

## Analisis Faktor Penyebab Anak Remaja Kecanduan Bermain Game Online

**Ade Kasantarino**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Univesitas Teknologi Sumbawa,  
Indonesia

**Lalu Ahmad Taubih**

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Univesitas Teknologi Sumbawa,  
Indonesia

Alamat: Universitas Teknologi Sumbawa

[adekasantarino2107@gmail.com](mailto:adekasantarino2107@gmail.com)

**Abstract:** *Online games are a type of video game that can only be run if a device used to play games is connected to an internet network. So, if someone wants to play online games, the device he uses must be connected to the internet network. If not, then it is very likely that online games cannot be played. Online game addiction is a type of addiction caused by internet technology. The internet can cause addiction, one of which is Computer Game Addiction (playing games excessively). Online games are part of the internet that are frequently visited and are very popular and can cause addiction that has a very high intensity. The research objective of the problems to be achieved through this research is to find out the factors that cause teenagers to be addicted to playing online games in Orong Bawa Village. The research used in this research is descriptive qualitative, namely describing data as it is and explaining data or events with qualitative explanations, expressed through qualitative methods. From the results the researchers analyzed that in this study there were also the author can draw the conclusion that there are several young informants in Deisa Orong Bawa Utan District who can be an illustration based on the theory used by researchers as a reference, namely where to use intrapersonal communication, interpersonal communication and group communication. The addiction factor for playing online games is influenced by 2 factors as already explained that these factors are internal factors including self-will, feeling bored, unable to set priorities and lack of self-control and external factors include unfavorable environment, not having social relationships with people old.*

**Keywords:** *Addiction Factors; Online Games; Internet technology*

**Abstrak :** Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang ingin bermain game online maka perangkat yang ia gunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan game online tidak dapat dimainkan. Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah komputer *game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi. Tujuan Penelitian dari permasalahan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab anak remaja kecanduan bermain game online di Desa Orong Bawa. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan data sebagaimana adanya dan menjelaskan data atau peristiwa dengan penjelasan kualitatif, diungkapkan melalui metode kualitatif. Dari hasil yang peneliti analisis bahwa dalam Penelitian ini juga penulis bisa menarik kesimpulan bahwasannya ada beberapa remaja informan di Desa Orong bawa Kecamatan Utan yang bisa menjadi gambaran berdasarkan teori yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan yaitu dimana menggunakan komunikasi Intrapersonal, Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Kelompok. Faktor kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan bahwa faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya self-control dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dengan orang tua.

**Kata kunci:** Faktor Kecanduan; Game Online; Teknologi Internet.

## **LATAR BELAKANG**

Menurut Hurlock dalam Novrialdy (2019) Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja akan mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan dihadapkan dengan berbagai kecanggihan teknologi yang memudahkan mereka untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan (Novrialdy, 2019).

Masa remaja, menurut John W. Santrock dalam bukunya tahun 2001 *Life-span Development: Lifetime Development*, merupakan tahap perkembangan yang terjadi antara masa kanak-kanak dan kedewasaan dan ditandai dengan perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Usia remaja sederajat umumnya berusia sekitar 12-18 tahun atau berada pada masa remaja awal, sehingga pada usia tersebut biasanya remaja akan mencari kesenangannya dikala merasa bosan.

Salah satu hobi remaja yang marak di jaman sekarang ialah game online. Game online memiliki dampak positif dan dampak negatif. Namun apabila digunakan secara berlebihan maka akan berdampak negatif bagi lingkungan dan perkembangan remaja (Riswanto & Fauziah, 2022). Menurut Fitra Rahim dalam Riswanto & Fauziah (2022) Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya adalah permainan dan online artinya adalah daring (dalam jaringan). Jika dua kata ini digabungkan, maka terbentuk suatu makna baru yang tak jauh-jauh dari pengertian dasar kedua kata itu yakni permainan dalam jaringan.

Game online adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Jadi, apabila seseorang ingin bermain game online maka perangkat yang ia gunakan harus terhubung dengan jaringan internet. Jika tidak, maka besar kemungkinan game online tidak dapat dimainkan (Riswanto & Fauziah, 2022).

Game online sangat digemari oleh masyarakat khususnya remaja, biasanya para remaja memainkan game online ini di warung internet (warnet), remaja yang sudah terlalu asik bermain biasanya lupa akan waktu dan tugas-tugas penting. Masalah ini juga menimpa sebagian besar remaja di daerah Sumbawa khususnya di Kecamatan Utan, Desa Orong Bawa, banyak sekali remaja yang rela menghabiskan waktunya berjam-jam dan terkadang melupakan kewajiban yang lainnya dikarenakan kecanduan bermain game online.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah komputer game *Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (Riswanto & Fauziah, 2022).

Game online sangatlah menyenangkan, game online memberikan efek kecanduan bagi pemainnya dikarenakan dari segi permainannya, game online sendiri memiliki fitur seperti gambar yang *hard devinition* (HD), game online didesain semanarik mungkin, memiliki kualitas gambar di atas 480p atau 720p. Game online yang paling diminati remaja saat ini adalah game dengan fitur perang yang dapat dimainkan secara sendiri atau bermain bersama dengan teman-teman. Bermain game online menjadi salah satu hiburan bagi semua kalangan, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.

Berdasarkan hasil observasi sementara yang peneliti lakukan pada penelitian ini, jenis game online yang sangat diminati anak remaja di Desa Orong Bawa, Kecamatan Utan, Kabupaten Sumbawa diantaranya adalah Free Firedan Mobile Legend dengan alasan karena permainan tersebut menyenangkan, ruang penyimpanan di smartphone tidak terlalu besar dan tidak banyak memakai paket data, disamping itu mereka juga dapat berkomunikasi melalui game tersebut kepada banyak pengguna dari berbagai negara.

Dari permasalahan yang penulis rumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor penyebab anak remaja kecanduan bermain game online di Desa Orong Bawa.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **Perilaku**

#### **a. Pengertian Perilaku**

Perilaku atau aktivitas tersebut secara garis besar merupakan perilaku terbuka atau perilaku internal. Demikian pula, selain fungsi motorik, fungsi tersebut juga mencakup fungsi emosional dan kognitif. Seperti diketahui, perilaku atau aktivitas yang terjadi pada individu atau organisme tidak muncul dengan sendirinya, melainkan muncul sebagai akibat adanya rangsangan, baik eksternal maupun kognitif, diterima oleh fungsi organisme yang bersangkutan rangsangan batin. Namun, sebagian besar perilaku organisme merupakan reaksi terhadap rangsangan eksternal. Bagaimana hubungan antara stimulus dan perilaku adalah respon merupakan perspektif yang belum terintegrasi dikalangan para ahli. Beberapa ahli menganggap perilaku ini sebagai respon terhadap

suatu stimulus, yang sangat ditentukan oleh keadaan stimulus tersebut, dan individu atau organisme seolah-olah tidak memiliki kemampuan untuk menentukan kemampuannya dalam menentukan tingkah lakunya (Abu Ahmadi, 2005).

Apa yang dipaparkan diatas menunjukkan bagaimana perilaku itu muncul, perilaku muncul sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dan organisme. Bagaimana pengaruh perilaku belum nampak dalam formulasi tersebut. Menurut Bandura (1997) dikutip Bimo Walgito mengemukakan suatu formulasi mengenai perilaku, dan sekaligus dapat memberikan informasi bagaimana peran perilaku itu terhadap lingkungan dan terhadap individu atau organisme yang bersangkutan. Ini berarti bahwa perilaku individu dapat mempengaruhi individu itu sendiri, disamping itu perilaku juga berpengaruh pada lingkungan, demikian pula lingkungan dapat mempengaruhi individu, demikian sebaliknya.

b. Jenis Perilaku

Menurut pendapat Skinner (1976) dikutip Bimo Walgito, yaitu membedakan perilaku menjadi 2 yaitu perilaku yang alami (*innate behavior*) dan perilaku operan (*operant behavior*) perilaku alami yaitu perilaku yang dibawa sejak organisme dilahirkan, yaitu yang berupa refleksi-refleksi dan insting-insting. Sedangkan perilaku operan yaitu perilaku-perilaku yang dibentuk melalui proses belajar (Bimo Walgito, 2007).

Pada manusia perilaku psikologis ini dominan, sebagian besar perilaku manusia adalah perilaku yang terbentuk, perilaku yang diperoleh, perilaku yang dipelajari melalui belajar. Perilaku refleksif pada dasarnya adalah perilaku yang tidak terkendali. Hal ini karena perilaku refleksif adalah perilaku alami, bukan perilaku yang terkondisi. Tingkah laku operan atau tingkah laku psikologis adalah tingkah laku yang dapat dibentuk, dipelajari dan dikendalikan karena dapat berubah selama belajar. Selain tingkah laku manusia yang dapat dikendalikan, tingkah laku manusia juga merupakan tingkah laku yang terintegrasi, artinya seluruh individu atau organisme terlibat dalam tingkah laku itu.

### **Pengertian Game Online**

Game online adalah salah satu jenis permainan komputer atau smartphone yang menggunakan internet sebagai media permainannya. Internet dapat berupa modem, koneksi kabel atau kartu paket internet lainnya. Perluasan game online mencerminkan perluasan umum jaringan komputer dari jaringan area lokal kecil keinternet, serta pertumbuhan koneksi internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari grafik lingkungan berbasis teks

sederhana hingga game dengan dunia virtual yang di isi oleh banyak pemain secara bersamaan.

Game online merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang bertemakan hiburan dan segala permainan termasuk dalam aplikasi pendukung. Bahkan bukan hanya hiburan, banyak yang menjadikan game online sebagai salah satu pekerjaan penghasilan pendapatan baru saat ini. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kompetisi permainan yang berlangsung dan para pemenang nantinya mendapatkan berbagai hadiah.

Salah satu keuntungan bermain online adalah kemampuan untuk terhubung bermain dengan pemain lain. Dulu, pemain biasanya harus bertemu dan bertatap muka jika ingin bermain. Tetapi dengan game online, pemain tidak harus pergi dan bermain secara tatap muka. Ini hanya perlu dilakukan dengan komputer atau smartpone yang terhubung ke internet. Keuntungan lain dari game online adalah tersedianya berbagai game. Perusahaan yang terlibat dalam industri perjudian terus melakukan perubahan pada game atau mengembangkan game baru yang terus menghadirkan suasana baru dalam game kepada para pemain.

Pengertian game online menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, game online adalah sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan bermain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Permainan daring terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Dalam game online memiliki beberapa bentuk tampilan desain grafis sebagai pendukung dari suasana baru pada game tersebut:

a. Dua Dimensi (2D)

Pada tampilan ini game yang dimainkan bersifat ringan dan tidak membebani sistem. Kekurangan dalam tampilan 2D pada game ialah kualitas gambar yang tidak enak di pandang oleh para penikmat game dan engan sangat cepat membuat para penikmatnya untuk tidak memainkan game tersebut lagi.

b. Tiga Dimensi (3D)

Tampilan pada game 3D memiliki grafik yang lebih baik dari pada 2D dengan menampilkan gambar yang lebih realita dan mirip dengan kehidupan nyata. Dengan tampilan yang begitu menarik akan membuat para penikmat game akan lebih santai ketika memainkannya.

Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer adalah program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer (Reddy Gede Eko, 2009). Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan istilah game online merujuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet dan memiliki grafik yang lebih menarik. Bahkan didalam game online tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang.

### **Pendekatan Psikologi Komunikasi menurut Fisher**

Jika kita melihat pemikiran tentang ruang lingkup psikologi komunikasi, kita melihat bagaimana George A. Miller dalam ( Ritonga, 2019) mendefinisikan psikologi komunikasi, yaitu: ilmu yang mencoba untuk menggambarkan, memprediksi dan mengendalikan peristiwa mental dan perilaku dalam komunikasi. Komunikasi adalah peristiwa sosial yang terjadi ketika orang berinteraksi dengan orang lain. Ketika ditanya di mana letak psikologi komunikasi, jawabannya adalah kita cenderung mengaitkannya dengan psikologi sosial, karena pendekatan psikologi sosial juga merupakan pendekatan psikologi komunikatif.

Hubert Bonner (1953 : hal3) dalam ( Ritonga, 2019 ) menyimpulkan bahwa psikologi sosial adalah studi ilmiah tentang perilaku manusia. Dalam pembahasan psikologi komunikasi, masalah perilaku manusia dipandang sebagai interaksi dan hubungan timbal balik dan interaksi dengan orang lain dalam kehidupan kelompok sosial, selain masalah dalam kehidupan individu dengan anomali dalam karakter dan kepribadian yang mendapatkan kualitas dasar. dan tekanan analitis yang luas, karena manusia adalah makhluk hidup, makhluk hidup sosial dan individu. Salah satu definisinya juga menyatakan bahwa pentingnya psikologi sosial terbatas, karena psikologi sosial merupakan dasar perkembangan psikologi komunikatif.

Psikologi Komunikasi merupakan ilmu yang berusaha menguraikan, menafsirkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan *behavioral* dalam komunikasi. Peristiwa mental sesuatu yang disebut oleh Fisher "*internal mediation of stimuli*", sebagai akibat berlangsungnya komunikasi. Peristiwa behavioral adalah hal yang terlihat ketika orang sedang berkomunikasi (Miller, 1974: 4 dalam Rakhmat, 2002: 9) dalam (Wahyuningsih dkk, 2014).

Fisher dalam (Ritonga, 2019) mengidentifikasi empat karakteristik pendekatan psikologis untuk penerimaan sensorik komunikasi stimuli secara indrawi (*Sensoryreception of stimuli*), proses yang mengantari stimuli danrespons (*internal mediattion of stimuli*),

prediksi respon (*prediction of response*) dan penguatan respon (*reinforcement of responses*). Psikologi berasumsi bahwa komunikasi dimulai dengan input ke organ indera kita berupa data. Rangsangan berupa orang, pesan, suara, warna, secara detail segala sesuatu yang mempengaruhi kita merupakan unit rangsangan yang terdiri dari rangsangan yang berbeda-beda pemandangan, suara, bau, dll. Rangsangan tersebut kemudian diolah di dalam “kotak hitam” jiwa kita, yang tidak pernah kita alami, kita hanya menarik kesimpulan dari proses yang berlangsung di dalam “kotak hitam”.

Empat ciri pendekatan tersebut antara lain :

a. Penerimaan stimuli secara indrawi (*sensory reception of stimuli*)

Proses ini, komunikasi diawali ketika panca indera kita diterpa oleh stimuli, panca indera tersebut adalah mata, hidung, mulut, telinga dan kulit. Stimuli ini dapat berbentuk orang, pesan suara warna dan semacamnya yang bisa mempengaruhi indera.

b. Proses mengantarai stimuli dan respon (*internal mediation of stimuli*)

Pada proses ini, stimuli dijarah dengan alat indera kemudian diolah dalam otak. sehingga kita akan mengambil kesimpulan terhadap proses penjarangan yang terjadi pada otak dari respon yang dijarah. Hal itu ditandai dengan respon tepuk tangan, senyuman, dan meloncar riang gembira.

c. Prediksi Respon (*prediction of response*)

Pada proses ini respon yang terjadi pada masa lampau dapat dilihat dan diprediksi responnya untuk masa depan. Kuncinya bahwa kita harus mengetahui sejarah respon terdahulu, sebelum kita memprediksi respon individu pada saat ini.

d. Penguatan Respon (*reinforcement of responses*)

dalam respon penguatan ini, akhirnya akan menimbulkan perhatian pada memori penyimpanan dan penghubung masa lalu dan masa sekarang.

Dalam psikologi, komunikasi dimulai ketika rangsangan dalam bentuk data mentah tiba di organ indera kita dan kemudian otak kita bereaksi secara psikologis. Psikologi komunikatif juga mempelajari bagaimana tanggapan masa lalu dapat memprediksi tanggapan masa depan. Ketika individu berinteraksi dan saling mempengaruhi :

1. Terjadi proses belajar yang melibatkan aspek kognitif dan afektif (aspek berpikir dan merasakan),
2. Proses memperoleh dan menerima simbol (komunikasi), dan
3. Mekanisme pengaturan diri seperti sosialisasi, permainan peran, pengakuan, refleksi, agresivitas, dll. (Maulana & Gumelar, 2013).

Secara umum komunikasi psikologi dibagi menjadi tiga, berikut pembahasannya (Rakhma, 2011):

- Komunikasi Intrapersonal

Merupakan suatu aktivitas komunikasi dengan diri sendiri atau berbicara dengan diri sendiri. Komunikasi intrapersonal ialah keterlibatan internal secara aktif dari individu dalam pemrosesan simbolik dari pesan-pesan. Seorang individu menjadi pengirim sekaligus penerima pesan, kemudian memberikan umpan balik (*feedback*) bagi dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan.

- Komunikasi Interpersonal

Devito dalam (Liliweri, 2005) mendeskripsikan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan dampak dan umpan balik secara langsung (*direct*). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi secara langsung, dimana dalam proses komunikasi tersebut dapat mempengaruhi, mendengarkan, menyampaikan pernyataan, keterbukaan, kepekaan yang merupakan cara paling efektif dalam merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dengan dampak umpan balik secara langsung.

- Komunikasi Kelompok

Merupakan komunikasi yang berlangsung melibatkan beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya (Arifin,2003). Michael Burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat(Wiryanto, 2005).

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif, yaitu menggambarkan data sebagaimana adanya dan menjelaskan data atau peristiwa dengan penjelasan kualitatif, diungkapkan melalui metode kualitatif (Salladien, 2016). Untuk mendapatkan informasi yang detail, dan juga dengan data yang bermakna mengandung makna subyek penelitian. Penelitian ini menggunakan prosedur *purposif sampling* dalam penentuan informan. *Purposif sampling* bertujuan agar informan mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan masalah penelitian, dan data diambil langsung dari lapangan yaitu

dengan cara menghimpun semua data dari subjek penelitian, dimana peneliti sebagai instrumen utama. *Purposive sampling* dilakukan dengan memilih sampel atau informan secara langsung dituju dengan karakteristik yang sudah ditentukan. Sebagaimana yang telah diketahui berdasarkan uraian diatas, maka yang akan dijadikan subjek pada penelitian ini yaitu sebanyak 10 orang remaja.

Penelitian ini, dalam mengumpulkan data penulis membaginya ke dalam dua sumber data, yakni sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara, jejak pendapat dari individu atau kelompok maupun dari observasi dari suatu obyek. Dengan kata lain, peneliti membutuhkan pengumpulan data dengan cara menjawab pertanyaan riset. Kelebihan dari data primer adalah data lebih mencerminkan kebenaran berdasarkan dengan apa yang dilihat dan didengar langsung oleh peneliti sehingga unsur-unsur kebohongan dari sumber yang fenomena dapat dihindari.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini difokuskan pada analisis faktor penyebab anak remaja kecanduan bermain game online di Desa Orong Bawa, Kecamatan Utan, Kabupaten Sumbawa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perkembangan Game Online**

Game sendiri merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan memiliki aturan tertentu, sehingga bisa dibuktikan pemenangnya seperti yang sudah dijelaskan oleh penelitian (Nisrinafatin,2020). Sedangkan pengertian game online adalah permainan yang terhubung dengan jaringan internet (Adiningtiyas, 2017). Penggunaan game online pada anak akibat pengaruh dari pembelajaran daring, sebenarnya penggunaan game online akan berdampak positif bila digunakan untuk sarana hiburan karena bisa menghilangkan rasa penat dan mengurangi stres hal tersebut dikemukakan oleh penelitian (Novrialdy, 2019). Tapi yang terjadi dimasa sekarang ini, banyak yang bermain game online secara berlebihan dan dijadikan sebagai tempat pelarian dari kehidupan nyata, sehingga mengalami kecanduan dalam bermain game online. penggunaan game online secara berlebihan akan berpengaruh buruk terhadap emosional anak sehingga menjadi malas dalam belajar, hal ini sudah dibuktikan oleh penelitian (Yulinda, 2017) bahwa siswa yang kecanduan bermain game online. Selain itu juga anak yang sering bermain game online akan menjadi emosi dan berkata kasar.

Hasil analisis selanjutnya untuk menentukan tingkat kecanduan bermain game online menggunakan metode penyebaran angket diperoleh 6 data remaja yang kecanduan bermain game online semuanya berjenis kelamin laki-laki. Hasil ini membuktikan bahwa kebanyakan remaja yang kecanduan bermain game online yaitu berjenis kelamin laki-laki. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi jenis game online yang biasa dimainkannya, dari hasil wawancara terhadap informan bahwa game online yang biasa dimainkan yaitu game *Mobile Legend* dan *Free Fire*, jenis game ini merupakan jenis game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

Penggunaan game online terhadap remaja akan berdampak baik jika digunakan sesuai porsinya dan akan berdampak buruk jika digunakan secara berlebihan misalnya dapat mempengaruhi emosional anak tersebut.

### **Faktor Penyebab Kecanduan Game Online**

Berdasarkan teori terdahulu kecanduan game online juga bisa diartikan sebagai suatu aktivitas yang memiliki intensitas tinggi diakibatkan oleh teknologi internet (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Penyebab kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan dari penelitian (Masya & Candra, 2016) faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dan orang tua.

### **Komunikasi Intrapersonal**

Komunikasi intrapersonal merupakan suatu aktivitas komunikasi dengan diri sendiri atau berbicara dengan diri sendiri. Komunikasi intrapersonal ialah keterlibatan internal secara aktif dari individu dalam pemrosesan simbolik dari pesan-pesan. Seorang individu menjadi pengirim sekaligus penerima pesan, kemudian memberikan umpan balik (*feedback*) bagi dirinya sendiri dalam proses internal yang berkelanjutan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa informan yang bernama dika, arel, rifki, dan fausan sebagai berikut:

*“Saya melihat teman-teman saya bermain game online”*. (Wawancara 16 Mei 2023)

Sedangkan peneliti memperoleh hasil berdasarkan proses wawancara dari informan yang bernama rama menyatakan:

*“Saya tertarik melihat teman saya asik bermain game online saya jadi ingin bermain game online”*. (Wawancara 17 Mei 2023)

Dari jawaban yang disampaikan oleh beberapa informan mengaku bahwa penyebab utama bermain game adalah kemauan diri sendiri setelah menerima rangsangan ketika

melihat teman-teman yang lain bermain game online hal ini sejalan dengan komunikasi intrapersonal yang merupakan komunikasi dengan diri sendiri.

Peneliti memperoleh hasil berdasarkan proses wawancara dari informan yang bernama jodi menyatakan:

*“Awal mula saya tertarik game online, saya melihat teman saya bermain game online dan dari streaming yang beredar di media sosial”*. (Wawancara 18 Mei 2023)

Dari jawaban yang disampaikan oleh informan mengaku bahwa penyebab utama bermain game adalah kemauan diri sendiri setelah menerima rangsangan ketika melihat teman-teman yang lain bermain game online dan pengaruh dari media sosial hal ini sejalan dengan komunikasi intrapersonal yang merupakan komunikasi dengan diri sendiri.

Peneliti memperoleh hasil berdasarkan proses wawancara dari salah satu informan yang bernama ical menyatakan:

*“Yang membuat saya tertarik dengan game online karena skinnya yang menarik”*. (Wawancara 19 Mei 2023)

Dari jawaban yang disampaikan oleh informan yang bernama ical mengaku bahwa penyebab utama bermain game online adalah kemauan diri sendiri setelah menerima rangsangan dari game online itu sendiri hal ini sejalan dengan komunikasi intrapersonal yang merupakan komunikasi dengan diri sendiri.

### **Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal devito dalam (Liliweri, 2005) mendeskripsikan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses pengiriman pesan-pesan dari seseorang dan diterima oleh orang lain atau sekelompok orang dengan dampak dan umpan balik secara langsung (direct). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi secara langsung, dimana dalam proses komunikasi tersebut dapat mempengaruhi, mendengarkan, menyampaikan pernyataan, keterbukaan, kepekaan yang merupakan cara paling efektif dalam merubah sikap, pendapat dan perilaku seseorang dengan dampak umpan balik secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa informan yang bernama dika, arel, rama, rifki, imam, ical, dan fausan menyatakan:

*“Saya bermain game online sama teman”*. (Wawancara 20 Mei 2023)

Dari hasil wawancara beberapa informan di peroleh jawaban bahwa lingkungan juga menjadi faktor seseorang kecanduan bermain game online. Lingkungan perteman membawa pengaruh bagi seseorang untuk bermain game online.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari informan yang bernama ical menyatakan:

*“Saya tertarik melihat abang saya bermain game online”.* (Wawancara 19 Mei 2023)

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap informan yang bernama icam di peroleh jawaban bahwa, lingkungan keluarga juga bisa menjadi faktor seseorang menjadi kecanduan bermain game online. Lingkungan keluarga juga bisa membawa pengaruh bagi seseorang untuk bermain game online.

Peneliti memperoleh hasil berdasarkan proses wawancara dari informan yang bernama imam dan rafli menyatakan:

*“Berawal dari ajakan teman”.* (Wawancara 20 Mei 2023)

Dari hasil wawancara beberapa informan di peroleh jawaban bahwa lingkungan juga menjadi faktor seseorang kecanduan bermain game online. Lingkungan perteman membawa pengaruh bagi seseorang untuk bermain game online.

### **Komunikasi Kelompok**

Komunikasi kelompok merupakan komunikasi yang berlangsung melibatkan beberapa orang dalam suatu kelompok “kecil” seperti dalam rapat, pertemuan, konperensi dan sebagainya (Arifin,2003). Michael Burgoon mendefinisikan komunikasi kelompok sebagai interaksi secara tatap muka antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan yang telah diketahui, seperti berbagi informasi, menjaga diri, pemecahan masalah, yang mana anggota-anggotanya dapat mengingat karakteristik pribadi anggota-anggota yang lain secara tepat (Wiryanto, 2005).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa informan yang bernama dika, rifki, jodi, rafli, dan fausan sebagai berikut:

*“Iya, teman-teman yang laki anggota osis dan pramuka ikut bermain game online”.* (Wawancara 25 Mei 2023)

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa informan yang bernama icam, arel, dan ical sebagai berikut:

*“Iya, teman-teman yang laki anggota pramuka ikut bermain game online”.* (Wawancara 26 Mei 2023)

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa informan yang bernama imam dan rama menyatakan:

*“Iya, teman-teman yang laki anggota osis ikut bermain game online”.* (Wawancara 27 Mei 2023)

Berdasarkan jawaban dari beberapa asalan informan ini bermain game karna di pengaruhi oleh teman organisasinya disekolah. Hal ini termasuk ke dalam komunikasi kelompok maka organisasi juga mempengaruhi atau menjadi faktor seseorang bermain game.

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari informan yang bernama dika, icam, rama, rifki, dan imam menyatakan sebagai berikut:

*“iya, saya sering mabar bermasa teman squad saya”*. (Wawancara 27 Mei 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa alasan informan ini bermain game karena di pengaruhi oleh teman satu tim squadnya dan mereka juga sering mabar (Main bareng). Hal ini termasuk ke dalam komunikasi kelompok maka squad tim juga mempengaruhi atau menjadi faktor seseorang bermain game.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari penjelasan dan hasil penelitian diatas penulis bisa menarik kesimpulan bahwasannya ada beberapa Remaja informan di Desa Orong bawa Kecamatan Utan yang bisa menjadi gambaran berdasarkan teori yang digunakan oleh peneliti sebagai acuan yaitu dimana menggunakan komunikasi Intrapersonal, Komunikasi Interpersonal dan Komunikasi Kelompok. Faktor kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh 2 faktor seperti yang sudah dijelaskan bahwa faktor tersebut adalah faktor internal meliputi kemauan diri sendiri, perasaan bosan, tidak bisa menyusun prioritas dan kurangnya *self-control* dan faktor eksternal meliputi lingkungan kurang baik, tidak memiliki hubungan sosial dengan orang tua.

### **Saran**

Adapun saran dari penulis untuk permasalahan yang dialami oleh remaja yang kecanduan bermain game online di Desa Orong Bawa yaitu:

1. Untuk mengurangi faktor dalam bermain Game maka harus ada sosialisasi atau sebuah pengajaran yang dimana membahas tentang buruknya bermain Gadget terlalu lama yang bisa memperburuk kesehatan fisik dan mental.
2. Dari faktor yang mempengaruhi kecanduan dalam bermain game online yaitu lingkungan atau pergaulan si remaja maka peran dari orang tua harus tampil lebih ekstra dalam mempengaruhi kebiasaan dalam bermain game online anaknya. Peran orang tua ini sangat penting dalam pertumbuhan remaja dalam tumbuh dan berkembang yang dimana kita tahu bahwasannya banyak hal negatif saat kita terlalu lama bermain gadget.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA: Toxic Behavior in Virtual Communication Onmobile Legends: Bang Bang Online Game in Students of the Faculty of Social And Political Sciences at Muhammadiyah Palangkaraya University. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44-48.
- Arifin, A. (2003). Komunikasi politik: paradigma, teori, aplikasi, strategi komunikasi politik Indonesia (No. 5793). Balai Pustaka.
- Bahan Materi E -Larning. Psikologi Komunikasi. E-Larning Universitas Bina Sarana Informatika. 2019.h.5
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15–18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 228-233.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Hubert, B. (1953). *Social Psychologi: An Interdisciplinary Approach.*,
- Ingkiriwang, O., Kawengian, D. D., & Pasoreh, Y. (2021). Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Mobile Pada Remaja Di Desa Tounolet Kecamatan Kakas. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2).
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1). Riski, R. (2017). Game Online Di Kalangan Mahasiswa Perantau Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660-5670.
- Khoiriyah, S. (2019). DAMPAK GAME ONLINETERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PELAKSAAN IBADAH SHOLAT LIMA WAKTU DI DESA RANGAI KECAMATAN KATIBUNG KABUPATEN LAMPUNG SELATAN (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Liliweri, A. (2005). Prasangka dan konflik; komunikasi lintas budaya masyarakat multikultur. LKiS Pelangi Aksara.
- Maulana, H., & Gumelar, G. (2013). Psikologi komunikasi dan persuasi. Jakarta: Akademia Permata, 113.
- “Memahami Penelitian Oleh Prof. Dr. Drs. Salladien, BSc.” *Journal Social*. 2016. <http://swarapendidikan.um.ac.id/prof-dr-drssalladien-bsc-memahami-penelitian-kualitatif/>.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.

- Riswanto, M. P., & Fauziah, M. (2022, October). Faktor yang mempengaruhi gangguan emosional pada remaja yang kecanduan game online. In *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 2)*.
- Ritonga, M. H. (2019). *Psikologi Komunikasi*. Penerbit Perdana Mulya Sarana
- Sinurat, R. Z. (2022). *Game Online di Kalangan Remaja (Studi Etnografi Tentang Faktor yang Mempengaruhi Remaja Bermain Game Online di Kecamatan Medan Johor Kota Medan)* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Wahyuningsih, S., Bawono, Y., & Wati, A. R. (2014). Motif Pelaku Aborsi Di Kalangan Remaja Dan Solusinya (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura dengan Pendekatan Psikologi Komunikasi). *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, 5(1), 73-91.
- Wahyuningsih, S., Bawono, Y., & Wati, A. R. (2014). Motif Pelaku Aborsi Di Kalangan Remaja Dan Solusinya (Studi Kasus Terhadap Mahasiswa di Universitas Trunojoyo Madura dengan Pendekatan Psikologi Komunikasi). *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, 5(1), 73-91..
- Wiryanto, 2005. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.