

**PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU GAME ONLINE DI KOTA  
PANGKALAN KERINCI KABUPATEN PELALAWAN**

**Oleh: Sariyanto**

**Email: Sariyanto.humas@gmail.com**

**Pembimbing: Genny Gustina Sari, M.Si, M.I.Kom**

Jurusan Ilmu Komunikasi – Konsentrasi Hubungan Masyarakat

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

***ABSTRACT***

*The development of science and technology that is increasingly rapid turns to bring changes in all walks of life. One such human product is the internet. Today's internet technology is growing rapidly, one of its benefits is as a means of entertainment, for example to play. Video game games using an internet connection are known as online games.*

*This study uses a qualitative research method with a qualitative descriptive approach. Qualitative research usually emphasizes participatory observations, in-depth interviews and documentation. So in this study, researchers emphasized observation and in-depth interviews in digging data for the validity of this research, but still using documentation. Thus, this descriptive method is used to systematically describe how the communication behavior of online game addicts.*

*The results of the study show that the use of online games has a huge influence on their communication behavior. These online game addicts are more comfortable using informal languages, which are usually their respective regional languages. This informal language has abbreviations and slang used because online game addicts understand each other the meanings of abbreviations and slang used. The informal language used in communicating is used because according to Paraca this online game addict feels more familiar.*

*Keywords: online game, communication*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi serta informasi sekarang ini memang sangat pesat, dimana perkembangan media-media informasi sangat berkembang pesat. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman.

Awal kemunculan game online di Indonesia adalah pada tahun 2001, ditandai munculnya game *Nexia*, *Redmoon*, dan *Laghaim* (ketiga game ini merupakan game online yang berjenis MMORPG), Indonesia belum memiliki warnet yang khusus untuk memainkannya dan masih didominasi oleh warnet yang hanya untuk browsing atau chatting. Seiring dengan makin bertambahnya yang bermain game online ini, maka bermunculan warnet-warnet yang mengkhususkan diri untuk bermain game online tersebut, namun masih sangat sedikit.

Pada masa perkembangan game online yang memasuki Indonesia terakhir, dari tahun 2008 hingga sekarang, ditandai dengan banyaknya game online yang masuk ke Indonesia tidak hanya yang berjenis MMORPG tapi juga jenis-jenis lainnya, seperti *PointBlank*, *FreeStyle*, dan lain-lain. Pada masa ini warnet-warnet telah menjamur dimana-mana dan pemain pun merajalela, game online yang masuk ke Indonesia pun makin beragam dan semakin lama semakin memiliki spesifikasi yang tinggi. (E-Jurnal, Giandi, dkk. Vol. 1., No. 1, 2012).

Pemaparan di atas memperlihatkan jumlah game online yang masuk semakin lama semakin banyak dan juga jumlah pemain yang memainkan game online, semenjak masuknya game online ke Indonesia pada tahun 2001. Game online

mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Penyebab dari kecanduan terhadap game online sendiri dapat dilihat dari faktor internal game maupun faktor di luar game seperti faktor kepribadian dan situasional. Berkaitan dengan faktor internal game, Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi apalagi ditambah dengan fasilitas video games pada zaman sekarang jauh lebih membuat kecanduan.

Komunikasi yang dilakukan oleh pemain game ini bisa terjadi karena adanya fasilitas yang dimiliki oleh game online, yaitu fasilitas untuk melakukan komunikasi secara real time dengan pemain lain yang terhubung melalui *chatting* dalam game online dengan tampilan tokoh maya (avatar) yang

Fenomena maraknya game online juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas game online dalam setiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar, hanya dengan membayar biaya yang relative murah yaitu sebesar Rp.3.000-4000 per jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain game online.

Para pengguna jasa warung internet (warnet) tidak mempunyai batasan usia untuk dapat menggunakan warung internet (warnet), baik itu dimulai dari kaum anak-anak sampai orang tua. Pengelola warung internet juga tidak melarang atau membatasi

untuk para pengguna warung internet (warnet) bisa mengakses internet. Seperti halnya yang terdapat di kota Pangkalan Kerinci, masih banyak terdapat para remaja memakai jasa warung internet (warnet). Para remaja ini suka memakai jasa warung internet (warnet) dikarenakan mereka pada umumnya memainkan satu jenis game. Aktifitas remaja yang termasuk dalam pecandu game online juga terbatas, baik itu tempat untuk mengakses maupun tempat untuk nongkrong tidak sebanyak yang terdapat di kota-kota besar dan karena di Kota Pangkalan Kerinci ini termasuk daerah yang masih baru menerima masuknya teknologi internet dalam waktu beberapa tahun terakhir.

Para pecandu game online yang ada di Pangkalan Kerinci pada umumnya memainkan game yang bernama *Point Blank*, *Dota 2* dan *Idol Street* tetapi ada juga memainkan game yang lain. Untuk memainkan game *Point Blank*, *Dota 2* dan *Idol Street* para pecandu yang rata-rata masih para remaja atau para pelajar tidak mengenal waktu untuk bermain game online. Mereka memainkan game online yang berjenis *Point Blank*, *Dota 2* dan *Idol Street*. Jenis game ini hanya bisa dimainkan di warung internet (warnet) tidak bisa memainkannya di *handphone smartphone* karena game yang mereka mainkan khusus dimainkan atau diakses di warung internet (warnet). Sementara tempat untuk mengakses para pecandu game online untuk memainkan game yang mereka ingin mainkan hanya terbatas tidak sama hal dengan kota besar atau kota-kota lainnya.

Penelitian ini akan dilaksanakan di kota Pangkalan Kerinci. Hal ini dikarenakan Kota Pangkalan Kerinci merupakan salah satu tempat para remaja yang hobinya dalam bermain game online sangat banyak seperti pelajar SMP, SMA, serta remaja-remaja

di Pangkalan Kerinci banyak sekali dalam bermain game online, bahkan diantara siswa tersebut banyak yang cabut atau bolos diwaktu jamnya sekolah hanya demi bermain game online, dan banyak pula terdapat remaja-remaja yang rela begadang hingga pagi dalam bermain game online tersebut.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Komunikasi Antar Pribadi

komunikasi menurut paradigma Harold Lasswell dalam karyanya *The Structure and Function of Communiation in Society*, bahwa komunikasi meliputi lima unsur yaitu: komunikator, pesan, media, komunikan, dan efek. Jadi, berdasarkan paradigma Lasswell tesebut, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu. (Effendi, 2005: 28).

Komunikasi antar pribadi atau interpersonal adalah “komunikasi yang berlangsung antara dua orang, dimana terjadi kontak langsung dalam bentuk percakapan”. Komunikasi jenis seperti bisa langsung secara berhadapan muka (*face to face*), bisa juga melalui media telepon.

### Perilaku Komunikasi

Perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Menurut Kwick dalam Notoatmodjo (2003), perilaku adalah tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

### Pecandu

Defenisi pecandu (*addiction*) kemudian memunculkan satu bentuk kontroversi mengenai konsep. Defenisi

mengenai pecandu yang tidak (*addiction*) mulai beralih dengan mengikut sertakan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung *intoxicant* (sesuatu yang memabukan) seperti *video game playing* (Keepers, 1990). Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, Listyo, 2010).

### **Kriteria Tingkah Laku Pecandu**

Seseorang dikatakan pecandu apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown (Dwiastuti.2005:40). Kriteria tingkah laku pecandu sebagai berikut:

#### *a. Salince*

Menunjukkan dominasi aktivitas bermain game dalam pikiran dan tingkah laku.

1. *Cognitive salince*: dominasi aktivitas bermain game pada level pikiran.
2. *Behavioral salince*: dominasi aktivitas bermain game pada level tingkah laku.

#### *b. Euphoria*

Mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain game.

#### *c. Conflict*

Pertentangan yang muncul antara orang yang pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) dengan tingkah laku yang berlebihan.

1. *Interpersonal conflict (external)*  
Konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.
2. *Interpersonal conflict (internal)*

Konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

#### *d. Tolerance*

Akvitas bermain game online mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.

#### *e. Withdrawal*

Perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain game.

#### *f. Relapse and Reistatement*

Kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

### **Game Online**

Game online merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010: 135).

*Game Online* memiliki jenis yang dapat dikategorikan menjadi tiga jenis, yakni :

1. *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), adalah salah satu jenis game online yang memainkan karakter tokoh maya, Seperti Dota 2 dan FIFA.
2. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), merupakan permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy* (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan. Contoh dari permainan ini adalah *Command an Conqueror*, *War Craft*, *SimCity*, dan lain-lain.
3. *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), merupakan jenis game online yang menekankan pada penggunaan senjata. Contoh permainan MMOFPS adalah *Counter Strike* (CS) dan *Point Blank*.

Dari uraian di atas, jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS), dan *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG).

### **Kecanduan Game Online**

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Adapun empat aspek game online adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- c. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya.

### **Waktu dan Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. Waktu penelitian yang dimulai pada bulan Juli 2017. Pemilihan tempat penelitian dikarenakan daerah Kota Pangkalan Kerinci merupakan salah satu tempat para pecandu Game Online banyak memainkan Game Online di warnet game (warung internet game) yang terdapat pada Kota Pangkalan Kerinci.

### **Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dipilih secara *purposif* yaitu pemilihan informan dalam penelitian ini ditentukan secara sengaja, secara khusus mereka yang dianggap memahami betul dan dapat memberikan informan yang benar berkaitan dengan masalah peneliti. Subjek penelitian dalam penelitian ini berjumlah 5 informan, yaitu informan yang terlibat dalam pecandu game online serta operator warnet yang terdapat di Kota Pangkalan Kerinci dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Remaja umur 17-18 th dan 19-21 th
- b. Memainkan Game Online selama hampir 6 jam atau lebih dalam satu hari.

- c. Pemain game online yang sudah memainkan game online kurang lebih 2 tahun dan masih aktif hingga dilakukan wawancara, kriteria ini dipilih agar pemain game online yang kecanduan game online memiliki pengetahuan yang cukup mengenai game online yang mereka mainkan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

### **Teknik Analisa Data**

Analisa data merupakan upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi satuan yang kemudian dikelola, mencari menemukan pola, serta memutuskan pola apa yang harus dipublikasikan, Miles dan (Huberman, 2009: 89) mengatakan bahwa model interaktif yaitu analisis data yang menggambarkan sifat interaktif koleksi data.

### **Teknik Keabsahan Data**

Untuk dapat mempertanggung jawabkan hasil penelitian, diperlukan teknik pemeriksaan keabsahan data. Teknik pemeriksaan data yang relevan untuk penelitian ini menurut Moleong (2005 : 327) adalah :

- a. Perpanjangan keikutsertaan

- b. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan data atau informan lain di luar data yang didapat atau dibutuhkan peneliti untuk dijadikan pembanding atau sekedar pengecekan data yang telah ada. Dalam peneitian kualitatif dapat dicapai dengan cara :

- 1) Membandingkan hasil pengamatan langsung dengan hasil wawancara.
- 2) Membandingkan perkataan informan di depan umum dengan perkataannya sendiri.
- 3) Memandingkan perkataan orang tentang situasi penelitian dengan perkataan sepanjang waktu (keseharian).
- 4) Membandingkan keadaan dan perpektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat.
- 5) Membandingkan hasil wawancara dengan isi atau bukti dokumen.

- c. Pengecekan Anggota

Pengecekan anggota dapat dilakukan melalui teknik wawancara, dimana penulis dapat memandingkan informasi dari informan yang satu dengan informan lainnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Proses Penggunaan Game Online**

Game online merupakan permainan (*Games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang dipergunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010: 135).

### **Infoman 1**

Informan pertama ini merupakan informan yang sangat aktif menggunakan game online dari awal masuk SMA. Laki-laki yang akrab disapa Edo ini sangat suka bermain game online, seperti saat ditemui di warnet Angel.Net Edo sedang asyik bermain game online yaitu *point blank*. Edo menggunakan game online setiap hari dengan frekuensi waktu rata-rata 8-12 jam per hari. Hari Minggu adalah hari paling lama bagi Edo untuk bermain game online. Bila hari tersebut merupakan hari libur dan dia memiliki kebebasan tersendiri bahkan bisa

bermain seharian. Edo bermain game online adalah untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Edo mengatakan dengan menggunakan game online kebutuhan akan hiburannya terpenuhi.

*“Terpenuhiilah kak, karena memang udah merasa enak aja kak hiburan seperti ini ga perlu capek jalan-jalan keluar”.*

Dari wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa informan tersebut merasakan game online sudah seperti suatu hal yang harus dilakukan setiap hari karena sudah ketagihan bahkan informan mengakui bahwa sudah ketergantungan kepada media hiburan yang bersifat online tersebut terutama game online.

*“Karena udah ketagihan kak. Udah ketergantungan, karena memang saya lebih sering main sendiri jadi hiburan saya mending main game online kak.”*

Permainan yang paling sering digunakan oleh informan ini adalah game *Point Blank*. Edo dalam bermain game online lebih suka bermain dengan teman sesama *gamers*, seperti yang dia ungkapkan dalam wawancara berikut ini:

*“saya sering berkumpul bang jadi main game online tidak sendiri, agar bisa bermain satu tim dan bisa menang lebih mudah”*

### **Informan 2**

Informan kedua ini juga merupakan informan yang sangat aktif menggunakan game online dari SMA kelas 2. Priski menggunakan game online setiap hari dengan frekuensi waktu rata-rata 8-12 jam per hari. Hari Minggu adalah hari paling lama bagi informan ini untuk bermain game online karena hari tersebut merupakan hari libur dan tidak ada kerjaan. Priski bermain game online adalah untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan.

Priski mengatakan dengan menggunakan game online kebutuhan akan hiburannya terpenuhi dan dia juga merasa puas ketika menggunakan game online.

*“terpenuhiilah bang karena nyaman, dan puas akan hiburan bermain game online ini”*

Priski sudah merasa ketagihan bermain game online bahkan dia mengakui sudah merasa ketergantungan menggunakan game online sebagai sarana hiburan. Informan ini merasakan game online sudah seperti teman sehari-hari karena dia lebih senang bermain game online sesama pecandu game online dibanding harus bermain dengan teman sebayanya yang tidak pecandu game online.

*“Karena udah ketagihan kak. Udah ketergantungan, karena memang saya lebih sering main sama teman dan hiburan saya mending main game online bang dari pada kumpul-kumpul sama teman yang bukan pecandu game online”*

### **Informan 3**

Informan keempat ini merupakan informan yang cukup aktif menggunakan game online dari SMA. Yoga menggunakan game online setiap hari dengan frekuensi waktu rata-rata 6-12 jam per hari. Hari Minggu adalah hari paling lama bagi informan ini untuk bermain game online karena hari tersebut merupakan hari libur. Yoga menggunakan game online adalah untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Remaja 22 tahun ini mengatakan dengan menggunakan game online kebutuhan akan hiburannya terpenuhi.

*“Untuk hiburan kak. Puaslah. Terpenuhi kak, karena kalau stress main game ini stressnya bisa hilang terus bisa juga melihat point teman-teman yang sering sama main gamenya.”*

Permainan yang paling sering digunakan oleh Yoga adalah game *Point Blank*, tetapi terkadang informan ini juga menggunakan game *Criminal Case*, *8 Ball Pool*, *Pool Live tour*. Alasan informan ini memilih game tersebut adalah karena permainan ini bisa digunakan secara online bersama-sama dengan teman-temannya dan character dari permainan ini bisa dijual.

#### **Informan 4**

Informan keempat ini merupakan informan yang cukup aktif menggunakan game online dan ia menggunakan game online dari SMA. Bayu menggunakan game online setiap hari dengan frekuensi waktu rata-rata 8-14 jam per hari. Hari Minggu adalah hari paling lama bagi informan ini untuk bermain game online karena hari tersebut merupakan hari libur kerja. Bayu menggunakan game online adalah untuk memenuhi kebutuhannya akan hiburan. Remaja 13 tahun ini mengatakan dengan menggunakan game online kebutuhan akan hiburannya terpenuhi dan dia juga merasa puas.

*“Terpenuhi kak, karena kalau stress main game ini stressnya bisa hilang dan saya merasa puas kalau sudah bermain game online ini bang”*

Bayu mengatakan dia sering bermain game online karena ingin mengisi waktu luang. Apabila ditanya secara baik-baik Dody mengatakan setiap waktu luangnya pasti akan diisinya dengan menggunakan game online.

*“karena udah senang main game nya ja makanya sering main untuk ngisi waktu luangnya. Alasannya karena ingin ngisi waktu luang kak jadi waktu luang selalu kuhabiskan dengan main game online.”*

Permainan yang paling sering digunakan oleh informan ketiga ini

adalah game *Point Blank*. Alasan informan ini memilih game tersebut adalah karena main game ini bisa dilakukan bersama-teman-teman secara online.

#### **Informan 5**

Informan kelima ini merupakan informan yang cukup aktif menggunakan game online dari SMA kelas 2 dan waktu bermain game online yaitu pada hari Senin, Selasa, Rabu dan Sabtu. Fajri menggunakan game online setiap hari tertentu tersebut dengan frekuensi waktu rata-rata 8-14 jam per hari. Hari Sabtu adalah hari paling lama bagi informan ini untuk bermain game online karena pada hari tersebut informan ini tidak memiliki banyak aktivitas. Remaja ini mengatakan dengan menggunakan game online kebutuhan akan hiburannya terpenuhi dan dia juga merasa puas ketika menggunakan game online bersama-sama dengan teman-temannya.

*“Hiburan. Kalau sama kawan puasnya, kalau sendiri kurang. Terpenuhi lah kak, kan ga suntuk lagi kalau diwarnet”*

Informan ini mengatakan bahwa dirinya sering main game ketika dia sudah berada di warnet. Fajri juga mengakui dirinya bermain game online karena ingin melihat perkembangan game teman-temannya.

*“Kadang pengen kak, kadang ga juga karena mata pun udah panas. Karena pengen tau juga perkembangan game teman-teman yang sering main sama. Ya lumayanlah kak, karena terhibur ja pas lagi stress misalnya”*

Dari kelima informan diketahui bahwa remaja pengguna game online di Kota Pangkalan Kerinci adalah pengguna game online yang rata-rata sangat aktif dan mayoritas penggunanya adalah laki-laki. Remaja pengguna

game online banyak yang sudah ketergantungan kepada media hiburan yang bersifat online tersebut untuk memuaskan kebutuhannya akan hiburan.

### **Perilaku komunikasi Pecandu Game Online di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan**

Perilaku komunikasi yang terdapat pada pecandu game online di Kota Pangkalan Kerinci secara langsung terlibat komunikasi dapat saling berbagi ilmu informasi tanpa melalui media. Seperti yang diungkapkan oleh seorang pecandu game online yang statusnya masih pelajar SMA dalam wawancaranya:

*“saya setiap hari sehabis pulang atau cabut dari sekolah ke warnet langsung bang untuk bermain game online jadi berkomunikasi kebanyakan ngobrol dengan sesama pecandu game online. jadi ngobrol dengan masyarakat yang bukan sesama gamers jarang sekali, palingan hanya sekedarnya saja itupun juga paling kalau ketemu kenal hanya negur saja”* (wawancara dengan Edo, 27 Februari 2018)

Hal ini juga disampaikan oleh dua informan berikut ini:

*“ngobrol dengan masyarakat jarang bang karena sering keluar ke warnet. Jadi jarang berkomunikasi dengan masyarakat, saya main game online di warnet setiap hari untuk bermain bersama teman”* (wawancara dengan Priski, 27 Februari 2018)

*“saya keseringan berkomunikasi dengan sesama gamesr bang bahas soal game online. kalau ngobrol sama yang lain-lain (masyarakat) kadang hanya dari wa (whatsapp) saja soalnya saya sering ke warnet, itu juga balesnya sesempit saya pegang hp saja”* (wawancara dengan Yoga, 27 Februari 2018)

Perubahan bentuk perilaku para pecandu game online yang membuat pecandu lebih terbuka untuk memainkan game terhadap sesama pecandu. Sebagaimana yang diungkap oleh seorang pecandu game online lainnya dalam wawancara:

*“kami lebih terbuka secara langsung dan saling berbagi informasi kepada sesama pecandu game online lainnya, hal itu kami lakukan di warnet sewaktu kami nongkrong dan bermain game. Itu semua dikarenakan kami saling membantu para sesama pecandu game online untuk menaikkan level dan memenangkan permainan”*. (wawancara dengan Yoga, 28 Februari 2018).

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui bahwa perubahan perilaku komunikasi yang terjadi dalam diri pecandu game online adalah sebagai berikut:

#### 1. Bentuk perilaku

Perilaku pecandu game online lebih terbuka antara sesama pecandu game online lainnya dikarenakan para pecandu game online lebih banyak menghabiskan waktunya di warnet dan perilaku pecandu game online lebih tertutup terhadap masyarakat umum hal itu dilihat dari aktifitasnya yang lebih sering diwarnet demi bermain game online.

#### 2. Komunikasi antar pribadi

Komunikasi antar pribadi yang terwujud pada para perilaku pecandu game online membuat para pecandu mempunyai perilaku tertutup terhadap masyarakat dan orang-orang terdekat, dikarenakan para pecandu dapat saling berbagi informasi tentang game yang dimainkannya serta saling membantu satu sama lainnya antara para pecandu.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh pecandu game online yang ada dipangkalan kerinci dalam wawancaranya:

*“kami lebih sering berkomunikasi di warnet dengan secara langsung mengenai game online yang mainkan. Makanya keseharian kami lebih banyak menghabiskan waktu dari pagi, siang, sore dan malam di warnet”.* (Wawancara dengan Bayu, 01 Maret 2018).

Hal itu juga disampaikan oleh salah seorang pecandu game online lainnya yang terdapat di Kota Pangkalan Kerinci dalam wawancaranya:

*“saya nongkrong hanya di warnet yang biasa sehabis pulang sekolah. saya main game karena teman-teman saya juga nongkrong diwarnet yang sama. Tidak pernah saya dan teman saya nongkrong diwarnet lain atau tempat lain karena di Pangkalan Kerinci hanya sedikit tempat warnet game, makanya saya dan teman saya hanya nongkrong diwarnet tempat biasa saya main game”.* (Wawancara dengan Edo, 27 Februari 2018).

Dari wawancara di atas diketahui bahwa para pecandu game online ini kebanyakan nongkrong diwarnet karena terbatasnya akses nongkrong buat akses bermain game online sangat terbatas dan tidak sebanyak dikota-kota besar lainnya.

*“diwarnet kami terkadang hanya sekedar nongkrong-nongkrong aja sambil membahas game online yang kami mainkan, dan kami nongkrong beramai bukan berdua saja. Kalau lagi penuh warnetny, kami nongkrong disitu sambil bertukar pikiran mengenai game online”.*

(Wawancara dengan Fajri, 01 Februari 2018).

Ungkapan wawancara diatas diketahui bahwa pecandu game online

yang terdapat di Kota Pangkalan Kerinci yang sering ke warnet bukan hanya berarti ingin memainkan game online akan tetapi hanya sekedar nongkrong-nongkrong saja, karena di Kota Pangkalan Kerinci, tempat nongkrong buat ngeakses game online itu terbatas tidak sebanyak di kota-kota lainnya. Begitu juga yang diungkapkan oleh salah seorang pecandu game online yang berada di Kota Pangkalan Kerinci dalam wawancaranya:

*“game online ini membuat penasaran makanya saya banyak menghabiskan waktu saya diwarnet dibandingkan ditempat lain dan teman-teman yang lain pun lebih asyik disini dibandingkan ditempat lain”.* (Wawancara dengan Bayu, 01 Februari 2018).

Hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa para pecandu game online yang ada di Kota Pangkalan Kerinci menunjukkan bahwa kegemaran dan ketagihannya untuk bermain game online didasari oleh keterbukaan bentuk perilaku komunikasi antar sesama pecandu game online tersebut.

### **Perilaku Komunikasi Verbal Pecandu Game Online**

Perilaku komunikasi verbal adalah suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya yang menggunakan simbol-simbol verbal, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa verbal yang mereka gunakan dalam berkomunikasi adalah bahasa melayu dan bahasa gaul yang digunakan oleh pecandu game online tersebut. Dimana bahasa informal ini sudah merupakan keseharian mereka dalam dunia nyata maupun dalam game online itu sendiri, dan penggunaan bahasa informal ini di rasa lebih nyaman oleh pecandu game online yang ada di Kota Pangkalan

Kerinci. Seperti apa yang diungkapkan oleh informan berikut ini :

*“kalau kami bermain game online bang, kami selalu melakukan komunikasi bersama-sama satu teman setimnya ketika akan bermain game online, kami disini sering menggunakan bahasa melayu bang, soalnya kan udah terbiasa kami menggunakan bahasa melayu dan lebih enaknya dalam berkomunikasi”* (wawancara dengan Edo, 27 Februari 2018).

*“Dalam bermain game online keseringan kami menggunakan bahasa kami sendiri bang yaitu bahasa melayu, supaya lebih mudah dan nyaman dalam berbicara dan saling memahami dan lebih akrab aja”* (Wawancara dengan yoga, 28 Februari 2018).

*“oya bang selain kami melakukan bicara langsung dengan teman satu tim dengan tatap muka, kami juga sering melakukan obrolan di dalam game online dengan fasilitas chatting, disini kami sama menggunakan bahasa kami sendiri yaitu bahasa melayu”* (Wawancara dengan Bayu, 01 Maret 2018).

Berikut pernyataan dari informan ini:

*“kita biasa ngobrol jadi akhirnya tercipta bahasa-bahasa game yang kita pakai untuk komunikasi satu sama lainnya”*(wawancara dengan Bayu,, 01 Maret 2018)

*“buat ngobrol aja biar agak gaul ngobrolnya bang”*(wawancara dengan Fajri 01 Maret 2018)

*“kalau mainnya hebat bang, biasanya kami menyebutnya dengan dewa, karena dia mainnya hebat dan sering kill banyak musuh dan sering memenangkan pertandingan”*(wawancara dengan Priski 27 Februari 2018)

*“biasanya kalau menang dalam bermain tim, terus teman tim kami yang hebat, kami bilang GG dan beri pujian sesama teman setim. Ya tujuannya bang biar lebih semangat mainnya”*(wawancara dengan Yoga, 28 Februari 2018)

*“ada juga kurang mengenakan dalam main game online kalau pas kita kalah dan mainnya gak bagus biasanya di bacotin, dibilang newbie lah, terus dibilang cacad mainnya”*(wawancara dengan Fajri 01 Maret 2018)

### **Perilaku Komunikasi Non Verbal**

Komunikasi non verbal merupakan komunikasi yang menggunakan pesan-pesan non verbal. Komunikasi non verbal biasanya dipergunakan untuk melukiskan peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Komunikasi nonverbal yang digunakan oleh para pecandu game online ini bertujuan untuk memperkuat ekspresi komunikasi verbal yang digunakan saat berkomunikasi. Seperti apa yang diungkapkan oleh pecandu game online berikut ini dalam wawancara :

*“kalau gerakan sambil bermain game bang ya mungkin ada sih, seperti saat lagi main sama teman terus dia marah, aku biasanya angsung nyengir dan mengacungkan jari telunjuk bersamaan dengan jari tengah yang membentuk tanda piss yang artinya damai”* (wawancara dengan Edo, 27 Februari 2018)

*“ada bang kalau emosi kadang main sama teman yang newbie terus kemudian kalah biasanya langsung acungkan jari tengah”fuck you”dan wajah marah, tapi kalau menang biasa diacung jempol sambil wajah tersenyum ”*(wawancara dengan Yoga, 28 Februari 2018)

Dari wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa adanya komunikasi verbal lalu dilanjut dengan kode-kode non verbal, yang berarti komunikasi verbal dan non verbal itu saling jalin-menjalin dan saling melengkapi. Bahasa isyarat ini dipergunakan dengan cara diperagakan melalui gerakan tangan dan ekspresi wajah ketika berkomunikasi dengan sesama anggota pemain game online.

### **Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online di Kota Pangkalan Kerinci**

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap game online, sebagai berikut:

1. Faktor keinginan dan rasa penasaran pada diri remaja akan game online tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh informan sebagai berikut :

*“awalnya sih Cuma pengen tau aja bang karena teman sering kali ke warnet bermain game online terus, dan lama kelamaan saya penasaran untuk memperoleh nilai tertinggi dan saya ikut bermain game online hingga sekarang”* (Wawancara dengan Edo siswa SMA kelas 2, 27 Februari 2018)

2. Faktor rasa bosan yang dirasakan pecandu game online ketika berada di rumah atau di sekolah.

*“saya bang rasanya kalau tidak bermain game online sehari saja rasanya suntuk aja, soalnya dirumah tidak ada kegiatan dan disekolah kadang sering guru tidak ngajar dan hanya diberi tugas saja maka dari itu bang saya bosan dan sering cabut dari sekolah demi bermain game online”* (Wawancara dengan Edo siswa SMA kelas 2, 27 Februari 2018).

3. Tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab

timbulnya adiksi terhadap game online.

*malas melakukan aktivitas-aktivitas lainnya selain game online karena saya emang sudah ketagihan bang, kalau saya tidak bermain game sehari saya, rasanya seperti ada yang ilang gitu bang”* (wawancara dengan Yoga, 28 Februari 2018).

4. kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Seorang pecandu mengungkapkan dari wawancara yang disampaikan berikut ini:

*“namanya saya sudah suka dan ketagihan dengan game online bang dan susah berhenti untuk berhenti bermain game online sehari saja”* (wawancara dengan Yoga, 28 Februari 2018)

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

1. Faktor lingkungan

Pengaruh tersebut seperti apa yang disampaikan oleh seorang informan berikut ini :

*“bermain game online disamping mengasyikan bagi saya, ajakan teman juga menjadi salah satu penyebab saya suka memainkannya karena rata-rata teman saya dilingkungan sini suka bermain game online”* (Wawancara dengan Edo siswa SMA, 28 Februari 2018).

2. Faktor orang tua

Pengaruh orang tua tersebut disampaikan oleh salah satu informan berikut ini :

*“orang tua saya bang kurang mengatur saya dalam bersosialisasi di lingkungan maka dari itu saya bebas untuk melakukan aktivitas sehari hari dan aktivitas utama saya*

yaitu *ermain game online*” ( bayu, 28 februari 2018 ).

**Pembahasan**

Dari analisis hasil dan pengamatan peneliti, maka peneliti membuat pembahasan sebagai berikut: Komunikasi memang multi makna dan kompleks.

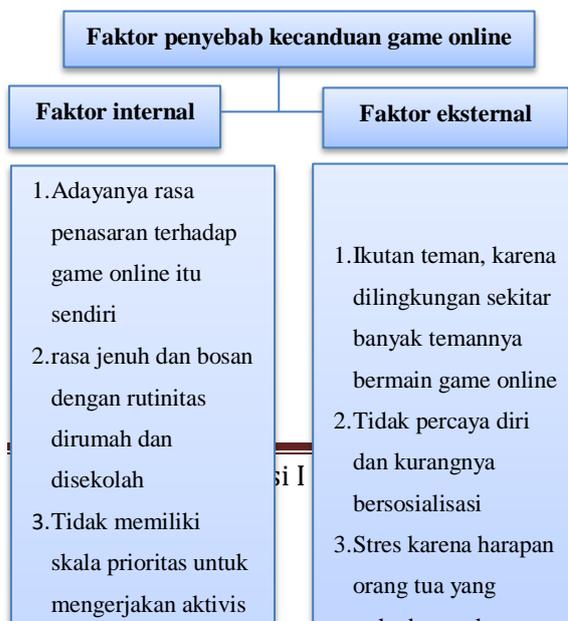
**Bentuk prilaku komunikasi terbagi menjadi dua jenis antara lain:**

1. Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup. respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian.
2. Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka.

**Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online**

Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan atau respon seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasinya. Perilaku komunikasi dapat diamati melalui kebiasaan komunikasi seseorang, sehingga perilaku komunikasi seseorang akan pula menjadi kebiasaan pelakunya. Perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

**Faktor Penyebab Kecanduan Game Online**



**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan dengan sebagai berikut:

1. Perilaku komunikasi para pecandu game online, para pecandu lebih tertutup dalam bentuk perilaku terhadap masyarakat umum dan lebih terbuka kepada sesama para pecandu game online dengan komunikasi antar pribadi yang para pecandu lakukan untuk berkomunikasi.
2. Perilaku komunikasi yang terbentuk karena pengulangan proses komunikasi secara terus menerus dengan menggunakan bahasa dan topik bahasan yang sama. Dapat dilihat dari waktu saat para pecandu game online ini melakukan komunikasi yaitu sebelum bermain game online, saat bermain game online, dan setelah bermain game online ini membentuk sebuah perilaku komunikasi bahwa sebelum bermain, saat bermain, dan setelah

bermain game online mereka saling berkomunikasi.

3. Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi yaitu bahasa verbal dan non verbal. Bahasa verbal yang terbagi menjadi bahasa formal dan informal, sedangkan bahasa non verbal yang digunakan berupa gesture yang dapat menunjukkan
4. perasaan dari pecandu game online dalam berkomunikasi. Para pecandu game online ini menggunakan bahasa formal yaitu Bahasa Indonesia yang merupakan bahasa baku. Bahasa formal ini digunakan saat bertemu dengan teman baru, tetapi bahasa formal yang digunakan ini tidak sesuai dengan EYD (Ejaan yang Disempurnakan) karena dirasa terlalu kaku saat digunakan berkomunikasi dengan sesama pecandu game online.
5. Para pecandu game online ini lebih nyaman menggunakan bahasa informal yang biasanya merupakan bahasa daerah masing-masing. Bahasa informal ini terdapat singkatan-singkatan dan bahasa gaul yang digunakan karena pecandu game online ini saling mengerti arti dari singkatan dan bahasa gaul yang digunakan. Bahasa informal yang digunakan dalam berkomunikasi ini digunakan karena menurut para pecandu game online ini merasa lebih akrab. Komunikasi non verbal ini digunakan untuk memperkuat maksud dari bahasa verbal yang digunakan saat berkomunikasi.
6. Faktor-faktor yang menyebabkan menjadi kecanduan game online yang terjadi Kota Pangkalan Kerinci adalah penggunaan atau main warnet yang berlebihan dan mengabaikan akan kehidupan sosial terhadap masyarakat umum serta tidak bisanya para pecandu untuk

mengontrol dirinya agar tidak bermain game online.

### **Saran**

Penulis ingin memberikan saran agar saat berkomunikasi memilih bahasa yang tepat, karena dalam kehidupan sehari-hari norma sopan santun dijunjung tinggi sehingga saat berkomunikasi dengan orang lebih tua alangkah baiknya menggunakan bahasa Indonesia ataupun bahasa daerah yang sopan tanpa menggunakan kata-kata kasar. Begitu juga saat berkomunikasi dengan yang lebih muda, atau bahkan dengan anak-anak tidaklah menggunakan kata-kata kasar atau kata-kata kotor karena akan berdampak buruk terutama pada anak-anak yang mudah ikut-ikutan tanpa menyaring baik atau tidaknya bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **Buku-Buku**

- Agus M. Harjana. 2003. *Komunikasi Interpersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta: Kansius
- Alwasilah, Chaedar.A. 2002. *Pokoknya Kualitatif (Dasar-dasar Merancang dan Melakukan Penelitian Kualitatif)*. Jakarta : Dunia Pustaka Jaya.
- Ardianto, Elvinaro. 2014. *Metode Penelitian Public relation Kuantitatif dan kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Azwar, Z. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badudu, J.S./Zain Mohammad S. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Bungin, Burhan. 2003. *Analisi Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grafindo.

- Cangara, H Hafied. 2012. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chapin, J. P 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers
- Chen, C. Y. & Chang, S. L 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Djamarah, Bahri, Syaiful. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- DR. Arni Muhammad.1995. *Komunikasi Organisasi*, Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Effendi, Onong Uchyana. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faisal, Sanifiah. 1999. *Format-format penelitian social*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Morissan, M.A, 2010, *Psikologi Komunikasi*,Ghalia Indonesia, Bogor H. 10-11.
- Mulyana, Dedy. 2005, *Ilmu Komunikasi*, Bandung: Rosdakarya.
- Roudhonah. 2007. *Ilmu Komunikasi*. Lembaga Penelitian. Jakarta: UIN Jakarta Dan UIN Press.
- Soettjipto. 2007. *Perilaku Adiksi Game Online*.
- Suranto AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taliziduhu Ndraha. 1997. *Budaya Organisasi*. Jakarta: Rineka Cipta.