersonal, sedangkan objek penelitiannya adalah pecandu game online mobile legends. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan wawancara secara mendalam, dan langsung pada objek dari lapangan yang dituangkan dalam bentuk catatan. 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. 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.

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

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

Dalam pengujian kualitas data menggunakan 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).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perilaku Pecandu Game Online 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.

b. Proses Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Mobile Legends

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.

c. 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 Performa 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.

4. 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 interaksi nya diluar dunia virtual berdasarkan kepada kebutuhan pecandu game online mobile legends tersebut.

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:

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. 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

- 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.