



## Analisis Masalah Kesehatan dan Perubahan Komunikasi Bahasa pada Penggunaan Game Online Usia Remaja di Kota Banjarmasin

**Bayu Lintang Samudro<sup>1</sup>, Marhaeni Fajar Kurniawati<sup>2</sup>, Didi Susanto<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin

Email: [bayulintang0996@gmail.com](mailto:bayulintang0996@gmail.com)<sup>1</sup>, [marhaeni.akbar@gmail.com](mailto:marhaeni.akbar@gmail.com)<sup>2</sup>, [didisusanto@gmail.com](mailto:didisusanto@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini adalah Untuk menganalisa masalah kesehatan dan perubahan komunikasi bahasa pada remaja di Kelurahan Basirih ketika bermain game online, menganalisa perubahan komunikasi verbal dan non verbal oleh game online pada remaja dan untuk mendapat gambaran pola komunikasi pada penggunaan game online usia remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif desain penelitian kualitatif. pengumpulan data adalah pemilihan dan penentuan calon partisipan dan potensial, termasuk dalam bagian penentuan jumlah responden atau informan yang akan terlibat semakin banyak informan maka semakin baik analisisnya, informan diambil secara acak dan harus memperhitungkan. Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi dan kajian dokumen dengan narasumber secara langsung pada remaja di Kelurahan Basirih. Hasil penelitian menemukan: Setiap pengguna game online memiliki motif awal bermain game online yang berasal dari sendiri dan dari teman terdekat, dimana awalnya hanya sekedar coba-coba menjadi semakin serius memainkannya. Dimana masalah gangguan kesehatan yang berlebihan dari waktu bermain game online pada remaja ialah Pegal pada bahu dan pinggang, Pergelangan tangan mengalami kram, mata menjadi cepat kelelahan, Kekurangan darah, lupa makan dan kurangnya istirahat yang cukup. Interaksi komunikasi antar pemain game online dengan melalui chat dimana kebanyakan pemain tidak mengenal satu sama yang lain tentunya hal ini dapat diganti dengan penggunaan nama avatar yang dapat menjadi pengganti nama dari pemain game online, bagi para remaja dapat mempermudah memahami ketika bermain, lebih aktif, menarik untuk didengar dan memudahkan mengatur strategi ketika bermain game online. Mereka tidak kenal satu sama yang lain ini terkadang mengakibatkan seringnya penggunaan bahasa kasar dan saling membully dimana perilaku atau tindakan remaja dimana setiap bermain game memiliki perbedaannya masing-masing tergantung pesan yang disampaikan antar pemain. Penggunaan game online pada remaja memiliki unsur perasaan dimana yang dirasakan senang, nyaman, enjoy dan dapat berinteraksi antar pemain. ketika mereka tidak bermain ada perasaan kekosong dalam hidup mereka dimana mengalami kebingungan tentunya ini sangat berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan pada game online. ketika mereka menerima pendapat dari orang lain ada unsur kurang percaya diri dan rasa kesal karena tidak menginginkan pendapat yang membuat mereka tidak menyukai.

**Kata kunci :** *Masalah Kesehatan, Interaksi Komunikasi, Usia Remaja.*

### Abstract

The purpose of this study was to analyze health problems and changes in language communication in adolescents in Basirih Village when playing online games, to analyze changes in verbal and non-verbal communication by online games in adolescents, and to get an overview of communication patterns in the use of online games for teenagers in Basirih Village. This study uses qualitative methods of qualitative research

design. Data collection is the selection and determination of potential and potential participants, including determining the number of respondents or informants who will be involved, the more informants, the better the analysis, the informants are taken randomly and must take into account. It is important to consider the affordability and ability of the informants to be actively involved in the research. This study uses qualitative methods of qualitative research design. Data collection is the selection and determination of potential and potential participants, including determining the number of respondents or informants who will be involved, the more informants, the better the analysis, the informants are taken randomly and must take into account. In this study, data were collected using interviews, observation, and document review with direct sources on adolescents in Basirih Village. The results of the study found: every online game user has an initial motive to play online games that come from his own and from closest friends, who initially just try to be more serious about playing it. Where the problem of excessive health problems from playing online games in adolescents is sore shoulders and waist, wrists experience cramps, eyes become tired quickly, lack of blood, forget to eat, and lack of adequate rest. Communication interaction between online game players through chat where most players do not know each other of course this can be replaced by the use of avatar names that can be a substitute for the name of online game players, for teenagers can make it easier to understand when playing, more active, interesting to hear and make it easier to set strategies when playing online games. They do not know each other this sometimes results in the frequent use of abusive language and bullying of each other where the behavior or actions of adolescents and each gameplay has its own differences depending on the message conveyed between players. The use of online games in adolescents has an element of feeling where they feel happy, comfortable, enjoy, and can interact with players. when they do not play there is a feeling of emptiness in their lives where experience confusion of course this greatly affects the level of dependence on online games. when they receive opinion from others there is an element of lack of confidence and irritation because they do not want opinion an that makes them dislike.

**Keywords :** *Health Problems, Communication Interaction, Adolescence.*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan setiap orang melakukan kegiatan, kemajuan teknologi juga memudahkan setiap orang untuk memberikan dan mendapatkan informasi secara mudah tanpa harus bertatap muka. Informasi bisa didapatkan dengan menggunakan beberapa media seperti *handphone*, *tablet*, dan *PC*. Perkembangan teknologi menyebabkan terjadinya perubahan budaya pada remaja ini tidak terlepas dari penggunaan media sosial.

Media sosial merupakan saluran yang dapat digunakan dengan mudah untuk ikut berpartisipasi. Media sosial yang sering digunakan para remaja ialah *Facebook*, *Instagram*, *Discord*, *Twitter*, *Line*, *WhatsApp* dan *Game Online*. Media sosial memiliki sifat menyebarkan informasi melalui media sosial, lebih cepat menyebarkan informasi, jangkauan yang tidak terbatas, berbasis jaringan dan dapat meninggalkan jejak digital. Terutama pada Game Online bagi para remaja, teknologi bagi para remaja bukan hanya untuk mencari dan mendapatkan informasi, tetapi juga digunakan untuk kepentingan hiburan semata seperti bermain Game Online.

Perkembangan dunia online yang semakin pesat, membuat media ini menjadi pilihan yang sering digunakan oleh remaja, media ini memiliki fungsi yang beragam salah satunya dengan fungsi hiburan media online juga memiliki sebagai macam pilihan mulai dari film, musik dan permainan atau sering disebut sebagai Game Online. Khususnya *Game Online* saat ini sangat populer di kalangan remaja bahkan orang tua juga ikut berpartisipasi dunia Game Online.

Game Online memiliki fungsi sebagai media komunikasi antara pemain, sehingga didalamnya terdapat fungsi-fungsi selayaknya messenger atau chatting room, kirim pesan email, dan sebagai sarana bagi para pemain untuk berinteraksi dengan pemain lainnya. Game Online juga dapat membuat kecanduan dan membuat perubahan bahasa khususnya remaja lebih banyak untuk menghabiskan waktu didepan komputer atau smartphone sehingga interaksi dengan teman-teman hanya dengan menggunakan media game saja.

Remaja menganggap Game Online sebagai hiburan dan sebagai hobi karena mereka menyukai game yang dapat membuat terhibur. Mereka menganggap dengan main Game Online dapat mendapatkan banyak teman yang belum dikenal sebelumnya atau mendapat teman dari berbeda lokasi. Hal ini tentu akan berbeda terhadap perilaku komunikasi pengguna Game Online tergantung dari sudut pandang tiap pengguna. Banyak penyebab yang ditimbulkan akibat Game Online

Pada Kelurahan Basirih banyak yang menyukai Game Online baik itu berupa smartphone (mobile game) atau pun menggunakan komputer. Genre yang mereka mainkan kebanyakan seperti MOBA (Multiplayer Online Player Battle Arena) dan Battle Royale (PUBG). Pada game MOBA yang sedang populer dan banyak diminati para remaja ialah Mobile Legends: Bang Bang (ML). Game ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang pada tim lawan, permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana kedua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Pemain atau gamers terkadang mengeluarkan kata (bahasa) kasar apabila sedang mengalami kesulitan dalam bermain game ataupun kalah dalam permainan hal ini menimbulkan saling menjelekkan satu sama yang lainnya antara *player* atau pemain Game Online. Penelitian ini dilakukan pada Kelurahan lingkungan Basirih karena keterbatasan waktu agar pada wawancara dapat dipersempit di Kelurahan Basirih.

Penelitian terkait dilakukan oleh Surbakti tahun 2017 Game Online juga mempunyai masalah negatif bagi remaja seperti kecanduan, berbicara kasar, perubahan pola makan, waktu istirahat berkurang, pemborosan pada uang, dapat mengganggu kesehatan pada tubuh, dan semangat belajar menurun. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka masalah positif lah yang akan dirasakan, namun apabila digunakan dengan tidak benar akan banyak masalah negatif yang dirasakan. Hal ini memicu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian harinya dalam(Surbakti, 2017).

Dari pernyataan di atas Game Online dapat digunakan secara baik apabila kita dapat membalasnya dengan tepat karena tanpa kita sadari Game Online dapat menghabiskan banyak waktu, uang, kesehatan pada tubuh menurun dan semangat belajar berkurang di lain sisi kita juga harus tetap mengaturnya agar dapat mengontrol itu semua dengan cara seperti membatasi waktu bermain.

Penelitian terkait dilakukan oleh Prasetya tahun 2020 menjelaskan penggunaan Game Online pada siswa bertujuan untuk digunakan sebagai sarana hiburan diwaktu senggang siswa, namun seringnya penggunaan media Game Online ini dapat mengakibatkan ketergantungan sehingga dapat merubah perilaku sosial kearah masalah yang negatif seperti penggunaan kata kasar dan perilaku pada seseorang yang tidak seharusnya dilakukan pada individu(Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, 2020).

Hasil observasi awal di Kelurahan Basirih pada tanggal 24 Februari 2022 menemukan bahwa remaja yang sering bermain Game Online tanpa sadar mereka mengeluarkan kata-kata kasar, mengejek, dan membully pada tim lawannya di saat mereka sedang bermain Game Online. Pada keadaan yang mendesak pada sekumpulan remaja yang sedang bermain Game Online peneliti mendapati salah satu dari mereka lebih cenderung memerintahkan teman satu timnya agar lebih serius bermainnya, disaat yang bersamaan teman satu timnya merasa jengkel karena tidak terima padahal menurut mereka justru dialah yang harus memahami mereka. Karena mereka semua sedang mempertahankan area tim mereka agar tim lawan tidak memasuki area mereka.

Menurut(Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, & Arifin, 2012) Game Online dapat mempengaruhi perubahan gaya komunikasi pada mereka dalam bermain Game Online maupun di luar Game Online, yang dilakukan oleh pecandu Game Online berbeda dengan pemain Game Online pada umumnya. Pada pecandu Game Online mereka lebih cenderung mengeluarkan kata yang kasar pada pengguna yang lainnya. Sedangkan menurut(Abriani, Abdullah, & Sumule, 2018) 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 menyampaikan informasi. Hal tersebut

sudah menjadi kebiasaan mereka dari apa yang telah didapatkan khususnya dalam penggunaan Game Online.

Hasil observasi awal selanjutnya pada tanggal 4 Maret 2022 pada saat peneliti sedang mendengarkan khutbah sholat jum'at peneliti menemukan sekumpulan remaja yang cenderung fokus bermain Game Online bersama temannya dibanding mendengarkan khutbah sholat jum'at. Menurut mereka mendengarkan khutbah sholat jum'at membuat mereka bosan karena itu mereka mengisi waktunya dengan bermain Game Online, peneliti menemukan disaat mereka bermain Game Online bersama waktu yang mereka habiskan tiga sampai empat jam.

Salah satu dari mereka bahkan bisa dihabiskan sampai lima jam bahkan bisa lebih remaja tersebut mengatakan bahkan pernah sampai lupa makan dan mengalami kram di tangan, hal tersebut karena terlalu sering menghabiskan waktu didepan komputer atau smartphone remaja tersebut mengatakan bahkan orang tua sering menegurnya agar jangan terlalu lama didepan layar.

Menurut Saputra tahun 2018 dalam(Nuzuli, 2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain Game Online dengan perubahan sikap pada remaja. Perilaku yang dimaksud adalah ketergantungan terhadap media Game Online dan sulit untuk meningkatkan aktivitas tersebut. Kecanduan Game Online merupakan salah satu gangguan mental, beberapa penderita bahkan menerima perawatan di pusat kesehatan.

Hasil observasi awal lanjutan pada tanggal 8 Maret 2022 peneliti menemukan bahwa para remaja bermain Game Online lebih banyak di luar rumah dibanding bermain di rumah mereka sendiri, alasan remaja tersebut ketika bermain Game Online tidak ingin diganggu oleh siapapun. Menurut remaja tersebut ketika bermain game di rumah, tidak dapat menikmati bermain karena orang tuanya selalu menegur dengan membatasi waktu bermain Game Online padahal menurut dia waktu yang dihabiskan saat bermain Game Online hanya tiga sampai lima jam. Hal tersebut membuat remaja tersebut tidak ingin diganggu dan cenderung lebih memilih bermain Game Online di luar rumah.

Menurut Mubarak tahun 2013 dalam (Alifiani, Nurhayati, & Ningsih, 2019) yang menyatakan bahwa Antisosial Behaviour merupakan masalah negative gadget yang disebabkan karena penggunaan yang salah pada gadget. Hal ini terjadi ketika seseorang merasa gadget merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga melupakan keadaan sekitarnya. Akibatnya yang timbul ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya.

Dari beberapa observasi awal di atas dijelaskan bahwa remaja yang sering bermain Game Online tanpa mereka sadari mengeluarkan kata gertakan, mengejek bahkan menghina yang membuat tim lawannya tidak menyukai perkataan tersebut. Pada situasi yang mendesak salah satu dari remaja yang bermain Game Online cenderung egois kepada teman satu timnya hal itu membuat mereka saling menyalahkan satu sama yang lain. Peneliti menemukan mereka menghabiskan waktu bermain Game Onlinenya selama tiga jam sampai delapan jam bahkan bisa lebih, karena terlalu seringnya bermain Game Online mereka sampai melupakan waktu makan dan istirahat bahkan mereka sering ditegur orang tuanya agar jangan terlalu lama di depan layar tetapi menurut mereka waktu yang mereka habiskan tidak terlalu lama.

Oleh karena itu berdasarkan dari uraian diatas maka dibuatlah tujuan penelitian adalah untuk menganalisa masalah kesehatan dan perubahan komunikasi bahasa pada remaja di Kelurahan Basirih ketika bermain Game Online, menganalisa perubahan komunikasi verbal dan non verbal oleh Game Online pada remaja Kelurahan Basirih dan mendapat gambaran pola komunikasi pada penggunaan Game Online usia remaja di Kelurahan Basirih.

## METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif untuk lebih memahami fenomena yang terjadi berdasarkan keadaan yang sedang terjadi. Menurut Sugiyono (2010:15)

dalam(Asih & Wasisto, 2019) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball. Teknik pengumpulan dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi. Pengumpulan data dengan menggunakan wawancara,observasi dan kajian dokumen. Hasil yang diperoleh nantinya akan dianalisis dengan disusun dalam bentuk deskriptif atau lebih menekankan pada kata-kata dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena yang sebenarnya terjadi dalam hal ini adalah Analisis Masalah Kesehatan Dan Perubahan Komunikasi Bahasa Pada Penggunaan Game Online Usia Remaja Di Kelurahan Basirih, maka penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif.

Objek dalam penelitian ini adalah Remaja di Kelurahan Basirih yang ikut bertanggung jawab dalam segala hal yang berhubungan dengan proses dalam proses informasi. Peneliti akan wawancara secara langsung terkait komunikasi bahasa pada penggunaan Game Online usia remaja di Kelurahan Basirih.

Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling. Purposive sampling menurut Sugiyono(2010) dalam (Sudjatmiko, 2017) judgement sampling merupakan pemilihan siapa subjek yang ada dalam posisi untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Karena itu penelitian ini menentukan orang-orang yang sesuai yaitu pengguna Game Online usia remaja, mereka dipilih peneliti karena dipercaya. Peneliti memilih informan berdasarkan penilaian karakter remaja pengguna Game Online agar dapat diperoleh data yang sesuai dengan peneliti inginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Masalah Kesehatan dan Perubahan Komunikasi Bahasa Remaja Ketika Bermain Game Online**

Alasan seseorang dalam melakukan sesuatu atau menyukai sesuatu hanya dapat diketahui oleh mereka sendiri sama halnya seperti pecandu Game Online, hanya dari mereka lah yang mengetahui apa yang menjadi awal untuk mulai bermain Game Online. remaja yang bermain Game Online mempunyai rentang waktu tidak mungkin setiap jam bermain Game Online. Pada setiap orang memiliki frekuensi bermain yang berbeda-beda terkadang pada saat mereka bermain Game Online memiliki gangguan kesehatan, dimana sesuai tingkatan beberapa lama remaja bermain bisa disebut kecanduan atau tidaknya.

Berbeda dengan informan yang lain gangguan kesehatan yang cukup mengganggu informan Musa waktu bermainnya tidak terlalu lama dimana hal tersebut tidak bermasalah pada kesehatan tubuhnya maupun saat beraktivitas. Menurut informan Musa saat wawancara berpendapat: "Disaat bermain Game Online hanya selama 1-2jam, saya tidak pernah mengalami gangguan kesehatan karena waktu bermain tidak lama dikarenakan waktu bermain dapat dikontrol dan saat bermain game hanya di waktu saat tidak ada kegiatan saja"

Seirama dengan penjelasan dari informan Musa informan M.Hilmi yang memiliki waktu bermain yang tidak terlalu lama tidak terlalu lama dimana hal tersebut tidak bermasalah pada kesehatan tubuhnya maupun saat beraktivitas. Menurut informan M.Hilmi saat wawancara berpendapat: "Waktu bermain tidak menentu terkadang 2-5 jam, untuk gangguan kesehatan pada tubuh yang serius tidak pernah hanya saja pada saat bermain Game Online terkadang pernah sampai lupa makan"

Dari pernyataan di atas rata-rata remaja bermain Game Online memiliki waktu yang berbeda-beda kategori tersebut belum termasuk kecanduan game online yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan yang serius. Lama tidaknya remaja bermain Game Online tergantung kesadaran mereka sendiri. Penggunaan Game Online pada remaja mempunyai masalah positif dan negatif pada penggunanya dimana saat mereka bermain. Berikut penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Marsaid mengatakan:

"Karena Game Online kita dapat lebih sering bermain bersama teman mau itu langsung bertemu atau hanya bertemu di game, walaupun memiliki kesibukan masing-masing dan untuk masalah negatif dari Game

Online saya rasa tidak ada yang serius”

Game Online dapat membuat pemainnya nyaman saat bermain dan terkadang mereka mendapatkan teman yang belum mereka kenal, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Ramadhani mengatakan: “Dari bermain Game Online kita sering mendapatkan teman baru walaupun hanya mengenal di game yang sedang dimainkan, terus terang masalah negatifnya yang dirasakan saat bermain Game Online ialah merasakan kesusahan tidur dan tidak dapat menjauhkan *headphone* dari tangan”

Game Online dapat membuat kepercayaan pada penggunanya, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Ady tiya mengatakan: “Masalah positif yang dirasakan ialah nyaman dan senang terkadang saat bermain diluar rumah sering kali diajak untuk bermain bersama oleh orang yang tidak kita kenal, masalah negatifnya yang dirasakan sering pegal-pegal pada badan dan mata cepat kelelahan”

Game Online menjadi sumber pengetahuan, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Chain mengatakan: “Dari Game Online secara tidak sengaja kita mendapatkan pengetahuan dan mendapat ketertarikan tentang dunia sejarah perang seperti nama karakter, senjata yang digunakan dan negaranya. Sebenarnya banyak sekali masalah positif yang saya rasakan, sedangkan untuk masalah negative mungkin hanya terlalu sering menghabiskan uang untuk gatcha item/skin senjata”

Game Online membuat meningkatkan mood pada pemainnya, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Musa mengatakan: “Masalah positif yang dirasakan mendapatkan kenalan atau teman baru dan menghilangkan stress sedangkan untuk masalah negative hanya pada perkataan, merasakan sangat berpengaruh terkadang tanpa sengaja menggunakan bahasa kasar padahal bahasa tersebut hanya digunakan pada saat bermain saja”

Game Online dapat menemukan teman yang memiliki hobby yang sama, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan M.Hilmi mengatakan: “Dari Game Online kita mendapatkan banyak teman apalagi saat bermain game di warnet yang dimana mereka memiliki hobby yang sama, negative yang dirasakan hanya cara berbicara yang berbeda terkadang terbawa emosi saat kalah dalam permainan”

Game Online dapat menjadi sumber penghasilan uang, berikut tentang masalah positif dan negatif pada remaja dimana saat mereka bermain. Penjelasan dari hasil wawancara dengan informan Sandi mengatakan: “Merasakan senang, enjoy, mendapatkan kenalan teman baru dan dapat menghasilkan uang dari game, masalah negatif yang di

Dari pernyataan di atas pengguna Game Online pada remaja memiliki masalah positif dan negatif yang berbeda-beda, dimana masalah positif kebanyakan dari mereka mendapatkan teman yang belum mereka kenal, mendapat pengetahuan, mencari jodoh dan menghilangkan stress pada saat bermain Game Online sedangkan masalah negatifnya hanya mengalami gangguan pada badan yang tidak serius.

### **Perubahan Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Online Pada Remaja**

Komunikasi pada penggunaan Game Online miliki sumber untuk mencari kesenangan dan mencari teman, terkadang saat mereka bermain game menggunakan bahasa yang kasar perilaku komunikasi pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap rendah. Dengan bahasa tersebut dapat menyebabkan konflik karena dapat menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya dan banyak yang berkaitan dengan diri kita sendiri. Hasil wawancara dengan informan Marsaid:

“Ketika seseorang sering menggunakan bahasa kasar dapat mencerminkan pergaulannya misalnya dari teman-teman yang sering mengucapkan bahasa saat bercanda maupun saat kesal dalam permainan ini dapat

membuat seseorang untuk sering mengucapkan bahasa kasar terus menerus”

Sejalan dengan penjelasan di atas Game Online jaman sekarang lebih ke arah adaptive dimana para pemainnya kebanyakan terlalu mendalamai permainannya dan tidak dapat mengontrol emosi menurut informan Chain mengungkapkan “Mungkin disaat bermain game mereka tidak dapat mengontrol emosi karena pada Game Online di jaman sekarang lebih ke arah adaptive tidak seperti jaman dulu yang bermain Game Online untuk Have Fun dan mencari pengalaman saat bermain untuk di ceritakan ke teman-teman”

Game Online jaman sekarang pada setiap pemain pernah mengeluarkan bahasa kasar hal ini diperjelas oleh informan Musa mengungkapkan “Memang Game Online di jaman sekarang Saat pemain bermain Game Online pasti ada mengeluarkan bahasa yang kasar, setiap orang pasti sering mengucapkannya tidak menutup kemungkinan mau itu pada saat kesal saat kalah atau kesalahan strategi di antar satu tim, tetapi seharusnya mengetahui batasannya apalagi saat teman terdekat yang terlalu toxic pasti akan menegurnya”

Penggunaan bahasa kasar di waktu yang tidak tepat dapat membuat pemain yang lainnya tidak nyaman saat bermain hal ini seharusnya dapat diatasi informan M.Hilmi mengungkapkan “Mengucapkan bahasa kasar sangat tidak enak didengar apabila sampai mengetik/chat di dalam game yang dapat dilihat semua orang tentunya ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi para pemain yang lain seharusnya ini dapat diatasi oleh publisher yang dapat menambahkan fitur hide chat/ mute voice”

Sementara itu menurut informan Sandi, Arfino, Reza dan Sigit reaksi mereka kepada pemain yang sering menggunakan bahasa kasar atau toxic mereka mengatakan cukup di tertawakan dan menasehati, karena tidak perlu sampai mengucapkan bahasa yang kasar apalagi sampai terdengar anak kecil takutnya akan terpengaruh yang tidak-tidak, seharusnya ketika bermain Game Online cukup menikmati mau itu kalah atau menang hal ini dapat diatasi dengan menegur dan mengaktifkan fitur mute chat yang telah disediakan melalui pengaturan oleh game tersebut.

Seirama dengan informan Chain informan M. Hilmi bermain game Point Blank dimana jenis game ini juga cara bermainnya kompetitif yang dimainkan dengan sistem poin yang membuat pemain untuk saling merebutkan poin terbanyak dan ketika ada pemain yang menggunakan program illegal seperti cheat perilaku yang dikeluarkan ialah marah dan melakukan tindakan meminta pemain lainnya untuk melakukan pemblokiran Informan Reza ketika bermain Game Online Valoran perlakunya cenderung suka bercanda, aktif berkomunikasi sesama pemain dengan melakukan voice call dan ramah terhadap orang sekitarnya.

Jadi komunikasi verbal untuk pengguna Game Online yang memiliki sifat sosial cenderung membentuk kesan dan citra mengenai diri sendiri kepada pemain lain, ketika seseorang terlalu sering mengatakan bahasa bahasa kasar dapat membuat perubahan pada perilaku diri mereka sendiri dimana dapat mempengaruhi hubungan pertemanan antar pengguna Game Online lainnya. Semakin kasar gaya komunikasi yang dilakukan maka tingkat keakraban semakin renggang. Sedangkan komunikasi non verbal dengan perilaku dan tindakan dimana setiap game memiliki perbedaan masing-masing tergantung pesan yang disampaikan antar pemain.

### **Gambaran Pola Komunikasi Penggunaan Game Online Remaja Di Kelurahan Basirih**

Perilaku komunikasi penggunaan pada remaja dalam melakukan tindakan komunikasi sosial memiliki unsur perasaan pada saat mereka bermain Game Online dan perasaan pada saat mereka tidak bermain Game Online. Hal ini menjadi perilaku ketergantungan pada remaja saat mereka bermain Game Online, berikut menurut informan Marsaid perasaan saat bermain dan tidak bermain Game Online mengatakan:

“Ketika bermain Game Online yang dirasakan senang dan enjoy dapat lebih berinteraksi kepada orang lain dan merasakan nyaman saat bermain Game Online, ketika tidak bermain game seperti ada yang kurang dalam 1 hari seperti ada yang kosong biarpun sebentar tidak apa-apa asalnya masih bisa online”

Menjelaskan perasaan ketika bermain Game Online dan ketika tidak bermain Game Online, berikut

menurut informan Ramadhani perasaan saat bermain dan tidak bermain Game Online mengatakan:

“Ketika bermain Game Online rasanya sangat senang dan puas apalagi disaat tidak ada aktivitas yang penting, perasaan ketika tidak bermain Game Online yang dirasakan galau dan ketika melihat orang lain bermain game apalagi saat saya sedang memegang hp dan membuka sosmed ada rasa tidak ingin jauh dari Game Online”

Hasil wawancara dengan informan tersebut menarik sebuah kesimpulan yang menyatakan bahwa ketika mereka bermain Game Online ada perasan senang, nyaman, enjoy dan dapat lebih berinteraksi kepada orang lain mau itu kepada orang yang sudah mereka kenal atau orang yang belum mereka kenal, ketika mereka tidak bermain game seperti ada yang kurang dalam keseharian mereka dimana perasaan perasaan kosong dan merasakan kebingungan untuk mencari kegiatan yang dapat mengganti kebiasaan bermain Game Online hal ini tentunya berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan pada diri mereka.

Dari penjelasan diatas peneliti melanjutkan dengan tanggapan mereka ketika ada orang lain yang mengkritik yang sedang mereka mainkan yang dimana tentunya masing-masing dari mereka pasti memiliki tanggapan yang berbeda. Berikut hasil wawancara dengan informan Marsaid mengungkapkan:

“ketika kritik yang bagus-bagus yang didengar tentunya senang-senang saja semisal saat ada yg kritik yang tidak enak di dengar pastinya ada rasa kesal tetapi tidak sampai marah atau mengucapkan bahasa yang kasar dimana kebanyakan pengguna pada remaja mereka bermain game bukan untuk dikritik negatif”

Senada dengan informan di atas, informan Arfino mengungkapkan ketika ada orang lain yang mengkritik saat mereka sedang mainkan Game Online: “reaksi yang dikeluarkan hanya tertawa dan tidak menghiraukan apalagi sampai menyuruh untuk mengganti game yang lain tentunya kesal tetapi di lain sisi kita juga harus memaklumi pendapat orang lain karena masing-masing orang juga berhak untuk mengetahui letak kesalahan atau kekurangan dari game yang sedang dimainkan”

Tanggapan ketika ada orang lain yang mengkritik saat mereka sedang mainkan Game Online. Berikut hasil wawancara dengan informan Reza mengungkapkan: “Saat ada yang mengkritik negative ada rasa kurang percaya diri, merasakan mental yang down da nada perasaan kurang PD karena saya pribadi bermain game hanya untuk diri sendiri dan untuk menambah mood sehabis kerja”

Sementara itu menurut informan Ramadani, Ady tiya, Chain dan M.Sigit mengatakan bahwa mereka hanya diam dan menerima masukan positif dan negatif dari orang lain dimana setiap orang memiliki pendapatnya masing-masing, mereka memutuskan tidak terlalu memikirkan perkataan yang terlalu berat yang dapat menyebabkan saling menghina game masing-masing karena orang yang mengkritik negatif tidak merasakan atau memainkan game yang mereka kritik.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara dengan informan tersebut menarik sebuah kesimpulan yang menyatakan bahwa reaksi perasaan remaja pengguna Game Online ketika orang lain mengkritik game yang sedang mereka mainkan ketika kritik yang tidak enak di dengar ada rasa kurang percaya diri, kurang PD, rasa kesal dan merasa tidak menerima apalagi sampai membanding-bandung dengan game yang lain tetapi tidak sampai marah atau mengucapkan bahasa yang kasar bahkan menurut mereka orang yang mengkritik negatif belum tentu mengetahui letak keseruannya dari game yang mereka kritik seharusnya dapat memberikan edukasi mengenai game yang sedang dimainkan.

Remaja yang bermain Game Online mempunyai rentang waktu pada setiap orang memiliki frekuensi bermain yang berbeda-beda terkadang pada saat mereka bermain Game Online memiliki gangguan kesehatan, dimana sesuai tingkatan beberapa lama remaja bermain bisa disebut kecanduan atau tidaknya. Dimana rentang waktu yang terlama dari hasil wawancara rata-rata 1-5 jam bahkan salah satu dari mereka yaitu informan Arfino mampu menghabiskan bermain game selama 6 jam bahkan dapat lebih lama tergantung situasi ketika selalu menang dalam permainan akan terus melanjutkan bermainnya. Hal tersebut dapat mempengaruhi masalah kesehatan pada tubuh dimana dapat mempengaruhi penurunan kesehatan pada

mereka.

Masalah gangguan kesehatan yang berlebihan dari waktu bermain Game Online pada remaja Kelurahan Basirih dari hasil penelitian ialah Pegal-pegal pada punggung dan pinggang, Pergelangan tangan dan jari-jari yang sering mengalami kram, Mata menjadi cepat kelelahan, Kekurangan darah yang diakibatkan lupa makan dan kurangnya istirahat yang cukup.

Dari pernyataan di atas rata-rata remaja bermain Game Online memiliki waktu yang berbeda-beda dan masalah dari bermain Game Online sangat beragam dan kebanyakan dari mereka hanya mengalami gangguan kesehatan yang berat dari kategori tersebut belum termasuk kecanduan game online yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan yang serius tergantung dimana lamanya mereka bermain dapat mempengaruhi pada kesehatan.

Penggunaan Game Online pada remaja mempunyai masalah positif dan negatif pada penggunanya dimana saat mereka bermain. Pengguna Game Online pada remaja memiliki masalah positif dan negatif yang berbeda-beda, dimana masalah positif kebanyakan dari mereka mendapatkan teman yang belum mereka kenal, mendapat pengetahuan, mencari jodoh dan menghilangkan stress pada saat bermain Game Online sedangkan masalah negatifnya hanya mengalami gangguan pada badan yang tidak serius, menimbulkan kecanduan, berbicara kasar dan kotor, malas melakukan aktivitas dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan dan mengganggu kesehatan. Berdasarkan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan komunikasi ketergantungan(Rafiq, 2012) pada tiap individu sudah bergantung pada media-media yang pada akhirnya mereka yang mulai memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negative. Misalnya bermain Game Online hingga kecanduan, game saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna game juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jemu setelah beraktivitas.

Berdasarkan hasil penelitian menemukan pengguna Game Online pada remaja memiliki masalah positif dan negatif yang berbeda-beda, dimana masalah positif kebanyakan dari mereka mendapatkan teman yang belum mereka kenal, mendapat pengetahuan, mencari jodoh dan menghilangkan stress pada saat bermain Game Online sedangkan masalah negatifnya hanya mengalami gangguan pada badan yang tidak terlalu serius dan perubahan bahasa yang mereka alami ialah seperti sering mengucapkan perkataan yang kasar, berbicara kata-kata kotor dan menyebutkan kata-kata hewan kepada orang lain hal tersebut membuat orang lain tidak nyaman atau marah.

Perubahan komunikasi verbal dan non verbal ketika bermain game untuk mencari kesenangan dan mencari teman, terkadang saat mereka bermain game menggunakan bahasa yang kasar perilaku komunikasi yang pada umumnya merupakan bahasa yang dianggap terlalu berlebihan. Dengan bahasa tersebut dapat menyebabkan konflik karena dapat menggambarkan kepribadian, asal usul, sosial budaya dan banyak yang berkaitan dengan diri mereka sendiri.

Ketika seseorang sering menggunakan bahasa kasar dapat mencerminkan pergaulannya misalnya dari teman-teman yang sering mengucapkan bahasa kasar saat bercanda maupun saat kesal dalam permainan, ini dapat membuat seseorang untuk sering mengucapkan bahasa kasar terus menerus tanpa mereka sadari. Penggunaan bahasa kasar terkadang membuat pemain yang lain menjadi tidak nyaman saat bermain menghormati dan menghargai sesama pemain dapat membuat nyaman antar pemain yang lainnya.

Sebagaimana temuan pada komunikasi antar pemain Game Online dengan penjelasan di atas Game Online jaman sekarang lebih ke arah adaptive dimana para pemainnya kebanyakan terlalu mendalamai permainannya dan tidak dapat mengontrol emosi dan mengeluarkan bahasa kasar apalagi sampai mengetik/chat di dalam game yang dapat dibaca semua orang tentunya ini menyebabkan ketidak nyaman bagi para pemain yang lain hal ini dapat diatasi oleh developer yang dapat menambahkan fitur hide chat/mute voice.

Sementara itu menurut informan yang telah dijelaskan pada wawancara reaksi mereka kepada pemain yang sering menggunakan bahasa kasar atau toxic mereka mengatakan cukup ditertawakan dan menasehati, karena tidak perlu sampai mengucapkan bahasa yang kasar apalagi sampai terdengar anak kecil takutnya akan terpengaruh yang tidak-tidak, seharusnya ketika bermain Game Online cukup menikmati mau itu kalah atau menang hal ini dapat diatasi dengan menegur dan mengaktifkan fitur mute chat yang telah disediakan melalui pengaturan oleh game tersebut.

Dengan jenis bahasa dari setiap Game Online memiliki kata-kata yang sangat beragam yang digunakan remaja pada saat mereka bermain Game Online terdapat istilah yang membedakan dengan Game Online yang lain. Terdapat juga istilah yang umum atau tidak terikat pada nama Game Online namun dapat dipahami oleh pemain. Penggunaan chat dalam Game Online tidak hanya sekedar kata-kata yang umum digunakan seperti kata-kata yang disingkat, tetapi juga menggunakan kata-kata khusus atau istilah yang memang digunakan dalam chat di Game Online sehari-harinya.

Bentuk istilah-istilah khusus seperti Pertama Turret, merupakan tower yang ada di dalam arena seperti Mobile Legend dan game Moba sejenisnya. Kedua Jungle, Area yang diisi dengan berbagai monster yang bisa dibasmi. Ketiga Mid, Middle, bermain di tengah map. Keempat GG, Good game, kata pujian ketika melakukan permainan yang sangat bagus. Kelima OP, Over power, yaitu pemain atau hero yang digunakan memiliki kekuatan yang sangat kuat. Keenam NT (Nice Try), memuji satu tim. Ketujuh LOL (Laugh out loud), Tertawa terbahak-bahak. Kedelapan Hode, Pemain laki-laki menggunakan karakter perempuan. Kesembilan Cupu, Ejekan, dimana bisa juga digunakan dengan kata Noob. Kesepuluh Bot, Musuh yang sedang dilawan hanyalah sebuah robot.

Gaya komunikasi apapun yang memiliki isi pesan (chat) yang berbeda-beda. Chat yang dilakukan oleh pemain Game Online banyak dipengaruhi didalam Game Online itu sendiri maupun dari pemain Game Online. Hal-hal yang mempengaruhi ini terjadi menjadi dua, yaitu dimana hal-hal yang sangat mempengaruhi isi chat dan juga yang tidak terlalu mempengaruhi isi chat(Ahmad Fajar Giandi et al., 2012) Tersebut ialah Pertama peraturan, yang dibuat oleh developer atau publisher Game Online yang dapat diberikan ialah isi chat tidak mengandung SARA (Suku, Agama dan Ras) dan mengandung kata-kata kasar seperti nama-nama binatang dan lainnya. Kedua Keakraban, dapat mempengaruhi isi pembicaraan ketika mulai pembicaraan dimana saling berkomunikasi dengan chat dengan sesama pemain yang sudah dikenal sangat berbeda dengan pemain yang baru saja mereka temui ketika bermain Game Online. Ketiga jenis chat, ini sangat mempengaruhi ketika remaja sedang bermain Game Online mulai ditujukan untuk apa maupun siapa seperti contoh chat umum ditujukan untuk pemain-pemain yang ada di dekat karakter yang dimainkan, dapat dibaca oleh siapapun ketika sedang saling berdekatan antar karakter yang dimainkan.Berdasarkan penjelasan di atas telah disebutkan jenis chat dapat mempengaruhi isi chat karena setiap jenis memiliki tujuan yang berbeda, ada yang bertujuan chat umum, chat pribadi, chat grup, chat dunia (world,) dan masih banyak lagi.

Jadi komunikasi verbal dan non verbal untuk pengguna Game Online yang memiliki sifat sosial cenderung membentuk kesan dan citra mengenai diri sendiri kepada pemain lain, ketika seseorang terlalu sering mengatakan bahasa kasar dapat membuat perubahan pada perilaku diri mereka sendiri dimana dapat mempengaruhi hubungan pertemanan antar pengguna Game Online lainnya. Semakin kasar gaya komunikasi yang dilakukan maka tingkat keakraban semakin renggang.

Dimana komunikasi dapat mempengaruhi perilaku setiap penggunanya saat mereka bermain Game Online dengan menggunakan istilah-istilah yang terdapat dalam game itu sendiri, oleh karena itu istilah-istilah tersebut diberikan nama sendiri yang sangat tidak berhubungan dengan dunia Game Online. Game Online dapat mempengaruhi tingkat kesadaran penggunanya yang dapat membedakan antara dunia nyata dan dunia Game Online, hal ini dapat mempengaruhi kelemahan lain yang dimiliki oleh remaja saat berkomunikasi.

Dimana menurut efek komunikasi massa yang memiliki peran penting dalam proses pemeliharaan,

perubahan, dan konflik dalam aktivitas sosial. pengguna menjadi ketergantungan pada media sebagai sumber informasi pengetahuan tentang orientasi kepada apa yang terjadi pada remaja pengguna Game Online. Dimana Jenis dan tingkat ketergantungan akan dipengaruhi oleh jumlah kondisi struktural, meskipun kondisi terpenting terutama berkaitan dengan tingkat perubahan(Bungin, 2021).

Pola komunikasi penggunaan Game Online remaja di Kelurahan Basirih dalam melakukan tindakan perilaku komunikasi sosial memiliki unsur perasaan pada saat mereka bermain game online dan perasaan pada saat mereka tidak bermain game online. Hal ini menjadi perilaku ketergantungan pada remaja saat mereka bermain game online, berdasarkan hasil wawancara menyimpulkan kan ketika para remaja bermain game online ada perasan senang, nyaman, enjoy dan dapat lebih berinteraksi kepada orang lain mau itu kepada orang yang sudah mereka kenal atau orang yang belum mereka kenal, dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi massa yang semakin berkembang pada internet ketika mereka tidak bermain game online yang dirasakan ialah seperti merasakan kekosongan yang harus mereka lakukan dalam keseharian mereka dimana merasakan kebingungan untuk mencari kegiatan yang dapat mengganti kebiasaan bermain game online hal ini tentunya berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan pada diri mereka.

Dari penjelasan diatas peneliti melanjutkan dengan tanggapan mereka ketika ada orang lain yang mengkritik yang sedang mereka mainkan yang dimana tentunya masing-masing dari mereka pasti memiliki tanggapan yang berbeda, dimana dari hasil penelitian tersebut menarik sebuah bahwa reaksi perasaan remaja pengguna game online ketika orang lain mengkritik game yang sedang mereka mainkan ialah Pertama ketika kritik yang tidak enak di dengar ada rasa kurang percaya diri, Kedua kurang PD ketika ada yang mengkritik negatif, Ketiga rasa kesal dan merasa tidak menerima.

kondisi ini dapat mempengaruhi perilaku ketika mereka bermain game online yang dapat membuat mereka tidak nyaman ketika bermain apalagi sampai membanding-bandangkan dengan game yang lain tentunya hal ini akan menyebabkan saling menjelekkan antar gamet masing-masing penggunanya. Terkadang orang yang mengkritik negative juga belum tentu mengetahui letak keseruan dari game yang mereka tidak suka dimana seharusnya yang menerima kritikan memberikan edukasi mengenai game yang sedang dimainkan mulai dari sistem permainannya, cerita atau story dan karakter yang tersedia.

Dalam suatu kelompok merupakan kegiatan dan perbuatan yang dapat diukur dan diamati, dimana perilaku komunikasi yang mengacu 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(Abriani et al., 2018).

Dengan demikian berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa dimana game-game yang mereka mainkan kebanyakan jenis game yang kompetitif dimana game yang berjenis tersebut sangat sering update setiap minggunya dimana tentunya para pemain selalu membeli atau mengeluarkan uang untuk mendapatkan item terbaru hal ini tentunya dapat membuat tanpa mereka sadari mereka telah mengeluarkan uang yang terkadang tidak sedikit demi mendapatkan hasil yang memuaskan.

Perasaan juga dapat mempengaruhi perilaku pada remaja dalam melakukan tindakan komunikasi sosial yaitu memiliki unsur perasaan ketika mereka terlalu sering bermain game online seperti rasa bersalah atau merasa cemas saat bermain game online. Hal ini menjadi perilaku ketergantungan pada remaja saat mereka bermain game online, apabila game yang mereka mainkan berhenti beroperasi tentunya hal ini dapat merugikan mereka bahkan mereka pernah mencoba untuk mengatasinya dan mengurangi aktivitas bermain game online dengan mencari kegiatan yang dapat membuat mereka berhenti untuk bermain game tetapi tidak dapat bertahan lama.

## SIMPULAN

Penggunaan game online pada remaja dapat mempengaruhi gaya komunikasi pada saat bermain game

online yang dimana dapat mempengaruhi kepada setiap penggunaannya baik itu dari segi masalah kesehatan, perubahan komunikasi antar pemain dan tingkat tingkat ketergantungan mereka untuk mengatur waktu ketika terlalu sering bermain game online.

Setiap pengguna game online memiliki motif awal bermain game online yang berasal dari sendiri dan dari teman terdekat, dimana awalnya hanya sekedar coba-coba menjadi semakin serius memainkannya. Umumnya penggunaan game online hanya untuk melepas penat dan mencari kesenangan tetapi apabila terlalu berlebihan akan memiliki masalah bagi mereka. Dimana masalah gangguan kesehatan yang berlebihan dari waktu bermain game online pada remaja kelurahan basirih ialah Pegal-pegal pada bahu dan pinggang, Pergelangan tangan dan jari-jari yang sering mengalami kram, Mata menjadi cepat kelelahan, Kekurangan darah yang diakibatkan lupa makan dan kurangnya istirahat yang cukup. masalah positif kebanyakan dari mereka mendapatkan teman yang belum mereka kenal, mendapat pengetahuan, mencari jodoh dan menghilangkan stress pada saat bermain game online, sedangkan masalah negatif hanya mengalami gangguan pada badan yang tidak serius.

Interaksi komunikasi antar pemain game online dengan melalui chat dimana kebanyakan pemain tidak mengenal satu sama yang lain tentunya hal ini dapat diganti dengan penggunaan nama avatar yang dapat menjadi pengganti nama dari pemain game online, Penggunaan nama avatar bagi para remaja untuk mempermudah memahami ketika bermain, lebih aktif, menarik untuk didengar dan memudahkan mengatur strategi ketika bermain game online. Mereka tidak kenal satu sama yang lain ini terkadang mengakibatkan seringnya penggunaan bahasa kasar dan saling membully ketika bermain game online tentunya ini membuat orang lain yang sedang bermain tidak menyukainya tentunya ini dapat diatasi dengan melakukan fitur hide chat / mute voice. Perilaku atau tindakan remaja dimana setiap bermain game memiliki perbedaan masing-masing tergantung pesan yang disampaikan antar pemain.

Dari penggunaan game online pada komunikasi ketergantungan remaja yang memiliki unsur perasaan, dimana yang dirasakan ialah senang, nyaman, enjoy dan dapat berinteraksi antar sesama pemain. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi massa yang semakin berkembang pada internet ketika mereka tidak bermain ada merasakan kekosongan dalam hidup mereka dimana mengalami kebingungan hal ini sangat berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan pada diri mereka terhadap game online sehingga saat mereka menerima kritikan dari orang lain adanya unsur kurang percaya diri dan rasa kesal, karena mereka tidak ingin kritikan yang membuat tidak nyaman ketika bermain game online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abriani, Andi Indri, Abdullah, Zein, & Sumule, Marsia. (2018). PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS.” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v3i1.5080>
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, Funny, & Arifin, Hadi Suprapto. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Jurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–39.
- Alifiani, Herna, Nurhayati, Nurhayati, & Ningsih, Yulia. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Asih, Herlina Candra, & Wasisto, Joko. (2019). Peran Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan (UPT DISDIKBUD) Kecamatan Blado Dalam Pengembangan Perpustakaan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 180–189.
- Bungin, Burhan. (2021). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, cyber community, Media Sosial dan Doskursus Teknologi Media Komunikasi* (kedua; Boss Man & MiyaDi, eds.). Surabaya: KENCANA.
- Nuzuli, Ahmad Khairul. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Prasetya, Y. Y., La Tarifu, La Iba. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku

- Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(1), 1–16.
- Rafiq, Mohd. (2012). Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, VI(2), 01–13.
- Sudjatmika, Fransiska Vania. (2017). Pengaruh harga, ulasan produk, kemudahan, dan keamanan terhadap keputusan pembelian secara online di Tokopedia. com. *Agora*, 5(1).
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.