

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini peneliti membahas mengenai keseluruhan dari hasil temuan yang peneliti temukan termasuk didalamnya tahapan wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka. Peneliti akan membahas hasil penelitian dari sudut pandang peneliti dan sudut pandang dari informan. Pembahasan dari sudut pandang peneliti didapatkan dengan menginterpretasikan hasil wawancara dengan penelitian.

Hasil penelitian dalam pembahasan ini juga didukung dengan hasil wawancara terhadap lima informan mahasiswa dari 3 fakultas di Universitas Garut dan dua informan secara umum yang bersangkutan dengan penelitian. Hasil wawancara dan observasi menghasilkan pembahasan dari sudut pandang peneliti.

Dalam penelitian ini, penelitian melakukan wawancara dengan informan yaitu mahasiswa Universitas Garut dan informan secara umum yang telah peneliti pilih berdasarkan kriteria yang peneliti temukan. Proses wawancara sendiri dilakukan selama 3 minggu dengan cara wawancara langsung, *voice note*, dan *Whatsapp*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat perjanjian dengan informan untuk melakukan wawancara dan kesepakatan mengenai hal-hal apa saja yang bisa ditulis dan yang tidak bisa ditulis oleh peneliti.

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa kendala terutama dalam hal wawancara dengan informan. Beberapa informan sulit untuk ditemui dikarenakan berbagai kesibukan, situasi dan jarak yang tak memungkinkan untuk di temui untuk wawancara. Namun dengan berbagai upaya dan penyesuaian waktu yang telah di sepakati oleh informan, akhirnya peneliti dapat melakukan wawancara dengan informan.

Di dalam penelitian, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam dan observasi langsung kepada tiap-tiap informan dan pengamatan yang dilakukan kepada informan dan narasumber yang dipilih berdasarkan pengetahuan dan pengamatan mereka terhadap perilaku komunikasi pecandu *Game Online* Mobile Legend. Selain itu proses *triangulasi* sumber juga dilakukan kepada Riscka Fujiastuti, S.Psi, C, Fc yang merupakan seorang Psikolog dari Lembaga Psikologi Grahita Garut untuk mendapatkan data yang valid.

Hasil penelitian berdasarkan pertanyaan penelitian yang berhubungan mengenai “Perilaku Komunikasi Dalam Perubahan Sikap Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend” (Studi Deskriptif Kualitatif Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* Mobile Legend Pada Komunitas – Komunitas) peneliti menjabarkan tentang :

1. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Self-Image*, yang meliputi sikap, gaya bahasa dan hubungan, pada proses

interaksi pecandu *Game Online* dalam citra diri dan pandangan pecandu terhadap diri sendiri.

2. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *The Image of The Others*, yang meliputi sikap, gaya bahasa, dan hubungan, pada proses interaksi pecandu *Game Online* dalam citra diri terhadap orang lain dan pandangan orang lain pada pecandu.
3. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online* terhadap *Lingkungan Sosial*, yang meliputi sikap, gaya bahasa, dan hubungan, pada proses interaksi pecandu *Game Online* dalam pandangan masyarakat dan pandangan sesama pemain *Game Online*.

4.1 Profile Key Informan

Berikut ini peneliti akan memaparkan identitas singkat ke-5 informan pecandu *Game Online* Mobile Legend. Namun pada saat proses wawancara, beberapa informan menerima untuk memberikan nama asli mereka. Untuk karena itu peneliti berinisiatif untuk menggunakan nama asli dan *username* dari *Game Online* tersebut sebagai pengenalan identitas nama para informan. Adapun profil informan sebagai berikut.

Informan 1

Nama Informan : Riyan Abdul Rahman

Username : Ragnarok

Semester/ Fakultas : 8/ FEKON

NPM : 2402314181

Informan pertama merupakan seorang mahasiswa yang keseringan main *Game Online* mobile legend atau yang suka disebut pecandu *game online*. Informan pertama ini adalah mahasiswa semester delapan di Fakultas Ekonomi Universitas Garut.

Informan pertama ini merupakan pecandu dari *Game Online* Mobile Legend yang sekarang lagi booming di Indonesia bahkan se-Asean. Ia menggunakan *username* Ragnarok ,dan sering menggunakan karakter favoritnya atau *hero* yaitu *Karrie* yang merupakan kelas *Marksman* dengan *Winrate* 54.01%, ia masuk dalam *Squad* ANT (*Anatasius*).

Saat pertama kali bertemu, ia terlihat malu ketika peneliti memintanya untuk menjadi salah satu informan. sifatnya yang sedikit malu membuat peneliti bingung memulai wawancara harus dari mana dulu, maka peneliti memutuskan untuk mencoba untuk membaur dan berkomunikasi dengan membahas *Game Online* Mobile Legend yang sering dimainkan, agar membuat informan nyaman saat diwawancarai.

Pecandu *Game Online* ini memiliki ketertarikan dalam jenis-jenis *Game Online*. ia sering disebut pecandu *Game Online* karena penggunaannya dalam bermain *game* dalam sehari ialah 5 jam sehari di hari biasa, berbeda dengan hari *weekend* atau hari libur ia bisa mencapai bermain dari 7 jam bahkan bisa lebih. Ia memainkan Mobile Legend ini dimulai dari *season* 3. Bermain *Game Online* baginya sudah menjadi kebutuhan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan psikisnya dan menghilangkan rasa bosan dan jenuh. Ketika ia berkomunikasi pada

teman-temannya ialah kurang tertarik berinteraksi dengan teman, mungkin dari pembahasan yang akan dibahas tidak akan menarik, ia lebih mementingkan *Game Online* terlebih dahulu ketimbang berinteraksi dengan temannya dan setelah permainan nya berakhir baru ia akan berinteraksi pada temannya.

Informan 2

Nama Informan : Fikri Aditya Triatna

Username : Fikri_mbop

Semester/ Fakultas : 6/ FMIPA

NPM : 24041115118

Informan kedua yang sama dengan kriteria pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang Bang. Mahasiswa Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Konsentrasi Farmasi Universitas Garut semester 6 angkatan 2015. Ia adalah seorang pecandu yang menggunakan *username* Fikri_mbop dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Balmond yang merupakan karakter *Fighter* dan *Tank*, karakter yang dimainkannya ini pernah masuk dalam pemain *Top Local 3* dengan *Winrate 52.99%*, ia masuk kedalam *Squad Bowlsquad*.

Pertama kali saat mewawancarai informan ke dua ini, ia sangat tertarik dengan penelitian yang peneliti lakukan dengan perilaku komunikasi dari *Game Online*, ia juga antusias membantu dalam *sharing* informasi dari *Game Online* Mobile Legend Bang Bang yang membahas dari *build item*, *check hero*, bahkan

dari pengaturan strategi saat bermain. Ketika memulai proses wawancara, ia menunjukkan sikap yang positif dan terbuka.

Informan ini sangat tertarik dengan permainan *Game Online* Mobile Legend, ia bermain dari *season 2* yang setiap harinya selalu bermain 7 jam bahkan lebih, kebetulan yang sikapnya terbuka itu sangat memudahkan mendapatkan informasi dan melihat karakteristik dari informan. Informan ini bisa dibilang pecandu *Game Online* karena dalam memainkan game online sangat terlihat jelas semua waktu, bahkan aktivitas-aktivitas lainnya dihabiskan hanya untuk bermain *Game Online*. Pecandu ini selalu memfokuskan pada permainannya ketimbang berinteraksi dengan sesama temannya.

Informan 3

Nama Informan : Irham Gustiawan Akbar

Username : [Bow]Joe

Semester/ Fakultas : 6/ FMIPA

NPM : 24041115125

Informan ketiga yang sama dengan kriteria pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang Bang. Mahasiswa dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Konsentrasi Farmasi Universitas Garut semester 6 angkatan 2015. Ia adalah seorang pecandu yang menggunakan *username* [Bow]Joe dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Kagura yang merupakan karakter *Mage*, karakter yang dimainkannya ini pernah masuk dalam pemain *Top*

Local 6 dengan *Winrate 59.61%*, ia masuk kedalam *Squad Bowsquad* dan pernah masuk kedalam divisi *Mythic* yang merupakan divisi tertinggi dalam permainan *Mobile Legend*.

Pertama kali melakukan wawancara dengan informan ketiga ini, sangat tegang dikarenakan takut *miss communication* dalam menjawab pertanyaan peneliti, dimaka itu peneliti berusaha membuat suasana agar lebih santai dan nyaman bisa mendapatkan informasi tentang perilaku komunikasi pecandu *Game Online*. peneliti melakukan *maabar* (*main bareng*) permainan *Mobile Legend* dengan pecandu selama satu *match*, peneliti melihat ekspresi, sikap dan tindakan bermainnya yang gesit, memfokuskan pada permainan dan menghiraukan dunia nyata.

Ekspresi dari pecandu ini sangat mudah ditebak saat marah dan bahagia, ketika permainannya mengalami kesulitan melawan musuh, maka ia akan keliatan gelisah dan merasakan ketidaknyamanan saat menggenggam *smartphone*, sedangkan saat bahagia ketika permainannya mendapatkan *kill* dan kemenangan ia akan senyum-senyum sendiri bahkan bisa sampai kegirangan. Tindakan yang dilakukannya hanya untuk ketertarikan pada kepuasan tersendiri.

Informan 4

Nama Informan : Restu Nugraha

Username : RestuGucer

Semester/ Fakultas : 6/ FEKON

NPM : 24022115139

Informan keempat yang sama dengan kriteria pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang Bang. Mahasiswa dari Fakultas Ekonomi Jurusan Akutansi Universitas Garut semester 6 angkatan 2015. Ia adalah seorang pecandu yang menggunakan *username* RestuGucer dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Lancelot yang merupakan karakter *Assasin*, yang merupakan karakter pembunuh secara diam-diam. Karakter *Hero* yang dimainkan memasuki kemenangan dengan *Winrate* 49,13%, ia masuk kedalam *Squad* ANT (*Anatasius*).

Saat melakukan mewawancarai dengan informan ini peneliti melihat informan yang begitu fokus dengan permainan *game online* Mobile Legend, ia selalu bermain *game online* ini selalu lebih dari 4 jam sehari, kebiasaan ini membuat informan menjadi kurang tidur bahkan kurang berkomunikasi dengan teman-temannya. Peneliti mencoba melakukan mabar (maen bareng) dengan anggota timnya, yang peneliti lihat dari cara perilaku bermainnya, ia sangat tidak sabaran dan sembrono dalam bertindak. Tetapi saat bermain dengan anggota timnya ia sangat fokus dan bisa men-*support* timnya.

Ia mengakui, bahwa ia mengalami kecanduan dalam bermain *game online* bahkan informan ini sebelumnya pernah memainkan beberapa *game online* dan *game offline* lebih dari 30 jenis permainan yang ia mainkan.

Informan 5

Nama Informan : Debby Febriani Lestia

Username : Mis_Debbyfatria

Semester/ Fakultas : 10/ FIKOM

NPM : 2402713074

Informan kelima yang sama dengan kriteria pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang Bang. Mahasiswa dari Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan *Public Relations* Universitas Garut semester 10 angkatan 2013. Ia adalah seorang pecandu yang menggunakan *username* Mis_Debbyfatria dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Odette yang merupakan karakter *Mage*, karakter perempuan cantik yang mirip dengan kisah dari *Walt Disney* putri angsa. Karakter *Hero* yang dimainkan ini memasuki *Top Local 1* dengan *Winrate* 50.52%, ia masuk kedalam *Squad* ANT (*Anatasius*).

Informan kelima ini adalah seorang perempuan yang hobinya selalu menghabiskan waktu untuk bermain *game online* Mobile Legend entah dimanapun dan disituasi apapun. Ketertarikannya dalam bermain *Game Online* yang membuat kecanduan, ia bisa lupa dengan waktu bahkan dengan orang-orang disekitarnya karena terlalu fokus pada *Game Online*.

Proses wawancara dengan informan ini dilakukan melalui media *Whatsapp* dengan fitur *Messenger* dan *Voice Note*. Hal ini dikarenakan informan ini tempat tinggalnya sangat jauh dari kampus dan suka keluar daerah dan tidak memungkinkan untuk melakukan wawancara tatap muka kecuali ia sedang ada waktu luang untuk di wawancarai. Namun demikian, proses wawancara berjalan dengan lancar dan terbuka.

Adapun profil singkat ke-5 *key* informan dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Profil Singkat *Key* Informan

No	<i>Username</i>	Usia (Tahun)	Fakultas	Semester	Komunitas
1	Ragnarok	22	FEKON	VIII	Anastasius
2	Fikri_mbop	21	FMIPA	VI	Bowlsquad
3	[Bow]Joe	22	FMIPA	VI	Bowlsquad
4	RestuGucer	20	FEKON	VI	Anastasius
5	Mis_Debbyfatria	23	FIKOM	X	Anastasius

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.2 Profil Informan Secara Umum

Informan 6

Nama Informan : Hory Al - Bukhori

Username : Onechan_RH

Usia : 25 Tahun

Status : Owner Three Cell

Informan ke enam ini adalah seorang pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang – Bang. Seorang pengusaha *Counter Handphone* dari Three Cell yang merupakan seorang pemilik *counter* yang mempunyai ketertarikan pada *Game Online* Mobile Legend. Ia adalah seorang pecandu yang menggunakan *username* Onechan_RH dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Gatot Kaca yang merupakan karakter *Tank*, yang diambil dari kisah legenda fiksi dari Indonesia. Karakter *Hero* yang dimainkan ini memasuki *Top Local 15* dengan *Winrate* 52.68%, ia masuk kedalam *Squad DJ_C* (Dwijaya_Cell).

Saat melakukan observasi dengan informan umum ini peneliti mengamati tingkah laku pada pecandu ini yang dimana pecandu ini sangat begitu fokus pada permainan *Game Online*-nya. Ia selalu bermain *game online* ini lebih dari 5 jam sehari, kebiasaan ini membuat informan kurang fokus pada pekerjaannya melainkan fokus pada permainannya, sedangkan saat ia bermain *game online* ia memiliki pelanggan. Ia akan membereskan dulu permainannya ketimbang memenuhi keinginan dari pelanggan.

Ia mengakui, bahwa ia mengalami kecanduan dalam bermain *game online* Mobile Legend, bahkan informan ini selalu bermain dimana saja dan disituasi apa saja yang penting ia tidak merasa bosan.

Informan 7

Nama Informan : Hasan Gusmar Hidayat

Username : Hsangh_17

Usia : 21 Tahun

Status : Owner Bengkel Hasan Motor

Informan terakhir ini adalah seorang pecandu *Game Online* Mobile Legend Bang – Bang. Ia memiliki usaha bengkel motor yang terletak di samarang, saat pertama kali mengobservasi dalam kegiatannya sehari-hari, peneliti melihat ia sering bermain *game online* Mobile Legend dengan serius. Ia adalah seorang pecandu *game online* yang menggunakan *username* Hsangh_17 dari *game* Mobile Legend dengan menggunakan karakter favorit dari Lesley yang merupakan karakter *Marksman* dan *Assasin*, yang suka membunuh lawan secara diam – diam. Karakter *Hero* yang dimainkan memasuki kemenangan dengan *Winrate* 50.99%, ia masuk kedalam *Squad* DJ_C (Dwijaya_Cell).

Saat melakukan pengamatan langsung ke lapangan pada informan umum ini peneliti mengamati perilaku yang ia lakukan pada saat bermain dan pada saat ada pelanggan. Kebanyakan dari kegiatannya adalah hanya untuk bermain *game online* bahkan bisa pelangganpun dijadikan no duakan bukan di utamakan.

Ia mengakui, ia mengalami kecanduan pada saat masih kecil karena main *game online* adalah hobi yang ia gemari, bahkan informan ini sudah mempermainkan beberapa *game* dari *game online* dan *game offline* dengan jenis *game* yang berbeda-beda.

Adapun profil singkat ke-2 informan secara umum ini dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Profil Singkat Informan Secara Umum

No	Username	Usia	Komunitas	Pekerjaan
1	Onechan_RH	25	DJ_C (Dwijaya_Cell)	Owner Three Cell
2	Hsangh_17	21	DJ_C (Dwijaya_Cell)	Owner Hasan Motor

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.3 *Triangulasi Sumber*

Berikut ini peneliti akan memaparkan identitas singkat *Triangulasi Sumber* yang akan menguatkan penelitian tentang pecandu *Game Online Mobile Legend*. Adapun profil *Triangulasi* sebagai berikut.

Triangulasi Sumber I

Nama : Riscka Fujiastuti, S.Psi, C, Fc

Usia : 28 Tahun

Pekerjaan : Terapis dan Konselor Psikologi

Lembaga : Psikologi Grahita Garut.

Jabatan : Kepala Administrasi Psikologi

Beliau adalah seorang ahli dalam bidang psikologis. Beliau tinggal di Jl. Otista Gg, Gamili No. 8 Tarogong Kidul. Beliau bekerja di lembaga Psikologi Grahita Garut sebagai Kepala Administrasi Psikologi, dan beliau suka melakukan terapis dan Konselor Psikologi kepada klien – kliennya. Riwayat pekerjaan beliau yaitu sebagai Teaster Psikologi di PRDC Bandung, Observer Psikologi di PRDC

Bandung, Skorer Psikologi di PRDC Bandung, dan Pendamping Psikologis di SLB BC Cimahi.

Adapun profil singkat *Triangulasi* Sumber dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Profil Singkat *Triangulasi* Sumber

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia (Tahun)	Status
1	Risca Fujiastuti, S.Psi, C, Fc	Perempuan	28	Ahli Psikologi

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.4 Hasil Penelitian

Pada sub bab ini, peneliti menjabarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan dengan ke-5 (lima) informan dan ke-2 (dua) informan secara umum sesuai dengan kriteria yang peneliti tentukan sebelumnya. Semua pertanyaan mengacu pada konsep Perilaku Komunikasi dalam perubahan sikap komunikasi yang meliputi aspek-aspek yaitu, Sikap, Gaya Bahasa, dan Hubungan.

4.4.1 *Self-Image* Pada Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online*

Dalam kasus perilaku komunikasi pecandu *Game Online*, perilaku pecandu pada beberapa komunitas *game online* Mobile Legend di dasari oleh adanya respon atau reaksi pada rangrasan dari luar yang memacu pecandu menjadi ketagihan dan merasa puas pada dirinya sendiri. Kesadaran bahwa dirinya memiliki sifat kecanduan pada *game online*-pun beragam (Lunandi AG 2002).

1. Pengakuan Diri (Citra/Image)

Dalam perilaku komunikasi pecandu *Game Online* Mobile Legend ada beberapa yang mengakui dirinya sendiri menjadi seorang *gamer* dan tidak menjadi seorang *gamer*. Seperti yang dikatakan oleh Ragnarok yang mengakui dirinya tidak merasa menjadi seorang *gamer* akan tetapi memiliki ketertarikan pada beberapa jenis *game online*.

“Tidak merasa menjadi seorang gamer, akan tetapi saya merasa tertarik memainkan gamenya dan menjadi keseringan bermain game online-nya dan itupun hanya sekedar meluangkan waktu kosong.”¹

Ragnarok disini mengatakan bahwa dirinya tidak merasakan menjadi seorang *gamer* layaknya pemain – pemain lain yang serius terhadap *game online*. Tapi ketertarikan dia terhadap *game online* terutama *game* Mobile Legend membuat dia bermain secara terus – menerus hingga ada yang bilang “*autis*” dan kebanyakan dia bermain di waktu kosong.

Begitupun dengan yang dikatakan oleh [Bow]Joe. Seorang pemain *game online* Mobile Legend dari mahasiswa Ilmu Pengetahuan Alam Konsentrasi Farmasi Universitas Garut semester 6.

“Tidak, karena seorang gamer itu bisa dibilang gamer kalau bisa menguasai hampir semua game mulai baik dari menggunakan beberapa karakter hero berbeda dan sudah mencapai top global tertinggi.”²

[Bow]Joe mengakui dirinya tidak menjadi seorang *gamer* sejati, dia berpendapat bahwa seorang *gamer* itu harus menguasai semua jenis *game* – *game*

¹ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Senin, 11 Desember 2017 Pukul 10:15 WIB

² Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gutaiawan Akbar) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 13:00 WIB

dan harus bisa berada di puncak untuk mencapai tujuan *gamer* sejati seperti halnya menjadi seorang *Top Global* dalam permainan Mobile Legend.

Adapula pernyataan lain yang dilontarkan oleh Hsangh_17 seorang montir dan *owner* dari bengkel Hasan Motor.

*“Saya bukan seorang gamer, akan tetapi saya tertarik dengan beberapa jenis game online, dan karena saya bukan pecinta game, saya hanya menyukai game hanya musiman tidak setiap hari saya memainkan suatu game, mungkin sekitar 5 hari dalam seminggu dengan rata – rata bermain 4 sampai 5 jam sehari saya bermain game online. Hehe,,”*³

Hsangh_17 tidak mengakui dirinya seorang *gamer* terutama di game Mobile Legend. Ia tertarik dengan beberapa jenis *game online*, akan tetapi ia hanya memainkan berdasarkan musiman *game* yang sedang *booming* saat ini seperti *game online* Mobile Legend. Ia hanya memainkan *game* kurang lebih dari 5 jam sehari. Ketertarikannya pada *game online* dimulai sejak kecil dan ia sempat mengalami kecanduan *game online* maupun *game offline*.

Pengakuan serupa juga dikatakan oleh Mis_Debbyfatria salah satu mahasiswa perempuan dari Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Publik Relation Universitas Garut yang memiliki sifat kecanduan pada *game online* Mobile Legend.

*“Saya tidak merasa menjadi seorang gamer, malahan saya masih pemula dan banyak belajar tentang game online Mobile Legend ini. Menurut teman – teman di komunitas juga harus banyak di tingkatkan dari pengalaman dan banyak sharing untuk strategi.”*⁴

³ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

⁴ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Kamis, 1 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

Mis_Debbyfatria mengklaim dirinya bukan seorang *gamer* karena dia masih pemula dalam permainan Mobile Legend, saat dia bermain *game online* Debby harus banyak berlatih lagi dengan komunitasnya. Debby menyadari, ia menjadi kecanduan pada *game online* pada saat masuk komunitas Mobile Legend pacarnya yaitu komunitas *Anastasius*.

Berbeda dengan pernyataan lain yang dilontarkan oleh Fikri_mbop seorang pecandu *game online* Mobile Legend dari mahasiswa Ilmu Pengetahuan Alam Konsentrasi Farmasi Universitas Garut.

*“Iya, karena saya sangat merasakan bagaimana keseruan saat bermain game online dari berbagai jenis dan genre – genre gamenya, sekarang saya lagi menikmati permainan dari jenis game MOBA dengan genre “Strategi” yaitu game online Mobile Legend.”*⁵

Bagi Fikri_mbop *game online* Mobile Legend sudah menjadi kebutuhannya sehari – hari untuk memuaskan psikologisnya sendiri berupa emosi, sikap, dan hubungan interpersonalnya. Kecanduan Fikri dalam bermain *game* sudah diakui oleh berbagai komunitas – komunitas *game* karena dari cara bermainnya fikri bisa menggunakan semua karakter *Hero* dengan baik bahkan lebih bagus dari pemain – pemain lain.

Adapun pernyataan lain yang dilontarkan oleh RestuGucer seorang mahasiswa Fakultas Ekonomi Jurusan Akutansi Universitas Garut semester 6 angkatan 2015 yang mengalami kecanduan *game online* Mobile Legend.

“Iya saya seorang gamer tapi tidak menjadi seorang gamer sejati yang sudah mencapai top global atau dikenali sama semua orang. Alesanya yaa,, karena setiap kali ada game online ataupun game offline yang baru

⁵ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Sabtu, 23 Desember 2017 Pukul 16:50 WIB

*rilis saya selalu mencobanya dan mengulik game tersebut sampai bisa dan bisa bikin puas.”*⁶

Pernyataan dari RestuGucer yang mengakui dirinya seorang *gamer*. Restu pernah memainkan beberapa jenis *game online* maupun *game offline* lebih dari 30 jenis permainan, hal tersebut hanya untuk mendapatkan kepuasan tersendiri.

Begitu pula dengan pernyataan lain yang dilontarkan oleh Onechan_RH seorang *owner* dari *Counter Three Cell* yang menjalankan jual beli pulsa di garut kota dan samarang.

*“Iya saya seorang gamer; karena menurut saya sendiri game itu sudah menjadi hobi saya dari kecil bahkan saya pernah memainkan beberapa jenis game online terutama game online yang kerap saya lakukan sekarang adalah game Mobile Legend.”*⁷

Onechan_RH mengakui dirinya seorang *gamer* Mobile Legend karena baginya *game online* itu sudah menjadi sebagian hobi dalam keseharian yang ia lakukan setiap harinya, bahkan dari kecilpun ia sudah banyak memainkan jenis permainan.

2. Batasan Waktu Bermain

Banyak hal dalam batasan penggunaan waktu untuk bermain *game online*, sebagian besar dari penjelasan di atas mengakui dirinya sendiri sebagai seorang yang bukan pecinta *gamer* namun di sisi lain yang bukan pecinta *gamer* memainkan *game online* berdasarkan hobi mereka dan ada juga yang mengalami ketertarikan (penasaran) sebelum mencoba *game online* yang sedang booming saat ini. Adapula yang mengakui dirinya sebagai seorang *gamer* dan mengakui

⁶ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 10:00 WIB

⁷ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Sabtu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

dirinya telah dilibatkan dalam perilaku kecanduan *game*, karena *game online* bagi mereka sudah menjadi kebutuhan tersendiri mapun bagi psikologisnya.

Banyak pemain *game online* yang tidak bisa mengontrol dirinya dalam bermain *game online* Mobile Legend maupun penggunaan waktu bermain *game* dalam sehari-hari. Hal ini dialami oleh Ragnarok yang memainkan *game* lebih banyak penggunaannya dari pada orang lain.

*“Dalam sehari saya bisa memainkan game online mobile legend ini bisa 5 jam sehari, tetapi berbeda lagi dengan hari weekend mungkin bisa lebih dari 7 jam dan itu juga kalo kaga ada kegiatan, kayaknya game ini juga udah menjai kebiasaan saya dalam sehari-hari lah.”*⁸

Ragnarok disini berkata bahwa dia memainkan *game online* dalam sehari mencapai 5 jam sehari dan berbeda ketika dihari *weekend* yang bisa mencapai 7 jam, itupun sering dilakukan setiap hari meskipun ada kegiatan ataupun tidak dan menjadi kebiasaan sehari – harinya.

Adapun yang diungkapkan oleh Fikri_mbop dalam penggunaan seberapa lama waktu bermain *game online* Mobile Legend.

*“Saya memainkan game online Mobile Legend ini dalam sehari bisa 7 – 8 jam dengan 1 pertandingannya bisa 15 – 25 menitan dan itupun di selingi dengan istirahat kayak makan, mandi, dll. Tetapi kalau weekend bisa lebih dari 8 jam bahkan sampai kaga mandi dan main keluar bersama teman – teman.”*⁹

Fikri_mbop disini mengungkapkan waktu bermainnya dalam sehari yang bisa mencapai 7 sampai 8 jam sehari dan selingi waktu 15 sampai 25 menit untuk istirahat. Aktifitas lain yang dilakukan oleh fikri selain bermain *game online* yaitu

⁸ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Senin, 11 Desember 2017 Pukul 10:15 WIB

⁹ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Sabtu, 23 Desember 2017 Pukul 16:50 WIB

mengikuti mata pelajaran kuliah di jurusan farmasi selebihnya tidak ada aktifitas lain lagi.

Hal serupa diungkapkan oleh [Bow]Joe yang memainkan *game online* Mobile Legend dimulai pada malam hari.

*“Dalam sehari saya bermain game online Mobile Legend itu pasti selalu malam dan dimulai dari jam 10 malam sampai jam 6 pagi bisa dibilang 8 jam dalam sehari lah, tetapi itu juga di selingi dengan beberapa waktu untuk istirahat 10 menit baru main lagi beberapa pertandingan dan seterusnya seperi itu. Ini udah jadi kebiasaan dalam aktifitas saya kang, hee.”*¹⁰

[Bow]Joe selalu bermain dengan komunitasnya dimalam hari dimulai dari jam 10 malam sampai jam 6 pagi, hal ini selalu terjadi setiap malamnya dan komunitas Bowsquad semua pemainnya adalah dari mahasiswa – mahasiswa farmasi. Aktifitas – aktifitas yang dilakukan irham bersama komunitasnya mampu memasuki beberapa turnamen Mobile Legend dengan hasil yang memuaskan, itu terjadi karena selalu latihan dan saling membantu anggota timnya pada saat malam hari.

Adapun seberapa lama penggunaan bermain *game online* yang dialami RestuGucer sebagai pemain Mobile Legend.

*“Pada awal – awal bermain game online Mobile Legend ini sih main 10 jam lebih setiap harinya itupun di selingi waktu untuk istirahatin handphone, kalau sekarang tidak bisa lebih dari 10 jam mungkin sekarang saya suka bermain game online 7 jam setiap harinya.”*¹¹

RestuGucer menyatakan bahwa pada awal – awal bermain *game online* Mobile Legend itu diajak oleh teman kelasnya dimulai saat itu dia memiliki

¹⁰ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 13:00 WIB

¹¹ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 10:00 WIB

ketertarikan dan penasaran terhadap permainan Mobile Legend. Penasaran yang dialami oleh RestuGucer ini ialah ketika dia kalah dan ingin terus mencoba kemampuannya untuk peringkatnya naik terus dan mencapai tingkat yang tertinggi. Ia pernah ganti *handphone* sebanyak 3 kali dikarenakan *overheat* saat penggunaan bermain *game*, penyebabnya terus menerus bermain *game online* sampai lupa waktu, makan, dan bersosialisasi kepada teman – teman maupun orang disekitarnya.

Adapun yang diungkapkan oleh Mis_Debbyfatria dalam penggunaan seberapa lama waktu bermain *game online* Mobile Legend.

“Tidak tentu, tapi paling rutin memainkan game online Mobile Legend ini dari jam 8 malam sampai jam 3 pagi, dan ini hampir setiap hari kegiatan rutin malam saya kalo lagi bermain Mobile Legend. Di siang hari mungkin bermain game kurang lebih 10 pertandingan saja itu juga udah cukup kalo di siang hari.”¹²

Disini Mis_Debbyfatria menyatakan bahwa ia berapa lama bermain *game* dalam sehari itu selalu tidak tentu, kadang bermain *game online* disiang hari hanya untuk melepaskan rasa kebosanan ataupun jenuh yang ia alami, akan tetapi ada jadwal tertentu untuk selalu bermain *game* yaitu selalu rutin bermain pada saat malam hari terutama dimulailah pada pukul 8 malam sampai jam 3 pagi. Itulah hal yang selalu dilakukan oleh Mis_Debbyfatria setiap harinya.

Adapun yang menyatakan penggunaan berapa lama bermain *game online* menurut Onechan_RH pada permainan Mobile Legend.

“Saya memainkan game online Mobile Legend ini kurang lebih dari 5 jam dalam sehari itupun lagi ada pekerjaan kalau lagi ga ada pelanggan atau

¹² Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Kamis, 1 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

pekerjaan mungkin bisa lebih dari 7 jam dengan memainkan game secara tidak terus menerus, paling ada jeda beberapa pertandingan untuk istirahat.”¹³

Disini Onechan_RH mengatakan bahwa dia bermain *game online* kurang lebih dari 5 jam sehari, ia bermain *game online* disaat siang hari pada saat mengawasi, mengontrol, dan memberikan perintah pada pegawainya di counter Three Cell. Permainan ini baginya adalah sebuah kebutuhan untuk memenuhi hobinya secara tidak sadar permainan ini sudah membuatnya menjadi kecanduan *game online*.

Hal serupa diungkapkan oleh Hsangh_17 yang memainkan *game online* Mobile Legend.

“Dalam sehari saya bisa memainkan game online 4 sampai 5 jam dalam sehari, akan tetapi itu juga tidak tentu, karena saya memiliki aktifitas lain selain bermain game online. mungkin kegiatan bermain game online dimulai saat ada waktu luang.”¹⁴

Hsangh_17 disini mengatakan bahwa ia selama bermain *game online* tidak lebih dari 4 sampai 5 jam sehari, berbeda dengan pada masa kecilnya yang selalu bermain *game* bisa lebih dari 6 jam ataupun lebih, karena sekarang dia sudah membuka usaha menjadi montir motor, ia bermain *game online* pada saat ada waktu luang, tetapi kadang – kadang ia suka bermain *game online* Mobile Legend pada saat ada pelanggan.

Berdasarkan pemaparan beberapa informan yang mengenai berapa lama bermain *game online* dalam sehari yaitu dengan rata – rata 5 jam sampai 8 jam sehari, dan dalam penggunaan bermain *game online* tersebut beberapa informan

¹³ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Sabtu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

¹⁴ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

seperti Fikri_mbop, [Bow]Joe, dan Onechan_RH selalu meluangkan waktu untuk beristirahat sejenak untuk mengembalikan tenaga secara fisik, maupun non-fisik, sedangkan dengan yang lain selalu memaksakan dirinya untuk berkelanjutan bermain *game online* sampai tujuan mereka tercapai. Adapun hal yang mempengaruhi seorang pemain untuk terus memainkan *game online* itu terdiri dari rasa penasaran seorang *gamer* yang selalu merasakan kekalahan dan selalu untuk bertujuan mencapai apa yang ia inginkan.

3. Pendapat Apa Yang Dipikirkan Terhadap *Game Online*

Banyak seorang *gamer* yang selalu memikirkan bermain Mobile Legend diberbagai situasi dan dimana saja, bagi seorang *gamer* permainan itu bisa mengunggah emosi dan selalu terus menerus untuk dipikirkan dalam sehari – harinya. Adapun beberapa pecandu apa yang dipikirkan pecandu pada permainan *game online* Mobile Legend terhadap citranya. Hal ini di ungkapkan oleh Ragnarok.

“Menurut saya permainan ini sangat menyenangkan bisa menghilangkan rasa penat, stres, bahkan bisa merubah emosi dari yang galau menjadi senang, begitu pula pandangan orang lain terhadap saya banyak yang bilang mungkin saya autis dalam game, dan ada juga yang bilang maniak gamer karena terlalu sering bermain game dimana saja dan disituasi apapun, tetapi ini udah menjadi kebutuhan psikis saya.”¹⁵

Disini Ragnarok mengatakan bahwa permainan *game online* Mobile Legend baginya adalah sebuah permainan yang bisa mengunggah berupa emosi dari bahagia, marah, stres, dan kesal. Perubahan emosi ini dikarenakan adanya gairah bermain seorang pecandu yang selalu tertarik pada karakter pemain dan

¹⁵ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Senin, 11 Desember 2017 Pukul 10:15 WIB

alur dari permainannya. Adapun beberapa orang yang mengatakan bahwa informan ini menjadi *autis* terutama pada saat bermain *game online* Mobile Legend bahkan untuk berkomunikasi pun susah.

Hal lain diungkap oleh Fikri_mbop tentang permainan Mobile Legend terhadap citranya.

“Menurut saya permainan ini sangat bagus dan saya sangat tertarik sekali pada game online seperti ini, dan ini bisa menjadi kepuasan terhadap emosional saya. Game online ini bisa menjadi sarana hiburan untuk saya dan bisa menjadi mata pencaharian uang, kayak membantu teman menaiki divisi ranked bahkan bisa taruhan.”¹⁶

Disini Fikri_mbop mengatakan permainan Mobile Legend menurutnya sangat bagus, bagi Fikri_mbop Mobile Legend sudah menjadi sebagian dari kebutuhan hidupnya sendiri dan Mobile Legend juga bisa dijadikan mata pencaharian berupa uang untuknya. Perilaku yang ditimbulkan dari Fikri_mbop yaitu bisa mengontrol emosionalnya ketika sedang bermain *game online* dan hal tersebut dijadikan sarana hiburan, hal itu sangat bermanfaat baginya dan komunitasnya sendiri.

Adapun ungkapan pendapat [Bow]Joe pada permainan Mobile Legend terhadap citranya.

“Yang saya pikirkan tentang Mobile Legend ini yaitu game yang bisa membuat orang – orang terpengaruh untuk memainkannya yang dilihat dari pertarungan dan karakter – hero yang mengambil dari berbagai Negara terutama Indonesia, dan disini lain game online ini membuat gamer – gamer menjadi lupa akan waktu aktifitasnya sendiri bahkan bisa dibilang autis. Ambil contohnya saya karena game ini kuliah saya bisa

¹⁶ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Sabtu, 23 Desember 2017 Pukul 16:50 WIB

tertinggal mata pelajaran dan bahkan saya pernah bolos hanya untuk memainkan game online ini dengan komunitas saya.”¹⁷

[Bow]Joe disini mengatakan bahwa pendapatnya pada *game online* Mobile Legend sangat mempengaruhi banyak pemain terutama pada kalangan SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan seorang pekerja. Hal tersebut ketertarikan dari *game online* yang banyak mengambil karakter – karakter pahlawan dari berbagai Negara, seperti halnya karakter Gatot Kaca yang diambil dari karakter pahlawan yang ada di Indonesia. Sebagian besar aktifitas – aktifitas [Bow]Joe dalam sehari – hari selalu dihabiskan pada *game online* Mobile Legend, dan ia pernah mengalami males masuk kuliah dalam beberapa hari hanya untuk bermain *game online* Mobile Legend.

Adapun yang menyatakan pendapat RestuGucer terhadap permainan Mobile Legend bagi citranya.

“Menurut saya sekarang Game Online tidak hanya sekedar game online Mobile Legend saja sih, cuman dari semua itu saya bisa mendapatkan teman lebih banyak lagi, terutama teman sesama gamer dan bisa lebih kenal juga sama orang – orang disekitar saya entah itu teman kuliah, teman kost, dan orang – orang disekitar.”¹⁸

Disini RestuGucer mengatakan bahwa permainan baginya bukan hanya sekedar *game online* biasa, saat ia menggunakan aplikasi *game online* Mobile Legend ia banyak mendapatkan teman baru sesama *gamer* Mobile Legend, dan ia selalu mendapatkan ketertarikan – ketertarikan terhadap teman baru yang selalu mengajak bermain bareng. Ia sudah banyak mendapatkan beberapa teman dari beberapa tempat kuliah, orang pekerja, dan dari luar daerah garut.

¹⁷ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 13:00 WIB

¹⁸ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Sabtu, 6 Januari 2018 Pukul 10:00 WIB

Hal lain diungkap oleh Mis_Debbyfatria tentang permainan Mobile Legend terhadap citranya.

“Tanggapan saya terhadap permainan Mobile Legend ini sangat keren, menarik, dan cerita dari karakter pahlawannya banyak mengambil dari kisah – kisah pahlawan dari beberapa negara seperti karakter pahlawan Gatot Kaca yang ada dari Indonesia. Game ini juga banyak diminati oleh orang lain dan lagi booming se-Indonesia bahkan se-asean.”¹⁹

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa permainan Mobile Legend merupakan permainan yang sangat menarik, terutama dari desain grafis, karakter *hero*, dan proses berkomunikasi pemain Mobile Legend secara *real time* dan sangat membantu untuk saling berkomunikasi sesama tim, teman baru, bahkan dengan komunitas.

Adapun tanggapan lain oleh Onechan_RH pengaruh terhadap citranya.

“Menurut saya, permainan Mobile Legend ini cukup menarik bahkan keren karena dari permainan ini saya bisa mengekspresikan diri saya dengan leluasa. Adapun keunggulan dari permainan ini bisa menghilangkan rasa penat, mengobati rasa stres, dan pelampiaskan masalah pada game online.”²⁰

Disini Onechan_RH mengatakan bahwa permainan Mobile ini sangat menarik bahkan permainan ini bisa mengekspresikan dirinya dengan bebas tidak terpaku pada kehidupan nyata, hal tersebut dapat dirasakan oleh Onechan_RH terhadap perubahan emosional yang ia alami ketika bermain *Game Online* Mobile Legend sendiri maupun bermain bersama dengan komunitasnya. *Game online* bisa melampiaskan kemarahan seseorang melalui media pertarungan di *game online* hal itu bisa mengubah suasana hati seorang *gamer*.

¹⁹ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Kamis, 1 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

²⁰ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Sabtu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

Adapun tanggapan lain yaitu oleh Hsangh_17 yang menyatakan tentang *Game Online Mobile Legend*.

“Bagi saya game Mobile Legend ini yaitu untuk sekedar hiburan saja bukan berarti harus menghabiskan segala sesuatu dari waktu, aktifitas, dan uang yang kita punya untuk mobile legend, karena itu hanya permainan yang hanya untuk dimainkan. Haahaa,,, jika kita terlalu serius untuk bermain mobile legend maka kita tidak akan bisa membagi – bagi waktu dan akan terbawa emosi yang akhirnya menjadi nafsu akan terbawa emosi jika kita kalah di dalam permainan itu. Berbeda lagi dengan orang – orang yang memang memiliki ketertarikan pasti terhadap mobile legend, yang pasti mereka yang kecanduan berat pasti akan memberikan segala sesuatunya hanya untuk permainan game mobile legend.”²¹

Hsangh_17 mengatakan bahwa permainan Mobile Legend ini hanya sekedar hiburan semata bukan untuk menghabiskan seluruh waktu dan aktifitasnya terhadap permainan tersebut, karena ia berpikir bahwa terus – terusan bermain *game online* tidak akan mengubah hidupnya menjadi lebih baik, dia hanya sebatas penikmat *game online*. ia juga berpendapat bahwa bermain *game online* tidak harus selalu serius setiap saat terutama saat bermain *game* dan tidak bermain *game*, hal yang dipikirkannya terhadap *game online* menimbulkan perubahan emosi biasa akan tetapi apabila saat bermain *game* ia bisa menjadi seorang yang penuh semangat dan terbawa emosinya.

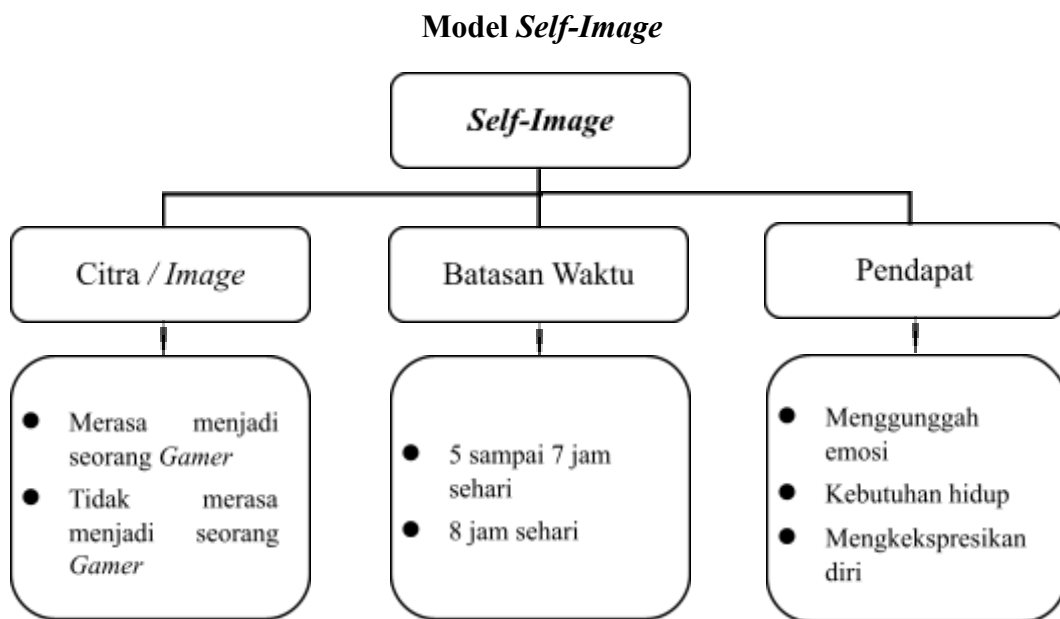
Dalam beberapa pandangan seorang *gamer* terhadap apa yang mereka pikirkan pada permainan *game online* Mobile Legend bisa disimpulkan bahwa ada beberapa pendapat yang bisa mengubah pandangan seseorang dalam bermain *game online* terhadap citranya, terutama penggunaan *game online* yang bisa mengubah perilaku emosi seseorang saat bermain *game* maupun tidak bermain,

²¹ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

karena hal tersebut dipengaruhi oleh tindakan – tindakan seorang *gamer* yang tidak bisa mengontrol emosinya. Sedangkan aspek lain yang mereka pikirkan terhadap *game online* adalah menjadi kebutuhan tersendiri bagi perkembangan psikologisnya. Hal tersebut memungkinkan seorang *gamer* menjadi kecanduan *game online* apalagi banyak yang mempengaruhi banyaknya pemain – pemain *game online* dalam memainkan permainan Mobile Legend yang terdiri dari kalangan SMP, SMA, Mahasiswa, dan pekerja. *Game online* tidak memandang usia, hal ini bisa siapa saja untuk memainkan Mobile Legend. Dengan siapapun yang bisa mengakses untuk memainkan *game online* banyak kesempatan untuk memperluas dan mendapatkan teman baru sesama *game* di dunia maya. Proses untuk mendapatkan teman baru bisa melalui fitur *chatting* yang tertera pada *game online*, fitur ini bisa melakukan interaksi bagi pemain *game online* secara *real time*.

Kesimpulan dari hasil wawancara mengenai perilaku komunikasi dalam perubahan sikap komunikasi pecandu *game online* banyak yang memengaruhi perubahan perilaku terutama dalam batasan penggunaan waktu yang berkenaan dengan berapa lama bermain seseorang untuk memainkan *game online*. Hal ini memungkinkan bahwa banyak pemain *game online* berdasarkan bermain atas dasar hobi mereka yang mengalami ketertarikan (penasaran). Kebanyakan rasa penasaran seorang *gamer* untuk bermain yaitu ketika mengalami kekalahan, itu akan memicu pecandu untuk keterusan bermain *game* yang bisa menghabiskan waktu bermain kurang lebih dari 7 jam dalam sehari. Adapun beberapa pandangan seorang *gamer* apa yang mereka pikirkan terhadap citra mereka, yaitu penggunaan

seseorang dalam bermain *game online* yang bisa merubah perilaku emosi seseorang saat bermain *game* hal ini didasari seseorang karena tidak bisa mengontrol emosi mereka.



Bagan 4.1 Hasil dari Model *Self-Image*

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.4.2 *The Image of The Others* Pada Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online*

Citra pihak lain menentukan cara dan kemampuan orang berkomunikasi. ternyata pada saat berkomunikasi itu dirasakan campur tangan ataupun umpan balik antara citra diri dan citra pihak lain. Dalam pandangan ini ada beberapa pecandu *game online* Mobile Legend yang memberikan pandangan sebagai

cerminan dirinya sendiri untuk memberikan *feedback* agar saling berkomunikasi (Lunandi AG 2002).

1. Pengaruh *Game Online*

Dalam perilaku komunikasi pecandu *game online* Mobile Legend ada memiliki faktor – faktor untuk mempengaruhi orang lain ataupun sesama *gamer* pecandu *game* Mobile Legend. Hal ini diungkapkan oleh Ragnarok yang memberikan pendapatnya dalam pengaruh *game online* Mobile Legend.

*“Mungkin pengaruhnya bagi sesama gamer Mobile Legend, bisa menambah wawasan atau pengetahuan dari taktik, strategi, item build, dan teknik-teknik saat menyerang, karena dalam game online itu sangat perlu untuk selalu sharing dan berinteraksi.”*²²

Ragnarok disini mengatakan bahwa pengaruh bermain *game online* yaitu bisa menguntungkan dalam membagi informasi berupa strategi, *item build* dan teknik – teknik. Pengaruh lain yang didapatkan oleh Ragnarok bisa mengetahui perilaku – perilaku pemain Mobile Legend saat bermain maupun saat berinteraksi dan bisa memahami gaya permainan mereka dan pola – polanya.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh Fikri_mbop tentang pengaruh *game online* Mobile Legend.

*“Pengaruh bagi orang lain dan sesama gamer, yaa,, mungkin bisa sharing, bisa berbagi informasi dari teknik, strategi dan pemilihan hero. Dari berkomunikasi dengan sesama gamer bisa memudahkan informasi yang tidak tau menjadi tau dan dari informasi tersebut saling menguntungkan lah, menjadi lebih akrab bagi sesama gamer di mulai dari start game.”*²³

²² Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

²³ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

Fikri_mbop disini mengatakan bahwa pengaruh *game online* yaitu saling bisa berinteraksi tentang pembagian informasi dan saling bertukar pikiran, kebanyakan informasi yang didapatkan oleh Fikri_mbop yaitu merupakan strategi dari komunitas ternama seperti komunitas *EVOS*. Hal ini menjadikan kebutuhan informasi yang bermanfaat baginya dan bagi komunitasnya agar bisa meningkatkan lagi kemampuan *skill* mereka.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh [Bow]Joe yang menyatakan tentang pengaruh *Game Online Mobile Legend*.

“Pengaruh game Mobile Legend bagi saya dan untuk para gamer yaa, mungkin bisa saling membantu bagaimana caranya saling bertukar pikiran (sharing) tentang permainannya itu sendiri. Mungkin ada pengaruh dampak positif dan negatifnya juga, nah,, dampak positif terhadap diri sendiri mungkin lebih bisa merasakan kepuasan tersendiri terhadap emosional kita sendiri dan dari dampak negatifnya mungkin lupa akan waktu yang mengganggu aktifitas kuliah saya karena waktunya dipakai untuk game online.”²⁴

Disini [Bow]Joe mengatakan bahwa pengaruh *game online* baginya hanyalah merasakan kepuasan tersendiri dari jenis permainan yang menggunakan strategi dan teknik – teknik tertentu, adapun pengaruh lain yang bisa membuat sesama pemain *Mobile Legend* saling bertukar pikiran dan *sharing* tentang permainannya terutama bisa saling menjaga hubungan satu sama lain dengan komunitas dan saling bekerja sama. Ada juga pengaruh yang mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna *game online Mobile Legend*.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh RestuGucer tentang pengaruh *game online Mobile Legend*.

²⁴ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

“Pengaruhnya bisa saling sharing, membagi pendapat sesama otak gamer, adapun pengaruh lainnya bisa membuat ketagihan secara terus-menerus, lupa akan waktu dan aktifitas yang sedang dikerjakan, dan yang terakhir bisa mengacuhkan orang terdekat maupun orang disekitar kita terutama pacar dan keluarga sendiri. Heehee.”²⁵

RestuGucer disini mengatakan bahwa pengaruh *game online* Mobile Legend baginya ialah pengaruh yang membuatnya ketagihan *game* secara terus – menerus dan tidak bisa mengontrol perilaku kecanduan terhadap *game online* Mobile Legend karena ketertarikannya yang membuat ia merasakan penasaran yang belum terpecahkan, hal itu akan terus membuat RestuGucer bermain *game online* sampai ia mencapai tujuan yang ia inginkan.

Adapun tanggapan lain yaitu oleh Mis_Debbyfatria yang menyatakan tentang pengaruh *Game Online* Mobile Legend.

“Pengaruh dalam permainan ini bisa menambah teman, bisa kenalan sama orang yang jauh dari lingkungan kita, bahkan kita bisa saling mengetahui budaya yang berbeda entah dari bahasa, logat bicara dan perilaku mereka. Umurpun bukan jadi penghalang untuk berteman.”²⁶

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa pengaruh *game online* terhadap citranya ialah bisa mendapatkan teman dari berbagai tempat dan berbagai budaya yang berbeda, baginya ini adalah pengaruh yang positif dikarenakan dapat mengetahui tentang perilaku – perilaku seseorang dan mengetahui banyak budaya – budaya yang ia belum ketahui sebelumnya.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh Onechan_RH tentang pengaruh *game online* Mobile Legend.

²⁵ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

²⁶ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

“Pengaruh dari game online, seperti yang saya rasakan selama ini dalam menggunakan game online yaitu untuk mengobati rasa lelah, beban pikiran, dan menghilangkan rasa stres, karena game online bisa membuat pikiran saya menjadi lupa dengan permasalahan yang ada. Yang penting bisa merasakan kesenangan sesaat saat bermain game online, hehe.”²⁷

Onechan_RH disini mengatakan pengaruh *game online* Mobile Legend yaitu bisa mengobati rasa beban yang ada dipikrannya bahkan menghilangkan rasa stres yang ia alami. Adapun pengaruh psikologisnya terhadap dirinya yang membuat perilaku pecandu Mobile Legend bisa mengontrol emosinya menjadi terkendali dan bisa merasakan kebahagiaan saat bermain.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh Hsangh_17 yang menyatakan tentang pengaruh *Game Online* Mobile Legend.

“Pengaruh game online Mobile Legend ini menurut saya, membuat diri saya menjadi lupa akan sesuatu yang ada di sekitar kita, segalanya hanya terfokuskan terhadap game online tersebut, bisa di bilang autisme terhadap dunianya sendiri dan disini baiknya jika bermain game online kita bisa menghindari yang namanya galau, stres atau patah hati. Heehee.”²⁸

Disini Hsangh_17 mengatakan bahwa pengaruh *game online* yang ia rasakan adalah membuat dirinya terpengaruhi oleh *game online* yang mengakibatkan lupa akan waktu dan aktifitas – aktifitas yang ia sedang kerjakan dan bisa membuat orang sekitar diabaikan olehnya. Adapun sisi baiknya yang ia alami adalah perubahan emosi yang ia rasakan seperti menghindari rasa penat, rasa galau, dan rasa patah hati, hal ini akan membuat emosinya melupakan segala sesuatu yang menurutnya negatif.

²⁷ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Rabu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

²⁸ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

Dalam beberapa pendapat bisa disimpulkan bahwa pengaruh *game online* Mobile Legend bagi pengguna *game online* itu terdiri dari berbagai macam pengaruh dan dampak, seperti halnya pengaruh utama yang bisa saling berbagi informasi dan saling bertukar pikiran seperti yang dikatakan oleh Ragnarok dan Fikri_mbop. Dalam hal ini bertukar pikiran yaitu untuk saling menguntungkan pemain bahkan komunitas untuk merancang segala sesuatu untuk pertempuran nanti saat bermain dan agar bisa mencapai tujuan yang mereka ingin capai. Sedangkan pengaruh lain yaitu hubungan interpersonal sesama pemain Mobile Legend dalam komunitas maupun dengan orang lain yang saling menjaga hubungan satu sama lain, terutama dalam hubungan ini bisa mendapatkan beberapa teman baru seperti yang dikatakan Mis_Debbyfatria, meskipun berbeda budaya dan berbeda daerah hal ini bukan halangan untuk saling berteman satu sama lain. Akan tetapi ada pengaruh negatif yang terpengaruhi dari beberapa faktor seperti rasa ketagihan dan rasa penasaran, dikarenakan hal ini bisa mempengaruhi aktifitas – aktifitas yang sedang mereka lakukan menjadi terlupakan dan terus bermain *game online* sampai merasakan tujuan yang mereka inginkan tercapai ataupun sampai bisa mempengaruhi perubahan emosi dari yang kesal, marah – marah dan galau menjadi normal kembali atau menjadi bahagia.

2. Gaya Komunikasi

Banyak pecandu *game online* yang menggunakan berbagai bahasa dari logat dan gaya komunikasi yang berbeda – beda terutama dalam permainan Mobile Legend-pun dipengaruhi adanya fitur *chatting* yang menghubungkan beberapa orang untuk berkomunikasi secara *real time*. Adapun pernyataan yang

dilontarkan oleh Ragnarok yang menyatakan tentang gaya komunikasi terhadap sesama pemain *game online* Mobile Legend.

“Komunikasi saya dengan orang lain biasa-biasa aja tidak terlalu banyak berinteraksi, dan suka nanya atau jawab seperlunya aja. Gaya komunikasinya mungkin terlihat normal tidak banyak menggunakan kata-kata kotor atau bernada keras, soalnya saya selalu fokus pada gadget.”²⁹

Ragnarok disini menyatakan bahwa gaya komunikasi yang ia lakukan terhadap sesama *gamer* itu dipengaruhi dengan adanya fitur untuk berkomunikasi dengan teman – teman maupun dengan komunitas. Penggunaan gaya berkomunikasi dengan intonasi suara yang biasa selayaknya berinteraksi dengan teman sebaya dan dari bahasa juga ia tidak menggunakan bahasa yang kotor ataupun jorok.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh Fikri_mbop tentang gaya komunikasi *game online* Mobile Legend.

“Biasa aja sih kang, soalnya kalau saya berinteraksi juga tidak terlalu dipikirkan apa yang mereka bicarakan, malahan mah selalu dihiraukan, kecuali pembahasan yang akan dibahasnya tentang turnamen pasti saya fokus pada pembicaraan tersebut. Untuk logat bicara dan kata – kata yang saya gunakan saat berinteraksi kebanyakan bahasa yang agak dikit kasar, tapi itu juga sedikit becanda engga serius juga kok, heehee. Apalagi kalau berinteraksi bersama teman komunitas pasti selalu becanda terus.”³⁰

Fikri_mbop disini menyatakan bahwa gaya komunikasi yang ia lakukan terhadap sesama *gamer* Mobile Legend terutama pada komunitasnya ia menggunakan bahasa tidak formal selayaknya teman sebaya yang mengetahui batasan – batasan bahasa yang gunakan, terutama logat bahasa yang ia gunakan

²⁹ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

³⁰ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

dengan agak kasar akan tetapi anggota komunitasnya mengetahui bahwa itu merupakan becanda.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh [Bow]Joe yang menyatakan gaya komunikasi *Game Online Mobile Legend*.

“Komunikasi yang saya lakukan pada permainan game online ini menggunakan bahasa Indonesia, bahasa Inggris kalau di tim kita ada pemain luar, dan bahasa biasa lainnya, dan saya jarang menggunakan bahasa kotor ataupun jorok meskipun ada yang seseorang dengan cara bertarungnya jelek berbeda dengan orang lain ya mungkin di cacimaki sampai mentalnya down. Ambil contohnya seperti ada pemain yang menjadi feeder itu sangat berpengaruh bagi tim meskipun timnya pro kalau di tim sendiri ada feeder itu akan menjadi beban dan mengakibatkan pemain lain bisa mengeluarkan emosinya dari bahasa kotor, perilaku yang tidak baik dan bahkan bisa mengeluarkan kata – kata yang tidak pantas.”³¹

Disini [Bow]Joe mengatakan bahwa gaya komunikasi yang ia lakukan adalah bahasa Indonesia formal agar semua orang mengerti apa yang ia katakan, untuk penggunaan kata – kata ia jarang menggunakan kata – kata kotor dikarenakan baginya itu adalah hal yang buruk apalagi saat bermain *game online* dengan berbagai budaya dan berbagai negara. Adapun penggunaan kata – kata kasar pada saat bermain *game* itu ia tidak akan sampai mencaci-maki lawannya sampai mentalnya down.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh RestuGucer tentang gaya komunikasi *game online Mobile Legend*.

“Gaya komunikasi yang saya gunakan apabila dengan sesama teman yaa disesuaikan bisa pakai dengan gaya kasual sedangkan dengan orang yang tidak dikenal mungkin bisa dengan gaya yang formal. Akan tetapi perilaku kalau berinteraksi dengan orang tidak dikenal bisa menggunakan kata –

³¹ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

kata kotor karena mereka biasanya suka mengejek apabila permainan kita jelek dimata mereka, dan saya balas lagi dengan kata – kata kotor lagi disitulah mulai emosi untuk saling beradu argumentasi sama skill, untuk membuntikan mana yang terbaik.”³²

RestuGucer disini mengatakan bahwa gaya komunikasi yang ia gunakan saat berinteraksi dengan teman – teman maupun berinteraksi saat bermain *game online* adalah penyesuaian gaya komunikasi berdasarkan pandangan dirinya terhadap alur permainan yang sedang dimainkan, dialur permainan tersebut ia bisa mengetahui perilaku komunikasi seseorang berupa tindakan, dan gaya bahasa yang digunakan dan untuk gaya komunikasi yang ia gunakan sendiri adalah dengan gaya kasual terhadap teman – temannya dan sedangkan untuk orang yang tidak dikenal memakai gaya komunikasi secara formal. Adapun penggunaan kata – kata kasar atau yang tidak semestinya keluar dalam permainan tersebut dari pihak permainan bisa membuat kata – kata kotor menjadi tersensor akan tetapi sebagian pemain *game online* akan tetap saling beradu argumentasi mereka apabila ada seseorang yang menjadi *feeder* atau bermain tidak bagus.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria dan Onechan_RH yang menyatakan gaya komunikasi *Game Online Mobile Legend*.

“Kalau dalam permainan game online Mobile Legend komunikasi yang saya lakukan di dalam permainan banyak menggunakan item atau kegunaan alat yang ada (Chatting) dengan banyaknya pengguna Mobile Legend banyak aplikasi yang bermunculan salah satunya yang sering kami gunakan saat game menggunakan aplikasi “Discrab” dimana para pemain memiliki cannel seperti ngobrol langsung pada teman dan sesama komunitas. Dari berbagai gaya komunikasi saya pada teman – teman dan komunitas saya, bahasa yang keluar tergantung dari alur permainannya

³² Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

dahulu, misalnya kalau permainannya bagus dan timnya kompak pasti bahasa yang keluar adalah bahasa formal.”³³

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa penggunaan gaya bahasa sangatlah berpengaruh terhadap pemain *gamer* dikarenakan cara berkomunikasi dengan gaya apapun yang mereka lakukan, penggunaan gaya bahasapun di dasari dengan adanya fitur *chatting* untuk memudahkan saling berkomunikasi dengan secara *real time*, adapun penggunaan aplikasi “Discrab” aplikasi *chatting* untuk menghubungkan semua pemain *game online*. Perilaku Mis_Debbyfatria terlihat pada saat bermain *game online* yang membuatnya terfokus pada *game* tersebut bahkan ia tidak memperdulikan lingkungan disekitarnya asalkan permainannya lancar dan tidak mengalami hambatan, apabila mengalami hambatan perilaku yang ia timbulkan bisa membuat emosinya menjadi marah, menjadi tidak mood, dan dari gaya bahasanyaapun keluar kata – kata kasar.

“Gaya komunikasi saya dengan para sesama gamer mungkin kebilang biasa aja akan tetapi tergantung dari alur pemain tim dan pemain musuh, kalau misalnya orang di dalam permainannya menggunakan bahasa ngeselin ya saya kasarin dan maki – maki. Mungkin disini saya bisa memprediksi usia mereka dengan gaya komunikasi yang mereka gunakan, ambil contohnya seperti : kalau ngobrol dengan karakter yang bahasanya sering yang kasar – kasar, yang kebayang sama saya itu pemain abg umuran SMA atau anak – anak kuliah-lah yang penampilannya biasa aja, ennga punya temen, selain temen di dunia game. Tapi kalau bahasanya sopan, yang kebayang sama saya itu cowok dewasa yang udah kerja, mapan, dan kadang playboy. Haha.”³⁴

Onechan_RH disini mengatakan bahwa gaya komunikasi bisa mempengaruhi penampilan dan usia dari pemain di Dunia nyata. Sama seperti penjelasan sebelumnya semakin kasar gaya komunikasi dari pemain maka pemain

³³ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

³⁴ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Rabu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

tersebut akan semakin dikira berumur muda. Semakin sopan gaya komunikasi maka pemain tersebut akan semakin dikira berumur dewasa.

Adapun beberapa pecandu *Game Online* yang banyak menggunakan gaya bahasa yang berbeda – beda terutama dari perilaku komunikasi yang mereka timbulkan saat berinteraksi maupun saat bermain *game online* Mobile Legend. Adapun berpendapat bahwa gaya komunikasi tersebut dipengaruhi oleh berbagai fitur *chatting* yang ada dalam permainan tersebut yang bisa saling berinteraksi dengan sesama *gamer* maupun orang lain, menurut Fikri_mbop, RestuGucer, dan Mis_Debbyfatria dalam penggunaan bahasanya pun ada yang menggunakan gaya bahasa kasar, kata – kata kotor, dan ada juga yang menggunakan bahasa formal, terlebih lagi mengetahui batasan – batasan saat berinteraksi dengan orang lain untuk menyesuaikan gaya bahasa yang akan mereka gunakan saat berinteraksi. Sedangkan menurut Onechan_RH gaya komunikasi dapat mempengaruhi perilaku seseorang dan penampilan pemain saat di dunia nyata.

3. Motivasi Bermain *Game Online*

Banyak pecandu *game online* yang membuat termotivasi gaya hidupnya untuk memainkan beberapa jenis *game online* terutama *game online* sekarang yang sedang booming yaitu Mobile Legend. Beberapa pecandu *game online* termotivasi untuk menjadi no satu di dunia *game* atau mencapai tujuan yang mereka inginkan, seperti pendapat yang dilontarkan oleh Ragnarok yang menyatakan motivasinya untuk bermain *game online* Mobile Legend.

“Saya maen game online bukan untuk macem – macem cuman hanya untuk fun aja dan meluangkan waktu kosong, dan awalnya juga main game online ini hanya coba – coba, karena keseringan main jadi ketagihan dan terus ketagihan. lagian kalo online juga pasti suka maen bareng sama temen – temen dari komunitas saya, main ranked untuk mencapai divisi tertinggi dan latihan untuk mengikuti beberapa turnamen lagi.”³⁵

Adapun pendapat yang serupa dari Fikri_mbop yang menyatakan motivasinya bermain *game online* Mobile Legend.

“Yang pasti motivasi saya di game ini yaitu dengan divisi Mobile Legend, yang dimana untuk mencapai menjadi pemain no 1 di Dunia, saya tertarik untuk mencapai tingkat itu. Dari pencapaian tersebut kita bisa mendapatkan relasi dari berbagai komunitas ternama yang ada di game online bahkan bisa di ajak gabung atau bermain bersama, terutama pendapatan uangpun bisa berlimpah dari game ini, wkwk.”³⁶

Adapun pendapat serupa yang dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria yang mengatakan motivasinya bermain *game online* Mobile Legend.

“Motivasi saya yang terus – menerus bermain game online ini yaitu satu hanya untuk mencapai tingkat divisi ranked yang tertinggi, karena apabila sudah mencapai tujuan tersebut peringkat dari ID game tersebut akan banyak mendapatkan trophy atau hadiah yang besar, dan kemungkinan besar bisa d recruit ke komunitas – komunitas ternama seperti komunitas RRQ, EVOS, bahkan SaintIndo. Heehee,..”³⁷

Disini Ragnarok, Fikri_mbop dan Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa permainan dan skillnya bisa mencapai tujuan yang mereka inginkan dan menjadi no satu *Top Global* maupun *Top Local* dari tingkat divisi *ranked* Mobile Legend, adapun motivasi lain yang mempengaruhi pendapatan penghasilan dari bermain *game* yang dilakukan oleh Fikri_mbop yang selalu membantu menaikkan divisi *ranked* temannya maupun orang lain bisa dibilang menjadi jasa joki. Apaun hal

³⁵ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

³⁶ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

³⁷ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

lain yang ingin dicapai untuk mendapatkan *tropy* dan bisa mendapatkan relasi dari komunitas – komunitas ternama.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh [Bow]Joe terhadap motivasi bermain *game online* Mobile Legend.

*“Lagian main game online ini sih untuk kepuasan tersendiri untuk diri sendiri sih dan kalo untuk mencapai ke yang lebih tinggi itu tidak mungkin dengan tingkat kemampuan yang sekarang, masuk ke top lokal biasa aja tidak merasa puas dan kalau masuk ke tingkat top lokal tidak mungkin.”*³⁸

Disini [Bow]Joe mengatakan bahwa ia menyadari tingkat *skill* dirinya sendiri dibandingkan dengan orang lain yang ada dikomunitasnya, ia beranggapan bahwa mencapai tujuan itu harus berdasarkan fakta dan tingkat keahlian yang diakui oleh pemain ternama. Sedangkan kalau masuk peringkat dalam kalangan *top local* ia merasakan biasa saja karena itu sama saja dengan tidak ada tantangan.

Adapun pendapat yang dilontarkan oleh RestuGucer terhadap motivasi bermain *game online* Mobile Legend.

*“Motivasi saya bermain game online ataupun game offline dari dulu udah termasuk hoby untuk kepuasan tersendiri. Sedihnya sih pacar saya tidak pernah memotivasi saya untuk bermain game online, katanya “apaan game online matak bodoh, pacaran aja sama Mobile Legend” wkwk. Hampir setiap main game pasti dia sering marah, tapi disisi lain dia selalu memotivasi untuk selalu men-support saya untuk giat kuliah dan disitulah saya cinta dia. Heehee .”*³⁹

Disini RestuGucer mengatakan bahwa ia sudah termotivasi untuk bermain *game* dikarenakan *game* baginya adalah hoby yang terpenting, karena itu ia sudah

³⁸ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

³⁹ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

banyak memainkan beberapa jenis *game online* maupun *game offline* dengan berbagai *genre*. Adapun dorongan motivasi lain yang diberikan oleh pacarnya yaitu memotivasi untuk tidak terpengaruh terus – terusan terhadap *game* dan *men-support* ia untuk giat kuliah.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh Hsangh_17 yang menyatakan motivasinya bermain *game online* Mobile Legend.

“Motivasi saya bermain game online Mobile Legend hanya ingin mencoba sejauh mana kemampuan saya dalam bermain game online, dan ingin terus melihat perkembangan kemampuan saya saat bermain game online seperti game yang booming sekarang ini seperti Mobile Legend.”⁴⁰

Disini Hsangh_17 mengatakan bahwa ia sekedar ingin mengetahui kemampuannya sejauh mana ia mencapai tingkat divisi akhir dan melihat, merasakan kemampuan saat bertanding dengan komunitas – komunitas lain.

Banyak hal perilaku seorang *gamer* yang memotivasi mereka untuk dijadikan acuan bermain keterusan ataupun bisa dibilang pecandu *game online*, dan ada beberapa hal seorang pecandu mencapai tujuan yang ingin mereka capai seperti mencapai peringkat no. 1 di dunia *game online* Mobile Legend seperti yang diinginkan oleh Ragnarok, Fikri_mbop, dan Mis_Debbyfatria. Adapun yang pesimis terhadap permainannya sendiri karena ia menyadari dengan kemampuan yang ia miliki dan kemampuan musuh yang lebih tinggi dibandingkannya, berbeda lagi dengan pendapat dari seorang pecandu Mobile Legend yang motivasinya hanya untuk mencoba seberapa kemampuannya bertanding dan

⁴⁰ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

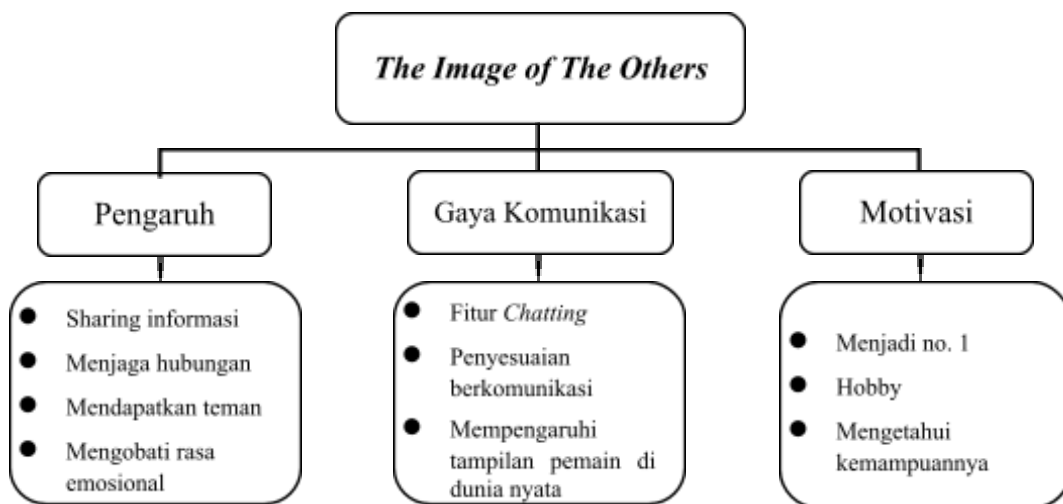
melihat bagaimana perilaku musuh terhadap kemampuan yang ia miliki. Ia tidak mementingkan menjadi no. 1 dalam peringkatnya yang penting ia merasa puas terhadap permainannya dan menganggap *game* itu sudah menjadi hoby yang tidak terlepas dari kesehariannya.

Kesimpulan hasil wawancara mengenai perilaku komunikasi dalam perubahan sikap pecandu *game online* dalam aspek “*The Image of The Others*” yang mengamati berbagai setiap pandangan orang lain maupun pandangan dirinya sendiri. Banyak hal pandangan seseorang yang mencerminkan dirinya sendiri ketika berinteraksi dengan orang lain terutama dalam perubahan sikap, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti 1). Pengaruh *Game Online* terhadap dirinya dan sesama pemain Mobile Legend. Dalam pengaruh *game online*, sesama *gamer* bisa saling berinteraksi dan saling menukar pendapat, pikiran, bahkan strategi – strategi yang menurut mereka bagus untuk digunakan, dan bisa mendapatkan teman baru dari dunia *game* dan bisa menjaga hubungan interpersonalnya berkelanjutan untuk di dunia nyata. Pengaruh terakhir dalam *game online* bisa merubah mood ataupun perilaku diri kita sendiri terutama emosi.

2). Gaya Komunikasi pemain *Game Online* Mobile Legend yang disediakan oleh pihak *game* yang mengadakan fitur berinteraksi (*chatting*) agar bisa saling berinteraksi dengan teman – teman, orang lain, bahkan dengan komunitas sendiri. Penggunaan bahasa dalam berinteraksi banyak orang menggunakan dengan berbagai gaya yang berdebeda seperti halnya aksen, bahasa yang berbeda, kata – kata kotor, dan ada juga yang menggunakan bahasa formal. Adanya yang mengetahui batasan – batasan saat berinteraksi dengan orang lain untuk

menyesuaikan gaya bahasa yang akan mereka gunakan saat berinteraksi. 3). Motivasi bermain *Game Online* Mobile Legend didasari dari tujuan pecandu *game online* yang ingin tercapai tujuannya menjadi no satu di dunia *game* dan mendapatkan relasi dari komunitas – komunitas ternama, adapun yang menganggap *game online* sebagai tolak ukur kemampuan mereka dengan pemain Mobile Legend yang lain.

Model *The Image of The Others*



Bagan 4.2 Hasil dari Model *The Image of The Others*

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.4.3 *Lingkungan Sosial Pada Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online*

Lingkungan sosial merupakan proses komunikasi yang terjadi pada situasi ataupun orangnya bila situasi atau orangnya berbeda akan menyebabkan terjadinya proses komunikasi yang berbeda pula. Semakin seseorang tertarik kepada orang lain makin besar kecenderungan seseorang berkomunikasi dengan orang tersebut (Lunandi AG 2002).

1. **Proses Komunikasi**

Dalam bermain *Game Online* tidak terlepas dari berkomunikasi antara pemain *Mobile Legend* maupun dengan orang lain yang ada disekitar. Dalam hal ini perilaku komunikasi pecandu *game online* *Mobile Legend* mengemukakan suatu proses berkomunikasi yang mereka alami saat bermain *game online* dan berinteraksi di lingkungan sosial. Hal ini diungkapkan oleh Ragnarok, Fikri_mbop, dan Hsangh_17 yang menyatakan tentang proses berkomunikasi.

“Ya biasa aja, mungkin awal pembahasan untuk melakukan interaksi sama mereka yaitu dari menanyakan peringkat divisi yang telah dicapai, terus hero yang akan digunakan, dan built item yang akan di rubah. Pada saat teman – teman bertanya juga sih saya lebih mengutamakan beresin dulu permainan baru habis itu menjawab pertanyaan temen.”⁴¹

Adapun tanggapan serupa dari Fikri_mbop:

*“Berkomunikasi saya dengan teman – teman bahkan dengan komunitas yaa terbilang cukup biasa lah kang, soalnya kalau saya lagi main game online terutama game online *Mobile Legend* yang pasti itu game online dulu yang pertama baru habis itu menjawab pertanyaan – pertanyaan temen sama komunitas juga sama. Tapi ada yang berbeda saat berkomunikasi dengan teman dan komunitas yang membedakannya itu dari pembahasan yang akan di bahas, kalau sama teman mungkin berinteraksi tentang mata kuliah, hiburan, dan kegiatan kampus,*

⁴¹ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

sedangkan dengan komunitas pasti semua pembahasan akan mengacu pada game online Moblie Legend entah dari penyusunan strategi, dan menjalankan strategi di permainan.”⁴²

Tanggapan lain yang serupa dilontarkan oleh Hsangh_17:

“Dalam permainan ini ada fitur real time untuk mengakses berkomunikasi dengan sesama pemain game online lainnya, seperti chatting dan Discrab di fitur tersebut kita bisa saling menukar ide – ide untuk strategi, membuat strategi dan berjualan. Sedangkan berkomunikasi secara non-real time pada teman – teman mungkin harus saling kumpul di base untuk bisa saling sharing dan menuangkan ide – idenya.”⁴³

Disini ada beberapa pendapat dari Ragnarok, Fikri_mbop, dan Hsangh_17 yang mengemukakan suatu proses komunikasi terhadap pemain Mobile Legend maupun terhadap komunitasnya. Awal mula untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan komunitas yaitu melihat pembahasan apa saja yang akan dibahas dengan mereka agar berinteraksinya lancar dan saling mengerti satu sama lain, adapun yang mengutamakan permainannya terlebih dahulu dan memanfaatkan fitur – fitur *chatting* untuk saling berinteraksi secara *real time*.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh [Bow]Joe pada proses komunikasi di *game online* Mobile Legend.

“Komunikasi saya pada teman – teman dan sesama gamer bahkan pada komunitas tergantung di forum chat apabila ada orang yang sedang lagi online, disitu saya bisa mengajak teman – teman untuk melakukan interaksi secara real time melalui chatt.”⁴⁴

Disini [Bow]Joe mengatakan bahwa proses komunikasi yang ia lakukan pada komunitasnya maupun kepada orang lain itu tergantung forum *chatting* yang

⁴² Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

⁴³ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

⁴⁴ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

sedang *online* dan mengikuti berbagai perkembangan informasi yang ia amati pada forum tersebut.

Adapun yang dilontarkan pendapat oleh Mis_Debbyfatria.

*“Komunikasi yang saya lakukan untuk berinteraksi yaitu memahami dari pembahasan terlebih dahulu agar bisa nyambung atau sepaham saat berinteraksi. Selebihnya berkomunikasi saya dengan teman – teman keliatan biasa, menjawab apa yang mereka tanyakan dan menanyakan apa yang ingin saya tanyakan. Tapi ada beberapa pandangan dari mereka yang bilang saya autis sih.”*⁴⁵

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa saat ia melakukan berkomunikasi dengan teman – teman maupun dengan komunitasnya, ia terlebih dahulu memahami apa maksud dan tujuan pembahasannya agar memudahkan interaksi dan tidak mengalami *miss communication* saat berinteraksi.

Adapun tanggapan berbeda yang dilontarkan oleh RestuGucer.

*“Awal untuk berinteraksi, mungkin diawal sebelum memulai bermain game online Mobile Legend semua pemain dari komunitas saya melakukan briefing terlebih dahulu untuk membuat strategi dan mana karakter hero yang akan di pick terlebih dahulu. Sedangkan berinteraksi dengan orang lain mungkin orang yang tidak dikenal pasti akan memulai interaksi dari pengenalan terlebih dahulu dan membuat strategi baru dengan orang tersebut, sedangkan berinteraksi dengan teman – teman yang bukan pemain Mobile Legend mungkin berinteraksi dengan beda pembahasan seperti membahas topik tentang kuliah atau keseharian mereka”*⁴⁶

Disini RestuGucer mengatakan bahwa ia kalau mau berkomunikasi dengan komunitasnya selalu melakukan *briefing* terlebih dahulu, sedangkan untuk berinteraksi dengan orang lain ia lebih memfokuskan dahulu pada permainan yang

⁴⁵ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

⁴⁶ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

sedang ia mainkan, baginya *game online* lebih utama dari pada berkomunikasi dengan orang lain.

Dari berbagai pendapat diatas banyak mengemukakan tentang bagaimana proses berkomunikasi dengan orang lain, maupun dengan komunitasnya sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Ragnarok, Fikri_mbop, dan Hsangh_17 yang mengatakan bahwa mereka harus menentukan pembahasan apa yang akan dibahas agar saling mengerti satu sama lain, sedangkan pendapat lain memahami alur pembahasan agar tidak mengalami *miss communication*.

2. Hambatan Komunikasi

Adapun beberapa hambatan saat berkomunikasi dalam memainkan permainan Mobile Legend ini bagi pecandu *Game Online*, sebagian besar hambatan berkomunikasi mengakibatkan beberapa pecandu terganggu saat berinteraksi dan ada juga yang mengalami *miss communication*. Seperti yang dikatakan oleh Fikri_mbop.

“Iya ada lah kang, hambatan yang saya rasakan disini yaitu kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dari teman – teman, keluarga, ataupun masyarakat yang dekat dengan kita. Kalau hambatan di dunia gamenya mungkin dari miss communication kata bahasa yang di dengar, karena saya tidak bermain dengan orang indonesia aja atau dengan yang berbeda budaya.”⁴⁷

Disini Fikri_mbop mengatakan bahwa hambatan ia saat berkomunikasi dengan orang lain – maupun sesama *gamer* di Mobile Legend yaitu dari

⁴⁷ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

bahasanya, karena dalam permainan ini banyak orang yang memainkannya dari berbagai Negara maupun berbeda budaya.

Adapun pendapat yang sama dari RestuGucer.

“Hambatan iyaa pasti ada lah kang, ketika mau berinteraksi dengan orang lain adalah berbedanya bahasa yang digunakan, soalnya bahasa yang digunakan tidak semua orang mengerti apa yang saya ucapkan.”⁴⁸

Disini RestuGucer mengatakan bahwa hambatan yang ia alami adalah dari bahasa yang ia gunakan dan bahasa orang lain yang digunakan.

Adapun tanggapan lain yang dilontarkan oleh [Bow]Joe pada hambatan komunikasi di *game online* Mobile Legend.

“Kalo hambatan saya berkomunikasi dengan temen – temen atau orang lain ya tergantung situasi dulu kang, misalnya kalo lagi play game, ya mungkin susah berkomunikasi karena fokus sama game yang dimainkan, nah,,, kalo permainannya sudah beres baru bisa berkomunikasi dan menjawab pertanyaan – pertanyaan mereka dengan leluasa.”⁴⁹

Ragnarok mengatakan bahwa hambatan yang ia alami saat bermain tergantung pada situasi yang ia alami pada saat itu karena ia selalu memfokuskan untuk bermain *game* Mobile Legend.

Adapun pendapat lain yang serupa pada situasi tertentu yang dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria.

“Hambatan berinteraksi kayaknya tidak ada deh,, soalnya mereka udah pada tau situasi kalo misalnya komunitas saya sedang bermain game online pasti tidak ada yang menanya, karena mereka paham situasinya kalo nanya juga pasti ga bakalan dijawab, tapi berbeda dengan teman –

⁴⁸ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

⁴⁹ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

teman yang tidak tau sama situasinya. Menurut pandangan saya pribadi orang yang main game Mobile Legend biasanya autis, saat berkumpul sama temen – temen biasa, kampus, bahkan keluarga tetap akan fokus pada game Mobile Legend. Pengalaman sih heehe.”⁵⁰

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa situasi yang ia alami sudah diketahui oleh komunitasnya dan semua anggota dari komunitasnya tidak akan ada yang menanya selagi ada pemain yang sedang bermain, berbeda dengan orang lain yang tidak mengenal situasi saat itu juga.

Pernyataan terakhir pada hambatan bermain *game online* Mobile Legend di lontarkan oleh [Bow]Joe.

“Tidak ada lah, sekarang udah masuk ke era digital yang serba menggunakan internet, manfaatin aja fasilitas itu seperti media sosial. Di zaman sekarang pasti lah semua orang mempunyai media sosial kaya Line, Instagram, dan Whatsapp. Untuk berkomunikasi menggunakan media sosial tersebut untuk berinteraksi lebih lanjut dengan sesama gamer, teman – teman dan komunitas.”⁵¹

Disini [Bow]Joe berpendapat bahwa seorang *gamer* harus memanfaatkan media sosial yang telah berkembang setiap saat kayak sekarang, ada berbagai media sosial yang membuat seorang *gamer* memudahkan berkomunikasi dengan orang lain terutama bagi *gamer* sendiri.

Dari beberapa pecandu *game online* tidak semuanya berjalan lancar seperti apa yang mereka inginkan, semua pecandu *game online* pasti mengalami hambatan – hambatan apapun saat berkomunikasi maupun saat bermain *game online*. Hal ini dikarenakan adanya berbagai orang yang menggunakan bahasanya berbeda – beda, dikarenakan dalam *game online* tidak semua orang berada di

⁵⁰ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

⁵¹ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

server Indonesia saja ada juga yang masuk dalam *server* luar Negeri. Dalam mengatasi hambatan ini ada beberapa pecandu yang melakukan penyesuaian dalam situasi dan saling memahami agar tidak mengakibatkan *miss communication*. Ada juga yang mengatasi hambatan komunikasi dengan memanfaatkan media sosial sebagai saran komunikasi dengan cepat tanggap.

3. Batasan Komunikasi

Pemain *Game Online* memiliki batasan – batasan tersendiri dalam berinteraksi dan ada juga yang tidak menganggap ada batasan karena ada beberapa perilaku pecandu yang mengalami perubahan makna apabila tidak ada batasan – batasan yang terkait dengan perilaku komunikasi bermain *game online* Mobile Legend. Seperti yang dikatakan oleh Mis_Debbyfatria dalam menanggapi batasan berkomunikasi di dalam *game online*.

“Yaa pasti ada lah, yaitu dari bahasa yang digunakan. Jika berbeda Negara, daerah, bahkan suku yang ada di Indonesia kalau chat di Mobile Legend saya tidak ngerti. Ambil contohnya : saya orang sunda dan mereka orang jawa, saya orang Indonesia dan mereka orang Thailand. Saya menggunakan bahasa Indonesia dan mereka menggunakan bahasa Thailand. Memang itu menjadi penghambat dalam berkomunikasi sih bahkan bisa mengakibatkan miss communication sih.”⁵²

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa ia memaknai batasan – batasan saat berinteraksi yang dipengaruhi oleh berbedanya bahasa, dan gaya bahasa yang digunakan.

⁵² Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

Berbeda lagi dengan ketiga pecandu *game online* Mobile Legend yang menganggap batasan berkomunikasi itu tidak diperlukan, seperti yang dilontarkan oleh Ragnarok, Fikri_mbop, dan RestuGucer.

*“Kaga ada kali kali kang,, karena segala bahasa dan cara berinteraksi saya pada temen – temen bahkan pada komunitas sendiri yaa,, cuplas ceplos bahasa apa aja d keluarkan dari yang bahasa indonesia, bahasa kasar, bahkan bahasa jorok juga..”*⁵³

Pendapat dari RestuGucer.

*“Tidak ada sih, karena saya orangnya cuplas ceplos, segala bahasa dan kata – kata pasti keluar, entah kata – kata kotor maupun kata – kata biasa, dan teman – teman pun memakluminya. Tapi kalau orang lain mungkin akan sedikit tersinggung dengan kata – kata saya.”*⁵⁴

Adapun pendapat Fikri_mbop.

*“Kaga ada batasan kang, semisal nya kalau ada batasan saat berinteraksi di dunia game itu akan tidak menarik dan bakalan tidak ada tantangan. Bahkan ada orang jakarta yang baru kenal di game online Mobile Legend dia sengaja datang ke garut tepatnya ke kosan saya hanya cuman main bareng game online Mobile Legend untuk saling berbagi teknik – teknik dari game tersebut.”*⁵⁵

Disini mereka mengatakan bahwa batasan – batasan berkomunikasi itu tergantung dari bahasa yang dipakai dan berkomunikasi dengan lawan bicara yang mungkin memiliki bahasa yang berbeda, itu menjadi faktor utama dalam batasan untuk memahami perilaku komunikasi mereka. Adapun perilaku bahasa mereka yang gunakan adalah bahasa *nonformal* selayaknya becicara dengan teman sebaya dan menggunakan bahasa gaul.

⁵³ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

⁵⁴ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

⁵⁵ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Sabtu, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

4. Aktivitas Lingkungan Sosial

Aktivitas – aktivitas sosial merupakan kegiatan seorang individu untuk menghabiskan waktunya dengan kegiatan – kegiatan sosial, seperti halnya melakukan kegiatan hobi, bersosialisasi dengan lingkungan, dan melakukan kegiatan dengan komunitas – komunitas. Adapun aktifitas – aktifitas *game online* bagi pecandu *game* yang merasa aktifitas *game online* tidak mengganggu aktifitas sosial. Seperti yang dilakukan oleh pecandu *game online* Mobile Legend dalam menghabiskan waktu sosialnya. Pendapat tersebut dilontarkan oleh Ragnarok.

*“Bagi saya tidak ko, karena game online itu juga udah menjadi aktifitas sehari – hari dalam kehidupan saya, lagian saya juga tidak mempunyai aktifitas lain. Aktifitas biasa mungkin, pergi kuliah, nogkrong sama temen – temen itu juga komunitas saya dalam bermain game online Mobile Legend.”*⁵⁶

Pendapat lain yang dikatakan oleh Fikri_mbop.

*“Bagi saya sih enggak, soalnya aktifitas saya ya main game online kaga ada lagi. Aktifitas utama sih emang kuliah cuman di samping dari aktifitas itu ya main game online dengan komunitas saya, hobi yang dijalankanpun ga ada, bahkan saya juga pernah tidak ngampus beberapa hari dan tidak tidur hanya untuk mencapai tujuan saya di game online Mobile Legend agar masuk divisi ranked tertinggi dan mencapai karakter hingga menjadi top local bahkan kalau bisa jadi top global.”*⁵⁷

Pendapat lain yang dikatakan oleh Onechan_RH.

*“Menurut saya, tidak ada, justru dari permainan Mobile Legend kita bisa menambah sosialitas kita dalam eksistensi kehidupan seorang gamer. Malah bisa menguntungkan bagi saya karena bisa menambah teman dari luar daerah bahkan dari luar negeri juga ada.”*⁵⁸

⁵⁶ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

⁵⁷ Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

⁵⁸ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Rabu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

Bagi mereka bertiga aktivitas – aktivitas bermain *game online* sudah menjadi sebagian hobi mereka dan ada juga yang menganggap bahwa bermain *game* sudah menjadi sebagian dari hidupnya, adapun kegiatan lain yang mereka miliki, tetap mereka akan memilih untuk bermain *game online* terlebih dahulu sampai permainannya habis atau sampai merasa mereka puas akan kebutuhannya.

Pendapat laon yang dilontarkan oleh Hsangh_17.

*“Tidak sama sekali, karena saya bisa menyesuaikan waktu bermain game online dan waktu saat bekerja, kadang – kadang saya juga bermain game Mobile Legend pada saat sepi pelanggan atau tidak ada kegiatan lain.”*⁵⁹

Pendapat serupa dari [Bow]Joe.

*“Bagi saya tidak kang, soalnya saya bisa me-manage waktu sebaik mungkin agar tidak mengganggu aktifitas hobi saya, ada waktu untuk bersosialisasi pada teman – teman, pada komunitas, dan pada lingkungan sosial, ada juga membagi waktu untuk kuliah juga, tapi kadang suka bolos kuliah kalau kebablasan main game yang bikin lupa waktu.”*⁶⁰

Berbeda dengan kedua pecandu ini yang suka *me-menage* atau mengatur waktu sebaik mungkin agar bisa saling seimbang dalam melakukan aktivitas dan saling bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

Berbeda pendapat yang dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria.

*“Biasa aja sih, lagian aktivitas sehari – hari juga ya gitu – gitu aja kalo gak main Mobile Legend palingan ke kampus dan ngerjain skripsi terus main game Mobile Legend lagi, udah jadi kebiasaan sehari – hari untuk bermain Mobile Legend.”*⁶¹

⁵⁹ Wawancara dengan Hsangh_17 (Hasan Gusmar Hidayat) Kamis, 8 Maret 2018 Pukul 10:20 WIB

⁶⁰ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

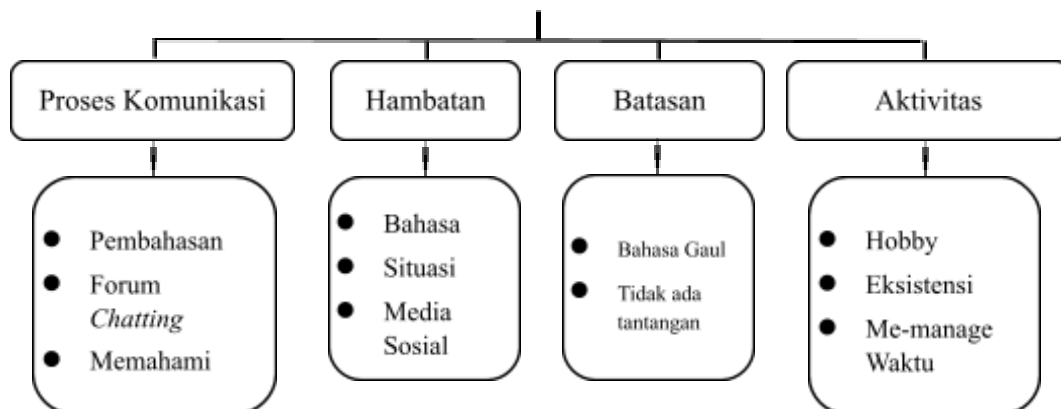
⁶¹ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

Disini Mis_Debbyfatria mengatakan bahwa aktivitas yang ia lakukan biasa saja tidak ada yang menarik dalam aktivitasnya dan kegiatan lain yang ia jalani yaitu ngampus, bimbingan skripsi, dan kumpul bersama komunitas *game* Mobile Legend.

Berbagai hasil pengamatan yang disimpulkan pada wawancara mengenai perilaku komunikasi perubahan sikap pecandu *game online* dalam aspek “Lingkungan Sosial” yang mengamati berbagai setiap perilaku – perilaku pecandu dalam berbagai hal. Seperti halnya mengamati bagaimana proses berkomunikasi pecandu *game online* dengan sesama *gamer*, masyarakat, dan lingkungan sosial disekitar mereka. Dalam proses berkomunikasi dengan orang lain harus menentukan pembahasan apa yang akan agar memahami alur pembahasan dan tidak mengalami *miss communication*. Adapun hambatan berkomunikasi yaitu Hal ini dikarenakan adanya berbagai orang yang menggunakan bahasanya berbeda – beda, dikarenakan dalam *game online* tidak semua orang berada di *server* Indonesia saja ada juga yang masuk dalam *server* luar Negeri. Dalam mengatasi hambatan ini ada beberapa pecandu yang melakukan penyesuaian dalam situasi dan saling memahami. Batasan berkomunikasi bagi pemain Mobile Legend ialah tergantung dari bahasa yang dipakai dan berkomunikasi dengan lawan bicara yang mungkin memiliki bahasa yang berbeda, itu menjadi faktor utama dalam batasan untuk memahami perilaku komunikasi mereka. Terakhir untuk aktivitas lingkungan sosial yang tidak terlepas dari kegiatan – kegiatan hobinya untuk bermain *game online* secara terus menerus.

Model *Lingkungan Sosial*

Lingkungan Sosial



Bagan 4.3 Hasil dari Model *Lingkungan Sosial*

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.5 Pembahasan

Pada sub bab ini akan dilakukan analisis terhadap data hasil wawancara dan observasi perilaku komunikasi pecandu *game online* Mobile Legend serta membandingkan data – data tersebut dengan hasil data triangulasi serta mencoba menghubungkannya dengan teori. Semua pembahasan mengacu pada konsep perilaku komunikasi dalam perubahan sikap komunikasi yang meliputi aspek – aspek yaitu, Sikap, Gaya Bahasa, dan Hubungan.

4.5.1 Analisis Perilaku Komunikasi Terhadap *Self-Image*

Indikator pertama dari komunikasi Interpersonal (Lunandi AG 2002), Setiap manusia mempunyai gambaran tertentu mengenai dirinya, status sosialnya, kelebihan dan kekurangannya. Gambaran itulah yang menjadi penentu bagi apa yang dilihatnya, didengarnya, bagaimana penilaiannya terhadap segala yang berlangsung disekitarnya. Dengan kata lain, citra diri menentukan ekspresi dan

persepsi orang. Manusia belajar menciptakan citra diri melalui hubungannya dengan orang lain, terutama manusia lain yang penting bagi dirinya.

Pada umumnya semua informan mengetahui dengan baik segala sesuatu tentang *image* yang mereka ketahui dari berbagai perilaku – perilaku positif maupun negatif. Citra diri inilah yang menjadi landasan bagi diri sendiri untuk bergerak dalam kehidupan di lingkungan sosial. Apabila diawali dengan gerak citra negatif maka tidak heran apa yang akan didapatkan itu sebagai hasilpun menjadi negatif dimata atau dipandangan orang lain.

Adapun beberapa informan yang mengakui dirinya jadi seorang *Gamer* dari permainan Mobile Legend, dengan citra diri pengakuan menjadi seorang *gamer*, para pecandu menjadi seorang karakter perilaku yang dipandang negatif oleh masyarakat, dikarenakan dampak dari *game online* itu bisa membuat seseorang jadi *autisme*, kurangnya bersosialisasi, dan bahkan bisa mempengaruhi dalam bidang akademis di suatu sekolah atau perguruan tinggi. Hal ini diungkapkan oleh Fikri_mbop dalam pengakuan jadi seorang *gamer*:

*“Iya, karena saya sangat merasakan bagaimana keseruan saat bermain game online dari berbagai jenis dan genre – genre gamenya, sekarang saya lagi menikmati permainan dari jenis game MOBA dengan genre “Strategi” yaitu game online Mobile Legend. Saya hampir setiap hari dan setiap jam memainkan game online ini, dari karakter heronya pun saya hampir semua bisa menggunakan mereka dengan baik, dan untuk kemampuan saya bisa dibilang saya lebih dari bagus untuk bisa disebut seorang gamer, heehee tapi bukan gamer sejati juga. Wkwk.”*⁶²

Hal serupa diungkapkan oleh RestuGucer.

⁶² Wawancara dengan Fikri_mbop (Fikri Aditya Triatna) Senin, 26 Februari 2018 Pukul 13:01 WIB

“Iya saya seorang gamer tapi tidak menjadi seorang gamer sejati yang sudah mencapai top global atau dikenali sama semua orang. Alesanya yaa,, karena setiap kali ada game online ataupun game offline yang baru rilis saya selalu mencobanya dan mengulik game tersebut sampai bisa dan bisa bikin puas.”⁶³

Pengakuan diri dalam *Image* seseorang untuk mengetahui karakter diri sendiri, hal ini dikarenakan adanya kepuasan tersendiri dan menjadi kebutuhan psikologis bagi pecandu *game online*, kepuasan itu mempunyai tujuan yaitu menjadikan seseorang dipandang oleh masyarakat dengan peningkatan prestasi di Dunia *Game* seperti halnya menjadi no. 1 di Dunia *Game*. Kebanyakan dari pecandu *game online* itu suka bermain *game online* lebih dari 7 jam sehari bahkan bisa lebih apabila mereka tidak memiliki kegiatan sehari – hari untuk dijadikan aktivitas, dan itu hanya untuk meningkatkan *skill* bermain mereka dengan komunitasnya pada *game online* dan kepuasan tersendiri untuk menghilangkan rasa jenuh, bosan, dan galau.

Image yang akan didapatkan oleh pecandu *Game Online* baginya sendiri yaitu lebih bisa mengekspresikan dirinya sendiri dengan sesuka hati dan bangga atas prestasi apa yang mereka dapatkan di Dunia *Game*.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Rиска Fujiastuti, S.Psi, C, Fc seorang Psikolog dari lembaga Psikologi Grahita Garut yang menuturkan bahwa *Image* yang ditimbulkan dari permainan *game online* itu sendiri. Berikut penuturannya.

“Image yang dipandang dari diri sendiri itu sebagai pecandu biasanya orang – orang seperti ini lebih bangga ketika mereka sukses dan mencapai

⁶³ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

reward apa yang mereka inginkan, dan menjudge citra dirinya itu hebat. Kecenderungan seperti itu kalau seorang pecandu merasa tertantang.”⁶⁴

Perilaku dari kecanduan ini bisa mengakibatkan perubahan perilaku – perilaku dari sikap pecandu. Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dikehidupan sehari – hari yang tidak mempunyai kehidupan sosial di masyarakat sekitar, mungkin akan memiliki perilaku yang dianggap masyarakat tidak sesuai, kikuk atau bahkan mungkin implusif dan agresif, sehingga masyarakat akan memandang negatif terhadap *image* bagi pecandu *game online*. Tetapi dilain hal bagi pecandu *game online* ini bisa dijadikan pengekspresian diri mereka di Dunia *game*, membuat mereka mengeluarkan ekspresi dan karakter mereka sesuka hati di Dunia *game*.

Adapun beberapa pecandu *game online* yang masuk dalam kategori *Self-Image* dengan berbagai pandangan tersendiri bagi citra diri sendiri.

⁶⁴ Wawancara dengan Rиска Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

Tabel 4.4 Informan Dalam Kategori *Self-Image*

No	Nama	<i>Username</i>	Komunitas	Status
1	Fikri Aditya Triatna	Fikri_mbop	Bowlsquad	Mahasiswa
2	Restu Nugraha	RestuGucer	Anastasius	Mahasiswa
3	Hory Al Bukhori	Onechan_RH	DJ_C	<i>Owner Counter</i>

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.5.2 Analisis Perilaku Komunikasi Terhadap *The Image of The Others*

Indikator kedua dari komunikasi Interpersonal (Lunandi AG 2002), Citra pihak lain menentukan cara dan kemampuan orang berkomunikasi. Pihak lain, yakni orang yang diajak berkomunikasi, mempunyai gambaran khas bagi dirinya. Kadang dengan orang yang satu komunikasi lancar, jelas, tenang. Dengan orang yang lainnya tahu-tahu jadi gugup, suka menemukan kata-kata yang tepat dan bingung. Ternyata pada saat berkomunikasi itu dirasakan campur tangan ataupun umpan balik antara citra diri dan citra pihak lain.

Pada pandangan masyarakat terhadap pemain pecandu *Game Online* itu terbentuk dari pengaruh – pengaruh lingkungan sekitar dan berbagai motivasi untuk mencapai apa yang mereka inginkan. Dalam pandangan pengaruh lingkungan bisa menjelaskan *Citra* bagi pemain itu sendiri akan cenderung biasa aja dan tidak berdampak negatif bagi masyarakat sekitar. Sedangkan motivasi bagi pemain *Game Online* itu terbentuk untuk mencapai prestasi apa yang pemain inginkan agar bisa di akui oleh masyarakat bahkan bagi komunitas – komunitas ternama di permainan tersebut.

Adapun beberapa informan pecandu *Game Online* Mobile Legend melihat Citra mereka dalam pandangan masyarakat ataupun lingkungan sekitar. Banyak hal pandangan seseorang yang mencerminkan dirinya sendiri ketika berinteraksi dengan orang lain terutama dalam perubahan sikap, beberapa faktor yang meliputi citra mereka yaitu pengaruh *game online*, gaya bahasa, dan motivasi. Hal ini diungkapkan oleh [Bow]Joe terhadap pengaruh *game online*.

“Pengaruh game Mobile Legend bagi saya dan untuk para gamer yaa, mungkin bisa saling membantu bagaimana caranya saling bertukar pikiran (sharing) tentang permainan nya itu sendiri. Mungkin ada pengaruh dampak positif dan negatifnya juga, nah,, dampak positif terhadap diri sendiri mungkin lebih bisa merasakan kepuasan tersendiri terhadap emosional kita sendiri dan dari dampak negatifnya mungkin lupa akan waktu yang mengganggu aktifitas kuliah saya karena waktunya dipakai untuk game online.”⁶⁵

Pengaruh *game online* dalam berbagai pandangan orang lain terhadap pemain itu sendiri, dalam hal ini pengaruh *game online* bisa dipengaruhi dari sharing berbagai informasi mengenai *game online* itu sendiri. Adapun dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh *game online*. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Riscka Fujiastuti yang menuturkan bahwa akibat dari pengaruh *game online*.

“Sebetulnya pengaruh dari game online banyak sekali pengaruhnya terutama dampak bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar. Adapun faktor internal dan eksternal, pengaruhnya bagi internal biasanya satu berhubungan nya terhadap kesehatan, yaitu dimulai dari jarang mandi, kurangnya mengkonsumsi makanan – makanan bergizi, dan kurangnya beraktivitas di rumah maupun di lingkungan sekitar, karena sudah terpengaruh dengan adiction game online tersebut yang sifatnya candu, kalau sudah mau masuk level 1 ternyata dia sudah berhasil kemudian pecandu tersebut akan mengalami ketagihan lagi untuk maju kelevel selanjutnya dan selanjutnya jadi ada ketertarikan dan tangtangan. Dalam

⁶⁵ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

faktor eksternalnya yaitu satu jadinya berkomunikasi dengan orang lain jadi tertutup tidak terbiasa dengan pengaruh dari lingkungan, kedua bisa menghambat pekerjaan, menghambat akademisi dalam berkuliah, dan menghambat hal – hal yang bersifat formal maupun tidak.”⁶⁶

Adapun *game online* yang dijadikan motivasi bagi kehidupan seorang *gamer* Mobile Legend. Motivasi – motivasi yang menjadi faktor utama untuk keterusan bermain *game online* cenderung prestasi dalam Mobile Legend untuk diakui oleh orang terutama pemain *game online* bahkan oleh komunitas – komunitas ternama.

Hal ini dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria yang mengatakan motivasinya bermain *game online* Mobile Legend.

“Motivasi saya yang terus – menerus bermain game online ini yaitu satu hanya untuk mencapai tingkat divisi ranked yang tertinggi, karena apabila sudah mencapai tujuan tersebut peringkat dari ID game tersebut akan banyak mendapatkan trophy atau hadiah yang besar, dan kemungkinan besar bisa direkrut ke komunitas – komunitas ternama seperti komunitas RRQ, EVOS, bahkan SaintIndo. Heehee,..”⁶⁷

Dalam motivasi ini yaitu ingin menunjukkan seberapa jauh kemampuan mereka dalam permainan Mobile Legend terutama menjadi no. 1 di dunia *Game Online* Mobile Legend. Adapun beberapa pecandu *game online* yang masuk kedalam kategori *The Image of The Others* dengan berbagai pandangan lingkungan sekitar terhadap Citranya sendiri.

Tabel 4.5 Informan Dalam Kategori *The Image of The Others*

⁶⁶ Wawancara dengan Rиска Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

⁶⁷ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

No	Nama	Username	Komunitas	Status
1	Riyan Abdul Rahman	Ragnarok	Anastasius	Mahasiswa
2	Irham Gustiawan Akbar	[Bow]Joe	Bowlsquad	Mahasiswa
3	Debby Febriani Lestia	Mis_Debbyfatria	Anastasius	Mahasiswa

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

4.5.3 Analisis Perilaku Komunikasi Terhadap *Lingkungan Sosial*

Indikator ketiga dari komunikasi Interpersonal (Lunandi AG 2002), Lingkungan sosial merupakan proses komunikasi yang terjadi pada situasi ataupun orangnya bila situasi atau orangnya berbeda akan menyebabkan terjadinya proses komunikasi yang berbeda pula. perlu dikemukakan, bahwa sebagaimana lingkungan (fisik dan sosial) mempengaruhi tingkah laku dan cara berkomunikasi mempengaruhi suasana lingkungan, setiap orang harus memiliki kepekaan terhadap lingkungan tempat berada, memiliki kemahiran untuk membedakan lingkungan yang satu dengan lingkungan yang lain. Semakin seseorang tertarik kepada orang lain makin besar kecenderungan seseorang berkomunikasi dengan orang tersebut. Kesukaan kepada orang lain, sikap positif dan daya tarik seseorang disebut sebagai atraksi interpersonal.

Banyak *game online* menawarkan Dunia *Virtual*, contoh yang jenisnya RPG dan itu biasanya dimainkan secara berkelompok dengan orang lain. Ada kemungkinan – kemungkinan faktor seseorang bermain *game online* terutama permainan Mobile Legend. Karena semua orang dilingkungan sosial dan pergaulannya yang banyak memainkan berbagai jenis *game online*, hal ini menjadikan seseorang individu untuk mencoba ikut bergabung dalam lingkungan

sosial tersebut dan memainkan *game online*. ia mencoba membuat dunianya sendiri di Dunia *Virtual* yaitu Dunia *Game Online*, dikarenakan di Dunia nyata ia tidak nyaman dengan pergaulan sekitar, atau tidak nyaman menunjukkan jati dirinya di Dunia nyata sehingga ia membangun kehidupan sosialnya di Dunia *Virtual*.

Tentunya orang – orang yang masuk dalam lingkungan sosial *Game Online* ini memiliki status dan peran masing – masing selain sebagai pemain *game online* di Dunia Maya ini, bisa jadi peran dan statusnya sebagai pemain *game online* itu menunjang status dan peranan di kehidupan sehari – hari. Misalnya di kasus pertama dalam pemain *game online* Mobile Legend di lingkungan sosial yaitu orang yang main *game* karena di Dunia nyata berteman dengan orang – orang yang main *game*, dan ia mencoba berlatih menjadi *pro* agar skillnya bisa dipandang bagus oleh pemain lain dan agar diterima dipergaulannya, misalnya tidak diejek cupu, skill rendah, dan bodoh. Ketika ia mahir dalam bermain ia akan terus tetap bermain dan bermain, karena mendapatkan pujian dan moral dari pergaulan lingkungan sekitar.

Adapun hal ini yang di ungkapkan oleh [Bow]Joe terhadp moral pemain *game online*.

*“kalau kita mendapatkan pujian dari orang lain, terutama skill permainan kita yang bagus yaaa, mungkin moral kita akan melonjak dan tingkat kepedeanpun naik, menjadi tidak gengsi gitu, bahkan bisa mendapatkan teman baru ditingkat permainannya diatas rata – rata dengan pemain lain.”*⁶⁸

⁶⁸ Wawancara dengan [Bow]Joe (Irham Gustiawan Akbar) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 16:15 WIB

Dalam hal ini apabila seorang pecandu *game online* mendapatkan moral, pemain *game* merasakan peningkatan rasa percaya diri, bahkan bisa meningkatnya rasa gengsi mereka, dikarenakan moral tersebut akan berpengaruh pada posisi pergaulannya terutama pergaulan dalam komunitas – komunitas ternama dan lingkungan sekitar. Adapun pesan moral yang dipandang berbeda oleh masyarakat lingkungan sekitar bahwa bermain *game online* itu membuat psikologis pemain itu sendiri menjadi orang yang anti sosial.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Riscka Fujiastuti yang menuturkan bahwa pesan moral yang ditimbulkan dari permainan *game online* itu sendiri terhadap lingkungan sosial. Berikut peneturannya.

“Biasanya ini berhubungan dengan bersosialisasi satu orang dengan orang lain maupun lebih, kalau ini terlalu banyak dibiarkan kegiatan ia dalam berinteraksi dengan lingkungan jadinya akan terhambat, bahkan secara psikologisnya ada yang dinamakan anti sosial. Anti sosial ini adalah ketidakpekaan terhadap lingkungan, kalau ini terjadi terus menerus pada pecandu game online tersebut tidak ditangani atau tidak diobati dan tidak adak perubahan perilaku maka tadi anti sosial bisa terjadi dalam diri sendiri pecandu game online tersebut.”⁶⁹

Adapun hambatan – hambatan dan batasan saat bermain *game online* Mobile Legend yang dialami oleh beberapa pecandu *game*, yaitu hambatan dari berkomunikasi dengan lingkungan sosial dan didalam komunitasnya. Hal ini di ungkapkan oleh Ragnarok.

“Hambatan yang saya rasakan disini yaitu kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dari teman – teman, keluarga, ataupun masyarakat yang dekat dengan kita. Kalau hambatan di dunia gamenya mungkin dari miss communication kata bahasa yang di dengar, karena saya

⁶⁹ Wawancara dengan Riscka Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

*tidak bermain dengan orang indonesia aja atau dengan yang berbeda budaya."*⁷⁰

Pendapat lain dilontarkan oleh Mis_Debbyfatria dalam batasan bermain *game online*.

*"Yaa pasti ada lah, yaitu dari bahasa yang digunakan. Jika berbeda Negara, daerah, bahkan suku yang ada di Indonesia kalau chat di Mobile Legend saya tidak ngerti. Ambil contohnya : saya orang sunda dan mereka orang jawa, saya orang Indonesia dan mereka orang Thailand. Saya menggunakan bahasa Indonesia dan mereka menggunakan bahasa Thailand. Memang itu menjadi penghambat dalam berkomunikasi sih bahkan bisa mengakibatkan miss communication sih."*⁷¹

Hal ini dikarenakan berbedanya budaya dan bahasa yang mereka gunakan sehari – hari, dikarenakan dalam permainan *Game Online* itu tidak hanya orang Indonesia saja, bahkan *game* ini mencakup Negara – Negara yang ada di muka Bumi, dan budayanyapun berbeda dengan lingkungan sosial yang ada disekitar.

Pecandu *Game Online* dalam perubahan perilaku yang ditampilkan pada lingkungan sosialnya yaitu merupakan perubahan – perubahan dari faktor tertentu yang bisa menjadikan seorang pecandu menjadi anti sosial, kurang berkomunikasi, dan menjauhi masyarakat sekitar. Tentunya pemain pecandu *game online* memiliki status dan peran di Dunia nyatanya selayaknya menjadi mahasiswa dan pegawai perusahaan atau kantor. Pesan moral yang ditunjukan pada lingkungan sosialnya menunjukan *skill* permainannya agar diakui dan mendapatkan prestasi di lingkungannya tersebut.

⁷⁰ Wawancara dengan Ragnarok (Riyan Abdul Rahman) Sabtu, 24 Februari 2018 Pukul 14:36 WIB

⁷¹ Wawancara dengan Mis_Debbyfatria (Debby Febriani Lestia) Sabtu, 3 Maret 2018 Pukul 11:50 WIB

Adapun beberapa pecandu *game online* yang masuk dalam kategori pecandu di lingkungan sosialnya dengan berbagai perilaku – perilaku berkomunikasi mereka pada lingkungan sekitarnya.

Tabel 4.6 Informan Dalam Kategori *Lingkungan Sosial*

No	Nama	Username	Komunitas	Status
1	Hasan Gusmar Hidayat	Hsangh_17	DJ_C	Owner Bengkel
2	Hory Al Bukhori	Onechan_RH	DJ_C	Owner Counter
3	Debby Febriani Lestia	Mis_Debbyfatria	Anastasius	Mahasiswa
4	Riyan Abdul Rahman	Ragnarok	Anastasius	Mahasiswa
5	Irham Gustiawan Akbar	[Bow]Joe	Bowlsquaad	Mahasiswa

Sumber : Hasil olah data peneliti tahun 2018

Hal ini berkaitan dengan pecandu *game online* Mobile Legend yang berhubungan dengan berbagai aspek – aspek tersebut, seperti aspek dari sikap, Gaya Bahasa, dan Hubungan.

1. Sikap

Dalam aspek sikap ini yaitu dimana seorang pecandu *game online* Mobile Legend banyak mengungkapkan ekspresi – ekspresi, dan perubahan emosional yang tak terduga, hal ini dikarenakan emosional pecandu *game online* yang selalu labil, adapun hal lain yang dapat mengalami perubahan emosi yaitu dari alur permainan *game online*.

Para pecandu *Game Online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada setiap individu tersebut, bahwa dalam perkembangan pemain

Game Online terutama dalam *Game Mobile Legend* khususnya remaja antara usia 15 sampai 25 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya, terutama dalam perubahan emosionalnya.

Perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan sangat jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap – luap, dan bahkan bisa menjadi agresif. Hal ini dipicu oleh keadaan – keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan melawan karakter dari orang lain. Rata – rata pemain menunjukkan reaksi emosi yang tidak sesuai dengan karakternya seperti marah, jengkel, dan kesal. Perilaku ini pun secara tidak sadar sering muncul ketika dalam berinteraksi di dunia nyata. Hal ini dikarenakan oleh faktor perilaku pecandu *game online* yang tidak stabil dalam perubahan emosinya atau bisa dibilang labil.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Rиска Fujiastuti yang menuturkan bahwa perubahan perilaku terutama dalam emosional pecandu *game online* yang labil.

“Tentu, seorang pecandu game online atau games lainnya terutama game mobile legend ini akan terpacu adrenalinnya secara emosinya dan ini sangat berpengaruh dalam meningkatkan mood dan menurunkan mood, jadi orang – orang yang senang saat mencapai keberhasilan, tantangan, dan rintangan dia akan terpacu untuk mau lagi dan mencapai keberhasilannya kembali sehinggalah emosinya terus – terusan naik, tapi ketika jatuh kecenderungannya dalam emosi yaitu akan cepet marah, cepet tersinggung, dan tidak bisa mengontrol lagi emosinya, dan kecenderungan ini disaat dilingkungan masyarakat akan menjadi anti sosial sehingga tidak peka dalam bersosialisasi maupun berinteraksi.”⁷²

⁷² Wawancara dengan Rиска Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

Perubahan perilaku individu pemain *Game Online* menunjukkan besarnya dampak yang ditimbulkan, bukan hanya dalam kepribadian dan perilaku emosional saja, tetapi dari berbagai hal lainnya juga dapat ditemukan perubahan – perubahan sikap terutama emosional, dan karakter pecandu sendiri. Pola perilaku pada pecandu *game online* saat ini yang berbeda – beda dari kepercayaan, kebiasaan, serta lingkungan yang berbeda sebagian besar mempengaruhi perilaku – perilaku dalam sikap dari individunya dengan demikian juga akan dapat merubah gaya hidupnya.

2. Gaya Bahasa

Dalam aspek penggunaan gaya bahasa ini yaitu dimana seorang pecandu *game online* Mobile Legend yang penggunaan bahasanya dalam berinteraksi banyak orang menggunakan dengan berbagai gaya yang berbedda seperti halnya aksen, bahasa yang berbeda, kata – kata kotor, dan ada juga yang menggunakan bahasa formal. Hal ini dikarenakan perilaku pecandu *game online* yang kurangnya bisa mengontrol diri dalam emosionalnya. Tetapi hal itu dikarenakan berbedanya budaya dan bahasa dari berbagai Negara ataupun daerah, hal ini menjadikan seorang pecandu *game online* bisa mengalami kendala dalam berinteraksi dan mengakibatkan *miss communication*.

Gaya Komunikasi pemain *Game Online* Mobile Legend yang disediakan oleh pihak *game* yang mengadakan fitur berinteraksi (*chatting*) agar bisa saling berinteraksi dengan teman – teman, orang lain, bahkan dengan komunitas sendiri. Adanya yang mengetahui batasan – batasan saat berinteraksi dengan orang lain

untuk menyesuaikan gaya bahasa yang akan mereka gunakan saat berinteraksi.

Pendapat ini diungkapkan oleh RestuGucer.

“Gaya komunikasi yang saya gunakan apabila dengan sesama teman yaa disesuaikan bisa pakai dengan gaya kasual sedangkan dengan orang yang tidak dikenal mungkin bisa dengan gaya yang formal. Akan tetapi perilaku kalau berinteraksi dengan orang tidak dikenal bisa menggunakan kata – kata kotor karena mereka biasanya suka mengejek apabila permainan kita jelek dimata mereka, dan saya balas lagi dengan kata – kata kotor lagi disitulah mulai emosi untuk saling beradu argumentasi sama skill, untuk membuntikan mana yang terbaik.”⁷³

Riscka Fujiastuti menuturkan penyebab perilaku pecandu *Game Online* yang bisa mengeluarkan kata – kata yang tidak sepatutnya hal ini disebabkan dengan adanya perubahan emosi dalam sikap pecandu tersebut.

“Karena ini berpengaruh dengan perilaku emosional si pecandu. Ketika emosinya kurang bagus maka emosinya kadang naik kadang turun, kalau mereka emosinya lagi tidak mood misalkan kalah dalam pertandingan kecenderungan akan mengeluarkan kata – kata negatif. Ketika seseorang mengalami kekalahan ataupun kegagalan sistem otaknya akan terus – terusan berpikir hal – hal yang negatif, apalagi orang – orang pecandu game online biasanya akan banyak berpikir negatif ketimbang hal yang positif, di otak negatifnya berpikir bahwa instingnya langsung berinsting binatang. Dalam arti insting binatang dalam istilah psikologis kecenderungan akan lebih marah melakukan segala sesuatu dengan agresif dan tidak bisa mengontrol dirinya.”⁷⁴

Gaya komunikasi yang mereka gunakan tidak lebih dari perbedaan bahasa dan aksen yang mereka gunakan, dan adapun yang menyesuaikan gaya bahasa dengan anggota tim kita, kadang gaya bahasa yang sering mereka gunakan yaitu bahasa non-formal atau bahasa gaul yang orang – orang remaja banyak diketahui. Gaya komunikasipun mempengaruhi kepada ekspektasi penampilan dari pemain di dunia nyata. Semakin kasar gaya komunikasi dari pemain maka pemain tersebut

⁷³ Wawancara dengan RestuGucer (Restu Nugraha) Selasa, 6 Maret 2018 Pukul 14:14 WIB

⁷⁴ Wawancara dengan Riscka Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

akan semakin dikira berumur muda, semakin sopan gaya komunikasi maka pemain tersebut akan semakin dikira berumur dewasa. Hal ini yang diungkapkan oleh Onechan_RH.

“Biasa aja akan tetapi tergantung dari alur pemain tim dan pemain musuh, kalau misalnya orang di dalam permainannya menggunakan bahasa ngeselin ya saya kasarin dan maki – maki. Mungkin disini saya bisa memprediksi usia mereka dengan gaya komunikasi yang mereka gunakan, ambil contohnya seperti : kalau ngobrol dengan karakter yang bahasanya sering yang kasar – kasar, yang kebayang sama saya itu pemain abg umuran SMA atau anak – anak kuliah-lah yang penampilannya biasa aja, ennga punya temen, selain temen di dunia game. Tapi kalau bahasanya sopan, yang kebayang sama saya itu cowok dewasa yang udah kerja, mapan, dan kadang playboy.”⁷⁵

Jadi dalam gaya bahasa yang kebanyakan pecandu *game online* lakukan ialah tidak terlepas dari adanya fitur *chatting* yang dimana semua pemain *Game Online* bisa berinteraksi dengan sesama *gamer*, maupun orang – orang dilingkungan sosialnya, terlebih dari itu adanya perbedaan budaya dan gaya bahasa yang berbeda – beda itu akan membuat pemain harus menyesuaikan gaya bahasa untuk berinteraksi dengan jelas agar saling memahami.

3. Hubungan

Dalam aspek penggunaan Hubungan ini yaitu dimana seorang pecandu *game online* Mobile Legend memiliki hubungan interpersonal dengan sesama *gamer*, maupun dengan komunitasnya, hal ini berkaitan dengan hubungan interpersonal seorang pecandu *game online* Mobile Legend yang mempengaruhi keakraban, kedekatan, dan saling bekerja satu sama lain.

⁷⁵ Wawancara dengan Onechan_RH (Hory Al Bukhori) Rabu, 7 Maret 2018 Pukul 14:00 WIB

Penyesuaian hubungan dalam sosial yang baik ditandai dengan tampilnya respon – respon yang efisien, memuaskan dan bisa saling memahami. Dalam menentukan sejauh mana penyesuaian sosial seseorang dikatakan mencaoi ukuran baik adalah ketika pecandu mampu menunjukkan penampilan nyata melalui sikap dan tingkah laku nyata (*Over Performance*) saat menjalani hubungan interpersonal maupun berhubungan dengan sesama *gamer* itu sendiri.

Adapun pengaruh *Game Online* yang bisa membuat pecandu *game* menjadi anti sosial dan kurangnya berhubungan berupa bersosialisasi, berinteraksi, dan menjalin hubungan interpersonalnya. Karena dalam *game online* ini bisa membuat pemain cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai manusia yang bersosialisasi ataupun sebagai mahasiswa. Pecandu *game online* lebih senang dan memilih untuk berada pada dunia *game*-nya dalam jangka waktu lama dari pada harus beristirahat, makan, maupun bersosialisasi dan berinteraksi pada lingkungan sekitar.

Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Riscka Fujiastuti yang menuturkan bahwa hubungan interpersonalnya dalam bersosialisasi di lingkungan sekitar terutama menjalin hubungan interpersonal.

“Tentu saja bisa, bisa dengan keluarga bisa juga dengan pasangan ini bisa saling mengabaikan satu sama lain. Ketika mereka mempunyai pasangan dia lebih asik lebih nyaman terhadap game online dari pada dengan pasangannya komunikasi interpersonalnyapun terganggu dan terhambat. Bahkan yang lebih cendunya lagi ada beberapa faktor dikarenakan suka ada juga kecanduan karena sudah berat cendunya kemana – mana dia buka handphone dulu mereka main game online dan lagi dimanapun dan situasi apapun mereka selalu bermain game online.

Kalau kecanduan nya sudah berat pasti sangat mempengaruhi komunikasi dalam hubungan interpersonalnya.”⁷⁶

Kualitas hubungan dan komunikasi yang terjalin oleh orang lain, keluarga, teman – teman, bahkan dengan komunitasnya akan menentukan kualitas kepribadian dan moral mereka. Hubungan yang penuh akrab dan bentuk komunikasi dua arah antara pecandu *game online* dan lawan interaksinya merupakan kunci dalam pendidikan moral interaksi. Komunikasi yang perlu dilakukan adalah komunikasi yang bersifat intergratif, dimana orang – orang dilingkungan sosial terlibat dalam pembahasan yang saling menguntungkan.

Game Online nampaknya memberikan dua sisi yang berbeda, yakni sisi positif dan sisi negatif serta manfaat dan akibatnya. Hal ini mendorong perubahan perilaku terutama dalam sikap pecandu *game online* tersebut.

1. Positif

- Melatih Kesabaran

Membuat pemain dari *game online* Mobile Legend bisa melatih kesabaran mereka di *game* strategi ini yang harus berpikir terus – terusan.

- Bisa Mengontrol Emosi

⁷⁶ Wawancara dengan Rиска Fujiastuti (Psikologi Grahita Garut) Sabtu, 31 Maret 2018 12.45 WIB

Bisa mengontrol emosi mereka apabila mereka mendapatkan kekalahan dari *game online* dan mencoba mengatur kembali pola pikir emosional pecandu tersebut.

- Menjadi lahan Bisnis

Dalam *game online* bisa membuat pecandu *game* mencari keuntungan dalam berbisnis, sepertihalnya menjadi joki untuk menaikin peringkat divisi *ranked*, berjualan *Skin* atau kostum dari karakter pahlawannya. Adapun turnamen – turnamen Mobile Legend yang dijadikan tujuan utama untuk mendapatkan *reward*.

- Mudah berpikir dengan fokus

Memudahkan pecandu *game online* berpikir dengan fokus saat membuat strategi dan membantu bekerja satu sama lain dengan komunitasnya sendiri.

- Melatih kecerdasan dan kefokuskan

Melatih kecerdasan seseorang menjadi fokus saat bermain terutama saat belajar, hal ini dikarenakan otak yang berpikir lebih membuat seseorang menjadi sangat fokus.

- Banyak mendapatkan teman baru

Mendapatkan teman baru yang bukan berasal dari daerah setempat bahkan bisa menpatkan dari luar negri, dan bisa memahami perbedaan budaya.

- Menghilangkan stress

Bisa menghilangkan stress saat bermain *game online*, karena *game online* mempunyai sifat merubah emosi seseorang menjadi senang.

- *Game* sebagai sarana belajar

Game sebagai sarana belajar yaitu bagaimana memecahkan masalah, belajar mengatur strategi, dan belajar bekerja sama dengan komunitas, bahkan dengan teman baru. Pada hakikatnya *game online* adalah sarana pemecahan masalah untuk bisa mengatur pola pikir dari pemain *game online* untuk berpikir ke arah yang lebih fokus dan logis.

2. Negatif

- Menjadi pemalas

Membuat seorang pecandu malas dalam berbagai aktivitas – aktivitasnya terutama belajar, dan malas berkuliah.

- Membuat nilai akademis jadi turun

Bisa membuat nilai menjadi turun dikarenakan waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain *game online* dan kurang bahkan jarang belajar mata pelajaran untuk kuliahnya.

- Tidak bisa mengatur waktu

Tidak bisa mengatur waktu dikarenakan waktunya semua hanya untuk bermain *game online*, bahkan bisa tidak memperhatikan situasi dan kondisi pecandu tersebut.

- Gampang berubah dalam emosional

Gampang marah, dikarenakan ketika mengalami kekalahan secara tidak sadar emosinya naik dari yang senang menjadi marah, bahkan bisa menjadi agresif.

- Menjadi anti sosial di lingkungan sekitar

Bisa membuat pecandu *game online* kurang bersosialisasi di lingkungan sosial, karena sudah nyaman di zona bermainnya, yaitu dunia *Game Online*.

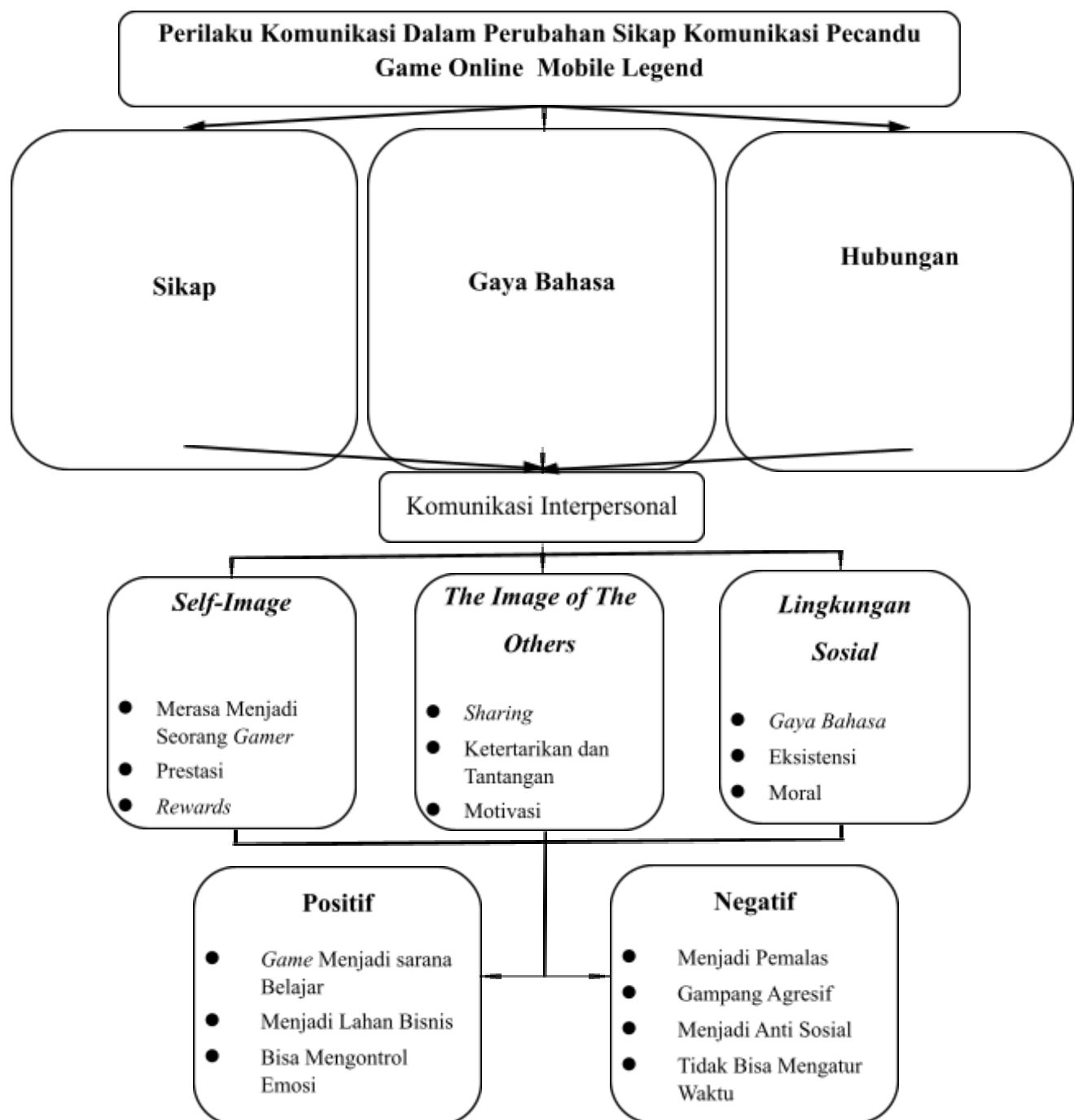
- Terisolasi dari kehidupan sosial

Memiliki kebiasaan memainkan *game online* setiap waktu dapat membuat pecandu *game* kehilangan banyak teman maupun perhatian dari anggota keluarganya.

- Produktivitas menurun

Nilai akademis pada mahasiswa – mahasiswa yang menurun dapat menjadi salah satu dampak keseringan pada permainan *game online*. Rasa lelah yang berlebihan akibat terlalu lama menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dapat menurunkan konsentrasi anda saat menerima pelajaran di universitas.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mencoba untuk membuat ringkasan analisis dari hasil kesimpulan penelitian pecandu *Game Online* Mobile Legend ke dalam sebuah bagan berikut in



Bagan 4.4 Kesimpulan Hasil Penelitian