

Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*

Rifqi Fauzi¹

Institut Agama Bunga Bangsa Cirebon
rief.elfauzi01@gmail.com

Abstract : *This study aims to describe the communication behavior of teenagers using online games and to determine the factors that influence the communication behavior of teenagers using online games. This study uses a qualitative method. The data collection techniques used were through observation, in-depth interviews, and documentation studies. The data analysis technique used in this study is a qualitative descriptive analysis technique. Meanwhile, the validity of the data was checked using the source triangulation technique. The results of this study indicate that 1) The communication behavior of online game users occurs because of habitual factors and emotional factors that occur in themselves. This behavior refers to changes in attitudes, behavior and also changes in conveying information. 2) There are six indicators of factors that influence the communication behavior of teenagers using online games, including the following: Lack of attention from those closest to them, depression, lack of control, lack of activity, environment and parenting.*

Keywords: *Communication Behavior, Adolescents, Online Games*

Pendahuluan

Munculnya era teknologi digital dan informasi terutama perkembangan media baru memberikan kemudahan kita untuk melakukan suatu kegiatan dengan menggantungkan pada koneksi internet. Penggunaan internet yang mudah, menjadi salah satu alasan kita untuk menggunakannya untuk berkomunikasi dalam lingkup *online*. Internet juga membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berbeda daerah, provinsi bahkan negara dengan mudah dan cepat.

Perkembangan Internet tidak dapat terpisahkan dari media baru. Media baru menawarkan para penggunanya untuk memilih pilihan informasi yang sesuai untuk di konsumsi, mengendalikan informasi. Interaktivitas merupakan konsep utama pemahaman tentang media baru, munculnya *virtual reality*, komunitas virtual dan identitas virtual muncul seiring hadirnya media baru. Media baru memungkinkan pengguna untuk menggunakan ruang tanpa batas, memperluas jaringan komunikasi, dan menunjukkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata. (Sheilla, 2017)

Penggunaan internet dalam media baru menimbulkan permasalahan *social isolation and neurosis*, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan *smartphone*, internet, dan *game online*. Permasalahan *social isolation and neurosis* muncul pada remaja karena perilaku penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan *game online* yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif. (Febrina, 2017)

Menurut Young (dalam Drajat, 2017) menjelaskan bahwa game yang menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam game, bisa dijelaskan bahwa game online adalah game yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet.

Game Online Mobile Legends saat ini menjadi *Top Free Game* di *Google Play Store*, tak heran jika jumlah pemainnya sangat banyak di Indonesia saat ini, berdasarkan survey menurut Kumparan.com (2021) menyatakan bahwa pada bulan Oktober 2020, *Mobile Legends* berhasil mencapai lebih dari 1 milyar unduhan secara global. Berdasarkan data dari Sensor Tower, hampir 75 persen dari jumlah unduhan berasal dari Asia. Dari persentase tersebut, mayoritas berasal dari Indonesia (sekitar 36% atau 100 juta unduhan) dan Filipina (sekitar 15% unduhan). Sedangkan dari segi pendapatan, Malaysia ada di peringkat pertama, menghabiskan sekitar \$87.5 juta (1.2 triliun rupiah) dalam game. Indonesia sendiri tidak jauh dibawah Malaysia, menduduki peringkat kedua dengan total \$69.2 juta (1 triliun rupiah) dalam jumlah pengeluaran pemain.

Durasi bermain *game online Mobile Legends* ini sangatlah lama, satu kali pertandingan bisa menghabiskan waktu 20-30 menit, apabila tim lawan sangat kuat maka untuk menyelesaikan pertarungan akan lebih dari 30 menit. Pemain *game online Mobile Legends* ini juga memainkan game tersebut hingga berkali-kali, waktu yang digunakan pun semakin banyak hingga berjam-jam. Berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan peneliti melihat banyak sekali remaja yang kecanduan memainkan *game online Mobile Legends*, baik itu saat sedang berada di rumah, di sekolah, dan yang paling banyak yaitu bermain di kedai-kedai kopi.

Apabila terjadi kekalahan akan membuat pemain *game online* ini merasa kesal dan tidak segan-segan untuk mengucapkan kata-kata kasar dan kotor walaupun mereka sedang berada ditempat yang ramai seperti dikedai kopi, sehingga pengunjung dan pemilik kedai kopi merasa terganggu dan tidak nyaman dengan kata-kata kotor yang diucapkan. Bahkan perkataan kotor dan kasar tidak hanya diucapkan di dunia nyata saja namun di dalam game ini juga terdapat fitur *chat* sehingga mereka juga melakukan tindakan saling mengejek dan menghina dengan team lawan.

Dalam memainkan *game online Mobile Legends* ini, pemain bahkan tidak bisa diganggu, apabila mereka tidak fokus ke *handphone* maka permainan tersebut akan terjeda dan akan membuat pemain tersebut akan kalah karena hero di dalam pertarungan tidak bergerak, hal ini membuat pemain *game online Mobile Legends* ini sangat susah untuk di ajak berbicara sehingga mereka menjadi orang yang anti sosial dan tidak peduli akan hal yang terjadi di lingkungannya. Karena sudah kecanduan akan *game online Mobile Legends* juga membuat pemain sangat sulit untuk diajak teman melakukan aktifitas lain.

Kecanduan game dapat membuat kesulitan seseorang dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata, yang menyebabkan para pemain game lebih suka bermain game, dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama gamers atau persahabatan virtual dan salah satu faktor ikut-ikutan dengan teman untuk mengisi waktu luang juga menjadi salah satu penyebab remaja tertarik dengan kehidupan virtual.

Remaja di Desa Citiusari Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan sebagai *pengguna game online* ini menganggap game hanya sekedar hiburan atau sekedar hobi karena mereka menyukai game tersebut. Dan juga mereka menganggap dengan bermain *game online* bisa mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau bahkan mendapatkan teman dari berbeda lokasi. Banyak hal yang menjadi alasan khususnya pengguna *game online* dikalangan remaja. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna *game online* tergantung dari sudut pandang tiap penggunanya. Tetapi banyak penyebab yang ditimbulkan akibat *game online* yang mendorong seseorang memiliki perilaku komunikasi tertentu. Dari berbagai motif yang mendorong dalam penggunaan *game online* yang menimbulkan suatu perubahan dalam perilaku berkomunikasi pada *game online* ini yang ditimbulkan oleh faktor-faktor personal dan faktor-faktor situasional yang memberi perubahan perilaku dalam berkomunikasi. Dan tentunya dengan kelebihan dan kekurangan dari *game online* tersebut, yang akan membawa dampak buruk dalam lingkungan sekitar dikalangan remaja itu sendiri.

Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dimana penelitian deskriptif kualitatif bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami serta menyajikan data naratif-deskriptif. Sumber data yang menjadi rujukan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini berasal dari sumbernya, diperoleh melalui wawancara mendalam, observasi, dan tanya jawab secara langsung atau tatap muka dengan informan. Sumber utama dalam penelitian ini adalah 4 orang remaja di Desa Citiusari Kecamatan Sindangagung Kabupaten Kuningan. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah data yang didapat secara tidak langsung seperti dokumen-dokumen dan catatan yang diambil peneliti sebagai literatur, buku-buku maupun internet yang berhubungan dengan masalah penelitian. Adapun analisis data secara sistematis dilakukan dengan tiga cara, yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan atau verifikasi. Kemudian dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *triangulasi* sumber (data) dan *triangulasi* metode untuk menguji keabsahan data yang berhubungan dengan masalah penelitian yang diteliti oleh peneliti dikarenakan terdapat kesesuaian antara data yang diperoleh dengan metode yang digunakan dan kesesuaian teori yang dijadikan landasan dalam penelitian tersebut.

Pembahasan

1. Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Online Mobile Legends*

Tingkah laku individu dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi mengacu pada terjadinya perubahan sikap serta pendapat sebagai akibat dari informasi yang disampaikan dari satu individu ke individu yang lain dalam suatu kelompok sebagai identitas dalam kelompok tersebut.

Jika berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna *game online mobile legends* yang merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia. Dalam game ini, tiap pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi yang muncul dalam pertandingan. Pada mahasiswa fakultas ilmu sosial dan ilmu politik sebagai kebutuhan bagi mereka yang merupakan pengguna aktif pada *game online* tersebut dimana pengguna *game online* ini sering menggunakan istilah-istilah dilingkup pada komunitas tersebut. Tujuan mahasiswa dalam menggunakan *game online* ini sebagai bentuk akan hiburan mereka ketika sedang bosan, bisa mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal sama sekali. selain itu, game ini juga bisa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan tertentu.

a. Bahasa Gaul/Santai

Bahasa gaul pada umumnya digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya dan juga seseorang dengan kelompok lainnya yang dikatakan bahasa pergaulan atau juga bisa disebut bahasa sandi terkadang hanya dipahami oleh kalangan tertentu dan itu bersifat sementara dan hanya berupa variasi bahasa yang penggunaannya meliputi : kosakata, ungkapan, singkatan, intonasi, pelafalan, pola serta konteks bahasa. Pembentukan kata dan maknanya sangat beragam dan bergantung pada kreatifitas pemakainya.

Penggunaan bahasa gaul oleh kalangan pemain *game online* memiliki banyak hal yang unik jika dicermati oleh kalangan tersebut dan karena itu akan menciptakan suasana khusus dalam proses komunikasi hal tersebut juga disebabkan karena adanya suatu hal yang diantaranya:

- 1) Bahasa gaul muncul dan digunakan oleh seseorang yang memahaminya dan itu bersifat asing bagi orang lain diluar pemakainya;
- 2) Bahasa gaul berbeda dengan bahasa sandi yang digunakan oleh suatu organisasi tertentu;

- 3) Bahasa gaul memiliki ciri tersendiri dalam penggunaannya yang berbeda dengan bahasa masyarakat pada umumnya;
- 4) Bahasa gaul mempunyai sifat-sifat kerahasiaan tertentu bagi masyarakat lain pemakainya;
- 5) Bahasa gaul berdampingan dengan bahasa yang telah lazim, dan biasanya digunakan oleh masyarakat pada umumnya;

Seperti halnya pada pecandu game online yang khususnya sebagai dalam kehidupan sehari-hari secara sadar maupun tidak mereka biasanya terotomatis langsung mengungkapkan apa yang sudah menjadi kebiasaan mereka selama menggunakan game ini.

b. Bahasa Kasar

Dalam perilaku komunikasi bahasa kasar pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap substandar dan rendah. Dengan bahasa, konflik bisa juga tercipta dan berakhir. Karena hal itu, dengan bahasa yang kita gunakan itu bisa menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya serta banyak hal yang berkaitan dengan diri kita sendiri. Sama juga, dengan halnya sesuatu yang baik maupun yang buruk atau malah sebaliknya.

Bahasa kasar awalnya digunakan apabila seseorang berhubungan dengan rekan-rekan atau teman karib serta dalam suasana yang sangat tidak formal. Biasanya dalam suasana yang bersifat pribadi atau bisa juga karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri kita sendiri. Sama halnya yang dilakukan oleh remaja pengguna *game online mobile legends* karena adanya sesuatu yang membuat mereka tidak bisa mengontrol diri, membuat penyampaian pesan dalam menjadi kasar terhadap teman atau sesama pengguna *game online* tersebut, seperti pada saat permainan sedang berlangsung, berikut hal yang menyebabkan terjadinya bahasa kasar oleh pengguna game, terdapat poin-poin yang dapat dijelaskan:

- 1) Ada seseorang yang kadang sering bermain dan bodoh dalam hal bermain game atau sering disebut *noo* bitu membuat suasana pada saat game berlangsung menjadi memanas. maka dari itu, munculnya kata-kata kasar seperti : anjir, anjay, bangs*t, gobl*k, tol*l, tai, f*ck maupun bahasa kasar lainnya.
- 2) Dikatakan AFK (*away from keyboard*) dalam istilah pada game ini, ada seseorang yang bermain dalam game namun salah satu pemain meninggalkan game secara tiba-tiba atau dengan cara sengaja.
- 3) Adanya nafsu dari pemain lainnya. Jika sedang bermain game ini, darah dalam hero untuk mempertahankan nyawa pemain yang sudah menipis. Namun, kondisi lawan kita memburu sampai hero pada salah satu pemain mati maka dari itu salah satu pemain game tersebut menjadi berakhir.

Jadi, dapat dilihat penggunaan bahasa yang semakin kasar dan kadang kala juga berpengaruh dari kontrol diri kita sendiri. Karena hal itu, penggunaan bahasa yang kasar kurang enak didengar oleh siapapun yang mendengarnya atau pula yang telah membaca percakapan yang mengandung bahasa kasar.

2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Komunikasi Remaja Pengguna *Game Online*

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

a. Faktor Internal

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

- 1) 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;
- 2) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah;
- 3) Ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya diksi terhadap *game online*; dan
- 4) Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

b. Faktor Eksternal

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

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temannya yang lain banyak yang bermain *game online*;
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain
- 3) *Game* sebagai aktivitas yang menyenangkan; dan
- 4) Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan bermain *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut akan terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Beberapa orang berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mereka mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain *game online*. Dan dengan rasa nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang control

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over.

4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online* sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap *game online* di rumah, maka seseorang akan kenal dengan *game online* karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya. (Aqila, 2010)

Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas peneliti dapat menarik kesimpulan, bahwa perilaku komunikasi pengguna *game online* itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional yang terjadi pada diri sendiri. Perilaku tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku dan juga perubahan dalam hal menyampaikan informasi. Hal tersebut sudah menjadi kebiasaan mereka dari apa yang telah didapatkan khususnya dalam penggunaan *game online*. Dalam hal menyampaikan pesan, khususnya pada situasi komunikasi yang

positif maupun negatif yang mereka lakukan, penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang sudah menjadi istilah-istilah yang mereka pahami dilingkungannya dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukungnya dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan pengguna *game online* bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Dan terdapat enam indikator faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku komunikasi remaja pengguna *game online*, antara sebagai berikut: Kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang control, kurang kegiatan, lingkungan dan pola asuh.

Daftar Pustaka

- Drajat, Edy. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik*. Yogyakarta : UPY Pres.
- Febrina, Sukmaningtyas. (2016). *Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundungan Siber*. Yogyakarta : Universitas Mulawarman.
- Kallani, Yaiba. (2021). *Game Mobile Legends Mencapai1 Milliar Unduhan*. (Online : Game MOBILE LEGENDS Mencapai1 Milliar Unduhan | kumparan.com, diakses pada 15 Mei 2021)
- S. Young, Kimberly. (2017). *Kecanduan Internet*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Setiaji, Silvia. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal*. Jurnal Psikologi Psibernetika.
- Sheilla, Andiani. (2017). *Media Baru dan Online Self Presentation*. Surakarta : UMS Press.
- Aqila, Smart. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: A. Plus Books.
- TIM ILNA Learning Center. (2018) *Super Games*. Bandung : Sygma Publishing.