

MOTIVASI DAN PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS: BANG BANG DI KOTA BANJARMASIN

Muhammad Rezeki ¹⁾, Siswanto Rawali²⁾, Muhammad Muthahhari Ramadhani ³⁾
^{1,2,3)}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin
Alamat Email: ¹⁾ rizky.bob98@gmail.com ²⁾ Siswantorawali@yahoo.com
³⁾ muthahhari.ramadhani@ulm.ac.id

ABSTRAK

Kecanduan game online bisa dialami siapa saja, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Padahal, bermain game bisa menjadi hal yang menyenangkan untuk mengatasi stres. Namun, jika dilakukan secara berlebihan, kebiasaan ini bisa berdampak buruk bagi penderitanya. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi dan perilaku pecandu *game online* Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) di Kecamatan Banjarmasin Utara Kota Banjarmasin. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menyatakan motivasi bermain pecandu *game online* MLBB di dasari dengan 3 hal, yang pertama untuk memperoleh hubungan relasi pertemanan yang dianggap sepemikiran, kedua untuk meningkatkan keterampilan bermain agar bisa menjadi pemain Professional, dan terakhir untuk mengejar Rank Point dan MMR yang tinggi agar bisa disegani pemain lainnya serta memperoleh ketenaran dalam bermain game dengan menghasilkan konten-konten yang menarik. Perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online* MLBB pada umumnya terbilang kurang efektif dan masuk ke dalam sikap introvert karena kurangnya rasa ingin bersosialisasi dan tidak peduli dengan orang lain lingkungan disekitar. Untuk pecandu lainnya masuk ke dalam kategori sikap Ekstrovert, mereka cukup terbuka melakukan komunikasi interpersonal dengan orang dilingkungannya.

Kata Kunci: Motivasi, Perilaku Komunikasi, Interpersonal Communication, *Game Online*

ABSTRACT

Addiction to online games can be experienced by anyone, both children, teenagers, to adults. In fact, playing games can be a fun thing to deal with stress. However, if done excessively, this habit can be bad for the sufferer. The purpose of this study was to find out how the motivation and behavior of online game addicts Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) in North Banjarmasin District, Banjarmasin City. This study uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques used are interviews, observation, and documentation. The results of the study stated that the motivation to play MLBB online game addicts is based on 3 things, firstly to obtain friendly relations that are considered like-minded, secondly to improve playing skills so that they can become Professional players, and finally to pursue high Rank Point and MMR so that they can be respected. other players and gain fame in playing the game by producing interesting content. Interpersonal communication behavior of MLBB online game addicts is generally less effective and enters into an introverted attitude because of a lack of desire to socialize and do not care about other people in the environment around them. For other addicts who fall into the category of extrovert attitude, they are quite open to interpersonal communication with people in their environment.

Keywords: Motivation, Communication Behavior, Interpersonal Communication, Online Game

PENDAHULUAN

Dalam ranah sosial, seorang dapat memastikan jati dirinya dari caranya berinteraksi terhadap orang. Interaksi yang dilakukan kepada orang lain mampu sebagai nilai tersendiri untuk diri seorang. Pecandu game online bisa dikatakan memiliki watak serta sikap yang unik terhadap kehidupan sosial, sebab para pecandu permainan online kerap kali berhubungan dengan sahabat satu regu maupun musuh yang terletak didalam permainan. Interaksi yang dicoba para pecandu permainan online ini memiliki tingkah laku yang berbeda, semacam watak cuek, sopan, serta agresif terhadap orang lain.

Banyaknya interaksi yang dicoba di dalam permainan tersebut membuat keahlian serta interaksi dengan orang yang terletak diluar permainan juga jadi berbeda- beda. Rahmadina (2013) mengemukakan kegagalan penyesuaian sosial seorang disebabkan kegiatan permainan online kesimpulannya berakibat pada tidak terdapatnya kegiatan bersosialisasi serta komunikasi dengan orang lain. Kecanduan permainan online hendak sangat mempengaruhi dengan style komunikasi yang dicoba. Komunikasi yang dicoba pecandu permainan online bisa terjalin dengan fitur voice chat yang terdapat di dalam permainan, dengan terdapatnya fitur tersebut bisa mempermudah penggunaanya buat silih berbicara dengan pemain yang lain.

Lewat komunikasi yang dicoba dengan fitur voice chat tersebut, para pecandu permainan online pula dapat memperoleh sahabat ataupun kedekatan yang nantinya hendak terus bersinambung ke kehidupan tampaknya. Hendak namun, komunikasi pecandu terhadap lingkungannya juga jadi kurang dicoba sebab fokus mereka yang selalu mau memainkan permainan online serta dikira lebih gampang melaksanakan komunikasi secara online tanpa wajib bersusah payah ketemu dengan orang yang diajaknya berbicara. Popularitas permainan online terus menjadi terkenal bersamaan tahunnya, perihal tersebut membuat seluruh orang di bermacam belahan dunia cenderung memahami permainan online. Salah satu permainan online yang sangat terkenal diberbagai golongan di Indonesia merupakan Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Dilansir dari web esportnesia.com tahun 2020, Permainan Online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) timbul awal kali pada tahun 2016 serta mulai terkenal pada tahun 2017. Permainan tersebut ialah sesuatu permainan online yang berjenis Real Time Strategy (RTS) serta memiliki sub genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), dalam permainan tersebut pengguna hendak ikut serta adu strategi serta kerja sama regu. Oleh sebab itu, game ini dipecah jadi 2 regu sekalian yang beranggotakan 5 orang dalam tiap timnya. Permainan ini memiliki tujuan supaya timnya bisa memenangkan pertandingan ialah dengan menghancurkan "Base" lawan yang terletak diujung map tiap- tiap pemain. Pada tahun 2018, permainan tipe tersebut dipertandingkan pada ASIAN Permainan 2018 yang diselenggarakan di Indonesia serta pada tahun 2019 bersemangat pemerintah Indonesia menyelenggarakan Piala Presiden buat permainan tersebut.

Permainan MLBB hendak membuat candu terhadap pemainnya disebabkan game yang terus berulang- ulang dimainkan sampai larut. Permainan online ini memerlukan 10- 30 menit buat menuntaskan tiap pertandingannya. Rata- rata waktu yang dihabiskan buat bermain permainan tersebut berkisaran 4-6 jam. Beberapa pemain apalagi terus menerus bermain sehabis istirahat sejenak. Perihal ini dicoba secara terus menerus tiap hari dengan tempo waktu yang sama. Kecanduan terhadap permainan online kerapkali mendominasi benak serta karakterisik pelakunya, sehingga keseharian yang lebih berarti di luar permainan online kerapkali terbengkalai. Keseharian dalam bermain permainan online terus bertambah tiap harinya disebabkan para pemain mau memperoleh kepuasan tertentu kala memenangkan game. Dengan melaksanakan Kerutinan secara terus menerus seperti itu yang bisa berakibat negatif terhadap pemainnya sendiri. Memainkan secara kelewatan pasti hendak membuat pemain permainan kecanduan terhadap permainan online MLBB tersebut.

Dari bermacam provinsi di segala Indonesia, Kalimantan Selatan jadi salah satu provinsi yang banyak memakai permainan online serta Kota Banjarmasin terpilih selaku Kota yang kerap mengadakan turnamen- turnamen besar permainan online. Tempat- tempat semacam Mall, Sekolah,

serta Kampus jadi tempat penyelenggara Turnamen yang diadakan. Pada tahun 2017 Fakultas Ilmu Sosial serta Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin menyelenggarakan Turnamen Permainan MLBB dengan total hadiah yang lumayan banyak sehingga banyak peminat yang mau bergabung pada Turnamen tersebut.

LITERATURE REVIEW

Komunikasi

Komunikasi berasal dari perkata (bahasa) Latin *communis* yang berarti universal ataupun bersama. Apabila kita berbicara, sesungguhnya kita lagi berupaya meningkatkan sesuatu kebersamaan (*commonnes*) dengan seorang. Ialah kita berupaya berbagi informasi, ilham, ataupun perilaku (Schramm dalam Suprpto, 2006). Secara simpel komunikasi bisa terjalin apabila terdapat kesamaan antara penyampaian pesan serta orang yang menerima pesan. Komunikasi merupakan sesuatu proses penyampaian data (pesan, ilham, serta gagasan) dari satu pihak ke pihak lain. Pada biasanya komunikasi dicoba secara lisan ataupun verbal yang bisa dipahami oleh kedua pihak. Apabila komunikasi tidak dicoba secara lisan, hingga komunikasi dapat saja dicoba dengan memakai gestur badan yang lain yang diucap dengan nonverbal. Suatu definisi pendek terbuat oleh Harold D. Lasswell kalau metode yang pas buat menerangkan sesuatu aksi komunikasi yakni menanggapi persoalan “Siapa yang mengantarkan, apa yang di informasikan, lewat saluran apa, kepada siapa, serta apa pengaruhnya” (Cangara, 2016: 21).

Secara singkat bisa dimaksud kalau komunikasi yakni wujud interaksi manusia yang silih pengaruh mempengaruhi satu sama yang lain, terencana ataupun tidak disengaja. Tidak terbatas pada wujud komunikasi memakai bahasa verbal, namun pula dalam perihal ekspresi muka, lukisan, seni, serta teknologi. Oleh sebab itu, bila terletak dalam sesuatu suasana berbicara, seorang mempunyai sebagian kesamaan dengan orang lain, semacam kesamaan bahasa ataupun kesamaan makna dalam simbol- simbol yang digunakan dalam berbicara.

1) New Media

Teori media baru yakni sesuatu teori yang dibesarkan oleh Pierre Levy, yang mengemukakan jika media baru yakni teori yang membahas mengenai perkembangan media. Dalam teori media baru, terdapat 2 pemikiran, dini yakni pandangan interaksi sosial, yang membedakan media untuk kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy lebih memandang new media berbeda dengan media pendahulunya ia memandang produk new media yakni World Wide Web sebagai sesuatu zona informasi yang terbuka fleksibel dan dinamis (Littlejohn, 2009).

Unsur- Unsur Komunikasi

- a) Sumber
- b) Pesan
- c) Media
- d) Penerima
- e) Pengaruh

3) Proses Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy (2005), alur komunikasi terbagi menjadi 2 tahap, secara primer, dan sekunder

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal ialah turunan dari awalan *inter*, yang berarti “antara” serta kata *person* yang berarti “orang”. Komunikasi Interpersonal secara universal terjalin di antara 2 orang. Segala proses komunikasi terjalin di antara sebagian orang, namun banyak interaksi yang tidak mengaitkan segala orang di dalamnya akrab. Komunikasi Interpersonal yang diartikan di mari yakni proses komunikasi

yang berlangsung 2 orang ataupun lebih secara tatap muka, semacam yang dinyatakan R. Wayne Pace (1979) bila “interpersonal communication is communication involving two or more people in a face to face setting”. Buat sifatnya, komunikasi Interpersonal bisa dibedakan atas 2 berbagai, ialah Komunikasi Diadik (Dyadic Communication) serta Komunikasi Kelompok Kecil (Small Group Communication). Komunikasi Diadik yakni proses komunikasi yang berlangsung 2 orang dalam suasana tatap muka.

GAME ONLINE SEBAGAI MEDIA

Permainan bagi Peter Salim (1997) merupakan game; mainan. Sebaliknya bagi Amran Y. S. Chaniago dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2002), main maksudnya melaksanakan suatu yang sifatnya mengasyikkan ataupun bisa menghibur hati. Bermain maksudnya melaksanakan suatu yang bertujuan buat memperoleh kepuasan batin serta game merupakan suatu yang digunakan selaku fasilitas buat bermain. Permainan di pc saat ini sudah jadi budaya dalam kehidupan sosial. Pada era ini permainan bukan lagi selaku media hiburan buat kanak-kanak saja tetapi sudah dikira selaku sesuatu kegiatan oleh bermacam tingkatan warga pada biasanya. Game Daring (Dalam Jaringan) ataupun biasa diucap dengan Permainan Online ialah tipe game pc yang menggunakan jaringan pc. Jaringan yang umumnya digunakan merupakan jaringan internet serta yang sejenisnya dan senantiasa memakai teknologi yang terdapat dikala ini, semacam modem serta koneksi kabel. Mayoritas game daring disediakan selaku bonus layanan dari industri penyedia jasa online, ataupun bisa diakses langsung lewat sistem yang disediakan dari industri yang sediakan game tersebut.

1) Tipe-Tipe Game Online

- a) FPS (First Person Shooter)
- b) Strategy
- c) RPG
- d) Simulasi
- e) TPS (Third Person Shooter)
- f) Platform Game

2) Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* menurut Chaplin J.P dalam Kamus Lengkap Psikologi terjemahan dari Kartini Kartono (2009) adalah kondisi ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Sebenarnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius itu dihentikan. Ketagihan Game Online merupakan sebagai satu jenis bentuk ketagihan yang disebabkan oleh teknologi internet atau bisa dikenal dengan *Internet Addictive Disorder*.

Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow

Teori Hierarki kebutuhan ini diajukan oleh Abraham Maslow (1943), seorang tokoh psikologi aliran humanistic. Maslow menyatakan bahwa pada dasarnya terdapat berbagai macam kebutuhan dalam diri seseorang yang bisa dilihat secara berjenjang (*hierarchical*). Berbagai kebutuhan tersebut oleh Maslow dikelompokkan secara hierarki menjadi lima bentuk kebutuhan, yakni :

- 1.) Kebutuhan fisiologis
- 2.) Kebutuhan rasa aman
- 3.) Kebutuhan akan memiliki dan kasih sayang
- 4.) Kebutuhan akan penghargaan
- 5.) Kebutuhan akan aktualisasi diri.



Gambar Teori Kebutuhan Abraham Maslow

Didalam teori ini, peneliti menggunakan untuk memahami bagaimana cara berinteraksi sosial dari seorang yang ketagihan game online karena apabila seorang ingin berkomunikasi terhadap orang lain, yang diperlukan tujuan dan kebutuhannya untuk dapat memahami apa yang orang tersebut alami. Sehingga topik pembicaraan orang tersebut dapat mudah dipahami dan jelas.

Teori Motivasi Kebutuhan Berprestasi McClelland

Teori kebutuhan McClelland (1961) berkata kalau tujuan pencapaian kekuasaan serta ikatan ialah 3 kebutuhan berarti yang bisa menolong menguasai motivasi seorang. Kebutuhan pencapaian ialah dorongan buat melebihi, menggapai tujuan yang cocok, serta berjuang buat sukses. Keperluan-keperluan menurut Dr. Davids McClelland (Rakhmat, 2009) :

- a) Need for achievement
- b) Needs for affiliation
- c) Needs for power

METODE PENELITIAN

Dalam riset ini memakai tipe riset kualitatif karna deskripsi serta interpretasi bisa secara mendalam dianalisis serta memiliki landasan teori yang cocok kenyataan. Tidak hanya itu, riset lebih sejalan secara subyektif serta sangat efisien digunakan dalam mencari asumsi pemikiran karna berjumpa langsung kepada informan serta pula terdapatnya uraian spesial dalam menganalisis. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif. Penelitian ini merupakan penelitian eksplorasi dan memainkan peranan yang amat penting dalam menciptakan hipotesis atau pemahaman orang tentang berbagai variabel sosial. Penelitian dengan tipe Deskriptif Kualitatif ini bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas social yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu. Karena itu, penelitian ini bersifat mendalam dan menelusuri sasaran penelitian. (Burhan Bungin, 2007:68)

Informan dalam penelitian ini Peneliti memilih berdasarkan kriteria yang tepat, yaitu para pecandu game online Mobile Legends: Bang Bang dan memahami isi dari game tersebut. Informan pendukung disini peneliti memilih keluarga atau kerabat dari informan utama, karena berhubungan dekat dan mengetahui langsung keseharian informan utama. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu menentukan kelompok peserta yang menjadi informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian. (Bungin, 2009). Adapun kriteria informan yang dipilih sebagai berikut :

- A. Pecandu Game Online MLBB (informan kunci) kriteria yang dipilih
 - 1) Pemain game online MLBB
 - 2) Memahami dengan benar Game online MLBB

- 3) Frekuensi bermain lebih dari 6 jam setiap hari
 - 4) Mempunyai jumlah rank point yang tinggi
 - 5) Bertempat tinggal di Kecamatan Banjarmasin Utara
 - 6) Sering bermain di lokasi penelitian
- B. kriteria yang dipilih
- 1) keluarga/kerabat dekat ketergantungan *game online* MLBB
 - 2) Mengetahui kegiatan sehari-hari pecandu *game online* MLBB
 - 3) Memahami suatu karakter pecandu *game online* MLBB

Dalam riset ini periset memakai metode analisis informasi lapangan dari model Miles Serta Huberman (1992) Data Reduction berupa Display Data (Penyajian Data) dan Verification (Kesimpulan)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Gambaran Umum

Deskripsi Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)

Mobile Legends: Bang Bang adalah sebuah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirancang untuk ponsel. Dalam permainan tersebut para pemain berjumlah 10 orang dan terbagi menjadi 2 tim, kedua tim akan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan base lawan sambil mempertahankan base mereka sendiri untuk mengontrol tiga "lane" yang dikenal sebagai "top (lane atas)", "middle (lane tengah)" dan "bottom (lane bawah)", yang menghubungkan base mereka. Setiap pemain mengontrol satu karakter "Hero" yang berfokus untuk mengumpulkan gold, menaikkan level, menjaga lane, membeli item, dan melawan tim lawan untuk menang. Game Mobile Legends dibuat, diciptakan dan dimiliki oleh developer China yaitu Moonton Technology Co., Ltd yang bermarkas di kota Shanghai, China. Game ini dirilis pada Tanggal 11 Juli 2016 khusus untuk server Tiongkok dan Indonesia sedangkan untuk IOS server global dirilis pada tanggal 9 November 2016.

Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek riset pada riset ini difokuskan pada pemain permainan online MLBB yang sudah kelewatan didalam game permainan online nya sehingga memunculkan akibat ketergantungan. Akibat ketergantungan yang diterima para pemain permainan online ini pula pengaruhi gimana mereka melaksanakan interaksi serta komunikasi nya. Hingga dari itu dini pengamat hendak berfokus pada apa motivasi bermain para pecandu permainan online MLBB tersebut, sehabis itu interaksi sosial yang dicoba pecandu permainan online MLBB dimana dipecah jadi 2 interaksi. Dini, interaksi yang dicoba pecandu permainan online secara online dimana para pecandu permainan online ini melaksanakan banyak kegiatan komunikasi didalam permainan online nya. Kedua, interaksi offline ialah gimana para pecandu permainan online ini melaksanakan interaksi dengan zona diluar permainan online tersebut.

Semenjak kemunculannya pada tahun 2001 Permainan online sudah jadi fenomena yang luar biasa besar di bermacam wilayah di Indonesia. Informasi yang diperoleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 16, 5% ialah pengguna aktif internet buat bermain permainan online ataupun ±45 juta orang pada tahun 2019. Kecamatan Banjarmasin Utara yang daerah nya sendiri

lumayan banyak dengan tempat- tempat buat santai serta nangkring pula tidak luput dari demam permainan online sangat utama buat golongan anak muda hingga berusia. Berbagai akibat mulai mencuat bersamaan menanjaknya popularitas permainan online di warga. Banyak orang yang mulai memilah memainkan permainan online secara terencana ataupun tidak berujung pada rasa kecanduan yang membuat mereka tidak dapat menyudahi begitu saja dari permainan online yang disaat ini sudah jadi kegiatan masing- masing hari yang harus dilaksanakan.

Karakteristik Informan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada sampel informan pada penelitian ini yang tersebar di Kota Banjarmasin yang terdiri dari 5 kecamatan. Maka dari itu informan kunci penelitian dibagi menjadi 5 sampel, dengan karakteristik kelima informan sebagai berikut:

No.	Nama	Alamat	Pekerjaan
1.	Jody	Jl. Malkon Temon Komp. Taman Citra No. 12A RT 11, Surgi Mufti	Pelajar
2.	Zul	Jl. Jahri Saleh Kampung Kenanga No. 16, Sungai Jingah	Mahasiswa
3.	Madan	Jl. Perdagangan Komp. HKSAN permai blok B8 No. 385, Alalak Utara	Wiraswasta
4.	Anzank	Jl. HKSAN RT. 09 No. 17, Kuin Utara	Tidak Bekerja
5.	Emes	Jl. Belakang Masjid Jami RT. 6 RW. 01, Antasan Kecil Timur	Sarjana

Tabel
Informan Penelitian
(sumber: Olahan Data Peneliti 2021)

1. Jody

Jody merupakan salah seorang informan kunci dalam penelitian ini. Jody adalah seorang pelajar kelas 12 di SMA 1 Alalak berusia 18 tahun dan merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara. Ketertarikannya dengan *game online* sudah dimulai sejak SMP hingga kini yang mau lulus sekolah SMA. Jody juga mengakui kalau awal dia bermain *game online* dengan ajakan teman sepergaulannya pada saat itu. Jody berpikir bermain *game online* merupakan kesenangan saat waktu luang dan pada akhirnya kecanduan sehingga terus menerus memainkannya selama kurang lebih selama 6-8 jam setiap harinya

2. Zul

Zul lahir di Banjarmasin, 25 Juli 1998 yang sekarang berumur 22 tahun. Zul merupakan seorang mahasiswa semester 8 dari UIN Antasari Banjarmasin Program Studi Pendidikan Guru MI

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Zul mengakui bermain *game online* MLBB sudah berawal sejak tahun 2017 saat masih kuliah semester 2 di Universitas Islam Kalimantan, kemudian berhenti dan pindah ke Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin. Faktor teman-teman yang mengajaknya untuk mendownload dan memainkan *game online* MLBB hingga sekarang sampai kecanduan.

3. Madan

Madan merupakan seorang wiraswasta yang melanjutkan bisnis keluarganya. Madan juga sudah lama bermain *game online* karena seru melihat teman-temannya pada bermain *game* kala itu. Disaat waktu menunggu pelanggan di toko biasanya dia juga bermain *game online* dikarenakan mengisi waktu kosong dan juga seru atas *game* tersebut. Madan mengakui bermain *game online* biasanya lebih aktif apabila malam saat sedang istirahat dirumah, diluar jam tersebut ada kesibukan lain yang dilakukan. Waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* kurang lebih 6 jam setiap malamnya dari habis solat Maghrib sampai dengan tengah malam.

4. Anzank

Anzank lahir di Banjarmasin 14 Desember 1995, dia merupakan seorang yang bermain *game* MLBB sejak pertama kali rilis. Anzank pernah menyelesaikan kuliahnya di Politeknik Negeri Banjarmasin dengan jurusan D3 Teknik Mesin. Setiap harinya Anzank bermain *game* MLBB kurang lebih 6-8 jam dikarenakan dia belum mendapatkan pekerjaan yang tepat baginya.

5. Emes

Emes merupakan seorang sarjana yang baru lulus di Universitas Islam Kalimantan dengan jurusan S1 Teknik Informatika. Emes juga senang bermain *game* MLBB dari awal pertama kali rilis *game* tersebut. Emes mengakui sangat menyukai Savage dengan sekali pertarungan di dalam *game*. Hal tersebut membuatnya untuk terus bermain karena keinginannya untuk mendapatkan Savage adalah pencapaiannya untuk bermain *game* tersebut. Tidak terlalu intens dalam bermain, dia bermain ketika teman-temannya berkumpul bersama dan hanya bermain beberapa kali, tetapi menurutnya aktivitasnya bermain kira-kira 8 jam.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Motivasi Bermain Pecandu Game Online

Peneliti melihat motivasi bermain pecandu *game online* yang timbul dari diri pecandu *game online* MLBB berdasarkan kebutuhan mereka untuk memuaskan hasrat terhadap capaian atau penghargaan dan kebutuhan mereka untuk mendapatkan lebih banyak relasi pertemanan dengan orang lain ditinjau berdasarkan 2 teori yang dikemukakan oleh Mc Clelland (1961) dan Abraham Maslow (1943). Yang pertama dari Mc Clelland :

- a) Need For Achivement (Pencapaian) dimana kebutuhan kebutuhan pecandu game online MLBB ketika bermain di dasarkan pada MMR yang tinggi, Rank Point yang tinggi dan konten ketika mendapatkan suatu momen berharga pada saat pertandingan berlangsung. MMR membantu para pecandu terlihat lebih hebat dalam memainkan suatu role hero sehingga nantinya para pecandu akan disegani oleh pemain-pemain lainnya. Adanya rasa penasaran ingin menjadi MMR tertinggi di tingkatan Nasional merupakan alasan kuat pecandu game online MLBB untuk terus-menerus bermain, memikirkan bagaimana caranya agar bisa menang memakai hero andalan dengan MMR yang telah dikumpulkan selama bermain. Rank Point juga dapat membantu seseorang terlihat hebat dalam bermain game online MLBB. Dengan Rank Point tinggi juga bisa mendapatkan perhatian dari pemain-pemain lain seperti para pemain professional yang biasanya menjadi pusat perhatian setiap pemain contohnya seperti Jess No Limit dan Oura pada saat menjadi top player dengan Rank Point tertinggi di dunia.

b) Needs For Affiliation (Hubungan)

Pada kebutuhan ini pecandu game online MLBB mencoba untuk menjalin persahabatan dengan pemain game online MLBB lain. Mereka menjalin hubungan dengan orang-orang yang dianggapnya satu frekuensi dalam pemikiran dan pembicaraan serta meningkatkan hubungan yang sudah terjalin melalui game online MLBB. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah selama masih memiliki hobi atau kegemaran yang sama dalam bermain game online MLBB. Hal tersebut juga dikatakan oleh kakak dari seorang pecandu game online MLBB bahwa adiknya merupakan seorang yang tidak banyak mempunyai teman dan hanya dekat dengan beberapa orang yang dianggapnya sahabat.

Selain mendapatkan teman dengan hobi dan kegemaran yang sama dalam bermain game online MLBB. Pecandu game online juga mendapatkan kepercayaan dari teman bermainnya untuk menjadi pemimpin dalam suatu pertandingan yang berlangsung di dalam game.

c) Needs For Power (Kekuatan)

Pada keperluan ini pecandu game online MLBB bertujuan untuk menjadi orang yang berpengaruh dengan cara menjadi pemain yang hebat dan professional ketika memainkan game online MLBB. Dengan menggunakan keterampilan yang dimiliki seperti fasthand dalam suatu pertandingan juga merupakan suatu kemampauan khusus bagi pecandu game online MLBB. Karena dengan 3 point tersebut lawan nantinya bisa mengira kalau sedang berhadapan dengan pemain yang sangat hebat dan bisa menurunkan mental bagi lawan.

Kebutuhan motivasi seseorang berdasarkan 5 kebutuhan hidup berjenjang dan disini peneliti menyadari bahwa kebutuhan tertinggi yang dapat dicapai pecandu game online MLBB adalah kebutuhan Penghargaan. Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa motivasi untuk terus bermain pecandu game online MLBB berdasarkan pertemanan mereka jalin dan kebutuhan untuk mencapai hal yang berpengaruh dalam game seperti Rank Point dan MMR yang tinggi. Hubungan pertemanan yang dijalin para pecanduy game online MLBB membuat dirinya berpotensi untuk memperoleh banyak hubungan pertemanan dengan orang lain yang mempunyai hobi dan kegemaran yang sama dengan pecandu.

Interaksi Sosial Pecandu *Game Online* MLBB diluar (Offline) dan didalam (online) Dunia Virtual

Pada hasil penelitian yang dilakukan, peneliti menemukan bagaimana interaksi pecandu game online MLBB di dalam dan di luar dunia game. Interaksi pecandu game online MLBB di dalam dunia game mempunyai istilah-istilah yang bersangkutan dengan game. Istilah-istilah tersebut biasa digunakan untuk melakukan suatu komunikasi terhadap teman ataupun lawan bermain berupa pujian maupun hinaan. Pecandu game online MLBB mengatakan kalau ada beberapa istilah yang sering digunakan di dalam game, seperti GG yang biasanya digunakan untuk memuji teman satu tim atau lawan yang mempunyai keterampilan baik di dalam game. Ada pula Noob yang berasal dari kata Newbie merupakan hinaan kepada pemain lainnya apabila kalah dalam suatu game. Adanya interaksi dalam game online MLBB juga bisa digunakan untuk mendapatkan teman yang sebelumnya belum dikenal. Pecandu game online MLBB memikirkan hanya dengan berkomunikasi melalui game online namun bisa dijadikan sebuah wadah yang interaktif. Game online kini dipandang sebagai wadah dimana semua orang bisa dengan mudahnya berkomunikasi antar satu sama lain apalagi minat dan hobi yang sama tentu nya akan menjadi satu kontak yang pasti akan terus maju.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya yaitu Needs for Affiliation dan Social Needs, pecandu game online MLBB menyatakan kalau interaksi yang dilakukan dalam game lebih seru karena bisa berbicara langsung dengan pemain lainnya yang memiliki minat dan hobi yang sama. Hal ini

berbanding terbalik dengan apa yang dilakukan pecandu game online MLBB. Para pecandu game online MLBB lebih banyak melakukan interaksi dalam game dibandingkan dengan interaksi di luar game. Karena, menurut mereka interaksi yang dilakukan di luar game hanya interaksi formal atau yang seperlunya saja, tidak seperti pada saat dalam game yang mana interaksi yang diberikan cenderung sepemikiran dengan pecandu game online MLBB. Padahal, interaksi terhadap lingkungan merupakan hal terpenting dalam kehidupan sosial, sebab dalam kehidupan sosial apabila seseorang ingin melakukan sesuatu pastinya akan berkomunikasi terlebih dahulu dengan orang yang bersangkutan.

Perilaku Komunikasi Interpersonal

Perilaku komunikasi interpersonal 3 dari para pecandu game online MLBB mempunyai sikap yang Introversi dan Komunikasi Interpersonal yang dilakukan pecandu game online MLBB juga kurang efektif karena hanya melakukan interaksi terhadap teman-temannya yang sepemikiran dan mempunyai hobi yang sama dengannya dan juga tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, sedangkan 2 dari pecandu game online MLBB lainnya merupakan orang yang Ekstrovert. Para pecandu game online MLBB juga hanya melakukan aktivitas bermainnya sesuai dengan keinginannya untuk memenuhi hasrat dan untuk memenuhi kebutuhan kesehariannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain pecandu game online MLBB didasari dengan 3 hal. Pertama, Pecandu game online MLBB ingin memperoleh lebih banyak hubungan pertemanan dengan memainkan game dan berinteraksi dengan pemain lainnya dalam game, sehingga dapat terjalinnya hubungan pertemanan karena dianggap memiliki pemikiran yang sama dengan pecandu game online MLBB. Serta untuk memperoleh ketenaran dalam bermain dengan menghasilkan konten-konten yang menarik di suatu pertandingan.

Kedua, pecandu game online MLBB di dalam dunia game berbanding terbalik dengan interaksi yang dilakukan di luar dunia game. Para pecandu lebih memilih bersikap tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya selama mereka tidak mengganggu dan tidak diganggu oleh orang lain, meskipun ada beberapa pecandu yang mengatakan dirinya juga aktif dalam berinteraksi keduanya.

Ketiga, Komunikasi Interpersonal 3 pecandu game online MLBB diantaranya bisa dikatakan masuk ke dalam kategori sikap Introversi dan komunikasi interpersonal terhadap orang lain cenderung kurang efektif karena hanya melakukan aktivitas bermainnya sesuai dengan keinginannya dan lebih mementingkan untuk bermain sehingga aktivitas lain yang lebih berguna jadi kurang produktif.

SARAN

1. Aktivitas yang dilakukan pecandu game online MLBB dalam hal bermain game sangatlah berlebihan, dari bermain 6-8 jam sehari hingga 12 jam. Aktivitas berlebihan seperti itu sebaiknya digunakan untuk melakukan sesuatu yang produktif dalam keseharian, seperti belajar, bekerja, dan hal lainnya yang bisa membuat diri menjadi lebih produktif. Terlalu sering bermain game dalam setiap harinya akan membuat diri kecanduan dengan memainkannya terus menerus. Bahkan ada sebagian orang yang mengatakan kalau kecanduan bermain game online lebih fatal daripada kecanduan narkoba karena aktivitas bermain game online akan membuat diri sendiri menjadi lupa akan waktu dan hal lainnya.
2. Memperbanyak interaksi dengan lingkungan sekitar yang berguna untuk mempererat hubungan sehingga nantinya bisa saling bertukar informasi dengan orang-orang lingkungan sekitar. Untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sosial, maka peneliti memberikan saran untuk bisa

memperbanyak interaksi dengan lingkungan sekitar agar menjadi lebih peduli dengan diri sendiri maupun orang lain. Dengan melakukan interaksi kita bisa menyampaikan pendapat, alasan dan membicarakan hal lain dengan orang sekitar. Tidak ada ruginya melakukan interaksi bahkan bisa mendapatkan keuntungan dari suatu interaksi yang dilakukan tergantung bagaimana cara berinteraksinya terhadap orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana
- Cangara, Hafied. 2011 *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Dovey, Jon, dan Helen W Kennedy. 2006. *Game Cultures Computer Games as New Media*, New York: Open University Press
- Maslow, Abraham H. 2010. *Motivation and Personality*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Keepers G.A. 1990. Phatological Preoccupation with Video Games, *Jurnal Of The American Academy Of Child and Adolescent Psychiatry*, 29 (1), 49-50
- Rahmadina, A. (2013). Hubungan Antara Kecanduan Game *Online* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja. Universitas Gajah Mada Yogyakarta.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Tentang Pendidikan*, 1-7
- Muthahhari, M. R. (2020). Jaringan Komunikasi Politik yang Dipilih Kepala Daerah dalam Proses Perumusan RAPBD Kota Banjarbaru Tahun 2019. *ETTISAL: Journal of Communication*, 5(1).