

PERILAKU KOMUNIKASI PECANDU *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* STUDI PADA PEMUDA DESA SALILAMA KECAMATAN MANANGGU

Hendrik Gagowa

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

endrikgagowa92@gmail.com

Wahidah Suryani Djafar

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

wahidahsuryanidjafar@yahoo.co.id

Sumarlin Adam

Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

sumarlin.adam17@gmail.com

ABSTRAK

Munculnya game online mobile legend telah menimbulkan perilaku komunikasi yang menyimpang. Pemuda rela terpaku di depan smarphone selama berjam-jam. Apalagi game online Mobile Legend di rancang oleh moonton untuk smarphone sehingga para pemuda hanya bermodalkan internet saja sudah bisa memainkannya di mana dan kapanpun mereka mau memainkannya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data :Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Sumber data dalam penelitian ini para pemuda pecandu Game Online, serta sumber-sumber lain yang berkaitan dengan kajian penelitian seperti Dokumen, Buku, Artikel Jurnal dan sebagainya. Analisis data dalam penelitian ini dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, sampai pada tahap penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian yang didapatkan bahwa pemuda pecandu game online mobile legend memiliki perilaku komunikasi yang buruk sering berkata kasar, menjadi anti sosial, tidak peduli dengan orang disekitar hal ini tentu akan berdampak pada diri individu, keluarga bahkan masyarakat.

Kata Kunci: *Perilaku Komunikasi, Kecanduan, Game online Mobile Legend, Pemuda.*

PENDAHULUAN

Seiring waktu, tentu saja, itu mengubah hidup orang. Kemunculan *teknologi* baru tentunya akan berdampak pada perubahan drastis, salah satunya *smartphone*. Saat ini, di mana *smartphone* tidak dikenal, *smartphone* telah menjadi kebutuhan hidup. Anak-anak, remaja, bahkan orang tua sudah tidak asing lagi dengan *smartphone*. Mengakses internet sudah pasti sangat mudah dengan teknologi *smartphone* ini. Perkembangan internet juga sangat cepat dan meluas, dan semakin banyak aplikasi yang dibuat, dan media sosial untuk komunikasi menjadi semakin serbaguna.¹

Oleh karena itu, teknologi *smartphone* dan internet memiliki dampak yang besar pada umat manusia modern. Selain itu, salah satunya sangat populer dalam hal hiburan. *Gaming* merupakan salah satu hiburan yang paling menyenangkan dan hiburan yang paling mudah adalah dengan bermain game *online* di *smartphone*.

Saat ini game online sudah menjadi hiburan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sebagian orang. *Game online* didasarkan pada game *elektronik* dan *visual*. Permainan online ini dimainkan melalui media *visual elektronik*. Salah satu game online yang sangat populer di kalangan masyarakat saat ini yaitu game berjenis *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena) yaitu *Mobile Legend Bang-Bang* atau disingkat *MLBB*. Menurut *Goggle Playstore*, game ini sudah diunduh lebih dari 100 juta kali.

Siregar mengatakan bahwa kecanduan game online adalah bentuk kecanduan yang dihasilkan dari pemikiran terus-menerus yang mengarah pada perilaku berlebihan, di mana pemain menunjukkan motivasi yang tinggi dalam permainan dan pemain dapat menghabiskan lebih dari 35 jam seminggu untuk bermain. Dalam hal ini, kecanduan game online pasti akan menimbulkan masalah dalam perilaku komunikasi.

Perubahan perilaku komunikasi para pecandu game online *Mobile Legend: Bang-Bang* dapat dilihat dari reaksi mereka setelah memainkan game tersebut, mengungkapkan kemarahan ketika game yang mereka mainkan kalah atau ada kendala gangguan lainnya.² Hal ini tentunya berdampak pada keluarga dan masyarakat di sekitar mereka.

Berdasarkan temuan peneliti sebelumnya, peneliti menemukan bahwa perilaku komunikasi yang dihasilkan dari bermain game online *mobile legend* menunjukkan perilaku komunikasi yang tidak normal, sering menggunakan kata-kata kotor dan tidak peduli dengan keadaan sekitar. atau menjadi antisosial. Secara karakteristik, Anda tidak boleh mengingat hal-hal hanya karena ingin bermain game online *mobile legend*.

Rilisnya game online *mobile legend* tentunya menjadi fenomena baru bagi masyarakat desa Salima. Permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak, namun juga dimainkan oleh anak-anak bahkan orang dewasa. Bermain game online secara berlebihan pasti akan menimbulkan kecanduan yang berujung pada perilaku sosial yang buruk dan berdampak buruk bagi keluarga dan masyarakat sekitar.

Hal ini dibuktikan dengan pengamatan peneliti di Desa salilama. Peneliti melihat langsung bahwasanya para pecandu game online *Mobile Legend* memiliki perilaku

¹ Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, and Suherman. "Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa". *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, (2021) h. 293

² Ulfa, Mimi, & Risdayanti. "Pengaruh Kecandua Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabe Game Center Jalan Hr. (Riau University: 2017) h. 4

komunikasi yang kurang baik terhadap keluarga dan masyarakat disekitarnya, anti sosial dikarenakan keseharian mereka hanya berkumpul dan bermain *game online*.

Menurut Jalaudin Rakhmat, dalam teori kaum behaviorisme menyatakan bahwa seluruh perilaku manusia merupakan hasil dari belajar, belajar artinya perubahan perilaku organisme sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak tidak mempersoalkan apakah manusia itu baik atau jelek, rasional atau emosional, behaviorisme tentunya hanya ingin mencari tahu bagaimana perilaku dipengaruhi oleh lingkungan³.

Faktanya sebagian besar pemuda di Desa Salilama Kecamatan Mananggu kecanduan *game online mobile legend*. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna *game online mobile legend*. Tidak hanya dimainkan oleh anak muda, tetapi juga oleh anak-anak. Proses ini secara alami dihasilkan dari hasil belajar mereka dari *game online*, karena *game* yang melewati batas pasti akan menimbulkan kecanduan yang berujung pada perilaku komunikasi yang buruk dengan lingkungan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar begitupun dengan perilaku komunikasi yang ditujukan oleh para pecandu *game online Mobile Legend: Bang-Bang* tentu merupakan hasil dari belajar, artinya belajar dari lingkungan yang ada disekitar sehingga dari hasil belajar itulah yang menjadikan mereka sebagai pecandu *game online Mobile Legend: Bang-Bang*⁴.

Dalam hal ini perilaku komunikasi merupakan sebuah aktivitas atau tindakan yang mendorong manusia untuk melakukan interaksi yang saling mempengaruhi satusama lain, sengaja atau tidak sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal tetapi juga dalam hal komunikasi nonverbal seperti ekspresi muka, seni, lukisan dan teknologi.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian yang peneliti lakukan ini adalah jenis penelitian kualitatif, yaitu suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, aktivitas, sosial, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual atau secara kelompok⁵. Penelitian ini digolongkan sebagai jenis penelitian lapangan dan termasuk dalam penelitian murni *pure research*. Maksudnya penelitian ini dilakukan dengan terjun ke lokasi penelitian.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan psikologi dan komunikasi. Dengan kata lain, psikologi komunikasi adalah suatu ilmu dimana peneliti berusaha untuk mengkaji proses mental dan perilaku manusia dalam berkomunikasi yang berarti usaha untuk menimbulkan respon melalui pentransmisi lambang-lambang verbal maupun maupun non verbal⁶. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Salilama Kecamatan Mananggu.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara : 1) Observasi dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. 2) percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu⁷. Wawancara dilakukan dengan mendalam, yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terbuka yang memungkinkan terwawancara

³ Jalaudin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011,) h.59

⁴ Ismi, Nuru, dan Akmal. "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di SMA 1 Bayang." *Jurnal of Civic Educatin*, (2020) h. 1-10

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta.2014) h 7-8

⁶ Wiratna Sujarweni, *Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: PT Pustaka Baru.2014) h. 19-20

⁷ Lexi j. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h 186

memberikan jawaban secara luas. Wawancara ini dilakukan di tempat mereka bermain. 3) Dokumentasi, yaitu dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, untuk melihat dari kebenaran penelitian ini maka ketika melakukan pengumpulan data dilakukan dokumentasi. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan dari jawaban para responden ketika peneliti sedang mewawancarai atau bertanya kepada para responden⁸.

Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

1. Reduksi data, yaitu merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan membuang yang tidak perlu⁹.
2. Penyajian data, yaitu uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya agar memudahkan peneliti memahami yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami¹⁰.
3. Menarik kesimpulan atau verifikasi, penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan tidak berubah apabila tidak berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang tidak mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan pada tahap awal, didukung oleh data-data yang valid dan konsisten, saat kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang ditemukan merupakan kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Salilam Merupakan Desa yang dimekarkan dari Desa Tabula Kecamatan Paguat Kab. Boalemo yang pada saat itu kepala Desa-nya adalah “Sude Etango” dengan adanya semangat, dan perjuangan kerja keras dari Tokoh masyarakat dan Panitia Pemekaran Desa Salilama maka lahirlah Desa Salilama pada 17 Februari 1979 yang diberi nama Desa Salilama. Kehidupan sosial masyarakat Desa Salilama Tidak Tidak Luptut dari unsur yang mempengaruhi interaksi sosial antar masyarakat ataupun interaksi antar individu, dalam hal yang mempengaruhi kehidupan masyarakat Desa salilama dalam kehidupan sehari-hari.¹¹

Adapun kondisi desa sebagai berikut:

Desa Salilama adalah Desa yang berada di Kecamatan Mananggu Kab, Boalemo yang terdiri dari tiga dusun dengan luas wilayah 1800 Ha dengan jumlah penduduk 1.204 jiwa 329 KK yang terdiri dari 591 laki-laki dan 613 perempuan perempuan dengan letak Wilayah.

Sebelah Utara : Berbatasan dengan Desa Kaaruyan
Sebelah Timur : Berbatasan dengan Desa Pontolo
Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Desa Keramat
Sebelah Barat : Berbatasan dengan Desa Kaaruyan

B. Perilaku Pecandu *Game Online Mobile Legend* di Desa Salilama Kecamatan Mananggu

Secara umum sebagian besar pemuda di Desa Salilama Kecamatan Mananggu masih memiliki perilaku komunikasi yang baik dengan keluarga dan masyarakat. Dimana para

⁸ S.Margono, *Metodologi Penelitian pendidikan* (Jakarta, PT Rinke Cipta, 2010) h. 38

⁹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan. (Bandung :AL-fabeta,2010) h 338*

¹⁰ *Ibid*, h. 341

¹¹ Disadur Profil Desa Salilama, Kecamatan Mananggu, Kamis 15 Desember 2022

pemuda desa salima masih aktif dalam bersosialisasi, saling membantu dan masih cukup aktif dalam kelompok pemuda.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, peneliti melihat bahwa perilaku komunikasi yang terjadi di Desa Salima masih seperti perilaku komunikasi pada umumnya, dimana para remaja tetap melakukan aktivitas seperti biasa, masih berkomunikasi dengan anggota keluarga, berkomunikasi dengan teman dan para pemuda ini pun berbagi ide dan energi dengan masyarakat atau pemuda desa Salalama. Namun, perilaku sosial mereka terbalik setelah diperkenalkannya *game online* seluler yang legendaris.

Munculnya fenomena *Game online mobile legend* yang melegenda tersebut tentunya membawa perubahan besar dalam perilaku komunikasi, pada awalnya anak muda yang masih berkomunikasi satu sama lain menjadi antisosial, sering menggunakan kata-kata kasar. Ini karena bermain *game online*.

Perilaku individu dalam suatu kelompok adalah tindakan dan kegiatan yang terukur dan dapat diamati, di mana perilaku komunikasi mengacu pada perubahan sikap dan pendapat yang dihasilkan dari satu individu ke individu lain dalam kelompok sebagai akibat dari informasi yang dikirimkan sebagai identitas dalam kelompok.

Perilaku individu dalam suatu kelompok adalah tindakan dan kegiatan yang terukur dan dapat diamati, di mana perilaku komunikatif mengacu pada perubahan sikap dan pendapat yang dihasilkan dari satu individu ke individu lain dalam kelompok sebagai akibat dari informasi yang dikirimkan sebagai identitas dalam kelompok.

Berbicara mengenai fenomena perilaku komunikasi para pecandu *game online, mobile legend* merupakan salah satu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi antar pemain *game online* yang secara sadar merubah perilakunya. Perilaku tidak terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh suatu situasi terhadap perilaku seseorang. Dalam permainan ini, setiap pemain memiliki situasi yang sama dalam pertandingan, situasi pertandingan mempengaruhi perilaku mereka. Perbedaan ciri-ciri kepribadian pemain yang pada akhirnya menghasilkan reaksi atau perilaku yang berbeda untuk mencocokkan situasi.

Tabel data pemain *game online mobile legend* di Desa Salilama Kecamatan Mananggu

No	Nama	Umur	Waktu Bermain	Keterangan
1	Rifki	21	9 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>
2	Fajar	23	10 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>
3	Fandi	23	12 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>
4	Iqbal	22	9 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>

5	Amad	20	8 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>
6	Melki	21	11 jm/hari	Pecandu Berat <i>Game Online Mobile Legend</i>
7	Rifki	23	1 jm/hari	Pecandu Ringan <i>Game Online Mobile Legend</i>
8	Bale	19	1 jm/hari	Pecandu Ringan <i>Game Online Mobile Legend</i>
9	Enda	23	-	Bukan Pecandu <i>Game Online</i>

Sumber data, identitas informan

1. Perilaku Komunikasi Pecandu Berat *Game Online Mobile Legend*

Perilaku komunikasi adalah tindakan atau kegiatan yang mendorong orang untuk terlibat dalam interaksi yang berdampak satu sama lain. Disengaja atau tidak disengaja dan tidak hanya komunikasi verbal tetapi juga komunikasi non-verbal seperti ekspresi, seni, lukisan dan teknologi. Perilaku Komunikasi Ketergantungan Bermain *Game Mobile Online Legend*: *Bang-bang* biasanya disebabkan oleh ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan emosinya, sehingga muncul perilaku komunikasi yang tidak normal. Beberapa perilaku komunikasi para pecandu *game online mobile legend* di Desa Salilama Kecamatan Mananggu adalah sebagai berikut.

a. Kemalasan bagi para pecandu *game online mobile legend*

Bermain *game online mobile legend* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus-menerus untuk menekuninya. Di dalam memainkan *game online mobile legend* tentu membutuhkan konsentrasi, para pemuda yang kecanduan *game online* menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti malas mandi, makan, menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya. mereka tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, Setelah lama bermain demi kemenangan sebuah *game*. pemuda akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal. Berikut wawancara bersama Rifki mengatakan:

“Saya menjadi pemalas, berangkat kerja kesiangan di tempat kerja sering di marahin bos bahkan sampai absen kerja pun pernah saya lakukan hanya karena ingin bermain *game online*”¹².

Hal yang sama juga dibenarkan oleh Fendy:

“Setelah mengalami ketergantungan bermain *game online* saya menjadi pemalas, malas melakukan aktifitas apapun selain bermain *game online*. Saya tidak peduli apapun yang terjadi, karena tujuan saya bermain untuk menyelesaikan sebuah misi yang ada di dalam *game online* tersebut”.¹³

¹² Rifki, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

¹³ Fendy, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

Hal yang juga dibenarkan oleh beberapa informan sebagai berikut:

“Iqbal mengungkapkan, saya menjadi pemalas sering tidak masuk kuliah, malas berkomunikasi dengan teman kampus keseharian saya bermain *game online mobile legend* dan saya merasa senang dengan *game* yang saya mainkan”.¹⁴

“Amad juga mengatakan hal yang sama, saya menjadi pemalas sering membangkang saat di suruh oleh orang tua. Menjadi malas melakukan aktifitas lainnya kerjaan saya hanya di dalam kamar saja sambil main *gem*”¹⁵.

“Fajar juga mengatakan hal yang sama, sebelum kenal *game online mobile legend* saya sering bantu orang tua di kebun bangun pagi melakukan aktifitas lainnya. Tetapi setelah kenal dengan *game online* dan mengalami kecanduan saya berubah jadi pemalas bahkan sudah jarang sekali membantu orang tua saya di kebun”¹⁶.

Melki juga mengatakan bahwa setelah mengenal *game online mobile legend* memiliki perilaku komunikasi yang buruk, sering bergadang, jarang melakukan aktifitas lainnya kesehariannya hanya berkumpul bersama teman pecandu *game online mobile legend*.¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa para pecandu berat *game mobile legend* juga berperilaku yang sama, mereka menjadi malas dalam aktivitas sehari-harinya, hal ini tentu saja dipengaruhi oleh *game online*.

b. Sering Berbohong

Game online telah menjadi racun bagi sebagian anak muda. Kecanduan *game online* yang terlalu sering membuat banyak anak muda mengeluarkan banyak uang untuk terus bermain *game online*. Meski tidak salah, uang yang digunakan untuk bermain *game online* adalah uang saku. Sehingga sering terjadi kebohongan diantara mereka terhadap orang tuanya. Dalam hal ini anak muda berbohong agar bisa, misalnya bermain *game online*, berbohong dan meminta uang untuk membeli kuota, berbohong dan meminta uang untuk membeli buku, padahal uang tersebut digunakan untuk bermain *game*. Berikut wawancara dengan beberapa informan mengungkapkan:

“Iqbal mengatakan, di dalam permainan *game online mobile legend* itu kan setiap hero memiliki *skin* dan untuk mendapatkannya tentu menggunakan uang. Jadi kadang-kadang samapi berbohong kepada orang tua untuk membeli keperluan kampus padahal uang yang saya dapatkan hanya untuk membeli *skin* yang ada di dalam *game online* tersebut”¹⁸.

“Amad juga mengatakan hal yang sama, sering berbohong kepada orang alasan buat jajan semua itu saya lakukan hanya untuk keperluan *game online*”¹⁹.

Hal yang sama juga dibenarkan oleh Ibu Meti mengungkapkan:

¹⁴ Iqbal, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 13 Desember 2022

¹⁵ Amad, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

¹⁶ Fajar, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 10 Desember 2022

¹⁷ Melki, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember 2022

¹⁸ Iqbal, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 13 Desember 2022

¹⁹ Amad, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

“Setelah bermain *game online* ini anak saya menjadi anak yang suka berbohong, seringkali meminta uang hanya untuk beli paket kuota internet akan tetapi belum sampai sebulan kuotanya sudah habis sedikit-sedikit minta uang. Hal ini dia lakukan hanya untuk membeli keperluan yang didalam *game online* tersebut”²⁰.

Rifki juga mengatakan hal yang sama, bahwa di dalam *game online mobile legend* mempunyai aitem-aitem yang wajib untuk kita miliki. Jadi untuk mendapatkannya kita menghalalkan segala cara termasuk berbohong kepada orang tua.²¹

“Fendy juga mengatakan hal yang sama, yaa saya juga pernah berbohong kepada orang tua untuk minta duit buat beli keperluan pribadi hal ini saya lakukan hanya untuk membeli keperluan *game online* tersebut dan terpaksa saya lakukan karena saya tidak memiliki uang”²².

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa para pecandu berat *game online mobile legend* selalu menghalalkan segala cara untuk dapat membeli atau mengumpulkan seluruh aitem-aitem yang di dalam *game online* tersebut. Para pemuda pecandu *game online* rela berbohong kepada orang, hal ini tentu menunjukkan bahwa mereka memiliki perilaku komunikasi yang buruk.

c. Kurang Bergaul

Akibat keseringan bermain *game online*, pemuda akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka berkurang. Apalagi jika pemuda kecanduan *game online*. Hingga pergaulan mereka hanya di *game online* atau bersama teman pecandu. Otomatis pergaulan dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak nyata.

Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidak mampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara badaniah seseorang sama sekali diasingkan dari hubungan dengan orang-orang lainnya. Padahal, seperti diketahui, perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain. Berikut hasil wawancara bersama pemuda pecandu *game online*:

“Rifki mengatakan setiap hari sehabis pulang kerja langsung pergi ke tongkrongan tempat kita bermain *game online* jadi berkomunikasi kebanyakan ngobrol dengan teman sesama pecandu *game online*. Jadi berkomunikasi dengan masyarakat yang bukan pecandu *game online* jarang sekali terjadi. Ini juga sudah menjadi kebiasaan saya sehari-hari, bagi saya berkumpul dan bermain *game online* bersama teman sesama pecandu tentu sangat menyenangkan dibandingkan berkumpul dengan teman yang bukan pecandu *game online Mobile Legend: Bang-Bang*²³”

“Fendy mengungkapkan, yaa kalau beinteraksi dengan masyarakat jarang sekali terjadi, aktifitas saya sehari-hari berkumpul bersama teman bermain *game Online Mobile Legend* bahkan berkumpul bersama keluarga saja jarang bang”²⁴.

20 Ibu Meti, *Orang Tua Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

21 Rifki, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

22 Fendy, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

23 Rifki, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

24 Fendy, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

Perilaku yang menyimpang ini sudah menjadi kebiasaan para pecandu *game online Mobile Legend: Bang-Bang* seperti penjelasan dari Fendi dapat di tangkap bahwa jarang berkomunikasi dengan masyarakat bahkan dengan keluarga sekalipun. Fajar yang juga merupakan pecandu *game online Mobile Legend: Bang-Bang* mengatakan hal yang sama:

“saya menjadi anti sosial. Kebiasaan saya hanya nongkrong bermain *game* sampai larut malam”²⁵.

Hal yang sama juga dibenarkan oleh Ibu Atu:

“Anak saya menjadi anak yang pendiam, jarang berkumpul bersama temana bahkan menajdi anti sosia”²⁶.

d. Berkata Kotor

Dalam bermain *game* terutama pada *game* yang berbasis *online*, kita bisa bermain bersama pemain lain atau teman kita, di dalampermain *online* tersebut terdapat fitur *chat* atau fitur *voice* yang akan memudahkan kita dalam berkomunikasi dengan teman satu tim kita atau bisa digunakan untuk bertukar strategi saat bermain *game*. Akan tetapi berbeda dengan pemuda pecandu *game online mobile legend* di Desa Salilama mereka selalu mengeluarkan kata-kata kasar disaat sedang bermain *game online mobile legend* bahkan sampai meluapkan kekesalan mereka terhadap orang-orang di sekitar mereka. Berikut wawancara bersama beberapa informan:

“Melki mengatakan bahwa perilaku komunikasi yang timbul dari kecanduan bermain *game online Mobile Legend: Bang-Bang* menjadi sangat buruk, di mana setiap kali beriteraksi dengan teman selalu dibarengi dengan kata-kata kasar bahkan berinteraksi dengan orang tua kadang menjadi kasar”²⁷.

“Iqbal mengatakan hal yang sama, menjadi gampang emosi, apalagi disaat sedang bermain *game online mobile legend: bang-bang* mengalami kendala saya langsung melampiaskan kepada orang disekitar bahkan saya pernah membanting hp saya hanya karena bermain *game online* tersebut”²⁸.

“Amad juga mengatakan hal yang sama, lebih gampang emosi suka berkata kasar bahkan saya sering menghabiskan waktu saya hanya untuk bermain *game online mobile legend: bang-bang*”²⁹.

Hal yang sama juga di benarkan oleh orang tua informan berikut wawancara bersama orang tua informan:

“Ibu Juni mengatakan, setelah mengenal *game online* tersebut anak saya sering mengikuti perkataan buruk bersama teman-temannya, setiap berbicara pasti dibarengi dengan perkataan kasar”³⁰.

“Ibu Dela mengatakan setelah mereka bermain *game online*, mereka cenderung mengikuti perkataan kasar dari permainan tersebut dan menjadi lebih mudah marah apabila keinginannya didalam *game* tidak

²⁵ Fajar, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 10 Desember 2022

²⁶ Ibu Atu, Orang Tua Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember

2022

²⁷ Melki, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember 2022

²⁸ Iqbal, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 13 Desember 2022

²⁹ Amad, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

³⁰ Ibu Juni, Orang Tua Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember

2022

terpenuhi contohnya dia kalah dalam bermain *game* maka setelah itu dia akan kesal dan langsung melampiaskan kekesalannya terhadap orang di sekitar mereka”³¹

Alan juga selaku anggota Rema Muda juga mengatakan hal yang sama, bahwa sebagian besar pemuda di Desa Salilama yang merupakan pecandu berat *game online mobile* memiliki perilaku komunikasi yang menyimpang. Pemuda ini sering berkata kotor, sering mengikuti perkataan yang ada di dalam *gem* bahkan pernah di jumpai salah satu pemuda pecandu *game online* rela membanting *smartphone* miliknya hanya karena memiliki kendala disaat sedang bermain *game online mobile legend*.³²

Perilaku komunikasi seperti ini tentu tidak pantas untuk dilakukan mengingat hal-hal yang mereka lakukan merupakan perilaku komunikasi yang sangat menyimpang, sering berkata kasar, kurangnya interaksi sosial bahkan sampai tidak memperdulikan diri mereka sendiri. Hal tersebut senada dengan yang disampaikan oleh Fendy bahwa perilaku komunikasi dari kecanduan bermain *game online mobile legend: bang-bang* menjadi sangat buruk.

“Saya menjadi gampang emosi, apalagi di saat sedang bermain *game online mobile legend: bang-bang* mengalami kendala saya langsung melampiaskan kepada orang disekitar bahkan saya pernah membanting hp saya hanya karena bermain *game online* tersebut”.³³

Hal yang sama juga disampaikan oleh Amad mengenai perilaku komunikasi yang timbul dari kecanduan bermain *game online mobile legend: bang-bang*.

“Untuk berinteraksi dengan orang di sekitar jarang sekali, lebih gampang emosi suka berkata kasar bahkan saya sering menghabiskan waktu saya hanya untuk bermain *game online mobile legend: bang-bang*”.³⁴

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pernyataan yang didapat dari hasil wawancara dengan pemuda pecandu berat *game online Mobile Legend* di Desa salilama memang benar adanya, bahwa perilaku komunikasi yang di timbulkan dari bermain *game online* tersebut, sering mengeluarkan kalimat kasar akibat dari kekalahan bermain *game online* bahkan tidak memperdulikan orang disekitar mereka.

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku komunikasi yang timbul saat berlebihan bermain *game online* yaitu timbulnya kemalasan bagi para pecandu *game onlie*, sering berbohong terhadap orang, kurang pergaulan bahkan sampai mengeluarkan kalimat kotor.

2. Perilaku Komunikasi Pecandu Ringan *Game Online Mobile Legend*

Berbeda dengan keterbukaan Informan yang lainnya memiliki keterbukaan pada ruang lingkupnya dikarenakan stimulus bermain *game online Mobile Legend* yang didapatkan tidak begitu berpengaruh pada kehidupan kesehariannya. Kiki mengungkapkan:

“Saya suka bermain *game online mobile legend* akan tetapi *game* ini tidak terlalu saya bawa serius. Artinya *game* ini saya gunakan hanya menghilangkan rasa penat saya

³¹ Ibu Atu, Orang Tua Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember 2022

³² Alan, Anggota Rema Muda Desa Salilama, wawancara pada 15 Desember 2022

³³ Iqbal, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 13 Desember 2022

³⁴ Amad, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

ketika pulang kerja, hanya sekedar menghilangkan rasa bosan saja dan saya jarang bermain paling hanya sekali atau dua kali saja dalam sehari³⁵”.

“Bale juga mengatakan saya tidak terlalu menghabiskan waktu saya dalam bermain *game online mobile legend* karena saya merasa tidak terlalu penting bermain *game* yang ada hanya akan berdampak buruk terhadap diri kita.³⁶”

Berdasarkan hasil wawancara dengan pecandu ringan *game online mobile legend* mereka bermain *game* hanya sekedar mengisi waktu luang dan untuk menghilangkan rasa bosan. Artinya perilaku mereka masi sama seperti pada umumnya di mana mereka masi saling berinteraksi satu sama lain.

3. Perilaku Komunikasi Bukan Pecandu *Game Online Mobile Legend*

Berbeda dengan keterbukaan informan yang tidak bermain *game online mobile legend*. Berdasarkan hasil wawancara dengan yang bukan pecandu *game online*. Enda mengungkapkan:

“Saya tidak bermain *game online* karena menurut saya tidak ada gunannya hanya mengurasa waktu, uang jajan dan bahkan mendapatkan penyakit karena sering bertatapan dengan layar dan selalu bergadang³⁷”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku komunikasi yang timbul dari yang bukan yang pecandu *game online* masi memiliki perilaku komunikasi yang normal masi sering berinteraksi dengan baik bersama teman, keluarga bahkan dengan masyarakat.

C. Dampak Perilaku Pemuda Pecandu *Game Online Mobile Legend* di Desa Salilama Kecamatan Manunggu

Pada era digital seperti sekarang ini, *game online* merupakan sesuatu yang sedang mendunia atau populer dikalangan anak muda, orang tua, bahkan banyak dikalangan anak kecil yang sudah paham dan sudah fasih dalam memainkan *game online*. Semakin majunya *game online mobile legend* di kalangan masyarakat tentu sangat memperhatikan. Permainan *game online* dapat kita temukan di mana-mana. Permainan ini tentu sudah menjadi *tren* di kalangan anak muda sehingga sebagian pemuda terjebak dalam permainan dengan intensitas permainan yang tinggi tentu akan berdampak pada perilaku komunikasi. Dalam hal ini pemuda pecandu *game online* memiliki perilaku buruk terhadap orang tua dan masyarakat di Desa Salilama Kecamatan Manunggu. Berikut hasil wawancara dengan beberapa informan terkait dengan perilaku pemuda pecandu *game online mobile legend*:

“Ibu Dela mengatakan anak saya suka berkumpul bersama temanya bermain *gem* sampai larut malam. Hubungan dia dengan keluarga menjadi buruk jarang berkomunikasi dengan saya bahkan dengan keluarga³⁸”.

“Ibu Juni mengatakan anak saya sering kali mengabaikan perkatakan saya di saat dia sudah bermain *game online*. Apapun yang saya kata dia tidak memperdulikannya dia akan tetap fokus bermain *game online* tersebut³⁹”

³⁵ Kiki, *Pecandu Ringan Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 16 Desember 2022

³⁶ Bale, *Pecandu Ringan Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 16 Desember 2022

³⁷ Enda, *Bukan Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 16 Desember 2022

³⁸ Ibu Dela, *Orang Tua Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember

2022

³⁹ Ibu Juni, *Orang Tua Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 10 Desember

2022

“Ipan mengatakan setelah kenal *game online* mereka sudah tidak peduli dengan teman-teman, ketika di ajak berbicara langsung mengeluarkan kata-kata kasar bahkan sudah jarang sekali di ajak berkumpul mereka hanya suka berkumpul dengan sesama pecandu saja.”⁴⁰

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh kedua informan yang merupakan anggota rema muda di Desa Salilama. Sebagai berikut:

“Ning mengatakan setelah mengenal *game online* mereka sudah jarang berkumpul bersama rema muda mereka sudah jarang bahkan tidak ada sama sekali dalam melakukan kerja bakti sosial”⁴¹.

“Setiap sore itu kami aktif melakukan olahraga terutama sepak bola sebelum mereka mengenal *game online* sangata aktif bermain bola akan tetapi setelah mengenal *game online* mereka sudah jarang bahkan sudah tidak mau lagi ketika di ajak untuk bermain bola”⁴².

Ibu Atu juga mengungkapkan bahwa dampak perilaku pecandu *game online* sangat memprihatinkan mereka sering berkata, bergadag sehingga masyarakat di sini sudah tidak ada yang peduli. Dalam hal ini mereka menjadi anti sosial.⁴³

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa hubungan dengan teman, keluarga serta masyarakat jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan para pemuda hanya bersama teman pecandu *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Ketrampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *games online*.

Dengan permainan yang dilakukan secara terus-menerus tentu akan menimbulkan perilaku yang buruk. Berikut wawancara bersama beberapa informan:

“Fendy mengungkapkan, yaa kalau berinteraksi dengan masyarakat jarang terjadi aktifitas saya sehari berkumpul bersama teman bermain *game* bahkan berkumpul bersama keluarga jarang bang”.

“Fajar, saya menjadi anti sosial, cepat emosi, dan tidak memperhatikan orang di sekitar. Kebiasaan saya hanya nongkrong bermain *game* sampai larut malam”.

Hal yang sama juga disampaikan oleh kedua informan pecandu *game online mobile legend* sebagai berikut:

“Melki, saya jarang sekali berinterkasi dengan teman-teman, keluarga bahkan dengan masyarakat. Setiap kali saya berinterkasi dengan teman selalu dibarengi denggan perkataan kasar”.

“Amad juga mengatakan kegiatan berolahraga menjadi kurang, berat badan menurun bahkan sering merasakan sakit”.⁴⁴

Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Iqbal:

⁴⁰ Ipan, *Teman Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 17 Desember 2022

⁴¹ Ning, *Anggota Rema Muda Desa Salilama*, wawancara pada 15 Desember 2022

⁴² Alan, *Anggota Rema Muda Desa Salilama*, wawancara pada 15 Desember 2022

⁴³ Ibu Atu, *Orang Tua Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 12 Desember

⁴⁴ Amad, *Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

“Perilaku saya dengan keluarga menjadi buruk, sering mengabaikan perintah orang tua. Sering berbohong kepada orang tua menjadi anti sosial hal ini saya rasakan setelah kecanduan bermain *game online*”.

“Rifki, saya merasakan perubahan besar dalam diri saya setelah kecanduan *game online*. Sering meninggalkan sholat, tidak pernah ikut kegiatan yang diadakan oleh remaja muda, dan jarang sekali berinteraksi dengan sosial”.

Setelah melakukan penelitian, dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* membawa dampak yang sangat buruk bagi penggunanya terutama perilaku komunikasi pemuda. Tak jarang para pemuda lebih memilih menghabiskan waktu mereka bersama teman sesama pecandu *game online* ketimbang menghabiskan waktu mereka bersama keluarga atau berinteraksi dengan masyarakat.

Akan tetapi selain memiliki dampak negatif bermain *game online Mobile Legend: Bang-Bang* juga memiliki dampak positif. Adapun dampak positif bermain *game online mobile legend* sebagai berikut:

1. Meningkatkan konsentrasi

Setiap game mempunyai tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Begitupun dengan *game online mobile legend* untuk memenangkan suatu pertandingan dibutuhkan suatu kekompakan maupun konsentrasi dan setiap pemain diuntut harus memiliki tingkat skill yang mumpuni. Berikut wawancara bersama pecandu *game online mobile legend*:

“Rifki mengungkapkan bahwa disaat bermain *game online* harus memiliki konsentrasi penuh didalam *gem* tersebut, saling menjaga kekompakan agar bisa memenangkan suatu pertandingan”.⁴⁵

“Fendy juga mengatakan hal yang sama didalam permainan *game online mobile legend* itu kita bermain 5 vs 5 jadi salah satu di antara tim kita yang tidak konsentrasi tentu akan berakibat pada kekalahan. Maka dari itu kita harus diuntut untuk memiliki konsentrasi penuh terhadap tim agar bisa meraih kemenangan”.⁴⁶

2. Melatih kemampuan bekerjasama.

Pada *game* multiplayer atau *game* berpasangan, pemuda diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan temannya (anggota di dalam permainan) agar memenangkan permainan. Seperti yang diungkapkan oleh informan berikut ini:

“Iqbal mengatakan untuk memenangkan suatu pertandingan tentu harus dibarengi dengan kekompakan tim, seperti di tim kami itu ada yang namanya kapten dia yang mengatur kita semua agar tidak terjadi kekacauan disaat kita sedang bertarung melawan musuh”.⁴⁷

3. Memiliki banyak teman baru

Di *game online* banyak *gamers* dari berbagai daerah atau Negara yang memiliki hobi bermain *game online*. terkadang kita diajak untuk *chat*, bahkan berkenalan. Kita bisa menambah pertemanan melalui *game*. Berikut wawancara bersama beberapa informan:

⁴⁵Fandi, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

⁴⁶Fandi, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

⁴⁷ Iqbal, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 13 Desember 2022

“Amad mengatakan kita bisa bermain bersama orang yang tidak kita kenal bermodalkan vitur chat dan pertemanan yang ada didalam *game online mobile legend* sehingga kita bisa mendapatkan teman yang banyak disaat bermain”.⁴⁸

Fendy juga mengatakan hal yang semngeni dampak positif dari bermain *game* yaitu untuk mengusir rasa bosan, sudah menjadi hal umum bahwa *game* menjadi sebuah sarana untuk mengusir rasa bosan atau jenuh. Dengan bermain *game online mobile legend bang-bang* pikiran menjadi lebih *fresh*. Apalagi, jika bermain bersama teman. Hal itu tentunya akan membuat suasana menjadi semakin seru. Sebab kita bisa bermain sambil tertawa bersama teman-teman. Serta bisa menambah pengalaman dengan mengikuti turnamen-tournamen yang diselenggarakan”⁴⁹.

Dari perubahan perilaku remaja pada zaman dulu dengan zaman modern ini yang bisa dilihat dari dampak yang ditimbulkan oleh *game online mobile legend* terhadap perilaku pemuda yang merupakan pengaruh dari zaman *modern* ini yaitu mengakibatkan para pemuda menjadi pecandu *game online mobile legend*. Jika hal tersebut sudah terjadi maka akan mengganggu kesehariannya seperti prestasi dalam sekolahnya menurun, mudah emosi, menyalahgunakan waktu, meninggalkan ibadah, mengabaikan perintah orangtua, dan menjadi pribadi yang individualis. Selain itu tidak semua dampak yang ditimbulkan dari *game online mobile legend* berdampak negatif tetapi juga terdapat dampak positif yang ditimbulkan jika bijak dalam menggunakannya. Dampak positif yang ditimbulkan dari *game online mobile legend* tersebut jika digunakan dengan bijak para pemuda dapat berkompetisi dalam olahraga elektronik (e-sport) yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Dengan mengikuti kompetisi tersebut, para pemuda bisa berprestasi di bidang olahraga elektronik. Dari segi negative jika anak sudah kecanduan anak lupa dengan semua kewajibannya, tidak mematuhi perintah orangtuanya dan susah untuk bersosialisasi.

Hasil dari analisis data wawancara dan observasi penelitian di atas menunjukkan bahwa pemuda pecandu *game online mobile legend: bang-bang* memiliki perilaku komunikasi yang hampir sama, perilaku komunikasi yang ditimbulkan yaitu sering mengeluarkan kata-kata kotor, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan menjadi anti sosial. Adapun dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online mobile Legend* yaitu kurangnya interaksi sosial, dalam hal ini para pecandu *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya bersama teman-teman pecandu *game online mobile legend: bang-bang*. Selain memiliki dampak negatif bermain *game online* juga memiliki dampak positif.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya yang menjelaskan tentang Perilaku Komunikasi pecandu *Game Online Mobile Legend* Studi Pada Pemuda Pecandu di Desa Salilama Kecamatan Mananggu. Maka penulis menyimpulkan bahwa: *Pertama*, perilaku Komunikasi Pemuda Pecandu *Game Online Mobile Legend* adalah timbulnya perilaku komunikasi yang menyimpang dengan timbulnya kemalasan terhadap diri pecandu, suka berbohong, kurang bergaul dan sering mengeluarkan kata-kat kotor disaat sedang bermain *game online mobile legend*. *Kedua* dampak perilaku yang timbul dari pemuda pecandu *game online*

⁴⁸ Amad, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 14 Desember 2022

⁴⁹ Fandi, Pecandu *Game Online Mobile Legend: Bang-Bang*, wawancara pada 7 Desember 2022

mobile legend yaitu kuranya interaksi dengan masyarakat, keluarga bahkan dengan teman-teman di sekitar mereka. Akan tetapi selain memiliki dampak negatif *game online* juga memiliki dampak positif dalam hal ini bisa memperbanyak teman, menjalin kekompakan dan bisa menambah pengalaman dengan mengikuti berbagai lomba yang di adakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Irwandi, Diki, Ruhban Masykur, and Suherman. 2021. Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*.
- Ismi, Nuru, dan Akmal. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di SMA 1 Bayang. *Jurnal of Civic Educatin*.
- Jalauudin Rakhmat, 2011. *Psikologi Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lexi Moleong, 2017 *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung.
- Moefad, Muhammad. 2007 Perilaku Individu Dalam Masyarakat Kajian Komunikasi Sosial. *Jombang el-DeHa Press Fakultas Dakwah IKAHA*.
- Muchlisin, Riandi. 2020. Kecandua Game Pengertian, Ciri, Aspek, Penyebab dan Dampak Negatif
- Putri, M. D. 2018. *Hubungan kecanduan Media Sosial Dengan Kualitas Komunikasi Interpersonal Pada Usia Dewasa Awal*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Rezeki, Muhammad, Siswanto Rawali, dan Muhammad Muthahari Ramadhani. 2021. Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend: Bang-Bang Di Kota Banjarmasin.” *Jurnal of Comunikation Science*.
- S.Margono, 2010. *Metodologi Penelitian pendidikan* Jakarta, PT: Rinke Cipta.
- Sugiyono, 2010. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: AL-fabeta.
- Ulfa, Mimi, & Risdayani. 2017. Pengaruh Kecandua Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabe Game Center Jalan Hr. Riau Universitas.
- Wiratna Sujarweni. 2014. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT Pustaka Baru.