

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

1. Profil Desa Barurambat Timur

a. Identitas desa

Data Personil Desa

Nama Kepala Lurah : Khoirul Komar, S.IP, M.si

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pendidikan Terakhir : S2

Data Wilayah

Nama Desa : Desa Barurambat Timur Jl. Veteran

Kode Pos : 69382

Kecamatan : Pademawu

Kabupaten : Pamekasan

Provinsi : Jawa Timur

Luas Desa : 15,9326 Ha.

Komoditas Unggulan : Pertanian dan Perkebunan

Data Penduduk

Jumlah Penduduk : 5.696

Jumlah Laki-laki : 2.736

Jumlah Perempuan : 2.960

Jumlah KK : 1.878

Luas Wilayah : 159,2360

Kepadatan Penduduk : 3.577

b. Visi dan Misi Desa Barurambat Timur

1) Visi

Menjadikan Masyarakat yang Berilmu Pengetahuan Teknologi, Beriman dan Taqwa setra Bersih, Tentram dan Aman.

2) Misi

- a. Menjadikan Masyarakat Pademawu yang berilmu pengetahuan yang dilandasi dengan ras Iman dan Taqwa.
- b. Menjadikan masyarakat lingkungan Desa yang bersih , Tertib dan Aman
- c. Meningkatkan pendapatan ekonomi masyarakat Pademawu dengan meningkatkan produksi hasil pertanian dan perkebunan.
- d. Menjadikan semua jalan di desa padat (diaspali atau dipaving).

2. Gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legends*

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online* khususnya *game mobile legends* di Barurambat Timur Jl. Vetran Pamekasan. Berikut merupakan hasil wawancara dengan bapak Dhorif Tsabitul Azmi selaku ketua komunitas :

“Jadi gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game* khususnya *game mobile legends* banyak kata-kata yang kurang mendidik, kurang baik yang dimana ketika remaja atau anak-anak yang memainkan *game mobile legends* ini hampir semuanya mengucapkan perkataan yang kotor khususnya in *game*. Apalagi ketika bermain atau mabar yang dimana ada 5 orang bermain dan berkumpul di satu tempat tersebut itu perkataannya sangat *toxic* sehingga jika oranglain mendengarkan perkataan si pemain *mobile legends* otomatis mereka akan terganggu dengan perkataan kotor tersebut. Dan perkataan yang kurang sopan tersebut sudah menjadi kebiasaan

bagi para remaja, jadi ketika seorang remaja bermain dan baper dengan perkataan temannya itu dianggap atau istilahnya *Korang Abit Akancah*".¹

Hal ini juga disampaikan oleh M. Juniar Fajrus S anggota komunitas, sebagaimana petikan wawancara berikut :

“Menurut saya gambaran komunikasi interpersonal ketika seorang remaja memainkan *game* khususnya *mobile legends* sangat sering bahkan menjadi kebiasaan mengeluarkan kata kasar. Seperti halnya dalam *game* ketika seorang remaja memainkan *mobile legends* terus mereka mendapatkan kesempatan untuk meng kill musuh padahal itu sudah 100% mati tetapi malah di sampah atau dikill oleh teman sendiri yang dimana itu membuat emosi kita atau pemain tersebut menjadi naik.”²

Hal ini juga disampaikan oleh Royhan Fannani selaku anggota komunitas tersebut, sebagaimana petikan wawancara berikut.

“Menurut saya komunikasi interpersonal pada remaja saat bermain *game* khususnya *game mobile legends* sangat tidak mendidik karena pada saat bermain *game* tersebut banyak kata-kata kasar, kata-kata kotor yang tidak seharusnya keluar dari mulut seseorang. Jadi hal-hal salah seperti itu menjadi kebiasaan dan bisa menjadi watak atau kepribadiannya buruk di mata masyarakat sekitar dan tentunya bisa merubah pola pikir yang awalnya mempunyai pola pikir yang positif karena hal tersebut menjadi rusak dan selalu berfikiran negative”.³

Hal ini juga disampaikan oleh Shofwan Suhaili sebagai anggota komunitas *mobile legends* di Pamekasan , sebagaimana petikan wawancara berikut.

“Komunikasi interpersonal pada remaja di saat memainkan *game online* khususnya *mobile legends* cenderung kasar atau *toxic*, dimana komunikasi seperti ini dilakukan untuk menjatuhkan mental dari musuh. Dan hal ini bisa sampai ke ujaran kebencian dan hal rasisme yang membuat para remaja pecandu *game online* dengan mudah menebarkan ujaran kebencian dan kata-kata kasar lainnya. Tentu permasalahan ini sangatlah berdampak pada komunikasi si remaja atau si anak tersebut yang dimana jika komunikasinya

¹ M. dhorir Tsabitul Azmi, Ketua Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung, (10 April 2022)

² M. Juniar Fajrus S, Anggota komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung, (13 April 2022)

³ Royhan Fannani, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung, (14 April 2022)

terganggu otomatis anak tersebut akan canggung bahkan enggan untuk berbicara dengan temannya”.⁴

Hal ini juga disampaikan oleh Ananda Pratama selaku anggota komunitas *mobile legends*. Berikut petikan wawancaranya.

“Sebenarnya ada 2 macam komunikasi ketika memainkan *game mobile legends* komunikasi diluar *game*, kuminikasi didalam *game*. Ketika diluar *game* kumonikasinya hanya membahas hero yang di pick atau yang dipilih dan sebagainya. Ketika didalam *game* sekedar menginfokan skill dan spel musuh yang sedang cooldown. Yang dimana kedua hal tersebut sangat penting didalam permainan, jika salah satu dari kedua hal tersebut melenceng atau tidak ada, maka akan terjadi miss komunikasi didalam *game* tersebut yang dimana akan menimbulkan *toxic* pada satu tim”.⁵

Hal ini disampaikan oleh Muhammad Faradis selaku anggota komunitas *game mobile legends*. Sebagaimana petikan wawancaranya.

“Menurut Saya hubungan interpersonal pada remaja ketika memainkan *game online* khususnya *mobile legends*, mereka akan menciptakan chemistry dalam hubungan tersebut, dan ketika mereka ada masalah di dalam *game* mereka dapat memecahkan masalah tersebut dengan berkomunikasi yang baik dengan rekan tim mereka”.⁶

Hasil dari wawancara tersebut juga di perkuat dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Peneliti mengamati gambaran komunikasi interpersonal para pecandu *game* khususnya *game mobile legends* ketika memainkan *game* tersebut. Peneliti mengamati pemain sebelum mereka bermain pada awalnya mereka itu baik baik saja maksudnya komunikasi mereka itu terlihat bahkan sering bercanda gurau. Bahkan dari ketua komunitas itu ikut bercanda dengan anggota komunitas hal itu tentunya memberikan dampak positif bagi komunitas tersebut yang dimana jika membangun komunikasi yang baik itu akan berpengaruh bagi komunitas,

⁴ Shofwan Suhaili, anggota komunitas *game mobilelegend*, wawancara langsung (15 April 2022)

⁵ Ananda Pratama, Anggota Komuntas *game mobile legend*, wawancara langsung, (16 April 2022)

⁶ Muhammad Faradis, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung (17 April 2022)

maupun berpengaruh pada turnamen lokal. Dan ketika memasuki dimana fase mereka bermain *game mobile legends* maka dari situ permasalahan utama dimulai. Anggota komunitas tersebut mengatakan hal-hal yang tidak pantas seperti memanggil nama teman dengan sebutan hewan, mengatakan hal-hal kotor dimana itu semua pasti merugikan bagi pendengar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti komunikasi yang dilakukan oleh anggota komunitas tersebut akan meningkat seiring suasana permainan, semakin lama permainan maka tingkat ketegangannya semakin meningkat pula dan hal tersebut sering membuat komunikasi dari anggota komunitas tersebut menjadi sangat *toxic* terlebih ketika ada salah satu teman atau anggota komunitas tersebut melakukan kesalahan khususnya di dalam *game* maka teman yang lain kemungkinan besar akan mengeluarkan kata-kata kotor atau *toxic*.⁷

Observasi kedua dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 April 2022. Saat peneliti mengamati perilaku anggota komunitas setelah bermain *game* dimana komunikasi antara anggota komunitas sebelum bermain dan sesudah bermain *game* itu berbeda, yang awalnya komunikasi mereka baik dan setelah bermain *game* menjadi lebih tidak terkontrol komunikasinya. Komunikasi yang tidak terkontrol tersebut disebabkan karena kata-kata *toxic* pada saat in *game*, sehingga beberapa anggota ada yang merasa canggung dengan anggota komunitasnya sendiri. Tentunya hal tersebut sangat tidak baik bagi komunitas tersebut yang dimana akan berpengaruh pada prestasi maupun *gameplay* si anak bahkan jika hal tersebut terjadi maka *chimestry* dari komunitas itu sendiri

⁷ Observasi (18 April 2022 jam 11.00 di *Game House* Komunitas)

menjadi berkurang dan kemungkinan besar tim tersebut akan tersingkir jika mengikuti turnamen-turnamen yang ada di Pamekasan.⁸

Observasi di atas diperkuat dengan dokumentasi berupa gambaran ketika bermain *game mobile legend*. Berikut dokumentasi dari observasi tersebut :



foto 4.1 gambaran ketika bermain *game online Mobile legends*

Dokumentasi diatas menunjukkan bahwa pengakuan dari anggota mereka sering cekcok sebab kata-kata yang diucapkan oleh salah satu anggota dari komunitas tersebut. Sehingga anak atau anggota komunitas yang *toxic* tersebut posisinya diganti menjadi cadangan agar chimestry dari komunitas tersebut tetap solid. Maka dapat disimpulkan komunikasi yang *toxic* atau kurang baik akan berakibat fatal baik dari segi anggota maupun dari komunitas itu sendiri. Dan ini tidak berlaku hanya di dalam in *game* saja melainkan komunikasi yang *toxic* akna berakibat fatal jika di terapkan di kehidupan kita sehari-hari yang dimana jika ada seorang warga mendengarkan hal-hal yang kotor maupun *toxic* maka kemungkinan besar komunitas tersebut akan dinilai

⁸ Observasi (18 April 2022 jam 22.00 di *Game House* Komunitas)

kurang bagi warga sekitar. Jadi hal tersebut harus benar-benar dipantau oleh ketua komunitasnya agar kata-kata kotor yang dikeluarkan oleh anggota tidak diterapkan pada lingkungan sekitar yang dimana hal tersebut pasti memiliki tanggapan yang tidak baik bagi warga sekitar.⁹

Temuan peneliti yang berkaitan dengan gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile* yaitu :

- a. Komunikasi interpersonal yang kurang baik didalam anggota komunitas yang cenderung berkata *toxic* ketika berada didalam *game*.
- b. Adanya perdebatan dengan anggota komunitas sendiri yang biasanya disebabkan oleh komunikasi yang kurang baik atau merasa tersinggung oleh perkataan anggota komunitas khususnya komunitas *mobile legends*.

3. Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Remaja Pecandu *Game online Mobile legend*

Pada fokus yang kedua peneliti akan mengkaji tentang dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legends* di pamekasan. Berikut ini merupakan hasil wawancara dengan ketua komunitas yaitu Dhorif Tsabitul Azmi.

“menurut saya dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legends* berdampak pada komunikasi yang kurang baik yang dimana ada sebagian anak yg tidak mengikuti alur dan ada juga anak yang mengikuti alur. Maksudnya jika anak tersebut mabar dengan orang yang sering *toxic* dan anak tersebut keseringan bermain dengan orang tersbut maka anak tersenut akan ikut mengucapkan hal-hal yang *toxic*, dan apabila seorang anak mabar dengan orang yang *toxic* tetapi si anak memiliki pemikiran yang bagus pasti anak

⁹ Dokumentasi (*Game House* komunitas 18 April 2022)

tersebut pasti menjauhi atau tidak maabar dengan orang tersebut karena dia tahu orang itu memberi dampak yang buruk”.¹⁰

Hal ini juga disampaikan oleh M. Juniar Fajrus S selaku anggota komunitas *mobile legends* sebagaimana petikan wawancara berikut.

“Menurut saya dampaknya sangat buruk, yang dimana remaja tidak dapat mengontrol kata-kata ketika emosi yang berdampak berkelanjutan kehidupan sehari-hari seperti mengatakan hewan kepada teman. Hal ini sangatlah tidak baik seakan-akan anak tersebut tidak berpendidikan padahal anak tersebut memiliki pendidikan minimal SMA yang seharusnya diajarkan tata krama atau sopan santun kepada orang lain”.¹¹

Royhan Fannani selaku anggota komunitas memberikan pendapat tentang dampak *game online mobile legends* ini berikut petikan wawancaranya.

“ dan bagaimana dampak *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada remaja pecandugame *online* khususnya *mobile legends*. Menurut saya tidak jauh beda dengan dampak secara luas tentang *mobile legends* anak-anak Pamekasan sering menggunakan kata kasar atau kata kotor untuk berkomunikasi dengan teman maupun musuh di *game* tersebut. Sehingga dampak yang terjadi orang-orang atau anak-anak Pamekasan membiasakan hal yang salah seperti berkata kasar atau kotor (*toxic*) intinya dampak *game online* ini sangat berdampak buruk. Jika hal tersebut dibiarkan maka akan menjadi masalah jika perkataan tersebut tidak sengaja terucap pada oranglain atau orang yang lebih tua dari anak tersebut. Tentunya hal ini sanat tidak baik jika anak tersebut salah ucap karena yang akan dicurigai pasti guru disekolahnya. ¹²

Hal ini juga disampaikan oleh Shofwan Suhaili selaku anggota komunitas *mobile legends*, sebagaimana petikan wawancara berikut.

“dampak dari komunikasi interpersonal *game online mobile legends* yang cenderung kasar membuat para remaja dengan terbiasa berkomunikasi saling memaki satu sama lain. Hal ini juga berdampak pada persepsi masyarakat umum melihat komunikasi sosial para remaja pecandu *game online* tersebut dengan anggapan tidak ada sopan santun sama sekali dalam berkomunikasi. Terkadang pecandu *game online* tersebut acuh tak acuh

¹⁰ M.Dhorif Tsabitul Azmi, Ketua Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung,(10 April 2022)

¹¹ M.Juniar FajrusS, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung, (13 April 2022)

¹² Royhan Fannani, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung (14 April 2022)

dengan keadaan sosial sekitar, yang membuat masyarakat mempunyai perspektif negatif terhadap pecandu *game online* khususnya *game mobile legends*.¹³

Hal ini juga disampaikan oleh Ananda Pratama selaku anggota komunitas *game mobile legends*. Sebagaimana petikan wawancaranya.

“Menurut saya, komunikasi interpersonal pada remaja yang candu terhadap *game mobile legends* sekedar membahas meta-meta atau hero yang over power di *mobile legends* season ini, sehingga sampai membentuk komunitas *game mobile legends* di Pamekasan. Yang dimana akan berdampak pada komunikasi si anak jika berlebihan bermain *game* tersebut. Setidaknya anak yang memainkan *game mobile legends* itu minimal 3 jam dan jika melebihi itu bisa dibilang kecanduan yang dimana akan berdampak pada sosialisasi si anak”.¹⁴

Hal ini juga disampaikan oleh Muhammad Faradis selaku anggota komunitas *game mobile legends*. Berikut petikan wawancaranya.

“ Menurut saya dampaknya itu ada positif dan negatif. Positifnya itu mereka bisa bertemu dengan orang orang baru yang mungkin mempunyai skill di atas rata rata. Negatifnya itu bisa membuat orang yang memainkan *game* tersebut komunikasinya menjadi berantakan (*TOXIC*) yang di mana membuat masyarakat sekitar itu tidak suka mendengarkan kata kata kotor yang di sampaikan dari perkataan anak tersebut. Misalnya memanggil nama teman dengan panggilan binatang”.¹⁵

Dari hasil paparan wawancara yang dilakukan peneliti di atas, maka dapat dikatakan bahwasanya dampak dari *game online* terlebih di *game mobile legend* sangatlah nampak, terlebih dampak negatif yang lebih dominan. Salah satu contohnya adalah ketika remaja tersebut beraktifitas sehari-hari sering mengeluarkan kata-kata *toxic* yang pastinya mereka dapatkan ketika bermain *game mobile legend*. Kata-kata *toxic* tersebut

¹³ Shofwan Suhaili, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung (15 April 2022)

¹⁴ Ananda Pratama, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung, (16 April 2022)

¹⁵ Muhammad Faradis, Anggota Komunitas *game mobile legend*, wawancara langsung (17 April 2022)

pastinya berpengaruh terhadap komunikasi intrapersonalnya ketika dengan orang lain karena semua orang pastinya tidak ingin mendengarkan kata-kata *toxic* bahkan mereka menilai remaja yang sering melontarkan kata-kata *toxic* itu dinilai kurang sopan ketika berkomunikasi dengan orang disekitarnya.

Pada tanggal 20 April peneliti melakukan observasi di lapangan. Dimana komunikasi interpersonal pada remaja khususnya komunitas tersebut sudah terbiasa menggunakan kata-kata kasar yang dimana meskipun mereka tidak bermain *game mobile legend* mereka tetap berkata *toxic* kepada temannya. Bahkan menjadi hal candaan bagi mereka dan tentunya hal itu sangatlah tidak baik jika didengarkan langsung oleh masyarakat sekitar. Hal ini di dukung oleh wawancara yang dilakukan oleh peneliti bahwasanya orangtua mereka tidak terlalu senang bahkan tidak senang jika anaknya berkata hal-hal yang tidak pantas diucapkan karena menurut mereka kata-kata yang kotor memiliki nilai yang negatif jika di dengarkan oleh oranglain.¹⁶

Untuk mengihndari kesalahan dalam meneliti, maka peneliti melakukan observasi kedua yang dilakukan pada tanggal 21 April. Dalam pengamatan tersebut terlihat anggota komunitas bermain *game online* tersebut dengan santai dan have fun. Akan tetapi ketika tempo permainan berubah atau sedang berada di posisi tertekan komunikasi mereka itu menjadi tidak terkontrol dan menjadi saling menyalahkan satu samalain.

¹⁶ Observasi (20 April 2022 jam 15.00 di *Game House* Komunitas).



hingga ada yang berdebat karena kesalahan yang dilakukan oleh salah satu anggota komunitas tersebut.¹⁷

Hasil observasi diatas diperkuat dengan adanya dokumentasi sebagai berikut : foto 4.2 perdebatan antara sesama anggota komunitas *game Mobile legends*

Dokumentasi di atas menunjukkan bahwa anggota komunitas ketika selesai memainkan *game mobile legend* dan mendapatkan kekalahan mereka cenderung saling menyalahkkn satu samalain apalagi komunikasi mereka itu lebih kearah yang negatif dan merugikan diri-sendiri. Dampak dari hal tersebut tentunya menjadi permasalahan yang sangat serius jika perkataan atau komunikasi yang bersifat negatif tersebut dilanjutkan.¹⁸

Temuan peneliti yang berkaitan dengan gambaran komunikasi interpersonal pada komunitas remaja pecandu *game online mobile* yaitu :

¹⁷ Observasi (21 April 2022 jam 20.00 di *Game House* komunitas)

¹⁸ Dokumetasi (*Game House* Komunitas 21 April 2022)

- a. Perkataan *toxic* yang dilakukan oleh anggota komunitas *game mobile legends* di Pamekasan, tidak hanya di dalam *game* mereka *toxic* bahkan diluar *game* pun mereka tetap *toxic*.
- b. Dampak *game online mobile legends* lebih dominan pada dampak negatifnya, meskipun adapun beberapa orang yang menyebutkan bahwasanya *game mobile legends* ini ada dampak positifnya.

B. Pembahasan

1. Gambaran komunikasi interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legends*

Dalam penelitian ini seluruh pecandu *game online mobile legend* memiliki tahapan awal dan latar belakang bermain *game mobile legend* yang berbeda-beda yang dimana setiap karakter individu memiliki *gameplay* atau cara bermain yang berbeda-beda ada yang ketika bermain memiliki karakteristik yang enjoy adapula yang memiliki karakteristik bermain yang sering *toxic* kepada teman maupun *toxic* kepada musuh. ketertarikan dan dorongan untuk bermain *game online* pun timbul dalam diri sendiri maupun dari ajakan dari komunitas ataupun dari teman sendiri. bersebut berapa orang mengakui bahwa minat terhadap *game online* timbul dalam diri sendiri. pada awalnya mereka hanya sekedar mencoba-coba untuk bermain *game* sendiri dirumah sekedar menghibur diri dan sekedar menghilangkan rasa stress namun ketika *gameplay* anak tersebut meningkat otomatis rank anak tersebut juga meningkat jadi anak tersebut kemudian diajak temannya bermain bersama sehingga pada akhirnya mereka yang jago akan di rekrut oleh komunitas-komunitas *game mobile*

legends. Sementara lainnya mengatakan bahwa mereka termotivasi karena menonton proplayer yang ada di Youtube jadi mereka tertarik dan merasa kagum ketika melihat *gameplay* dari seorang proplayer tersebut.

peneliti melihat bahwa motivasi bermain *game mobile legends* yang timbul dari diri sendiri pecandu *game mobile legend* tersebut masing-masing dapat ditinjau dari beberapa aspek kebutuhan. yang pertama aspek *Need For Achievement* (pencapaian) dimana kebutuhan pecandu *game mobile legend* ketika bermain didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai Ranking yang lebih tinggi guna mendapatkan penghargaan dari sesama player *game mobile legend* itu sendiri. Yang dimana ketika seorang player memiliki Ranking yang lebih tinggi atau point yang lebih tinggi dari temannya dia pasti cenderung akan sungkan atau ragu untuk ikut bermain bersama teman yang memiliki point dibawah dirinya. serta kebutuhan untuk mencapai finansialnya yang didapatkan ketika mengikuti turnamen lokal yang nantinya akan menghasilkan penghasilan tambahan bagi pecandu *game mobile legends* itu sendiri. Pecandu *game mobile legend* mengungkapkan bahwa didalam *game mobile legend* terdapat Ranking Point yang dijadikan tolak ukur ketika bermain bersama *mobile legend*. Player yang memiliki point tinggi pasti tidak akan ikut bermain dengan point yang lebih rendah hal itu pastinya akan timbul komunikasi yang kurang baik dengan sesama teman karena terlalu pilih-pilih ketika di ajak bermain. Jadi mereka yang memiliki point tinggi pasti mempunyai pemikiran yang negatif dengan temannya karena dia menghabiskan waktu hanya untuk mencari point yang tinggi. hal ini sesuai dengan pendapat

Kwun Chung dan Lee yang mengatakan bahwasanya remaja cenderung untuk meningkatkan waktu yang dihabis-habiskan untuk internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orangtuanya.¹⁹ Biasanya para remaja yang candu akan *game online* akan memiliki permasalahan pada sosialnya atau bisa dibilang antisosial. Yang dimana remaja tersebut akan susah diajak bicara dan lebih cenderung menyendiri daripada berkelompok hal tersebut akan berdampak pada kepribadian si anak. Entah itu bermasalah pada komunikasinya yang dimana menjalin komunikasi yang baik dengan oranglain tidaklah mudah. Maka dari itu, peran orangtua disini sangatlah penting bagi keberlangsungan hidup si anak. Terutama pada komunikasinya, terutama pada era milenial seperti saat ini. Tentunya sangat dibutuhkan entah itu digunakan kepada sesama teman ataupun digunakan kepada khalayak. jadi semakin tinggi point player tersebut semakin percaya diri bahwa dirinya itu paling hebat diantara teman-temannya. Dan ada beberapa player yang hanya memainkan *game mobile legends* sekedar bersenang-senang bersama teman yang memiliki satu hobi yang sama. Mereka pun bersama sama mencari penghasilan dari *game mobile legend*, dimana biasanya terdapat turnamen-turnamen yang diselenggarakan baik dari tingkat bawah seperti turnamen yang diselenggarakan oleh Cafe-Cafe sampai tingkat turnamen internasional. ketika seorang player mencapai juara dalam turnamen lokal ketua komunitas pasti akan membagi rata reward yang di dapatkan dari turnamen yang mereka menangkan.

¹⁹ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya,"Jurnal Psikologi, vol.27, No.2 (2019), 151

Kedua *Needs for Affiliation* (hubungan) pada kebutuhan ini pecandu *game online mobile legends* mencoba untuk menjalin persahabatan dengan pemain *game mobile legends* lainnya dimana mereka awalnya tidak memiliki banyak jalinan pertemanan maka mereka mencoba memainkan *game mobile legend* ini guna untuk memperbanyak teman. Mereka mencoba untuk memenuhi kebutuhan akan pertemanan dengan teman yang memiliki hobi yang sama dengan itu hubungan yang mereka jalin akan menjadi lebih baik dan tentunya akan membentuk chemistry yang sangat baik sehingga akan berpengaruh pada komunikasi yang baik pula. Ketika seorang player memiliki chemistry yang baik dengan temannya, kemungkinan besar ketika mengikuti turnamen komunitas yang mereka ikuti akan juara dan tentunya hal ini berdampak positif dan menguntungkan bagi player maupun komunitas tersebut.

2. Dampak *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada remaja pecandu *game online mobile legend*

Sebelum memainkan *game mobile legend* biasanya pemain berkomunikasi dengan normal dan tidak *toxic* bahkan mereka bercanda gurau membahas hal-hal yang menarik. Namun ketika mereka memulai memainkan *game online* khususnya *game mobile legend* komunikasi mereka mulai tidak terkontrol dan mengarah pada hal-hal yang tidak pantas diucapkan seperti mencaci maki temannya sendiri bahkan lebih parah. Hal ini tentunya menjadi masalah yang sangat serius bagi keseharian player yang *toxic* tersebut dan jika diteruskan akan menjadi kebiasaan dan bisa membuat pecandu *game online* tersebut menjadi

kecepolan mengucapkan hal-hal *toxic* kepada orang yang lebih tua dari dirinya.

komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pecandu *game online* lebih banyak digunakan didalam dunia virtual. Hal ini dikarenakan intensitas bermain *game online* mereka lebih tinggi dibandingkan dengan bersosialisasi dengan masyarakat diluar *game online*. Pecandu *game online mobile legend* tersebut cenderung akan bersosialisasi dengan teman-teman didalam dunia virtual nya sebagai kompensasi atau peralihannya akan interaksi diluar dunia virtual tang lebih rendah. Hal ini tidak bisa dianggap hal yang biasa karena jika anak jarang berkomunikasi dengan masyarakat sekitar kemungkinan besar anak tersebut tidak akan mempunyai teman di luar *game online* tersebut. Bahkan menjadi pribadi yang sering menyendiri karena anak tersebut hanya mempunyai teman didalam *game online* sedangkan untuk kesehariannya anak tersebut kekurangan bahkan tidak mempunyai teman.

Pada dasarnya jika seorang anak memainkan *game online* tidak melebihi 4 jam anak tersbut dikatakan masih normal dan tidak bermasalah dengan maksud bermain *game* terseut untuk menghilangkan stres atau menghilangkan rasa jenuh dengan aktivitas kesehariannya. dan ketika seorang anak memainkan *game* melebihi 4 jam maka dari itu anak tersebut dikatakan bermasalah hal ini seperti yang diungkapkan oleh Han, Hwang, dan Renshaw bermain *game online* dikatakan bermasalah apabila melebihi dari 4 jam setiap hari. Griffiths, Davies,

dan Chappell mengungkapkan bahwa pemainusia remaja menghabiskan lebih banyak wak dan memiliki keterikatan yang lebih kuat dengan *game online* dibandingkan dengan pemain usia dewasa. Fenomena yang terjadi saat ini menunjukkan adanya remaja yang kecanduan *game online*. Berdasarkan penelitian Jap, Tiatri, Jaya, dan Sureja terungkap remaja di Indonesia 10,5% mengalami kecanduan akan *game online* ini. Fenomena kecanduan *game online* ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya yang menjadi pecandu *game online*. Hal ini tentu akan berdampak buruk bagi perkembangan remaja.²⁰ Pecandu *game mobile legend* mengatakan bahwa *game online* saat ini bukan hanya sekedar permainan namun bisa saja dijadikan media komunikasi yang bisa dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja. Adanya interaksi didalam *game online* bisa digunakan untuk mendaptkan atau bertemu dengan teman baru dan bahkan bisa kenal dengan orang-orang diluar negeri sehingga bisa sedikit belajar tentang bahasa-bahasa asing. Hal itu jika *game online* digunakan dengan benar dan dengan tujuan yang jelas, akan berbeda jika *game online* digunakan dengan maksud negatif yang dimana akan berdampak pada keseharian pecandu *game online* terserbut. Tidak hanya hal-hal yang *toxic* saja yang terjadi bahkan hal-hal rasis pun sering terjadi bahkan terjadi pembunuhan karena hal tersebut. Jika hal tersebut diketahui oleh pihak yang berwenang tentu hal tersebut tidak bisa dibiarkan dan bisa membuat player yang melakukan hal itu akan dipenjara. Tentunya hal

²⁰ Eryzal Novrialdy, Rozi Atyarizal, "Online game addiction in addolescent: what should school counselor do?," *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, vol. 7, No. 3 (2019), 98

ini sangat berdampak pada mental bahkan kepribadian pecandu *game online* yang dimana player akan depresi dan bahkan tidak bisa berfikir hal-hal yang positif.