



**“Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan *Game Online*
(Studi *Ekstasi Game Online Point Blank* Pada Remaja Di Jakarta)”**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Strata 1 (S-1) Komunikasi Bidang Studi Broadcasting

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Disusun oleh :

DEWI DAMAYANTI

44109110011

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 25 Januari 2015

Mengetahui,

Pembimbing

(Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.)

LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 1 Februari 2015

Ketua Sidang,
Feni Fasta, SE.,M.Si.



(.....)

Penguji Ahli,
Rahmadya Putra Nugraha, S.Sos., M.Si.



(.....)

Pembimbing,
Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.



(.....)



Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Mercu Buana

LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Judul : **PERUBAHAN HUBUNGAN INTERPERSONAL
AKIBAT KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI
EKSTASI *GAME ONLINE POINT BLANK* PADA
REMAJA DI JAKARTA)**

Nama : Dewi Damayanti

NIM : 44109110011

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Bidang Studi : Broadcasting

Jakarta, 1 Februari 2015

Disetujui dan diterima oleh,

Pembimbing

(Rika Jessica, S.Psi., M.Ikom.)

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Bidang Studi Broadcasting

(Dr. Agustina Zubair, M.Si.)

(Feni Fasta, SE., M.Si.)

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum. Wr. Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, serta anugerah yang dilimpahkan, sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan *Game Online* (Studi *Ekstasi Game Online Point Blank* Pada Remaja Di Jakarta)” tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Dalam melakukan penelitian skripsi ini tidak sedikit penulis menghadapi kesulitan serta hambatan baik secara teknis maupun non-teknis. Namun atas izin Allah SWT, juga berkat usaha, doa, semangat, bantuan, bimbingan serta dukungan yang peneliti terima baik secara langsung maupun yang tidak langsung dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan memiliki banyak kekurangan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasannya kemampuan dan pengetahuan serta kurangnya pengalaman penulis. Penulis akan menerima segala kritik dan saran yang tentunya bersifat membangun dari pembaca guna menyempurnakan skripsi ini.

Skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Dengan demikian pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak yang telah berjasa dan membantu dalam penyusunan karya tulis ilmiah:

1. **Ibu Rika Jessica Rahma, S.Psi, M.Ikom.**, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, waktu, masukan, dan kesabarannya kepada penulis didalam bimbingannya selama penyusunan skripsi dilakukan.
2. **Ibu Feni Fasta, SE., M.Si.**, selaku Ketua Program Studi Broadcasting Universitas Mercu Buana yang telah memberikan pengesahan agar skripsi ini dapat disidangkan.
3. **Ibu Agustina Zubair, Dr., M.Si.**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah banyak memberikan surat persetujuan untuk melakukan penelitian dilapangan.
4. **Bapak A.Rahman H.I., MM., M.Si.**, selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Untuk Ketua Sidang dan Dosen Penguji **Bapak Rahmadya Putra Nugraha, S.Sos., M.Si.**
6. Seluruh **Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana**, yang telah memberikan pengetahuan dan masukannya kepada penulis.
7. Seluruh **Staf dan Karyawan Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana**, yang telah memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan skripsi ini mulai dari awal pengajuan judul hingga akhir sidang.
8. Staf Perpustakaan Universitas Mercu Buana.

9. Untuk **Bapak Dede Supardi dan Ibu Dadah Supidah**, selaku orangtua kandung penulis yang selalu memberikan semangat, dorongan baik moril maupun materil serta doa yang tak pernah putus sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya. Dama sayang kalian.
10. Untuk **Dina Mardiana**, selaku Tete kandung penulis yang telah memberikan masukan, doa, motivasi, dan materil kepada penulis dalam kondisi apapun itu. Meskipun Tete banyak kesibukan yang padat, motivasi dan doa serta masukan-masukan yang Tete berikan sangat berguna untuk kehidupan Dama. Serta nasihat dari Tete selalu memberikan Dama kekuatan dan Tete selalu menjadi contoh yang baik. Sukses terus untuk kariernya Teh. Terima kasih Tete.
11. Untuk **Dodi Sumardi, dan Deni Wahyudi**, selaku Aa Kandung penulis yang telah memberikan masukan, doa, dan motivasinya selama ini kepada penulis.
12. Untuk **Dadan Muldan Hendarsyah, Kekey, dan Dinni Indriyani**, selaku Kakak-kakak Ipar penulis yang telah memberikan masukan, doa, dan motivasinya selama ini kepada penulis.
13. Untuk keponakan-keponakan tersayang **Cencen, Dandhie, Danish, Randy, Danisha, Kesya, dan Zidane** yang selalu memberikan senyuman, dan tawa canda saat penulis sedang merasakan jenuh. Tante Dama sayang kalian.

14. Untuk **Kenzi Mashuri**, selaku orang terkasih dan tersayang penulis yang selalu memberikan waktu, masukan, doa, motivasi, dan pengertiannya selama ini kepada penulis.
15. Untuk **Para Sahabat** peneliti di Universitas Mercu Buana, **Indri, Unen, Acong, Mami Denti, Awan, Mamaw Kinan, Mas Wahyu, Anna, Agam, Japu, Kelik, dan Lukman** yang telah memberikan dorongan, masukan, dan doa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan semangat terus genks.
16. Untuk **Anak-Anak KFB UMB (Komunitas Fotografi Broadcast)**, **Bang Opan, Bryan, Alfian, Andry, Intan, Sukma, Rina, Dena, Hendra, Bang One, Bang Weni, Nesya** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.
17. Untuk **Teman-Teman** peneliti di Universitas Mercu Buana, **Septi, Jeri, Bang Manggar, Bang Hervian, Bang Molly, Bang Ijal, Kak Yeni, Afe, Bang Reza, Adit, Bebek, Bang Darma, Bang Syeno, Bang Vatra, Komeng, Iqbal, Dhanu, Milla, Bunda Indri, Tegar, Gusni, Brida, Bang Satrio, Farid, Bang Yosep, Emma, Anissa, David, Tina, Hendra** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.
18. Untuk **Sahabat-Sahabat Kecil** peneliti, **Nald, Adis, Pipit, Winda, Bang Owenk** terima kasih untuk semua waktu, masukan, dorongan, dan doanya selama ini.

19. Untuk **Andri, Reva, Indra, dan Brekele**, selaku *Key Informan* dan *Informan* penelitian yang telah memberikan waktunya dalam proses wawancara demi kelengkapan data dalam skripsi ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap, skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga menjadi referensi bagi semua pihak yang membaca khususnya rekan-rekan mahasiswa Universitas Mercu Buana.

Wassalamu alaikum Wr. Wb



Jakarta, 1 Februari 2015

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Dewi Damayanti

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR TANDA LULUS SIDANG SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis/Akademis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.4.3 Manfaat Sosial.....	9

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1	Komunikasi Massa	10
2.1.1	Pengertian Komunikasi Massa	10
2.1.2	Karakteristik Komunikasi Massa	11
2.1.3	Fungsi dan Peranan Komunikasi Massa	12
2.2	<i>New Media</i>	15
2.2.1	Pengertian <i>New Media</i>	15
2.2.2	Jenis <i>New Media</i>	16
2.3	<i>Game Online</i>	19
2.3.1	Pengertian <i>Game Online</i>	19
2.3.2	Jenis <i>Game Online</i>	19
2.4	<i>Ekstasi Game Online</i>	22
2.4.1	Pengertian <i>Ekstasi Game Online</i>	22
2.4.2	Kriteria <i>Ekstasi Game Online</i>	24
2.5	<i>Game Online Point Blank (PB)</i>	25
2.5.1	Pengertian <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	25
2.5.2	Karakteristik <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	26
2.5.3	Simbol-Simbol Yang Sering Digunakan Dalam <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	27
2.5.4	Macam-Macam <i>Cheat</i> Dalam <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	28

2.6	Hubungan Interpersonal	31
2.6.1	Pengertian Hubungan Interpersonal	31
2.6.2	Teori Mengenai Hubungan Interpersonal	32
2.6.3	Tahapan Hubungan Interpersonal.....	35
2.7	Remaja.....	36
2.7.1	Pengertian Remaja	36
2.8	Teori Interaksi Simbolik.....	38
2.8.1	Pengertian Teori Interaksi Simbolik.....	38
2.9	Teori Konstruksi Sosial Emosi	41
2.9.1	Pengertian Teori Konstruksi Sosial Emosi	41
2.10	Kerangka Pemikiran.....	45
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	48
3.1	Tipe Penelitian	48
3.2	Paradigma	49
3.3	Metode Penelitian.....	50
3.4	Objek Penelitian.....	51
3.5	Subjek Penelitian.....	52
3.6	Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1	Data Primer	54
3.6.2	Data Sekunder	56
3.7	Teknik Analisis Data.....	57
3.8	Lokasi Dan Waktu Penelitian	58
3.9	Teknik Penulisan Keabsahan Data.....	58

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	60
4.1.1	Sejarah <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	60
4.1.2	Karakteristik <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	61
4.1.3	Logo <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	62
4.2	Hasil Penelitian	63
4.2.1	Deskripsi Profil <i>Key Informan</i> dan <i>Informan</i> Penelitian	63
4.2.2	Awal Mulanya Para Remaja Menjadi Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	67
4.2.3	Simbol-Simbol Bahasa Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i>	68
4.2.4	Perubahan Hubungan Interpersonal Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.....	70
4.2.5	Interaksi Simbolik Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.....	74
4.2.6	Konstruksi Sosial Emosi dan Konsep Diri Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu <i>Game Online Point Blank (PB)</i> dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan	86
4.3	Pembahasan	89
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	94
5.1	Simpulan.....	94

5.2	Saran.....	96
5.2.1	Saran Akademis.....	96
5.2.2	Saran Praktis.....	96
5.2.3	Saran Sosial.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		98

LAMPIRAN

- Lampiran 1 CV. Penulis
- Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara Terhadap Narasumber
- Lampiran 3 Daftar Pertanyaan Wawancara dan Jawaban dari Narasumber



Nama : Dewi Damayanti
NIM : 44109110011
Judul : Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat
Kecanduan *Game Online* (Studi *Ekstasi Game
Online Point Blank* Pada Remaja Di Jakarta)
Jumlah Halaman : 5 Bab 100 halaman + 3 lampiran
Bibliografi : 30 buku (1991 – 2013)

ABSTRAKSI

Game online point blank (PB) merupakan suatu wadah bermain yang saat ini sedang digemari oleh para remaja, dimana *game online point blank (PB)* tersebut berisikan tentang kekerasan, pertempuran, pembunuhan dan perkelahian. Sehingga dapat menimbulkan daya tarik bagi para remaja yang memainkannya sampai akhirnya menjadi kecanduan. Namun hal tersebut dapat merubah hubungan interpersonal remaja kepada lingkungan disekitarnya, mereka pun selalu berinteraksi secara simbolik dengan bahasa-bahasa khusus yang mereka sering keluarkan, dan dapat meningkatnya *agresivitas* pada diri mereka sehingga cara mereka mengkonstruksikan emosinya pun berbeda.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perubahan hubungan interpersonal akibat kecanduan *game online point blank (PB)* pada remaja dengan lingkungan sekitarnya. Penelitian ini bersifat *konstruktivis* dengan pendekatan kualitatif deskriptif, dimana mendekati makna, ketajaman analisis, logis, dan menjauhi statistik. Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara semistruktur, dan wawancara mendalam yang berguna untuk mengetahui perubahan hubungan interpersonal yang seperti apa yang terjadi pada para remaja pecandu *game online point blank (PB)* tersebut.

Hasil penelitian ini membahas mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada para remaja pecandu *game online point blank (PB)* dengan menggunakan teori interaksi simbolik dan konstruksi sosial emosi.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa perubahan hubungan interpersonal yang terjadi bagi remaja pecandu *game online point blank (PB)* terlihat dari interaksi simbolik dimana para remaja tersebut saling membuat simbol-simbol yang dipertukarkan melalui bahasa yang hanya mereka saja yang memahaminya. Dan cara para remaja pecandu *game online point blank (PB)* mengkonstruksikan sosial emosi mereka pun dengan cara yang berbeda.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, perkembangan teknologi di era globalisasi menyebabkan munculnya beberapa teknologi baru yang mutakhir. Media membuat perubahan besar pada kehidupan manusia dalam berbagai bentuk dan cara. Perubahan media tersebut juga berdampak pada perubahan gaya hidup, pola konsumsi dan pola komunikasi suatu masyarakat pada suatu jaringan maya. Selain itu juga diperkenalkan gaya hidup baru mulai dari belanja, aktivitas perbankan hingga tuntunan spiritual bisa dilakukan secara *on-line*. Karenanya perubahan media juga bisa diartikan sebagai lebih banyak pilihan hidup, pelayanan barang dan jasa yang lebih murah serta peningkatan kualitas hidup yang lebih baik. Namun disaat yang sama, perubahan media juga berdampak pada terjadinya perubahan hubungan antarmanusia karena komunikasi tidak perlu lagi dilakukan secara langsung (*face to face*).¹

Menurut pandangan Winston (dalam Fidler, 2003: 29), yang mendorong perkembangan berbagai teknologi media baru (*new media*) adalah kebutuhan sosial yang muncul akibat perubahan (*supervening social necessities*). Ini dipahami sebagai “hubungan timbal balik antara masyarakat dan teknologi”.

¹ Roger Fidler, *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*, (terj. Oleh Hartono Hadikusumo, *Mediamorfosis: Understanding New Media*), Cetakan ke-1, Bentang Budaya: Yogyakarta, 2003.

Kebutuhan ini berasal dari kebutuhan perusahaan, tuntutan akan teknologi lain, penetapan regulasi/hukum, dan kekuatan-kekuatan sosial.²

New media adalah media yang berbasis teknologi komputer, kemajuan teknologinya baik dari segi *hardware* dan *software*. Daya tarik *new media* dirasa sangat hebat, tawaran-tawaran seperti kecepatan interaktifitas, jaringan luas, dan akses yang lebih bersifat pribadi membuatnya dapat berkembang dengan cepat.³

Salah satu perubahan media tersebut yaitu dengan munculnya *internet*. Dari *internet* dapat mempermudah akses pencarian data untuk kepentingan tugas, serta situs pertemanan (*Yahoo Messenger, Myspace, Facebook, Twitter, Game Online* dan lain-lain).

Menurut Donnerstein dalam Santrock (2007), secara harfiah *internet* (*Inter-Network*) merupakan sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan. *Internet* menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. *Internet* merupakan inti dari komunikasi yang menggunakan media komputer. *Internet* menghubungkan ribuan jaringan komputer dan menyediakan jumlah informasi yang luar biasa banyaknya.⁴

Sebab dari *internet* bisa mendapatkan informasi-informasi yang belum diketahui, dan dari *internet* pula dapat berkomunikasi dengan orang-orang banyak. Sehingga *internet* pun menjadi suatu kebutuhan untuk masyarakat.

² Fidler, op.cit., 29.

³ Ibid.

⁴ Sejarah *internet* (2011, 26 Oktober). *Kompas* [online].
<http://nasional.kompas.com/read/2011/10/26>

Sampai saat ini sebagian masyarakat tidak bisa lepas dari *internet* didalam kehidupan sehari-harinya. Saat ini *internet* juga sudah dapat diakses dengan teknologi *mobile* seperti *smartphone*.

Pesatnya perkembangan *internet* secara nyata akan membawa suatu pola pikir, sikap dan tindakan/perilaku bagi setiap individu. Dalam wacana praktis, perubahan tersebut paling tidak akan membawa individu ke dalam pola hidup yang menurutnya efektif dan efisien. Alasan dasar inilah yang membuat para masyarakat percaya, bahwa perkembangan *internet* merupakan pencerah peradaban yang lebih maju. Yang jelas pada saat ini, perkembangan *internet* akan membawa dampak positif sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya, dan membawa harapan-harapan berupa: kemajuan dalam pengolahan informasi dapat memperluas daya akal dan kemampuan manusia (*human talent*), dan mendorong kecepatan adaptasi untuk membujuk masyarakat dari lapangan yang berbeda agar belajar bagaimana menggunakan dan memetik manfaat dari teknologi informasi, bisa menghilangkan kejenuhan penggunaannya dan bisa mengasah kemampuan berstrategi dalam berpikir, memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan teman dan saudara yang jaraknya mungkin jauh dari tempat tinggalnya, dapat bertukar pengalaman informasi, dapat membuat masyarakat berteman dengan siapapun diseluruh dunia tanpa batas negara, akses informasi di *internet* tidak dibatasi waktu, sehingga penggunaannya bisa memberikan respon atau jawaban sesuai dengan kondisi dan situasi yang dikehendaki masing-masing individu, jaringannya lebih cepat, karena *internet* bersifat *real-time*.⁵

⁵ Fidler, op.cit., 29.

Di satu pihak, *internet* dapat membuka cakrawala dunia yang sangat menjanjikan yang kaya warna, kaya nuansa, kaya citra, namun disisi lain *internet* akan menjadi sebuah dunia yang seakan-akan tanpa kendali, sehingga akan membawa beberapa dampak negatif seperti: merebaknya kejahatan teknologi seperti pelanggaran hak cipta (pembajakan), *cybercrime* (kejahatan dunia maya), pornografi, dan penipuan, terjadinya polusi informasi, rasa sosial terhadap lingkungan sekitar menjadi acuh, keterikatan dan ketergantungan terhadap *internet*.

Dunia yang semakin mengglobal dan pesatnya perkembangan *internet* apabila di sikapi secara cerdas, maka yang akan terjadi adalah dampak positif tersebut akan berpihak terhadap penggunanya. Dan begitupun sebaliknya jika di sikapi secara tidak cerdas, maka dampak negatif akan menimbulkan *ekstasi* (kecanduan) *internet* terhadap penggunanya.⁶

Young (1996), mengatakan bahwa *ekstasi* (kecanduan) *internet* dapat disamakan dengan alkohol. Banyak orang menjadi lepas kontrol dan menjadi *ekstasi* (kecanduan) sehingga pada kasus tertentu memerlukan perawatan atau terapi khusus, layaknya orang yang kecanduan minuman keras ataupun narkoba. Sering kali *ekstasi internet* ini hanya melibatkan satu aspek saja di dunia *online*. Contoh utamanya adalah *ekstasi* (kecanduan) pada judi *online*, pornografi, *games* dan lain sebagainya.

Sebuah studi mengemukakan sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh remaja pria dalam menggunakan *internet* adalah bermain *games* (85%),

⁶ Fidler, op.cit., 29.

mengerjakan tugas sekolah (68%), men-*download* musik (66%) dan *instant messaging* (63%).⁷

Saat ini sedang marak dikalangan remaja yaitu bermain *game online*. *Game online* merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah *internet*. *Game online* berkisar dari permainan yang menggunakan teks sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak.⁸

Arti *game online* itu sendiri ialah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik. Saat ini, kebanyakan remaja pria sangat menggemari bermain *game online*. Mereka berpendapat, *game online* lebih seru dibandingkan dengan *game offline*. Saat mereka bermain *game online*, mereka tidak bermain sendirian bersama *PC* (*Personal Computer*) yang menjadi lawan mereka. Namun mereka bermain dengan orang lain di tempat lain yang terhubung dengan *network* dan bermain pada *game* yang sama. Mereka bisa saja menjadi satu team melawan *PC* atau membentuk team-team mereka sendiri dan bertanding antar team.

Aplikasi permainan *game online* saat ini banyak diciptakan oleh *vendor-vendor* aplikasi permainan besar, baik yang berbasis *mobile* maupun komputer. Banyak sekali jenis aplikasi permainan yang sangat mudah menarik

⁷ Sejarah *internet* (2011, 26 Oktober). *Kompas* [online].
<http://nasional.kompas.com/read/2011/10/26>

⁸ Ibid.

perhatian para pecinta *game online*. Mencoba permainan baru hingga menyelesaikan ke tingkat level kesulitan sebuah permainan, merupakan hal yang sangat membuat penasaran para pecinta *game online*. Berbagai jenis permainan yang dapat dimainkan membuat *game online* sangat mudah terkenal dan memperoleh pemain yang melebihi target yang direncanakan para pembuat *game online*, seperti *Call of Duty*, *Quake*, *Blood*, *Point Blank*, *Ragnarok*, *Lord of the Rings*, *Point Blank (PB)*, dan masih banyak *game online* lainnya. Sehingga hal ini pula yang membuat banyak *vendor* pembuat *game online* berlomba untuk memajukan perusahaannya sendiri.⁹

Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan kita yang menawarkan harga yang miring. Dengan harga yang miring ini, anak-anak remaja yang mempunyai uang yang tidak terlalu banyak mampu bermain *game online* hingga berjam-jam dan lama-kelamaan menjadi kecanduan (*ekstasi*) yang luar biasa dengan *game online*.¹⁰

Salah satu *game* yang sangat digemari oleh masyarakat dunia, khususnya untuk remaja pria yaitu *game online point blank (PB)*. *Game online point blank (PB)* ini termasuk *new media* jenis sosial media, karena selain bisa bermain para penggunanya pun bisa saling berkomunikasi ke sesama para pemain lainnya dengan menggunakan *chat* didalam permainannya. *Game online point blank (PB)* adalah *game online* yang bergenre *FPS (First Person Shooter)*. Artinya *game online* yang bergenre peperangan. Dalam *game online point blank (PB)* ini, pemain dapat berperang dengan seluruh orang di dunia yang tersambungkan juga

⁹ Mariam Tadjoeidin, *Analisis Penggunaan Warnet di Kalangan Remaja*, Jakarta Studi, 2004, 55.

¹⁰ Mariam Tadjoeidin, *op.cit.*, 55.

dengan *game online point blank (PB)* ini dan sambil mengumpulkan *experience* (pengalaman) untuk dapat naik ke level yang lebih tinggi lagi.

Game online point blank (PB) ini dipublikasikan oleh *NCSOFT* yang dikembangkan oleh *Zepetto* dari Korea Selatan. Sedangkan untuk di Indonesia sendiri, *game online point blank (PB)* dikelola oleh PT. Kreon melalui *Gemschool*. *Game online point blank (PB)* berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* (pasukan teroris) dengan *Counter Terrorist Force (CT-Force)* (pasukan polisi).¹¹

Karena isi sebagian besar *game online point blank (PB)* tentang kekerasan, pertempuran dan perkelahian. Mayoritas orangtua dan media, berpikir dan percaya bahwa *game online point blank (PB)* ini dapat mengubah hubungan interpersonal remaja terutama dari segi *agresivitas*-nya. Namun menurut kalangan pakar *psikologi*, dan pakar perkembangan anak percaya bahwa permainan ini sebenarnya dapat melatih keterampilan bagi pertumbuhan remaja. Jadi, dapat disingkatkan bahwa terdapat dampak positif dan dampak negatif yang disebabkan oleh *ekstasi game online point blank (PB)* bagi para pemainnya.¹²

Pada pertengahan tahun 2012, ada beberapa kasus meninggalnya *gamers* (pemain) yang meninggal akibat *game online point blank (PB)*.¹³ Dede Hendri (20 tahun), pemuda yang sangat gemar bermain *game online point blank (PB)* ini ditemukan tewas disebuah warnet di Jakarta. Dede Hendri meninggal setelah

¹¹ Asal usul sejarah game online point blank (2011, 18 Maret). *Dunia Baca* [online]. <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011>

¹² Mariam Tadjoein, op.cit., 57.

¹³ 5 kasus orang meninggal karena main game online (2012, 20 Juni). *EmpatDetik* [online]. <http://empatdetik.blogspot.com/2012/06/20/5-kasus-orang-meninggal-karena-main.html?m=1>

semalaman suntuk bermain *game online point blank (PB)* tanpa henti pada akhir pekan. Nasib serupa juga dialami oleh Nanda Rizky Saputra (12 tahun) bocah asal Magetan, Jawa Timur ini ditemukan tergeletak oleh penjaga warnet setelah semalaman bermain *game online point blank (PB)*.¹⁴

Berdasarkan fakta-fakta yang ada seperti yang telah peneliti kemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada para remaja akibat *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*, dimulai dari cara mereka berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya dengan menggunakan bahasa-bahasa tertentu dan cara mereka melampiaskan dan menunjukkan suatu emosi mereka kepada orang lain sehingga dapat menciptakan respons dan konsep diri pada diri mereka sendiri dan orang-orang disekitarnya.

1.2 Fokus Penelitian

Bagaimana *Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan Game Online (Studi Ekstasi Game Online Point Blank Pada Remaja Di Jakarta)?*

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana Perubahan Hubungan Interpersonal Akibat Kecanduan *Game Online (Studi Ekstasi Game Online Point Blank Pada Remaja Di Jakarta)*.

¹⁴ Ibid.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari penelitian ini, ada tiga hal yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini dapat digunakan untuk memperkaya penelitian-penelitian dalam Ilmu Komunikasi, dalam hubungan interpersonal akibat *ekstasi* (kecanduan) *game online*.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan sumber informasi bagi para *vendor-vendor game online*, agar lebih inovatif dalam menciptakan *game online* untuk para remaja.

1.4.3 Manfaat Sosial

Hasil dari penelitian ini secara sosial diharapkan dapat memberikan manfaat untuk orang tua, masyarakat, dan lingkungan agar lebih mengontrol aktifitas dan pergaulan para remaja.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Komunikasi Massa

2.1.1 Pengertian Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan media massa dengan berbagai tujuan dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas. Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *Mass Communication* sebagai kependekan dari *mass media communication* artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang *mass mediated* (massa yang dimediasi). Istilah *mass communication* atau *communications* diartikan sebagai salurannya, yaitu media massa (*mass media*) sebagai kependekan dari *media of mass communication*. Kata *massa* di dalam komunikasi massa bisa diartikan sebagai lebih dari sekedar “orang banyak”.¹⁵

Bittner merumuskan dalam buku Jalaluddin Rakhmat definisi yang paling sederhana tentang komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Ahli komunikasi lain mendefinisikan komunikasi dengan memperinci karakteristik komunikasi massa. Gerbner menulis komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi

¹⁵ Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Grasindo: Jakarta, 2004, 69.

dan lembaga dari arus pesan yang *continued* serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.¹⁶

Komunikasi massa menurut DeFleur dan Dennis McQuail didalam bukunya "*Understanding Mass Communication (1985)*", menyebutkan bahwa komunikasi massa adalah suatu proses dimana komunikator-komunikator menggunakan media untuk menyebarkan pesan-pesan secara luas dan secara terus-menerus menciptakan makna-makna yang diharapkan dapat mempengaruhi khalayak besar dan berbeda-beda dengan melalui berbagai cara.¹⁷

2.1.2 Karakteristik Komunikasi Massa

Melalui definisi di atas, kita dapat mengetahui karakteristik komunikasi massa. Berdasarkan sifat-sifat komponen, komunikasi massa mempunyai ciri-ciri khusus sebagai berikut :

1. Berlangsung satu arah. Bandingkan dengan komunikasi antarpersonal yang berlangsung dua arah. Dalam komunikasi massa, *feedback* (umpan balik) baru akan diperoleh setelah komunikasi berlangsung.
2. Komunikator pada komunikasi massa melembaga. Seorang komunikator dalam media massa bertindak atas nama lembaga dan nyaris tidak memiliki kebebasan individual. Oleh sebab itu, komunikatornya melembaga (*institutionalized communicator* atau *organized communicator*). Lebih dari itu, karena pesan-pesan yang disebarkan melalui media massa merupakan hasil

¹⁶ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 2004, 188.

¹⁷ Sasa Djuarsa Sendjaja. dkk, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Universitas Terbuka: Jakarta, 2003, 73.

kerja sama (*collective*), maka komunikatornya disebut juga *collective communicator*.

3. Pesan-pesan bersifat umum. Pesan-pesan yang disampaikan melalui media massa pada umumnya bersifat umum (untuk orang banyak).
4. Melahirkan keserempakan. Coba perhatikan bagaimana kekuatan sebuah radio siaran yang melalui acara tertentu mampu memaksa pendengarnya untuk serempak mendengarkan acara tersebut. Demikian pula dengan siaran televisi dan media cetak di negara-negara maju yang pada saat yang sama paling tidak dibaca oleh kurang lebih satu juta pembaca.
5. Komunikan komunikasi massa bersifat heterogen. Kemajemukan *audience* (khalayak) komunikasi massa ini menyebabkan pelaksana komunikasi massa harus benar-benar mempersiapkan semua ide atau informasi yang akan disampaikan sebaik mungkin sebelum disebarluaskan.¹⁸

2.1.3 Fungsi dan Peranan Komunikasi Massa

Seperti yang sudah diungkapkan sebelumnya, media massa adalah perwujudan dari kegiatan komunikasi massa, yang terbagi menjadi dua jenis, yakni media cetak dan media elektronik. Prof. Drs. Onong Uchjana Effendy menjelaskan tentang kesepakatan para ahli komunikasi terkait komunikasi massa.

“Para ahli komunikasi massa sepakat bahwa yang dimaksud dengan komunikasi massa adalah suatu proses komunikasi yang mana pesan ditransmisikan melalui media massa (surat kabar, radio, televisi, film, *internet*,

¹⁸ Tommy Suprpto, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, CAPS: Yogyakarta, 2011, 5.

majalah, dan buku) kepada audiens yang relatif luas, tersebar, heterogen, dan anonim”.¹⁹

Media adalah alat perantara. Media yang dimaksud di sini adalah media massa yang artinya adalah alat-alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan isi pernyataan kepada orang banyak.

Pentingnya peranan media dalam proses komunikasi disebabkan oleh efisiensinya dalam mencapai komunikan. Surat kabar, radio, dan televisi misalnya dianggap sebagai media yang efisien dalam mencapai komunikan yang jumlahnya amat banyak.

Menurut Harold Laswell (dalam Effendy) komunikasi massa dalam masyarakat menunjukkan tiga fungsi utama, yaitu pengamatan terhadap lingkungan, korelasi unsur-unsur masyarakat ketika menanggapi lingkungan, dan penyebaran warisan sosial.²⁰

Terkait fungsi-fungsi tersebut, Sean McBride dan kawan-kawan merangkaikan tujuan media massa dalam setiap sistem sosial sebagai berikut :

1. Informasi : pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan, opini, dan komentar yang dibutuhkan agar orang dapat mengerti dan bereaksi secara jelas terhadap kondisi internasional, lingkungan, dan orang lain dan agar dapat mengambil keputusan yang tepat.
2. Sosialisasi (pemasyarakatan) : penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang

¹⁹ Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT Remaja Rosadakarya: Bandung, 2005, 20.

²⁰ Ibid, 27.

efektif yang menyebabkan ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga ia dapat aktif di dalam masyarakat.

3. Motivasi : menjelaskan tujuan setiap masyarakat jangka pendek maupun jangka panjang, mendorong orang menentukan pilihannya dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang akan dikejar.
4. Perdebatan dan Diskusi : menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinkan persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik.
5. Pendidikan : pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong perkembangan intelektual, pembentukan watak, dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.
6. Memajukan Kebudayaan : penyebarluasan hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu.
7. Hiburan : penyebarluasan sinyal, simbol, suara, dan citra dari drama dan sebagainya untuk rekreasi dan kesenangan kelompok dan individu.
8. Integrasi : menyediakan bagi bangsa, kelompok, dan individu kesempatan memperoleh berbagai pesan yang diperlukan mereka agar dapat saling kenal dan mengerti dan menghargai kondisi, pandangan, dan keinginan orang lain.²¹

Secara umum tidaklah terlalu sulit untuk mencocokkan fungsi-fungsi utama yang digambarkan diatas dengan beberapa alternatif tersebut. Isi yang sebenarnya atau kegiatan yang mencerminkan fungsi-fungsi media massa tersebut

²¹ Effendy, op.cit, 27-28.

sangat bervariasi dan tergantung pada tujuan siapa yang ingin dicapai. Individu yang mempunyai kekuasaan tentunya mempunyai akses lebih bagus dalam mencapai tujuan.²²

2.2 *New Media*

2.2.1 *Pengertian New Media*

Bicara tentang kemajuan teknologi memang tidak ada habisnya. Dari dahulu hingga saat ini banyak sekali istilah-istilah baru tentang perkembangan teknologi, salah satunya seperti *new media*. Dalam arti luas *new media* (media baru) itu sendiri adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan teknologi digital, komputer atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai *new media* (media baru) adalah teknologi digital, dan seringkali memiliki karakteristik yang dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, interaktif dan tidak memihak.²³

Arti yang sebenarnya tentang *new media* itu sendiri ialah terdiri dari dua kata, yaitu *new* dan *media*. *New* yang berarti *baru* dan *media* yang sebenarnya bentuk jamak dari kata *medium* yang berasal dari bahasa latin. Namun jika dilihat dari sudut pandang secara harfiah, *media* (*medium*) mempunyai arti perantara atau pengantar. Sedangkan pengertian secara umum menyimpulkan bahwa *new media* itu adalah segala sesuatu yang baru yang dapat menyalurkan informasi (perantara) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Baru dalam arti disini dilihat dari segi waktu, manfaat, produksi dan distribusinya, dan terbentuk dari interaksi

²² Effendy, *op.cit*, 27-28.

²³ Morissan, *Strategi Mengolah Radio & Televisi*, Ramdina Prakarsa: Tangerang, 2005, 23.

antara manusia dengan komputer dan *internet* secara khususnya. Yang termasuk didalamnya adalah *web*, *blog*, *online social network*, *online forum* dan sebagainya.²⁴

2.2.2 Jenis *New Media*

Perkembangan teknologi komunikasi informasi saat ini harus diakui memberikan *paradigma* (sesuatu yang menampakkan pola, model atau contoh) yang mengubah keseluruhan cara pandang kita tentang berbagai masalah dan persoalan yang ada di muka bumi ini. Perubahan *paradigma* ini juga dapat mempengaruhi media massa.

New media merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam sebuah jaringan (*wikipedia*). *New media* muncul karena dipicu oleh adanya agensi internasional yang mulai masuk ke dalam suatu negara.

New media yang muncul saat ini sangat beragam sekali, seperti:²⁵

- a) *Website*
- b) Koran digital (*e-paper*)
- c) *Komputer multimedii*
- d) Televisi digital
- e) *MP3 player*
- f) Digital cinema/3D cinema

²⁴ Morissan, Op.cit., 23.

²⁵ Roger Fidler, *Mediamorfosis: Memahami Media Baru*, (terj. Oleh Hartono Hadikusumo, *Mediamorfosis: Understanding New Media*), Cetakan ke-1, Bentang Budaya: Yogyakarta, 2003.

- g) Laptop
- h) *CD-ROMS*
- i) *DVD*
- j) *Gadget*
- k) *Sstreaming video*
- l) *Sosial media (Facebook, Twitter, Friendster, Yahoo Massanger, Youtube, Game Online)*
- m) *Internet*²⁶

Pesatnya perkembangan *internet* secara nyata akan membawa suatu pola pikir, sikap dan tindakan/perilaku bagi setiap individu. Dalam wacana praktis, perubahan tersebut paling tidak akan membawa individu ke dalam pola hidup yang menurutnya efektif dan efisien. Alasan dasar inilah yang membuat para masyarakat percaya, bahwa perkembangan *internet* merupakan pencerah peradaban yang lebih maju. Yang jelas pada saat ini, perkembangan *internet* akan membawa dampak positif sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya, dan membawa harapan-harapan berupa:²⁷

1. Kemajuan dalam pengolahan informasi dapat memperluas daya akal dan kemampuan manusia (*human talent*), dan mendorong kecepatan adaptasi untuk membujuk masyarakat dari lapangan yang berbeda agar belajar bagaimana menggunakan dan memetik manfaat dari teknologi informasi.
2. Bisa menghilangkan kejenuhan penggunaannya dan bisa mengasah kemampuan berstrategi dalam berpikir.

²⁶ Soehoet Hoeta, *Media Komunikasi. Yayasan Kampus Tercinta-IISIP (Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)*, Jakarta, 2003.

²⁷ Fidler, op.cit., 29.

3. Memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi dengan teman dan saudara yang jaraknya mungkin jauh dari tempat tinggalnya, dapat bertukar pengalaman informasi, dapat membuat masyarakat berteman dengan siapapun diseluruh dunia tanpa batas negara.
4. Akses informasi di *internet* tidak dibatasi waktu, sehingga pengguna bisa memberikan respon atau jawaban sesuai dengan kondisi dan situasi yang dikehendaki masing-masing individu.
5. Jaringannya lebih cepat, karena *internet* bersifat *real-time*.

Di satu pihak, *internet* dapat membuka cakrawala dunia yang sangat menjanjikan yang kaya warna, kaya nuansa, kaya citra, namun disisi lain *internet* akan menjadi sebuah dunia yang seakan-akan tanpa kendali, sehingga akan membawa beberapa dampak negatif seperti:

1. Merebaknya kejahatan teknologi seperti pelanggaran hak cipta (pembajakan), *cybercrime* (kejahatan dunia maya), pornografi, dan penipuan.
2. Terjadinya polusi informasi.
3. Rasa sosial terhadap lingkungan sekitar menjadi acuh.
4. Keterikatan dan ketergantungan terhadap *internet*.

Dunia yang semakin mengglobal dan pesatnya perkembangan *internet* apabila di sikapi secara cerdas, maka yang akan terjadi adalah dampak positif tersebut akan berpihak terhadap penggunanya. Dan begitupun sebaliknya jika di sikapi secara tidak cerdas, maka dampak negatif tersebut akan berpihak terhadap penggunanya.²⁸

²⁸ Fidler, op.cit., 29.

Seperti halnya yang dilakukan oleh remaja pecandu *game online* yang menyikapi kesukaannya terhadap *game online* yang secara tidak cerdas, sehingga menimbulkan dampak yang negatif untuk dirinya sendiri.

2.3 Game Online

2.3.1 Pengertian Game Online

Adams & Rollings (dalam Mariam Tadjoeidin) mendefinisikan *game online* sebagai permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (*internet*). Banyak pemain merupakan aspek yang penting dalam pengertian *game online*. Pada prinsipnya permainan yang dimainkan seorang diri (*solitaire*) melalui *internet* dapat dimasukkan dalam istilah *game online*, namun pada penelitian ini permainan yang termasuk di dalam istilah yang diawali dengan *game online* hanyalah permainan yang dimainkan secara massal.²⁹

Game online bagi remaja sudah menjadi “kebutuhan”. Dalam pandangan lain, *game online* merupakan cara bersosialisasi dan berinteraksi secara simbolik. Permainan *game online* menawarkan dunia tersendiri, lengkap dengan interaksi sosialnya yang sudah ditinggalkan oleh para konsumennya.³⁰

2.3.2 Jenis Game Online

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan

²⁹ Mariam Tadjoeidin, *Analisis Penggunaan Warnet di Kalangan Remaja*, Jakarta Studi, 2004, 79.

³⁰ Ibid, 80.

membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainannya, antara lain :

1. *Massively Multiplayer Online First- Person Shooter Games (MMOFPS).*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain : *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank (PB), Quake, Blood, Unreal.*

2. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS).*

Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *game* ini, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS).*

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Permainan ini lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam permainan ini, para pemain tergantung dalam satu kelompok. Contoh dari *game* jenis ini, seperti *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online.*

4. Cross-Platform Online Play.

Jenis *game* ini dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti *Dreamcast*, *PlayStation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game.

Game jenis ini dimainkan pada *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. *Game* ini sangat sederhana dengan pemain tunggal dan dapat dimainkan dengan *browser* melalui *HTML*, dan *teknologi scripting HTML* (*JavaScript*). Contoh *game* jenis ini seperti *Pac-Man*, dan lain sebagainya.

6. Simulation Games.

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Dalam *game* ini pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan lain sebagainya. Ada beberapa jenis permainan simulasi, diantaranya *Life Simulation Games*, *Construction and Management Simulation Games*, dan *Vehicle Simulation*.

7. Massively Multiplayer Online Games (MMOG).

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *Game* ini muncul seiring dengan perkembangan akses *internet broadband* di negara-negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk

memainkannya bersama-sama. Contoh *game* jenis ini seperti, *Poker Online* dan lain sebagainya.³¹

2.4 *Ekstasi Game Online*

2.4.1 *Pengertian Ekstasi Game Online*

Menurut Yee dalam buku Nurudin, mendefinisikan *ekstasi game online* sebagai perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus-menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan.³²

Individu yang memiliki hobi sehat, seperti olahraga atau menari, dapat merasa terganggu atau frustrasi jika tidak dapat melakukan hobi tersebut dikarenakan misalnya, cuaca yang buruk dan sebagainya. Namun hanya jika seseorang melakukan aktivitas yang kurang baik atau merugikan diri sendiri barulah istilah *ekstasi* (kecanduan) menjadi pantas digunakan dan perilaku seperti itu terlihat pada pecandu *game online*.³³

Sedangkan menurut Grant, J.E dan Kim dalam buku Nurudin, mendefinisikan *ekstasi game online* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction*. Artinya seseorang yang selalu ingin memainkan *game online* tanpa harus memikirkan kegiatan yang lainnya, dan bahkan menganggap bahwa *game online* tersebut adalah hidupnya.

³¹ Jenis-jenis game online (2012, 07 Mei). *Akhdian.Net* [online].
<http://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online/>

³² Nurudin, *Media Sosial Baru*, Aditya Media: Yogyakarta, 2012, 146.

³³ N. Imanuel, *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, Skripsi (Tidak Dipublikasikan), Depok: Universitas Indonesia, 2009, 25.

Akibat dari perilaku merugikan ini dapat dilihat lebih jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata sehari-hari. Masalah dalam kehidupan nyata ini dibagi menjadi masalah akademis, masalah kesehatan, masalah keuangan dan masalah relasi. Jika kebiasaan bermain mereka ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata, maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya *ekstasi* (kecanduan).³⁴

Menurut Yee dalam buku Nurudin, digunakannya istilah *ekstasi game online* ini merupakan suatu hal yang masih kontroversial. Namun, berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan ditemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut seperti sebanyak 64,45% remaja pria pada usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka terkena *ekstasi* terhadap *game online* ; juga sebanyak 25,3% remaja pria pada usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti, namun tidak berhasil.³⁵

Dengan para pemainnya menganggap diri mereka sudah kecanduan (*ekstasi*) dan tidak berhasil untuk berhenti tidak lantas membuat istilah “*ekstasi game online*” ini dapat diterima begitu saja. Satu hal yang juga merupakan bukti penting adanya keterkaitan erat antara gejala *ekstasi game online* dengan *ekstasi* zat terlarang. Dua gejala yang menjadi ciri utama kecanduan zat terlarang adalah ketergantungan (*dependence*) dan penarikan diri (*withdrawal*).

³⁴ Ibid.

³⁵ Nurudin, op.cit., 146.

Individu-individu yang kecanduan suatu zat membutuhkan zat tersebut untuk menopang suatu perasaan wajar dan kesejahteraannya. Individu-individu yang mengalami ketergantungan pada suatu zat, menderita dari penarikan atau pemberhentian (*withdrawal*) ketika mereka tidak mengkonsumsi zat tersebut. Kedua gejala kecanduan ini ditemui pada para pemain *game online* dalam penelitian mengenai *ekstasi game online*.³⁶

2.4.2 Kriteria Ekstasi Game Online

Ada beberapa kriteria yang biasanya dirasakan atau dialami oleh remaja yang sudah kecanduan (*ekstasi game online*), antara lain:³⁷

1. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* berikutnya).
2. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
3. Pernah secara berulang-ulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi atau berhenti bermain *game online* namun tetap tidak berhasil.
4. Pernah terancam bahaya kehilangan relasi signifikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.
5. Merasa gelisah, murung, depresi atau mudah marah ketika mencoba untuk mengulangi atau menghentikan bermain *game online*.
6. Pernah terancam bahaya kehilangan pekerjaan, kesempatan karir atau kesempatan pendidikan yang disebabkan oleh bermain *game online*.

³⁶ Ibid.

³⁷ T. N. Kusumadewi, *Hubungan Kecanduan Internet Game Online & Keterampilan Sosial Pada Remaja*, Jurnal, Depok: Universitas Indonesia, 2009.

7. Pernah berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh keterlibatannya dengan *game online*.
8. Bermain *game online* sebagai suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misalnya, perasaan-perasaan tidak berdaya, bersalah, cemas dan depresi).
9. Selalu bersugesti untuk melakukan kejadian atau peristiwa dalam *game online* tersebut di dunia nyata.
10. Pernah melakukan tindakan kriminal, seperti mencuri uang atau barang dari keluarga, teman, dan saudara agar dapat bermain *game online* tersebut.

Kriteria inilah yang biasanya dirasakan atau dialami oleh remaja pria yang sudah kecanduan *game online*.³⁸

2.5 Game Online Point Blank (PB)

2.5.1 Pengertian Game Online Point Blank (PB)

Game online point blank atau yang lebih dikenal dengan sebutan *PB* ini, adalah permainan komputer yang dimainkan secara *online*. *Game online point blank (PB)* saat ini sangat digemari masyarakat dunia, terutama dikalangan remaja. *Game online point blank (PB)* adalah *game online* yang bergenre *FPS (First Person Shooter)*. Artinya *game online* yang bergenre peperangan. Dalam *game online point blank (PB)* ini, pemain dapat berperang dengan seluruh orang di dunia yang tersambungkan juga dengan *game online point blank (PB)* ini dan

³⁸ Kusumadewi, op.cit.

sambil mengumpulkan *experience* (pengalaman) untuk dapat naik ke level yang lebih tinggi lagi.³⁹

2.5.2 Karakteristik *Game Online Point Blank (PB)*

Untuk para pecandu *game online point blank (PB)*, ada beberapa poin penting yang perlu diketahui dan dipelajari, antara lain :

1. Terbentuknya *Free Rebels*

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terusir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindakan kriminal dari perampokkan, perdagangan senjata, hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat-obatan terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat.

2. Terbentuknya *CT-Force (Counter Terrorist Force)*

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan

³⁹ Asal usul sejarah game online point blank (2011, 18 Maret). *DuniaBaca* [online]. <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011>

terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung serta berganti nama menjadi *CT-Force (Counter Terrorist Force)*.⁴⁰

2.5.3 Simbol-Simbol Yang Sering Digunakan Dalam *Game Online Point Blank (PB)*

Dalam bermain *game online point blank (PB)*, pemain harus tenang dan jangan panikan. Usahakan incar atau bidik kepala musuh agar bisa *headshot* sehingga musuh bisa langsung mati dalam seketika.

Dalam permainan *game online point blank (PB)* para pemainnya sering menggunakan kata-kata atau simbol-simbol kepada sesama pemain *game online point blank (PB)* saat memainkan *game* ini. Seperti kata *cheater, cheat, clan*, dan lain sebagainya.

Cheater adalah sebutan untuk orang yang bermain di dalam *game online point blank (PB)*, *cheat* adalah sistem yang digunakan dalam permainan *game online point blank (PB)*, *clan* adalah sebutan untuk kelompok dalam permainan *game online point blank (PB)*.⁴¹

⁴⁰ Asal usul sejarah game online point blank (2011, 18 Maret). *DuniaBaca* [online]. <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011>

⁴¹ Macam-macam cheat dalam game online point blank (2014, 20 Februari). *Jejaring* [online]. <http://www.jejaring.web.id/macam-macam-cheat-dalam-game-online-point-blank.html>

2.5.4 Macam-Macam *Cheat* Dalam *Game Online Point Blank (PB)*

Ada beberapa *cheat* dalam permainan *game online point blank (PB)* yang sering dimainkan oleh para pemain, antara lain :

1. *Wall Hack*

Wall hack dalam *game online point blank (PB)* sering disebut juga dengan *WH*. *Cheat* ini membuat pemain yang menggunakannya dapat melihat pemain lain yang terhalang oleh tembok atau dinding. Dengan begitu dapat memudahkan seorang pemain untuk menembak pemain yang lain dan tanpa takut akan ditembak dari belakang oleh lawan.

2. *Wall Shot*

Wall shot sebenarnya hampir sama dengan *wall hack*. Namun *cheat* ini lebih mengerikan dari *cheat wall hack*. Bagaimana tidak, pemain yang menggunakannya dapat menembak lawan yang terhalang oleh tembok atau dinding tanpa harus menampakkan wujudnya.

3. *One Hit*

Cheat ini merupakan *cheat* yang sangat membuat para pemain emosi jika dibunuh oleh pemain lain yang menggunakannya. *Cheat* ini akan menjadi lebih sempurna jika digabungkan dengan *wall hack*.

4. *Auto HeadShot (AIMBOT atau AIM+++)*

Cheat ini hampir sama dengan *cheat one hit*. Tetapi yang membedakannya adalah sasaran tembaknya. Jika *one hit* menembak seluruh tubuh lawan, *auto headshot* hanya menembak kepala sebagai sarannya. Jika pemain menembak kepala lawan, maka lawan akan mati seketika.

5. Gravitasi

Gravitasi merupakan *cheat* yang hampir sama dengan *cheat wall shot*. Yang membedakannya adalah di dalam *wall shot*, pemain masih berada dalam area pertarungan. Sedangkan dalam *cheat gravitasi* dapat membuat pemain berpindah ke atas area pertarungan (seperti terbang).

6. Bug

Bug adalah error dalam sistem permainan *game online point blank (PB)*. *Bug* merupakan suatu kejadian dimana pemain dapat masuk ke dalam dinding atau benda.

7. Bomberman

Bomberman merupakan *cheat* yang membuat pemain tidak dapat melempar bom tanpa batas. Namun *cheat* tersebut dapat sekali membuat pemain DC (*disconnect*) atau terputus dari permainan.

8. Unlimited Ammo (Peluru Tak Terbatas)

Unlimited ammo merupakan *cheat* yang hampir sama dengan *cheat bomberman*. Namun yang membedakannya adalah medianya. Jika *bomberman* medianya menggunakan bom, sedangkan *cheat unlimited ammo* medianya menggunakan amunisi atau peluru.

9. Master Medal

Cheat master medal merupakan *cheat* yang sangat lama dan jarang yang ada menggunakan *cheat* ini. *Cheat* ini membuat pemain dengan mudah mendapatkan *master medal* yang digunakan untuk menjadi *tittle* tanpa harus menyelesaikan misi.

10. Hack Baret

Fungsi *cheat* ini adalah untuk membuka semua Baret yang ada. Tetapi *cheat* ini hanya bisa digunakan oleh pemain yang berpangkat Mayor.

11. Replace Weapon

Cheat ini dapat membuat seorang pemain menggunakan senjata yang diinginkan.

12. Hack Pangkat

Cheat ini dapat dengan mudahnya menaikkan pangkat pemain *PB* dalam hitungan menit.

13. Hilang Raga

Cheat ini merupakan *cheat* yang sangat bagus tetapi tidak sempurna. *Cheat* ini dapat membuat pemain *PB* menghilang dan dapat muncul di tempat yang diinginkan. Tetapi kelemahan *cheat* ini adalah tubuh pemain *PB* tidak hilang di tempat pertama kali berada.

14. Brust

Brust merupakan *cheat* yang cocok untuk para pemain yang suka bermain *shotgun*. *Cheat* ini membuat senjata *shotgun* tidak perlu dikokang. Dengan begitu pemain dapat menembak lawan dengan menggunakan *shotgun* tanpa harus berhenti sebentar untuk mengokang senjata. Namun *cheat brust* juga dapat digunakan untuk senjata *sniper*.

15. *Magned*

Cheat magned merupakan *cheat* yang membuat semua pemain berkumpul dalam satu titik di tengah map, dan tidak bisa bergerak. Hanya pemain yang menggunakan *cheat magned*-lah yang dapat bergerak sesuka hati.⁴²

2.6 Hubungan Interpersonal

2.6.1 Pengertian Hubungan Interpersonal

Hubungan interpersonal dapat diartikan sebagai hubungan antarpribadi. Menurut Pearson (1983) manusia adalah makhluk sosial. Artinya kita tidak mungkin menjalin hubungan dengan diri sendiri. Sebagai makhluk sosial senantiasa melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial menjadi faktor utama dalam hubungan interpersonal antara dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi. Seiring dengan perkembangan lingkungan sosial seseorang, interaksi sosial meliputi lingkungan sosial yang luas, seperti keluarga, sekolah, masyarakat, dan dengan teman-teman.⁴³

Hubungan interpersonal adalah dimana ketika kita berkomunikasi, kita bukan sekedar menyampaikan isi pesan, tetapi juga menentukan kadar hubungan interpersonalnya. Jadi ketika kita berkomunikasi kita tidak hanya menentukan *content* melainkan juga menentukan *relationship*.⁴⁴

Dari segi komunikasi, kita dapat menyatakan bahwa semakin baik hubungan interpersonal, maka semakin terbuka seseorang untuk mengungkapkan

⁴² Macam-macam cheat dalam game online point blank (2014, 20 Februari). *Jejaring* [online].

<http://www.jejaring.web.id/macam-macam-cheat-dalam-game-online-point-blank.html>

⁴³ Agus Sujanto, *Psikologi Umum*, Bumi Aksara, 1991, 51.

⁴⁴ Agus Sujanto, op.cit., 52-53.

dirinya. Atau semakin cermat persepsinya tentang orang lain dan persepsi dirinya, sehingga semakin efektif komunikasi yang berlangsung diantara komunikan.

2.6.2 Teori Mengenai Hubungan Interpersonal

Menurut Thibault dan Kelley (2009) ada beberapa teori yang menjelaskan mengenai hubungan interpersonal, yaitu:⁴⁵

1. Model Pertukaran Sosial

Model ini memandang hubungan interpersonal sebagai suatu transaksi dagang. Seseorang berhubungan dengan orang lain karena mengharapkan sesuatu untuk memenuhi kebutuhannya. Thibault dan Kelley, dua orang pemuka dari teori ini menyimpulkan model pertukaran sosial adalah bahwa setiap individu secara sukarela memasuki dan tinggal dalam hubungan sosial hanya selama hubungan tersebut cukup memuaskan ditinjau dari segi ganjaran dan biaya.

Ganjaran yang dimaksud adalah setiap akibat yang dinilai positif yang diperoleh seseorang dari suatu hubungan. Ganjaran dapat berupa uang, penerimaan sosial, atau dukungan terhadap nilai yang dipegangnya. Sedangkan yang dimaksud dengan biaya adalah akibat yang negatif yang terjadi dalam suatu hubungan. Biaya itu dapat berupa waktu, usaha, konflik, kecemasan, dan keruntuhan harga diri dan kondisi-kondisi lain yang dapat menimbulkan efek-efek yang tidak menyenangkan.

⁴⁵ Ibid.

2. Model Peranan

Model peranan menganggap hubungan interpersonal sebagai panggung sandiwara. Disini setiap individu harus memerankan peranannya sesuai dengan naskah yang telah dibuat oleh masyarakat. Hubungan interpersonal berkembang baik bila setiap individu bertindak sesuai dengan peranannya.

3. Model Interaksional

Model ini memandang hubungan interpersonal sebagai suatu sistem. Setiap sistem memiliki sifat-sifat struktural, integratif, dan medan. Semua sistem terdiri dari subsistem-subsistem yang saling tergantung dan bertindak bersama sebagai suatu kesatuan. Selanjutnya, semua sistem mempunyai kecenderungan untuk memelihara dan mempertahankan kesatuan. Setiap hubungan interpersonal harus dilihat dari tujuan bersama, metode komunikasi, dan pelaksanaan peranan.

Dalam melakukan hubungan interpersonal, ada tiga faktor yang mempengaruhi suatu ketertarikan interpersonal (*interpersonal attraction*) menurut Baron dan Byrne (2008), yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor interaksi.⁴⁶

1. Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor yang terdapat dari dalam diri kita sendiri yang meliputi dua hal yaitu kebutuhan untuk berinteraksi (*need for affiliation*) dan pengaruh perasaan.

- a. Kebutuhan berinteraksi (*need for affiliation*) adalah suatu keadaan dimana seseorang berusaha untuk mempertahankan suatu hubungan, bergabung dalam

⁴⁶ Agus Sujanto, op.cit., 55.

kelompok, berpartisipasi dalam kegiatan atau tema, menunjukkan perilaku saling bekerjasama, saling mendukung, dan konformitas. Seseorang yang membutuhkan untuk berinteraksi, berusaha mencapai kepuasan terhadap kebutuhan ini agar disukai, dan diterima oleh orang lain.

- b. Pengaruh perasaan adalah dapat membuat orang lain senang saat kita bertemu dengannya, maka interaksi akan mudah terjalin. Sebaliknya, ketika kita bertemu dengan orang lain dan kita membuat perasaannya negatif (kesal, marah), maka orang lain tersebut akan lebih sulit untuk berinteraksi dengan kita.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi dimulainya suatu hubungan interpersonal yang meliputi dua hal, yaitu kedekatan (*proximity*) dan daya tarik fisik.

- a. Kedekatan (*proximity*) adalah pertemuan secara fisik antara dua orang yang tinggal dalam satu lingkungan yang sama seperti di kantor, di kampus, di sekolah, dan sebagainya. Semakin dekat jarak geografis diantara mereka, maka semakin besar kemungkinan kedua orang tersebut untuk sering bertemu. Selanjutnya pertemuan tersebut akan menghasilkan penilaian positif satu sama lain, sehingga timbul ketertarikan diantara mereka.
- b. Daya tarik fisik adalah penilaian seseorang terhadap orang lain yang dilihat hanya dari segi luarnya saja.

3. Faktor Interaksi

Pada faktor interaksi terdapat dua hal yang harus diperhatikan yaitu persamaan-perbedaan (*similarity-dissilarity*), dan perasaan yang dikembalikan (*reciprocal liking*).

- a. Persamaan-Perbedaan adalah perasaan yang menyenangkan saat menemukan orang yang memiliki pengalaman yang sama dengan kita, semakin banyak kesamaan, maka semakin saling menyukai. Tidak hanya persamaan, perbedaan juga terasa menyenangkan daripada persamaan karena kita dapat mengetahui apa yang belum kita ketahui dan dapat berbagi pengalaman masing-masing.
- b. Perasaan yang dikembalikan (*reciprocal liking*) adalah perasaan bagaimana orang lain dapat menyukai kita, dan kita dapat menyukai orang tersebut. Dengan kata lain, kita memberikan kembali perasaan yang diberikan orang lain kepada kita.

2.6.3 Tahapan Hubungan Interpersonal

Menurut R.D Nye (2005) dalam buku Jalaludin Rahmat yang berjudul *Psikologi Komunikasi*, adapun tahap-tahap untuk menjalin hubungan interpersonal, antara lain:⁴⁷

1. Pembentukan

Tahap ini sering disebut juga dengan tahap pengenalan. Pada tahap ini informasi yang dicari meliputi data demografis, usia, pekerjaan, tempat tinggal, keadaan keluarga, dan sebagainya.

⁴⁷ Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2005, 119-120.

2. Peneguhan Hubungan

Hubungan interpersonal tidaklah bersifat statis, tetapi selalu berubah. Untuk memelihara dan memperteguh hubungan interpersonal, diperlukan tindakan-tindakan tertentu untuk mengembalikan keseimbangan yaitu melalui keakraban, kontrol, respon yang tepat, dan nada emosional yang tepat.

3. Pemutus Hubungan

Ada lima konflik yang dapat menyebabkan pemutusan hubungan, yaitu:

- a. Kompetisi : dimana salah satu pihak berusaha memperoleh sesuatu dengan mengorbankan orang lain.
- b. Dominasi : dimana salah satu pihak berusaha mengendalikan pihak lain sehingga orang tersebut merasakan hak-haknya dilanggar.
- c. Kegagalan : dimana masing-masing berusaha menyalahkan orang lain apabila tujuan bersama tidak tercapai.
- d. Provokasi : dimana salah satu pihak terus-menerus berbuat sesuatu yang ia ketahui menyinggung perasaan orang lain.
- e. Perbedaan Nilai : dimana kedua pihak tidak sepakat tentang nilai-nilai yang mereka anut.

2.7 Remaja

2.7.1 Pengertian Remaja

Masa remaja menurut Mappiare, berlangsung antara umur 12-21 tahun bagi wanita. Sedangkan 13-22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12-13 tahun sampai 17-18 tahun adalah

remaja awal dan usia 17-18 tahun sampai dengan 21-22 tahun adalah remaja aktif.⁴⁸

Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescence* yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”. Remaja juga sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Menurut Shaw dan Costanzo, transformasi intelektual dari cara berpikir remaja saat ini, memungkinkan mereka tidak hanya mampu mengintegrasikan dirinya ke dalam masyarakat dewasa, tetapi juga merupakan karakteristik yang paling menonjol dari semua periode perkembangan.⁴⁹

Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja sering dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Menurut Monks, remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikis dirinya sendiri. Namun yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik.⁵⁰

Shaw dan Costanzo menyatakan bahwa perkembangan intelektual yang terus-menerus menyebabkan remaja mencapai tahap berpikir operasional formal. Tahap ini memungkinkan remaja mampu berpikir secara lebih abstrak, menguji

⁴⁸ Gunarsa, dan Gunarsa. Y, *Psikologi Anak dan Remaja*, BPK. Gunung Mulia: Jakarta, 2003, 59.

⁴⁹ S. W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, Cetakan ke-13, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2010, 72.

⁵⁰ Sarwono, op.cit., 75.

hipotesis dan mempertimbangkan apa saja peluang yang ada pada dirinya daripada sekedar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini yang membedakan fase remaja dari fase-fase sebelumnya.⁵¹

2.8 Teori Interaksi Simbolik

2.8.1 Pengertian Teori Interaksi Simbolik

Teori interaksi simbolik berangkat dari pemikiran Weberian, perihal kegiatan interpretif terhadap subjek individu. Teori interaksi simbolik menempatkan pandangan bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif merupakan fokus untuk memahami tindakan sosial. Dalam hal ini, teori interaksi simbolik menitikberatkan pada peristiwa dalam kejadian sehari-hari, yaitu mengadakan pemahaman terhadap peristiwa interaksi yang melibatkan objek dan kejadian yang sedang berlangsung, baik yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari maupun kejadian yang berlangsung di dalam proses interaksi.⁵²

Manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol. Kemampuan ini diperlukan untuk komunikasi antarpribadi dan pikiran subjektif. Manusia dianggap sebagai aktor yang sadar dan reflektif yang menyatukan objek-objek yang diketahuinya melalui *self-indication*. *Self-indication* adalah proses komunikasi yang sedang berjalan dimana individu

⁵¹ Mohammad Ali., dan Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, PT. Bumi Aksara: Jakarta, 2004.

⁵² Ryadi Soeprpto, *Interaksionalisme Simbolik*, Perspektif Sosiologi Modern Averroes Press dan Pustaka Belajar: Malang, 2002, 71.

mengetahui sesuatu, menilainya, memberi makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna itu.⁵³

Para tokoh dari sosiologi interaksi simbolik adalah George Herbert Mead, Charles Horton Cooley, Herbert Blumer, dan Erving Goffman. Mereka menyebutkan perhatian utama interaksi simbolik adalah pada individu yang aktif dan kreatif, ketimbang pada konsep besar yang lainnya. Menurut Giddens (1993) teori interaksi simbolik ini berkembang di Amerika Serikat yang kemudian menjadi rival utama paham fungsionalisme.⁵⁴

Mead mengatakan bahwa bahasa memungkinkan kita untuk menjadi makhluk yang *self-conscious* (yang sadar akan *individualitas*-nya), dan unsur kunci dalam proses ini adalah simbol. Suatu simbol merupakan sesuatu yang berademi (*stand for*) yang lain. Paham ini berakibat manusia bisa belajar terus-menerus untuk memikirkan objek secara simbolik. Pemikiran seperti ini akan membebaskan kita dari pembatasan pengalaman hanya atas apa yang betul-betul dirasakan, dilihat, dan didengar. Semua interaksi antar individu kemudian melibatkan suatu pertukaran simbol. Manusia secara konstan menjadi 'petunjuk' mengenai tipe perilaku yang cocok dalam konteks itu dan bagaimana menginterpretasikan apa yang dimaksud oleh orang lain.⁵⁵

Teori interaksi simbolik secara garis besar terdiri atas tiga langkah yang utama, yaitu :

1. Individu merespons situasi khas yang bernama situasi simbolik.

⁵³ Basrowi Sukidin, *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*, Insan Cendekia: Jakarta, 2002, 122.

⁵⁴ Agus Salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Tiara Wacana: Yogyakarta, 2006, 269.

⁵⁵ Agus Salim, *op.cit.*, 269.

Individu merespons lingkungan mereka, termasuk objek fisik (benda), dan objek sosial (perilaku manusia) atas dasar pemaknaannya pada komponen-komponen dari lingkungan tersebut. Individu itu sendirilah yang dipandang aktif dalam menentukan lingkungannya sendiri.

2. Makna adalah produk dari interaksi sosial.

Sebab makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegoisasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu memberi nama segala sesuatu, bukan hanya objek yang hadir secara fisik, tetapi juga tindakan atau peristiwa (bahkan tanpa kehadiran objek fisik, tindakan atau peristiwa dapat bermakna), dan bahkan gagasan yang abstrak sekalipun. Akan tetapi, nama dan simbol yang digunakannya tersebut bersifat *arbiter* (sembarang). Artinya apapun bisa dijadikan simbol, sekalipun antara nama atau simbol dengan objek yang dirujuknya tidak ada hubungan yang logis. Melalui simbol itulah manusia dapat berbagi pengalaman dan pengetahuan tentang dunia.

3. Makna yang diinterpretasikan oleh individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan dengan perubahan situasi sosial.

Perubahan interpretasi ini dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yaitu berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Manusia sering membayangkan atau merencanakan apa yang akan dilakukannya. Dalam proses ini, individu mengantisipasi reaksi orang lain, dan mencari alternatif ucapan atau tindakan yang akan dilakukannya. Individu membayangkan bagaimana orang lain akan merespons ucapan atau tindakannya.⁵⁶

⁵⁶ Agus Salim, op.cit., 271.

2.9 Teori Konstruksi Sosial Emosi

2.9.1 Pengertian Teori Konstruksi Sosial Emosi

Kebanyakan orang beranggapan bahwa emosi bukanlah sesuatu yang dapat dibentuk atau dikonstruksikan, namun Harre menyatakan bahwa emosi adalah konsep yang dikonstruksikan sebagaimana aspek lainnya dari pengalaman manusia karena emosi ditentukan oleh bahasa serta aturan moral dari suatu kelompok sosial.⁵⁷

Salah seorang peneliti yang dikenal karyanya mengenai konstruksi sosial emosi adalah James Averill. Menurut Averill, emosi adalah sistem kepercayaan yang akan memandu definisi seseorang mengenai situasi yang dihadapinya. Emosi terdiri atas norma-norma sosial internal serta aturan tentang bagaimana mengatur perasaan. Berbagai norma dan aturan ini memberikan petunjuk kepada seseorang bagaimana menentukan dan merespon emosi. Emosi memiliki unsur atau komponen psikologi didalamnya, namun mengidentifikasi serta memberi label pada perasaan merupakan hal yang dipelajari secara sosial. Dengan kata lain, kemampuan untuk memahami emosi itu adalah dikonstruksikan secara sosial.⁵⁸

Bagaimana suatu emosi diberi label merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan bagaimana mengalami atau merasakan emosi. Manusia dapat memberikan makna berbeda terhadap respons psikologi yang sama bergantung pada kemarahan (*anger*) atau ketakutan (*fear*). Manusia memiliki aturan bagaimana memberikan respons atau tanggapan terhadap berbagai perasaan.

⁵⁷ Morissan, *Teori Komunikasi*, Ghalia Indonesia: Jakarta, 2013, 78.

⁵⁸ Morissan, *op.cit.*, 79.

Aturan-aturan ini dikonstruksikan dalam interaksi sosial sepanjang hidup manusia.⁵⁹

Menurut Averill, tidak ada respons tunggal yang mampu untuk menentukan suatu emosi karena seluruh respons yang muncul harus dilihat secara bersama-sama. Averill menyebut kondisi ini sebagai sindrom emosi (*emotions syndromes*), yaitu suatu perangkat atau satu set respons yang muncul secara bersama-sama. Sindrom emosi dikonstruksikan secara sosial karena manusia belajar dari interaksi dalam menentukan respons atau tingkah laku yang mana yang akan digunakan untuk memaknai suatu emosi serta bagaimana menunjukkan emosi itu. Emosi ditunjukkan dengan cara-cara khusus yang dipelajari melalui komunikasi. Setiap emosi memiliki objek, yaitu kepada apa atau siapa emosi itu diarahkan. Setiap emosi memiliki jangkauan dan objek yang terbatas.⁶⁰

Averill pernah melaksanakan suatu studi yang menarik untuk mengetahui sikap manusia terhadap sejumlah emosi. Averill mengajukan 500 daftar kata dan istilah yang menggambarkan emosi seseorang. Hasil studi yang dilakukannya menunjukkan bahwa ternyata jauh lebih banyak kata atau istilah yang diberi label atau dipandang sebagai negatif (misalnya marah, cemburu, dan lain-lain) dibandingkan positif (misalnya keberanian, kesenangan, kebahagiaan).

Averill memiliki penjelasan mengapa manusia cenderung berpandangan negatif terhadap kata-kata yang menggambarkan emosi. Menurutnya, manusia akan cenderung memberikan label positif kepada emosi yang berorientasi pada tindakan atau aksi, dan label negatif kepada emosi yang muncul di luar kontrol

⁵⁹ Ibid, 80.

⁶⁰ Ibid.

atau kemampuan seseorang. Emosi cenderung dipandang oleh masyarakat sebagai sesuatu yang berada di luar kontrol, sesuatu yang hanya terjadi begitu saja. Secara logis, emosi positif bukanlah sebagai emosi dan lebih dipandang sebagai suatu tindakan, sedangkan emosi negatif lebih sering dianggap sebagai emosi yang sesungguhnya. Menurut Averill, terdapat empat aturan yang mengatur emosi, antara lain:⁶¹

1. Aturan mengenai penilaian (*rules of appraisal*). Aturan ini memberitahu apakah emosi itu, kepada siapa emosi diarahkan serta apakah emosi itu positif ataukah negatif?
2. Aturan tingkah laku (*rules of behavior*). Aturan ini memberitahu bagaimana memberikan respons kepada perasaan, apakah perasaan itu harus disembunyikan atau diungkapkan secara pribadi atau ditunjukkan secara terbuka kepada publik.
3. Aturan mengenai pendapat (*rules of prognosis*). Aturan ini menentukan kemajuan dan arah emosi: berapa lama emosi harus dipertahankan, bagaimana memulai dan mengakhirinya.
4. Aturan mengenai atribut (*rules of attribution*). Menentukan bagaimana suatu emosi harus dijelaskan atau dibenarkan. Apa yang Anda katakan kepada orang lain mengenai emosi itu? Bagaimana mengungkapkannya secara publik?.

Jadi, emosi bukanlah sesuatu yang muncul begitu saja. Emosi ditentukan dan ditangani menurut apa yang telah dipelajari dalam interaksi sosial dengan orang lain. Manusia belajar aturan-aturan mengenai emosi semenjak masa anak-

⁶¹ Morissan, op.cit., 81.

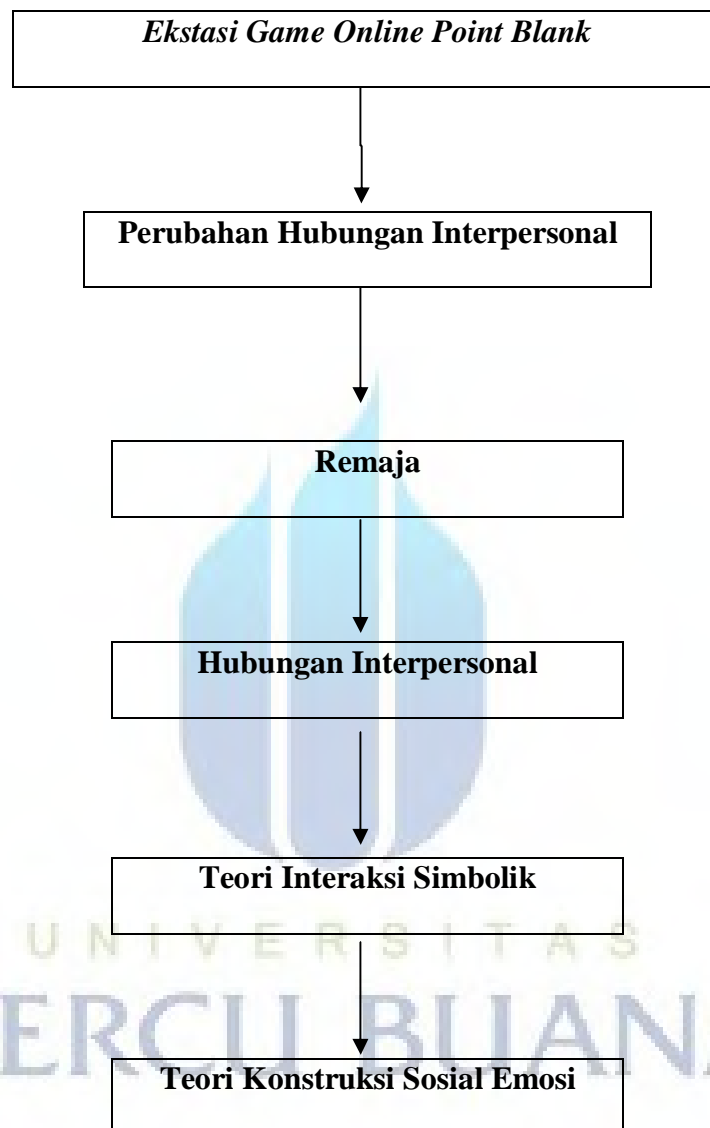
anak dan sepanjang hidupnya. Menurut Averill, manusia secara emosional dapat berubah. Jika seseorang memasuki suatu situasi kehidupan baru, seseorang tersebut akan mempelajari cara-cara lain dalam memahami emosi sehingga perasaan, ekspresi, dan cara mengelola emosi juga akan berubah.⁶²



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

⁶² Morissan, op.cit., 81.

2.10 Kerangka Pemikiran



Tabel 2.10. Kerangka Pemikiran

Dilihat dari kerangka pemikiran diatas, maka penulis menjelaskan bagaimana akibat yang ditimbulkan dari *ekstasi game online point blank (PB)* terhadap perubahan hubungan interpersonal remaja. Penulis menggunakan teori interaksi simbolik dan teori konstruksi sosial emosi. Dikarenakan teori interaksi simbolik menggunakan perpektif fenomenologi yang menempatkan pandangan

bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif merupakan fokus untuk memahami tindakan sosial. Dalam hal ini, teori interaksi simbolik menitikberatkan pada peristiwa mikro dalam kejadian sehari-hari, yaitu mengadakan pemahaman terhadap peristiwa interaksi yang melibatkan objek dan kejadian yang sedang berlangsung, baik yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari maupun kejadian yang berlangsung didalam proses interaksi.

Para ahli interaksi simbolik yang lahir dari aliran *Chicago School* melihat individu manusia sebagai makhluk yang berpikir. Kemampuan berpikir ini terbentuk sebagai akibat dari interaksinya dengan orang lain. Atas dasar ini, para ahli tersebut berpandangan bahwa individu merupakan objek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisa melalui interaksinya dengan individu yang lain. Mereka melihat bahwa dari hubungan tersebut terdapat guratan-guratan hubungan langsung yang dapat direkam sebagai kekuatan untuk saling mempengaruhi.⁶³

Teori konstruksi sosial emosi, berada dalam perspektif sosiopsikologi yang memberikan kontribusi yang sangat penting dalam upaya untuk memahami bagaimana cara mempelajari tingkah laku manusia (*human behavior*), bagaimana manusia itu berkomunikasi pada saat tertentu, dan bagaimana manusia menerima pesan, mengolah pesan, serta efek pesan yang diterima.⁶⁴

Sedangkan untuk teori konstruksi sosial emosi menitikberatkan pada peristiwa mikro dalam kejadian sehari-hari, yaitu mengadakan pemahaman

⁶³ Agus Salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Tiara Wacana: Yogyakarta, 2006, 268.

⁶⁴ Morissan, *Teori Komunikasi*, Ghalia Indonesia: Jakarta, 2013, 49.

terhadap peristiwa interaksi yang melibatkan objek dan kejadian yang sedang berlangsung, baik yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari maupun kejadian yang berlangsung didalam proses interaksi.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang hanya memaparkan situasi dan peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi, melainkan hanya melukiskan variabel-variabel. Penelitian deskriptif lahir karena suatu peristiwa yang menarik perhatian peneliti tetapi belum ada kerangka untuk menjelaskannya.⁶⁵

Penelitian deskriptif adalah penelitian tentang fenomena yang terjadi pada masa sekarang dan hanya memaparkan situasi atau peristiwa yang telah diperoleh dari data mentah.⁶⁶ Proses ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak juga menguji hipotesis atau membuat prediksi, melainkan berupa pengumpulan data, penyusunan data, serta analisis, dan penafsiran data tersebut. Metode deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan seakurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu.⁶⁷

Dalam pendekatan kualitatif ini, mendekati makna, ketajaman analisis, logis, dan juga dengan cara menjauhi statistik. Dengan penelitian kualitatif didasarkan pada upaya untuk membangun pandangan peneliti secara rinci, dibentuk dengan kata-kata atau gambaran yang *holistic*, dan rumit. Definisi ini

⁶⁵ Jalaludin Rahmat, *Metodologi Penelitian Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1998, 24.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Rachmat Kriyantoro, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Kencana Pradana Media Group: Jakarta, 2006, 67.

melihat perspektif dalam penelitian yang memandang suatu upaya membangun pandangan subjek peneliti yang rimci. Menurut Jane Richie seperti yang dikutip oleh Moleong, penelitian kualitatif adalah upaya untuk menyajikan dunia sosial dan perspektif di dalam dunia dari segi konsep, perilaku, persepsi, dan persoalan tentang manusia yang diteliti.⁶⁸

Dari penjelasan diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yaitu penulisan yang mencoba untuk menggambarkan suatu hasil penelitian mengenai *ekstasi game online point blank (PB)* terhadap perubahan hubungan interpersonal remaja pria. Alasan memilih pendekatan kualitatif deskriptif adalah data-data dari penelitian ini, data diperoleh dari hasil studi pustaka.

3.2 Paradigma

Paradigma dalam metode penelitian kualitatif ini cenderung dihubungkan dengan paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis ini menyatakan bahwa realitas itu ada dalam beragam bentuk konstruksi mental yang didasarkan pada pengalaman sosial, bersifat lokal, dan spesifik, serta tergantung pada pihak yang melakukannya. Paradigma konstruktivis bertujuan untuk ‘memahami’ dan melakukan rekonstruksi tindakan sosial, dan menempatkan teori sebagai langkah untuk menyusun deskripsi dan pemahaman terhadap kelompok masyarakat yang akan diteliti.⁶⁹

⁶⁸ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya: Bandung, 2000, 3.

⁶⁹ Agus Salim, MS, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Tiara Wacana: Yogyakarta, 2006, 96-98.

Teori paradigma konstruktivis ini melihat bahwa kekuatan teori berasal dari kehidupan keseharian, sebab akumulasi pengetahuannya terletak pada kemampuan merekonstruksi pengalaman yang apa adanya. Paradigma konstruktivis menekankan penjelasan lantaran hal tersebut akan memuat alasan yang melatarbelakangi suatu tindakan, dan kriteria kebenaran harus dapat dipercaya.⁷⁰

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksi simbolik dan teori konstruksi sosial emosi. Karena teori interaksi simbolik menggunakan pandangan bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif merupakan fokus untuk memahami tindakan sosial. Dan memiliki pendekatan kata untuk menginterpretasikan kehidupan di dunia dan menjadi sebuah pemahaman bagaimana sikap alamiah seperti halnya kehidupan sehari-hari. Dengan fokus individu ini, interaksi simbolik berusaha menganalisa interaksi individu pada tataran mikro.

Para ahli interaksi simbolik yang lahir dari aliran *Chicago School* melihat individu manusia sebagai makhluk yang berpikir. Kemampuan berpikir ini terbentuk sebagai akibat dari interaksinya dengan orang lain. Atas dasar ini, para ahli tersebut berpandangan bahwa individu merupakan objek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisa melalui interaksinya dengan individu yang lain.

⁷⁰ Agus Salim, op.cit., 99.

Mereka melihat bahwa dari hubungan tersebut terdapat guratan-guratan hubungan langsung yang dapat direkam sebagai kekuatan untuk saling mempengaruhi.⁷¹

Sedangkan untuk teori konstruksi sosial emosi tersebut menggunakan perpektif sosiokultural yang menempatkan pandangan bahwa hubungan sosiallah yang dapat menimbulkan perbedaan diantara individu dan bagaimana komunikator memahami diri mereka sebagai individu dengan berbagai perbedaan yang ada dan bagaimana perbedaan itu dikonstruksikan atau dibentuk secara sosial.⁷²

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah *game online point blank (PB)* dalam bentuk *game online*. *Game online point blank (PB)* ini dipilih menjadi objek penelitian karena *game* ini merupakan salah satu *game* yang cukup banyak peminatnya atau pecandunya.

Secara garis besar *game online point blank (PB)* ini berisi tentang tindakan kriminalitas atau kekerasan teroris (*Free Rebels*) melawan pasukan anti teroris milik Pemerintah (*CT-Force*). Kejadian atau tindakan yang ada dalam *game online point blank (PB)* inilah yang membuat perubahan hubungan interpersonal pada remaja berubah menjadi lebih agresif dan menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

⁷¹ Agus Salim, MS, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Tiara Wacana: Yogyakarta, 2006, 268.

⁷² Morissan, *Teori Komunikasi*, Ghalia Indonesia: Jakarta, 2013, 74.

3.5 Subjek Penelitian

Penelitian ini didasarkan pada pengelolaan data dari wawancara dengan sumber yang terkait dan dianggap menguasai tentang kasus penelitian. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menentukan siapa yang menjadi *key informan* dan *informan* dalam penelitian ini.

Key informan atau seseorang sebagai kunci informasi adalah mereka yang tidak hanya memberi keterangan tentang sesuatu kepada peneliti tetapi juga dapat memberikan saran tentang sumber-sumber bukti yang mendukung serta menciptakan akses serta sumber yang bersangkutan.⁷³

Informan adalah seseorang atau kelompok orang yang mengalami peristiwa yang berkaitan dengan masalah penelitian. *Informan* disini berfungsi sebagai pendukung informasi dalam suatu penelitian.⁷⁴

Dalam penelitian ini subjek yang akan diteliti memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Berikut identitas *key informan* dan *informan* sebagai berikut :

3.5.1 Identitas *Key Informan*

Nama	: Andri
Usia	: 16 Tahun
Status	: Pecandu <i>game online point blank (PB)</i>
Pekerjaan	: Salah satu pelajar SMP kelas 9 di SLTP Negeri di Jakarta Timur.

⁷³ Rachmat Krisyantoro, *Teknis Praktis Riset Komunikasi*, Prenada Media Group: Jakarta, 2010, 109.

⁷⁴ Ibid, 96.

3.5.2 Identitas *Informan*

Nama : Reva
Usia : 25 Tahun
Status : Penjaga warnet (*warung internet*) Mawar
Pekerjaan : Karyawan swasta disalah satu perusahaan Cargo
di daerah Halim Perdana Kusuma.

3.5.3 Identitas *Informan*

Nama : Indra
Usia : 19 Tahun
Status : Mantan pecandu *game online point blank (PB)*
Pekerjaan : Salah satu mahasiswa semester 3 disalah satu
Universitas swasta di Jakarta Pusat.

3.5.4 Identitas *Informan*

Nama : Brekele
Usia : 25 Tahun
Status : Mantan pecandu *game online point blank (PB)*
Pekerjaan : Salah satu mahasiswa semester 8 disalah satu
Universitas swasta di Jakarta Selatan.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.⁷⁵ Untuk mendapatkan sejumlah data yang diperlukan dalam melakukan penelitian ini, maka peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder.

3.6.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari responden dimana peneliti mendapatkan data yang penting dan menunjang relevansi serta keakuratan dari hasil penelitian tersebut. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan mencatat data yang diperoleh secara langsung dari objek yang diteliti agar memperoleh informasi secara menyeluruh, tepat, dan benar. Dalam proses pengumpulan data peneliti melakukan wawancara semistruktur (*semistructured interview*), dan wawancara mendalam (*depth interview*).

A. Wawancara Semistruktur (*Semistructured Interview*)

Wawancara semistruktur (*semistructured interview*) adalah wawancara yang dilakukan secara bebas, tetapi masih terarah dan tetap berada pada jalur pokok permasalahan yang akan ditanyakan dan telah dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara jenis ini dikenal pula dengan nama wawancara terarah atau wawancara bebas terpimpin.

Pada wawancara semistruktur (*semistructured interview*) ini, pewawancara biasanya mempunyai daftar pertanyaan tertulis, tetapi masih memungkinkan

⁷⁵ Nazir Mohammad, *Metode Penelitian*, Bahasa Indonesia: Jakarta, 1998, 221.

untuk menanyakan pertanyaan-pertanyaan secara bebas, yang masih terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti. Di dalam wawancara semistruktur (*semistructured interview*) ini, pedoman permasalahan yang akan ditanyakan merupakan landasan atau pijakan dalam melakukan wawancara. Kemudian penulis dimungkinkan untuk mengembangkan pertanyaan sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga dimungkinkan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.⁷⁶

B. Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Wawancara mendalam (*depth interview*) adalah metode yang memungkinkan pewawancara untuk bertanya kepada responden dengan harapan untuk memperoleh informasi mengenai fenomena yang ingin diteliti. Wawancara mendalam (*depth interview*) dilihat dari pengambilan data dengan cara menanyakan sesuatu kepada seseorang responden, caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka.

Menurut Lincoln dan Guba, wawancara mendalam (*depth interview*) adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan, dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Maksud mengadakan wawancara antara lain, mengkontruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, dan lain-lain.⁷⁷

Dalam melakukan wawancara peneliti berupaya mendapatkan informasi dengan tatap muka. Hal tersebut dilakukan peneliti untuk bertanya dan

⁷⁶ Rachmat Krisyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, Kencana Prenada Media Group : Jakarta, 2006. 101-102.

⁷⁷ Rachmat Krisyantono, *op.cit.*, 102.

mendapatkan penjelasan tentang arti simbol-simbol dari perubahan hubungan interpersonal pada remaja yang kecanduan *game online point blank (PB)*.

Pedoman wawancara digunakan untuk mengingatkan pewawancara (*interviewer*) mengenai aspek-aspek apa yang harus dibahas, juga menjadi daftar pengecek (*check list*) apakah aspek-aspek relevan tersebut telah dibahas atau ditanyakan. Dengan pedoman demikian pewawancara (*interviewer*) harus memikirkan bagaimana pertanyaan tersebut akan dijabarkan secara kongkrit dalam kalimat tanya, sekaligus menyesuaikan pertanyaan dengan konteks aktual saat wawancara berlangsung.⁷⁸

3.6.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada atau data pelengkap yang menunjang peneliti dalam mendapatkan data primer. Data sekunder merupakan pengumpulan data yang diperlukan dalam bentuk yang sudah jadi berupa publikasi. Dalam hal ini peneliti mendapatkan sejumlah data yang diperlukan dengan cara melakukan studi kepustakaan.

Studi kepustakaan ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku *literature* komunikasi, buku-buku teknologi komunikasi, *internet*, atau surat kabar yang berkompeten dan berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Penelitian dengan menggunakan cara ini dilaksanakan untuk memperoleh berbagai teori, sehingga dapat memberikan pengertian secara teoritis mengenai masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

⁷⁸ Ibid.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan upaya untuk mencari dan menata secara sistematis catatan-catatan hasil wawancara, studi kepustakaan, guna memperdalam pemahaman peneliti tentang temuan-temuan yang diperoleh berdasarkan permasalahan dari peristiwa yang sedang diteliti. Pemahaman dilakukan secara komperatif atas hasil wawancara dengan *informan* dan *key informan*, serta studi kepustakaan.⁷⁹

Secara teknik, penulis menggunakan teknik teori interaksi simbolik dan teori konstruksi sosial emosi. Karena teori interaksi simbolik menggunakan pandangan bahwa kesadaran manusia dan makna subjektif merupakan fokus untuk memahami tindakan sosial. Dan memiliki pendekatan dan pembendaharaan kata untuk menginterpretasikan kehidupan di dunia dan menjadi sebuah pemahaman bagaimana sikap alamiah seperti halnya kehidupan sehari-hari.⁸⁰

Sedangkan untuk teori konstruksi sosial emosi tersebut karena menggunakan perpektif sosiokultural yang menempatkan pandangan bahwa hubungan sosiallah yang dapat menimbulkan perbedaan di antara individu dan bagaimana komunikator memahami diri mereka sebagai individu dengan berbagai perbedaan yang ada dan bagaimana perbedaan itu dikonstruksikan atau dibentuk secara sosial.⁸¹

⁷⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Alfabeta: Bandung, 2008, 145.

⁸⁰ Agus Salim, *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*, Tiara Wacana: Yogyakarta, 2006, 268.

⁸¹ Morissan, *Teori Komunikasi*, Ghalia Indonesia, 2013, 74.

3.8 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk lokasi dan waktu dilakukan di warnet Mawar yang beralamat di Jalan Jengki Gang. Mawar RT. 004 RW. 09 No. 51, Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur. Dan waktu penelitian dilakukan pada waktu dimana anak-anak remaja pria berkumpul dan bermain *game online Point Blank (PB)* di warnet (warung *internet*) Mawar, yaitu pada waktu siang hari dari pukul : 11.00-15.00 WIB, dan malam hari dari pukul 19.00-22.00 WIB.

3.9 Teknik Penulisan Keabsahan Data

Menurut Dwidjowinoto dalam buku yang ditulis oleh Rachmat Krisyantono, mengungkapkan bahwa ada beberapa macam *triangulasi*, yaitu :⁸²

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda.

2. Triangulasi Waktu

Berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia karena perilaku manusia dapat berubah setiap waktu.

3. Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu atau dipadu.

4. Triangulasi Periset

Menggunakan lebih dari satu periset dalam mengadakan observasi atau wawancara.

⁸² Venus, *Antar Manajemen Kampanye*, Simbiosis Rekatama Media: Bandung, 2007, 177.

5. Triangulasi Metode

Usaha mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan riset.

Dari beberapa penjelasan diatas, peneliti merasa lebih tepat menggunakan analisis triangulasi sumber dan triangulasi waktu. Alasannya, peneliti menggunakan triangulasi sumber adalah peneliti ingin memfokuskan pengumpulan data melalui wawancara dengan *key informan* dan *informan* dengan kualifikasi data latar belakang yang berbeda. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mencoba mengecek valid atau tidaknya informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda dengan tujuan dapat menjawab rumusan masalah penelitian.

Sedangkan alasan peneliti menggunakan triangulasi waktu adalah peneliti ingin memfokuskan perubahan hubungan interpersonal remaja pria saat sebelum kecanduan *game online point blank (PB)* dan saat sesudah kecanduan *game online point blank (PB)*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

4.1.1 Sejarah *Game Online Point Blank (PB)*

Game online point blank atau yang lebih dikenal dengan sebutan *PB* ini, adalah permainan komputer yang dimainkan secara *online*. *Game online point blank (PB)* saat ini sangat digemari masyarakat dunia, terutama dikalangan remaja. *Game online point blank (PB)* adalah *game online* yang bergenre *FPS (First Person Shooter)*. Artinya *game online* yang bergenre peperangan. Dalam *game online point blank (PB)* ini, pemain dapat berperang dengan seluruh orang di dunia yang tersambungkan juga dengan *game online point blank (PB)* ini dan sambil mengumpulkan *experience* (pengalaman) untuk dapat naik ke level yang lebih tinggi lagi.

Dalam catatan sejarah, asal usul *game online point blank (PB)* dipublikasikan oleh *NCSOFT* yang dikembangkan oleh *Zepetto* dari Korea Selatan. Selain Korea Selatan, *game online point blank (PB)* ini mempunyai *server* sendiri di Thailand, Rusia, dan Indonesia. Di Indonesia sendiri, *game online point blank (PB)* dikelola oleh PT. Kreon melalui *Gemschool*. *Game online point blank (PB)* berkisah tentang perseteruan antara *Free Rebels* dan pemerintah yang dalam hal ini adalah *Counter Terrorist Force (CT-Force)*.⁸³

⁸³ Asal usul sejarah game online point blank (2011, 18 Maret). *Dunia Baca* [online]. <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011>

4.1.2 Karakteristik *Game Online Point Blank (PB)*

Dalam permainan *game online point blank (PB)*, ada beberapa poin penting yang perlu diketahui dan dipelajari, antara lain :

1. Terbentuknya *Free Rebels*

Semakin bertambahnya imigran yang tidak mendapatkan pekerjaan dan terisir dari masyarakat, sehingga untuk bertahan hidup para imigran kemudian melakukan berbagai macam tindakan kriminal dari perampokkan, perdagangan senjata, hingga pengedaran obat-obatan terlarang. Aksi kriminal ini berkembang menjadi gerakan yang terorganisir hingga terbentuk organisasi yang dinamakan *Free Rebels*. Tujuannya tidak lain untuk menguasai seluruh perdagangan obat-obatan terlarang dan senjata di seluruh dunia serta menciptakan rasa takut bagi masyarakat.

2. Terbentuknya *CT-Force (Counter Terrorist Force)*

Akibat konflik dengan imigran yang semakin meluas, pemerintah memutuskan dibentuk suatu organisasi khusus untuk menghadapi para teroris. Sejak dibentuknya organisasi ini, mereka mulai mencari informasi dan keberadaan dari organisasi teroris yang dinamakan *Free Rebels*. Sejalan dengan meningkatnya ancaman teroris tersebut, pemerintah kemudian mengirimkan bantuan pasukan terbaik yang pernah ada di pemerintahan yang kemudian datang dan bergabung serta berganti nama menjadi *CT-Force (Counter Terrorist Force)*.⁸⁴

⁸⁴ Asal usul sejarah game online point blank (2011, 18 Maret). *Dunia Baca* [online]. <http://duniabaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011>

Dalam bermain *game online point blank (PB)*, pemain harus tenang dan jangan panikan. Usahakan incar atau bidik kepala musuh agar bisa *headshot* sehingga musuh bisa langsung mati dalam seketika.

Dalam permainan *game online point blank (PB)* para pemainnya sering menggunakan kata-kata atau simbol-simbol kepada sesama pemain *game online point blank (PB)* saat memainkan *game* ini. Seperti kata *cheater*, *cheat*, *clan*, dan lain sebagainya.

Cheater adalah sebutan untuk orang yang bermain di dalam *game online point blank (PB)*, *cheat* adalah sistem yang digunakan dalam permainan *game online point blank (PB)*, *clan* adalah sebutan untuk kelompok dalam permainan *game online point blank (PB)*.⁸⁵

4.1.3 Logo Game Online Point Blank (PB)



Gambar 4.1 Logo Game Online Point Blank (PB)

⁸⁵ Macam-macam cheat dalam game online point blank (2014, 20 Februari). *Jejaring* [online]. <http://www.jejaring.web.id/macam-macam-cheat-dalam-game-online-point-blank.html>

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Deskripsi Profil *Key Informan* Dan *Informan* Penelitian

Dari hasil penelitian, peneliti akan memaparkan dan membahas mengenai hasil penelitian tentang perubahan hubungan interpersonal remaja akibat *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* yang diperoleh dari hasil wawancara dan pengumpulan data dari berbagai sumber yang membantu dalam melakukan penelitian ini.

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara yang mendalam dengan narasumber sebagai bentuk pencarian data dan observasi langsung dilapangan yang kemudian peneliti analisis.

Jumlah narasumber yang dijadikan data penelitian sebanyak enam orang yang terdiri dari tiga orang *key informan* yang berbeda dan tiga orang *informan* sebagai pendukung informasi dalam penelitian. Enam orang dari narasumber merupakan narasumber yang mengalami peristiwa yang berkaitan dengan masalah penelitian.

Berikut ini data narasumber yang peneliti wawancara beserta latar belakang pekerjaan, status ataupun kegiatan serta tanggal dimana peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap narasumber *key informan*.

1. Key Informan

No.	Nama Narasumber	Pekerjaan/Kegiatan	Status	Tanggal
1.	Andri (16 Tahun)	Pelajar kelas 9 SLTP Negeri Jakarta Timur	Pecandu <i>game online point blank (PB)</i>	25 Oktober 2014

Tabel 4.2.1 Nama Narasumber Key Informan

1. Identitas Key Informan

Nama : Andri
 Usia : 16 Tahun
 Status : Pecandu *game online point blank (PB)*
 Pekerjaan : Salah satu pelajar kelas 9 SLTP Negeri di Jakarta Timur.

Andri adalah salah satu pelajar kelas 9 SLTP Negeri di Jakarta Timur.

Andri sudah 2 tahun menjadi pecandu *game online point blank (PB)*. Setiap pulang sekolah, Andri selalu langsung mampir ke warnet Mawar untuk bermain *game online point blank (PB)*. Andri juga sering membolos sekolah dan lebih memilih untuk bermain *game online point blank (PB)* di warnet Mawar bersama teman-temannya.

2. Informan

No.	Nama Narasumber	Pekerjaan/Kegiatan	Status	Tanggal
1.	Reva (25 Tahun)	Penjaga warnet dan karyawan swasta Perusahaan Cargo di Halim Perdana Kusuma	Penjaga warnet Mawar	25 Oktober 2014
2.	Indra (19 Tahun)	Mahasiswa semester 3 Universitas swasta di Jakarta Pusat	Mantan pecandu <i>game online point blank (PB)</i>	20 November 2014
3.	Brekele (25 Tahun)	Mahasiswa semester 9 Universitas swasta di Jakarta Selatan	Mantan pecandu <i>game online point blank (PB)</i>	20 November 2014

Tabel 4.2.2 Nama-Nama Narasumber Informan

1. Identitas Informan

Nama : Reva
 Usia : 25 Tahun
 Status : Penjaga warnet Mawar
 Pekerjaan : Karyawan swasta Perusahaan Cargo di Halim Perdana Kusuma.

Reva adalah seorang karyawan swasta disalah satu perusahaan Cargo di daerah Halim Perdana Kusuma. Ia pun mempunyai pekerjaan sampingan, yaitu menjadi penjaga warnet Mawar di daerah Halim Perdana Kusuma. Reva menjaga warnet Mawar tersebut sehabis Ia pulang bekerja, yaitu dari pukul 18.00 sampai dengan pukul 24.00. Reva sudah 3 tahun menjadi penjaga warnet Mawar, dimana warnetnya tersebut sering menjadi tempat bermain dan berkumpulnya para pecandu *game online point blank (PB)*. Terkadang Reva juga sering ikut serta

dalam permainan *game online point blank (PB)* tersebut. Tetapi Reva tidak sampai kecanduan seperti anak-anak remaja pria yang lainnya.

2. Identitas *Informan*

Nama : Indra
 Usia : 19 Tahun
 Status : Mantan pecandu *game online point blank (PB)*
 Pekerjaan : Mahasiswa semester 3 Universitas swasta di
 Jakarta Pusat

Indra adalah seorang mahasiswa semester 3 Universitas swasta di Jakarta Pusat. Indra adalah kakak kandung dari salah satu *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* yang bernama Andri.

3. Identitas *Informan*

Nama : Brekele
 Usia : 25 Tahun
 Status : Mantan pecandu *game online point blank (PB)*
 Pekerjaan : Mahasiswa semester 9 Universitas swasta di
 Jakarta Selatan.

Brekele adalah seorang mahasiswa semester 9 di salah satu Universitas swasta di Jakarta Selatan. Dulunya Brekele adalah seorang pecandu berat *game online point blank (PB)*. Brekele sudah beberapa kali menyelesaikan permainan *game online point blank (PB)*, tetapi Ia tetap terus mencoba *game online point*

blank (PB) dari awal lagi. Brekele sudah 1 tahun berhenti untuk bermain *game online point blank (PB)* di warnet Mawar. Brekele mulai berhenti untuk bermain *game online point blank (PB)* dikarenakan tuntutan tugas kuliah yang semakin banyak. Dan Ia pun selalu menyibukkan dirinya dengan mengikuti kegiatan-kegiatan di kampusnya, agar tidak berkumpul lagi dengan teman-temannya di warnet Mawar.

4.2.2 Awal Mulanya Para Remaja Menjadi Pecandu *Game Online Point Blank (PB)*

Sebelum menjadi pecandu *game online point blank (PB)*, dapat diidentifikasi beberapa faktor yang memiliki andil terhadap keputusan remaja untuk menjadi pecandu *game online point blank (PB)*. Faktor tersebut dibagi menjadi dua bentuk, yaitu faktor internal (berasal dari dalam dirinya sendiri) yang berangkat dari ketertarikan dan faktor eksternal (berasal dari luar dirinya) seperti ajakan teman, media *internet*, majalah, buku *game online*, dan lain sebagainya. Keduanya saling memiliki keterkaitan, artinya satu faktor saja tidak akan cukup untuk menjadi pendorong bagi para remaja untuk mengambil keputusan untuk menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pertanyaan kepada *key informan* tentang awal mulanya mereka menyukai *game online point blank (PB)* dan apa yang membuat *key informan* tertarik dari *game online point blank (PB)* sampai akhirnya menjadi pecandu *game online point blank (PB)* tersebut.

Seorang *key informan* dalam penelitian ini yang bernama Andri menjelaskan awal mulanya Ia menjadi pecandu *game online point blank (PB)* yang merupakan sebuah *game online* yang paling menghabiskan waktu saat memainkannya, dan memerlukan ‘ketekunan’ didalam memainkannya.⁸⁶

“Awal mulanya gue maen *game online point blank (PB)* tuh dari ajakan temen, pas gue coba sekali lama-lama asik dan seru juga isi permainannya. Terus ketagihan deh sampe sekarang.”

Seperti itulah yang telah diungkapkan oleh Andri, Ia bermain *game online point blank (PB)* dikarenakan Ia benar-benar sangat menyukai isi dari *game online point blank (PB)* tersebut.

Dari *key informan* yang sudah diwawancarai oleh peneliti mengenai awal mulanya Ia menjadi pecandu *game online point blank (PB)*. *Key Informan* mempunyai alasan awal mulanya Ia menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.

4.2.3 Simbol-Simbol Bahasa Remaja Pecandu *Game Online Point Blank (PB)*.

Bahasa merupakan isyarat simbol dan memungkinkan kita untuk menjadi makhluk yang sadar akan dunia sekitarnya. Suatu simbol merupakan sesuatu yang berada demi hal yang lain. Dalam interaksi simbolik bahasa adalah isyarat simbol dan tindakan verbal yang merupakan mekanisme utama interaksi manusia. Penggunaan bahasa atau isyarat simbolik oleh manusia dalam interaksi sosial

⁸⁶ Wawancara dengan Andri (salah satu *key informan* dalam penelitian ini), (25 Oktober 2014).

mereka terhadap manusia lainnya, dapat memunculkan pikiran (*mind*) dan ‘diri’ (*self*).

Dalam pemahaman ini bahasa yang sering digunakan oleh para remaja pecandu *game online point blank (PB)* untuk berkomunikasi kepada sesama pecandu *game online point blank (PB)* saat mereka bermain *game online point blank (PB)* berbeda dengan bahasa pada umumnya.

Bahasa yang sering mereka gunakan saat bermain *game online point blank (PB)* pun terbawa kedalam komunikasi antara sesama pecandu *game online point blank (PB)* di dunia nyata, bahkan terkadang dengan teman mereka yang bukan pecandu *game online point blank (PB)*. Hal ini dijelaskan oleh Andri, seorang *key informan* pecandu *game online point blank (PB)*:⁸⁷

“Kalau gue ngobrol langsung sama temen gue di real itu suka keceplosan istilah-istilah yang sering gue pake waktu gue maen game online point blank (PB). Kalau sama temen-temen yang pecandu game online point blank (PB) juga sih nggak apa-apa, soalnya mereka ngerti. Tapi kalau sama yang nggak suka maen game online point blank (PB), kasian juga soalnya mereka kan nggak ngerti.”

Dari hasil wawancara peneliti dengan *key informan*, akhirnya peneliti pun mendapatkan bahasa-bahasa yang sering digunakan oleh para pecandu *game online point blank (PB)* tersebut seperti: *Swt* (parah), *Gg* (parah, jago, keren, gila, keterlaluhan), *Imba* (parah, jago, keterlaluhan), *Dewa* (parah, jago, keterlaluhan), *Hode* (bencong), *Spawn* (datang, muncul), *Momon* (ejekan), *Gb* (siksa ramai-ramai), *Stun* (jidak), *Invis* (tidak terlihat).

⁸⁷ Wawancara dengan Andri (salah satu *key informan* dalam penelitian ini), (25 Oktober 2014).

Dan *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* itu pun sering mengucapkan bahasa-bahasa yang tidak semestinya diucapkan oleh seorang pelajar untuk berkomunikasi ataupun untuk mengejek teman yang lainnya, seperti: *babi, monyet, anjing, tai, bangke, bangsat, tolol, goblok* dan lain sebagainya.

4.2.4 Perubahan Hubungan Interpersonal Remaja Pecandu *Game Online Point Blank (PB)* dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.

Ekstasi (kecanduan) *game online point blank (PB)* memang sangat tidak baik untuk para remaja. Khususnya untuk perubahan hubungan interpersonal mereka yang dramatis sehingga berpengaruh terhadap hubungan dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini terdapat tiga fokus pembagian ranah pembahasan tentang perubahan hubungan interpersonal pada remaja pecandu *game online point blank (PB)*, yaitu sebelum menjadi pecandu *game online point blank (PB)*/Pra, proses ketika sudah *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*/Proses, dan perubahan yang ditimbulkan akibat *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*.

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan pertanyaan kepada ketiga orang *informan* sebagai pendukung dalam penelitian mengenai perubahan hubungan interpersonal para remaja pecandu *game online point blank (PB)* terhadap keluarga, teman, dan lingkungan, sebelum dan sesudah *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*.

Seorang *informan* dalam penelitian ini yang bernama Indra yang tidak lain adalah kakak kandung dari *key informan* yang bernama Andri, menjelaskan mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada adiknya didalam hubungan keluarga, teman, dan lingkungan saat sebelum dan sesudah *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*.⁸⁸

“Gue ngerasain banget ya perubahan yang terjadi sama ade gue, Andri. Dari sebelum dia kecanduan game online point blank (PB), sampe kecanduan game online point blank (PB). Dulu tuh Andri sering banget ada di rumah, sering ikut kumpul-kumpul keluarga besar, sekolahnya juga rajin.”

“Tapi semenjak dia jadi pecandu game online point blank (PB), dia jadi jarang ada di rumah, sekalinya ada di rumah dia cuma didalam kamar aja nonton tv, nggak pernah ikut kumpul-kumpul keluarga besar, sekarang jadi sering bolos sekolah.”

“Kalau untuk respon atau komunikasi dia sama tetangga, sekarang jadi nggak peduli sama tetangga. Kalau dulu-dulu, dia masih suka nyapa tetangga kalau ketemu dijalan.”

“Dulu gue sendiri juga mantan pecandu game online point blank (PB), tapi gue nggak separah kaya Andri begitu.”

Seperti itulah pernyataan dari Indra seorang *informan* dalam penelitian ini mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada Andri, seorang pecandu *game online point blank (PB)* atau seorang *key informan* dalam penelitian ini.

Namun salah satu *informan* yang bernama Reva ikut menjelaskan mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada *key informan*

⁸⁸ Wawancara dengan Indra (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

dalam penelitian ini yaitu Andri didalam hubungan keluarga, teman, dan lingkungan saat sebelum dan sesudah menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.⁸⁹

“Dulu sebelum Andri jadi pecandu game online point blank (PB), Andri jarang banget maen atau dateng ke warnet yang gue jaga. Andri bisa seminggu cuma dua kali mereka dateng. Terus perilaku Andri juga baik-baik. Kalau maen di warnet ya sewajarnya aja. Sama temen-temen yang laen juga baik.”

“Tapi semenjak Andri jadi pecandu game online point blank (PB), Andri jadi sering dateng dan maen di warnet. Andri pada sering bolos sekolah juga, terus malah maen game online point blank (PB) di warnet.”

Begitulah yang diungkapkan oleh salah satu *informan* dalam penelitian ini, yaitu Reva seorang penjaga warnet Mawar, tempat dimana *key informan* biasa bermain *game online point blank (PB)*.

Dan berbeda pula dengan pernyataan yang diungkapkan oleh Brekele seorang *informan* dalam penelitian ini mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada *key informan* dalam penelitian ini.⁹⁰

“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri drastis banget ya. Zaman gue masih jadi pecandu game online point blank (PB) terus sering maen di warnet suka ketemu mereka juga kan, Andri tuh kalau maen di warnet ya palingan cuma maen FB (facebook). Terus sama semua temen-temen baik, ramah. Andri juga jarang tuh yang namanya bolos-bolos sekolah terus malah maen di warnet. Sama temen-temen yang lain juga baik, ramah.”

⁸⁹ Wawancara dengan Reva (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 Oktober 2014).

⁹⁰ Wawancara dengan Brekele (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

“Tapi sekarang, kalau gue lewat atau maen ke warnet pasti ada Andri deh. Setiap hari pasti ada Andri. Dan kalau sekarang sikap Andri jadi nggak ramah sama temen-temen yang lain.”

Seperti itulah pernyataan yang diungkapkan oleh semua *informan* yang mendukung peneliti dalam penelitian ini, mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada seorang *key informan* yaitu Andri dalam penelitian ini. Saat *key informan* menjadi pecandu *game online point blank (PB)* dan sesudah menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.

Dari hasil wawancara yang peneliti dapat dari *key informan* mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada dirinya sendiri, *key informan* pun masih tetap memainkan *game online point blank (PB)* tersebut. Walaupun Ia sendiri tahu bahwa *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* akan berakibat buruk untuk diri mereka sendiri terutama untuk perubahan hubungan interpersonal dirinya sendiri.

Beberapa pernyataan pun disampaikan dari *key informan* mengenai akibat buruk untuk dirinya sendiri terutama untuk perubahan hubungan interpersonal dari *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* :

1. Menurut Andri. Pelajar kelas 9 SLTP Negeri Jakarta Timur (pecandu *game online point blank (PB)*).⁹¹

”Semenjak gue kecanduan maen game online point blank (PB), gue jadi ngerasa jauh sama keluarga gue, terutama sama kakak gue sendiri. Kakak gue sibuk kuliah, jarang ketemu juga kalau di rumah. Kalau pulang ke rumah, gue cuma mandi, makan, dan minta uang sama mamah gue buat

⁹¹ Wawancara dengan Andri (salah satu *key informan* dalam penelitian ini), (25 Oktober 2014).

maen di warnet, terus abis itu gue pergi lagi ke warnet buat maen game online point blank (PB) sama temen-temen. Terus hubungan komunikasi gue sama tetangga sekitar juga nggak pernah sama sekali, malahan nggak gue peduliin sedikitpun. Sekolah gue juga jadi keganggu gara-gara gue kecanduan game online point blank (PB), tapi gue nggak mikirin banget aahh. Yang penting gue masih bisa maenin game online point blank (PB) sesuka hati gue, abis udah suka banget sih.”

Seperti itulah pernyataan yang sudah disampaikan dari *key informan*, dimana terjadi perubahan hubungan interpersonal pada dirinya sendiri terhadap orang-orang disekitarnya.

Seperti yang diketahui bahwa hubungan interpersonal itu sendiri adalah dimana ketika kita berkomunikasi, kita bukan hanya sekedar menyampaikan isi pesan, tetapi juga menentukan kadar hubungan interpersonalnya. Dan dari segi komunikasi, kita dapat menyatakan bahwa semakin baik hubungan interpersonal, maka semakin terbuka seseorang untuk mengungkapkan dirinya. Atau semakin cermat persepsinya tentang orang lain dan persepsi dirinya, sehingga semakin efektif komunikasi yang berlangsung diantara komunikan.

4.2.5 Interaksi Simbolik Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu *Game Online Point Blank (PB)* dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.

Seperti yang kita ketahui manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan dan memanipulasi simbol-simbol. Kemampuan ini diperlukan untuk komunikasi antarpribadi dan pikiran subjektif. Manusia dianggap sebagai aktor yang sadar dan reflektif, yang dapat menyatukan objek-objek yang diketahuinya melalui proses komunikasi yang sedang berjalan dimana individu mengetahui

sesuatu, menilainya, memberi makna, dan memutuskan untuk bertindak berdasarkan makna itu sendiri.

Penyampaian informasi yang dilakukan oleh para pecandu *game online point blank (PB)* terhadap pemahaman informasi mengenai *ekstasi* (kecanduan) terhadap *game online point blank (PB)* memberikan banyak jawaban dari sebuah interaksi simbolik. Dalam pemahaman ini berakibat manusia bisa belajar terus-menerus untuk memikirkan objek secara simbolik. Pemikiran seperti ini akan membebaskan kita dari pembatasan pengalaman hanya atas apa yang betul-betul dirasakan, dilihat, dan didengar. Semua interaksi antar individu kemudian melibatkan suatu pertukaran simbol. Manusia secara konstan menjadi ‘petunjuk’ mengenai tipe perilaku yang cocok dalam konteks itu dan bagaimana menginterpretasikan apa yang dimaksud oleh orang lain.

Karakter yang dimunculkan menunjukkan berbagai orientasi yang muncul dalam permainan *game online point blank (PB)* tersebut antara lain seperti kecurangan, cara bertarung, cara membunuh, cara merebut kekuasaan, mengumpulkan item (*equipment*).

1. *Wall Hack*



Gambar 4.2 *Wall Hack*

Wall hack dalam *game online point blank (PB)* sering disebut juga dengan *WH. Cheat* ini membuat pemain yang menggunakannya dapat melihat pemain lain yang terhalang oleh tembok atau dinding. Dengan begitu dapat memudahkan seorang pemain untuk melakukan kecurangan dengan menembak pemain yang lain dan tanpa takut akan ditembak dari belakang oleh lawan.

2. *Wall Shot*



Gambar 4.3 *Wall Shot*

Wall shot sebenarnya hampir sama dengan *wall hack*. Namun *cheat* ini lebih mengerikan dari *cheat wall hack*. Bagaimana tidak, pemain yang

menggunakannya dapat menembak lawan yang terhalang oleh tembok atau dinding tanpa harus menampakkan wujudnya. Dan untuk *cheat* ini pun akan memudahkan pemain untuk melakukan kecurangan pada pemain yang lainnya.

3. *One Hit*



Gambar 4.4 *One Hit*

Cheat ini merupakan *cheat* yang sangat membuat para pemain emosi jika dibunuh oleh pemain lain yang menggunakannya. *Cheat* ini akan menjadi lebih sempurna jika digabungkan dengan *wall hack*.

4. *Auto HeadShot (AIMBOT atau AIM+++)*



Gambar 4.5 *Auto HeadShot (AIMBOT atau AIM+++)*

Cheat ini hampir sama dengan *cheat one hit*. Tetapi yang membedakannya adalah sasaran tembaknya. Jika *one hit* menembak seluruh tubuh lawan, *auto headshot* hanya menembak kepala sebagai sasarannya. Jika pemain menembak kepala lawan, maka lawan akan mati seketika. *Cheat* ini pun dapat memudahkan pemain untuk melakukan kecurangan dari pemain yang lainnya agar dengan mudah naik ke level yang lebih tinggi lagi.

5. *Gravitasi*



Gambar 4.6 *Gravitasi*

Gravitasi merupakan *cheat* yang hampir sama dengan *cheat wall shot*. Yang membedakannya adalah di dalam *wall shot*, pemain masih berada dalam area pertarungan. Sedangkan dalam *cheat gravitasi* dapat membuat pemain berpindah ke atas area pertarungan (seperti terbang).

6. Bug



Gambar 4.7 Bug

Bug adalah error dalam sistem permainan *game online point blank (PB)*. *Bug* merupakan suatu kejadian dimana pemain dapat masuk ke dalam dinding atau benda dan dengan mudah dapat membunuh pemain yang lainnya.

7. Bomberman



Gambar 4.8 Bomberman

Bomberman merupakan *cheat* yang membuat pemain tidak dapat melempar bom tanpa batas. Namun *cheat* tersebut dapat sekali membuat pemain DC (*disconnect*) atau terputus dari permainan. Sehingga pemain yang terkena DC (*disconnect*) akan merasa marah dan kesal.

8. *Unlimited Ammo* (Peluru Tak Terbatas)



Gambar 4.9 *Unlimited Ammo* (Peluru Tak Terbatas)

Unlimited ammo merupakan *cheat* yang hampir sama dengan *cheat bomberman*. Namun yang membedakannya adalah medianya. Jika *bomberman* medianya menggunakan bom, sedangkan *cheat unlimited ammo* medianya menggunakan amunisi atau peluru.

9. *Master Medal*



Gambar 4.10 *Master Medal*

Cheat master medal merupakan *cheat* yang sangat lama dan jarang yang ada menggunakan *cheat* ini. *Cheat* ini membuat pemain dengan mudah mendapatkan *master medal* yang digunakan untuk menjadi *tittle* tanpa harus menyelesaikan misi. Dengan *cheat* ini akan memudahkan pemain untuk melakukan kecurangan dari pemain-pemain lainnya.

10. *Hack Baret*



Gambar 4.11 *Hack Baret*

Fungsi *cheat* ini adalah untuk membuka semua Baret yang ada. Tetapi *cheat* ini hanya bisa digunakan oleh pemain yang berpangkat Mayor.

11. *Replace Weapon*



Gambar 4.12 *Replace Weapon*

Cheat ini dapat membuat seorang pemain dapat menggunakan senjata yang diinginkan tanpa harus mengumpulkan poin-poin untuk bisa mendapatkannya.

12. *Hack Pangkat*



Gambar 4.13 *Hack Pangkat*

Cheat ini dapat dengan mudahnya menaikkan pangkat pemain *PB* dalam hitungan menit.

13. *Hilang Raga*



Gambar 4.14 *Hilang Raga*

Cheat ini merupakan *cheat* yang sangat bagus tetapi tidak sempurna. *Cheat* ini dapat membuat *cheater PB* menghilang dan dapat muncul di tempat yang diinginkan. Tetapi kelemahan *cheat* ini adalah tubuh pemain *PB* tidak hilang di tempat pertama kali berada. Jadi pemain dengan mudah membunuh pemain yang lainnya.

14. *Brust*



Gambar 4.15 Brust

Brust merupakan *cheat* yang cocok untuk para pemain yang suka bermain *shotgun*. *Cheat* ini membuat senjata *shotgun* tidak perlu dikokang. Dengan begitu pemain dapat menembak lawan dengan menggunakan *shotgun* tanpa harus berhenti sebentar untuk mengokang senjata. Namun *cheat Brust* juga dapat digunakan untuk senjata *sniper*.

15. *Magned*



Gambar 4.16 Magned

Cheat magned merupakan *cheat* yang membuat semua pemain berkumpul dalam satu titik di tengah map, dan tidak bisa bergerak. Hanya pemain yang menggunakan *cheat magned*-lah yang dapat bergerak sesuka hati.

Pada tahapan ketika remaja telah aktif menjadi pecandu *game online point blank (PB)*, ada dua hal yang terlibat. Dua hal tersebut adalah orientasi yang muncul dalam permainan *game online point blank (PB)* dan proses yang terjadi. Orientasi tersebut dibedakan dalam lima aspek, yaitu *explorer* (penjelajah), *killer* (pembunuh), *achiever* (pencapai), *socializer* (pergaulan), *bussiness* (pembisnis). Sementara pengaruh yang dilihat berdasarkan terjadinya *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* tersebut, yaitu karakter sebagai simulasi “diri” pemain, fisik pemain, dan cara interaksi simbolik pemain *game online point blank (PB)*. Proses fisik ditunjukkan oleh kelelahan akibat duduk yang terlalu lama, dan perilaku makan/minum serta merokok untuk mengatasi berbagai kejemuhan yang menyerang.

Sementara itu untuk perasaan yang muncul selama permainan adalah adanya perasaan tenang dan lupa segala masalah, perasaan gembira, perasaan marah ketika kalah, perasaan puas ketika tujuan tercapai, dan perasaan tertantang dalam permainan *game online point blank (PB)* tersebut. Semuanya itu pun ditunjukkan secara interaksi simbolik oleh *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* sebelum dan sesudah *key informan* menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.

1. Menurut Indra. Mahasiswa semester 3 Universitas swasta Jakarta Pusat (mantan pecandu *game online point blank (PB)*).⁹²

“Perubahan yang terjadi sama Andri, ade gue itu banyak banget. Sebelum dia jadi pecandu *game online point blank (PB)*, kalau dia lagi marah dan

⁹² Wawancara dengan Indra (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

emosi, biasanya dia cuma diem aja, dan nggak pernah mau nyautin kalau ditegor atau pun diajak ngomong.”

“Tapi sekarang, kalau ada sesuatu yang dia mau nggak diturutin, pasti nendang-nendang pintu rumah atau banting-banting barang yang ada didepannya. Dulu mah dia nggak pernah begitu. Kalau dia nggak punya duit buat maen di warnet, dia jadi suka gadaiin barang-barang punya dia ke temen-temennya. Sekarang juga jadi berani ngambil duit orang tua gue dan makanya jadi sering berantem juga sama gue dan orang tua gue.”

2. Menurut Reva. Karyawan swasta Perusahaan Cargo di Jakarta Timur (penjaga warnet (warung internet)).⁹³

“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri beda banget sama dulu. Sekarang Andri jadi lebih agresif sikapnya. Kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), Andri pasti pada mukul-mukul meja, tendang-tendang pintu.”

“Dulu sih Andri nggak pernah begitu. Dulu kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), ya palingan Andri langsung pulang ke rumahnya. ”

3. Menurut Brekele. Mahasiswa semester 9 Universitas swasta Jakarta Selatan (mantan pecandu game online point blank (PB)).⁹⁴

“Perubahan sikap dari Andri beda banget dibanding sama Andri yang dulu.”

“ Dulu Andri itu ramah, baik, kalem. Sekarang kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), Andri suka mukul-mukul meja warnet, terus kalau ditegor sama temen-temen yang lain suka pada ngebentak jawabnya.”

⁹³ Wawancara dengan Reva (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 Oktober 2014).

⁹⁴ Wawancara dengan Brekele (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

Seperti itulah pernyataan-pernyataan yang diungkapkan oleh para *informan* yang mendukung peneliti dalam penelitian ini mengenai cara *key informan* menunjukkan interaksi simbolik mereka kepada orang-orang disekitarnya, saat sebelum dan sesudah *key informan* menjadi pecandu *game online point blank (PB)*.

4.2.6 Konstruksi Sosial Emosi dan Konsep Diri Yang Terjadi Pada Remaja Pecandu *Game Online Point Blank (PB)* dengan Keluarga, Teman, dan Lingkungan.

Konstruksi sosial emosi itu sendiri yaitu kemampuan seseorang untuk memahami suatu emosi serta bagaimana cara menunjukkan emosi tersebut kedalam lingkungan sekitar dengan cara-cara khusus melalui sebuah komunikasi.

Seperti yang kita ketahui bahwa emosi adalah sistem kepercayaan yang akan memandu definisi seseorang mengenai situasi yang dihadapinya. Emosi itu sendiri terdiri atas norma-norma sosial internal serta aturan tentang bagaimana seseorang dapat mengatur perasaannya. Kita juga memiliki aturan bagaimana memberikan respons atau tanggapan terhadap suatu emosi. Aturan-aturan tersebut dikonstruksikan kedalam interaksi sosial sepanjang hidup manusia.

Tetapi tidak ada respons tunggal yang mampu untuk menentukan suatu emosi karena seluruh respons yang muncul harus dilihat secara bersama-sama. Kondisi seperti ini biasanya sering disebut sebagai sindrom emosi (*emotions syndromes*), yaitu satu perangkat atau satu set respons yang muncul bersama-sama.

Sindrom emosi dikonstruksikan secara sosial karena seseorang belajar melalui interaksi dalam menentukan respons atau tingkah laku yang mana yang akan digunakan untuk memaknai suatu emosi serta bagaimana menunjukkan emosi tersebut kepada orang lain.

Dalam pemahaman ini menjelaskan kemampuan *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* untuk memahami sebuah emosi yang dikonstruksikan secara sosial sehingga dapat menimbulkan konsep diri untuk orang-orang disekitarnya maupun untuk dirinya sendiri.

Key informan Andri yang merasa lebih berani dan agresif semenjak kecanduan *game online point blank (PB)*.⁹⁵

”Semenjak gue kecanduan maen game online point blank (PB), gue jadi berani ngelawan atau ngebentakin orang tua gue dan kakak gue di rumah, gue jadi sering ikut-ikutan tawuran, sekalian mau uji keberanian gue juga sih.”

“Dulu-dulu gue paling takut yang namanya ngelawan sama orang tua, apalagi sama ikut-ikutan tawuran, tapi sekarang gue ngerasa berani banget kalau ikut-ikutan tawuran, abis seru sih.”

Hal ini juga diperkuat oleh lagi *informan* Brekele yang merupakan tetangga rumah Andri mengenai perubahan sikap dan sifat yang dimiliki oleh Andri sebelum kecanduan dan sesudah kecanduan *game online point blank (PB)*.⁹⁶

⁹⁵ Wawancara dengan Andri (salah satu *key informan* dalam penelitian ini), (25 Oktober 2014).

⁹⁶ Wawancara dengan Brekele (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

“Menurut gue, Andri tuh beda banget sama Andri yang dulu. Dulu tuh omongan Andri masih baik-baik, nggak pernah yang namanya ribut-ribut sama temen-temen yang lain.”

“Tapi kalau sekarang, Andri jadi emosional, jadi suka marah-marah, jadi suka ribut-ribut juga sama temen-temen yang lainnya, Andri jadi belagu dan sok banget orangnya.”

Didalam *game online point blank (PB)* mengandung banyak unsur kekerasan seperti membunuh, merebut kekuasaan, bertarung, dan lain sebagainya.

Menurut pernyataan dari *informan* Reva yang merupakan menjaga warnet dimana Andri sering bermain *game online point blank (PB)* disana, mengenai perubahan sikap dan sifat yang dimiliki oleh *key informan* sebelum kecanduan dan sesudah kecanduan *game online point blank (PB)*.⁹⁷

“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri beda banget ya sama yang dulu-dulu sebelum Andri jadi pecandu game online point blank (PB). Kalau dulu Andri tuh ramah-ramah sama temen-temen yang lain, kalau ngomong juga nggak pernah kasar ataupun ngeluarin kata-kata yang kotor, nggak pernah ikut-ikut tawuran.”

“Tapi kalau sekarang, Andri tuh jadi orang yang agresif banget.”

“Kalau untuk Andri, tutur katanya yang nggak baik banget, sering ngucapin kata-kata yang kotor, kaya tai, anjing, monyet, bangsat, pokoknya nggak baik banget deh kata-katanya Andri.”

“Dan Andri jadi suka yang namanya ikut-ikut tawuran.”

⁹⁷ Wawancara dengan Reva (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 Oktober 2014).

Menurut pernyataan dari *informan* Indra yang merupakan kakak kandung Andri seorang *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* dalam penelitian ini, menjelaskan mengenai perubahan sikap dan sifat yang dimiliki oleh *key informan* Andri sebelum kecanduan dan sesudah kecanduan *game online point blank (PB)*.⁹⁸

“Kalau diperhatiin perubahan emosi yang terjadi sama Andri, banyak banget ya. Dulunya Andri tuh nggak pernah yang namanya ngebentak-bentak atau ngelawan sama orang tua.”

“Tapi kalau sekarang tuh jadi agresif banget. Sekarang jadi sering marah-marah sama orang tua, sering ngebentak-bentak orang tua kalau keinginannya nggak diturutin, ngelawan kalau dinasehatin, jadi merasa paling hebat kalau dirumah.”

“Terus sekarang Andri tuh jadi ngerasa paling jago dan pemberani, suka ikut-ikutan tawuran di sekolah.”

“Pokoknya beda deh sama Andri yang dulu, yang sebelum kecanduan game online point blank (PB).”

Dari hasil kutipan wawancara terlihat bahwa *key informan* mengkonstruksikan sosial emosinya dari sebelum dan sesudah *key informan* menjadi pecandu *game online point blank (PB)* sehingga dapat menimbulkan konsep diri untuk orang-orang disekitarnya maupun untuk dirinya sendiri.

4.3 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penulis melakukan wawancara terstruktur dan mendalam yang dilakukan dengan salah satu pecandu *game online*

⁹⁸ Wawancara dengan Indra (salah satu *informan* dalam penelitian ini), (20 November 2014).

point blank (PB) sebagai *key informan* dan tiga orang *informan* sebagai pendukung informasi penelitian. Pada pembahasan ini penulis akan membahas hasil dari penelitian berdasarkan fokus penelitian serta teori-teori yang digunakan seperti teori interaksi simbolik, yaitu dengan penyampaian informasi yang dilakukan oleh *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* terhadap pemahaman informasi mengenai *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* memberikan banyak jawaban dari sebuah perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada para remaja pecandu *game online point blank (PB)*, dimulai dari cara mereka berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya dengan menggunakan bahasa-bahasa tertentu dan cara mereka melampiaskan dan menunjukkan suatu emosinya kepada orang lain sehingga dapat menciptakan respons dan konsep diri pada dirinya sendiri dan orang-orang disekitarnya.

Seperti yang kita ketahui, bahasa merupakan isyarat simbol dan memungkinkan kita untuk menjadi makhluk yang sadar akan dunia sekitarnya. Suatu simbol merupakan sesuatu yang berada demi hal yang lain. Bahasa yang sering digunakan oleh *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* untuk berkomunikasi kepada sesama pecandu *game online point blank (PB)* saat mereka bermain *game online point blank (PB)* berbeda dengan bahasa pada umumnya, seperti: *Swt* (parah), *Gg* (parah, jago, keren, gila, keterlaluhan), *Imba* (parah, jago, keterlaluhan), *Dewa* (parah, jago, keterlaluhan), *Hode* (bencong), *Spawn* (datang, muncul), *Momon* (ejekan), *Gb* (siksa ramai-ramai), *Stun* (jitek), *Invis* (tidak terlihat). Bahasa yang sering mereka gunakan saat bermain *game online point blank (PB)* pun sering terbawa kedalam komunikasi antara sesama pecandu *game*

online point blank (PB) di dunia nyata, bahkan terkadang dengan temannya yang bukan pecandu *game online point blank (PB)*. Dan terkadang *key informan* pun sering mengucapkan kata-kata kasar dan tidak sopan yang tidak semestinya diucapkan oleh seorang pelajar untuk berkomunikasi dengan orang-orang disekitar mereka jika mereka merasa marah, kata-kata kasar tersebut seperti: babi, monyet, anjing, tai, bangke, bangsat, tolol, goblok dan lain sebagainya. Hal ini menurut observasi yang peneliti lakukan di warnet Mawar, *key informan* seperti Andri saat Ia tengah asyik bermain *game online point blank* kerap melontarkan kata-kata kasar tersebut. Sehingga bahasa atau ucapan kasar tersebut yang biasa dilontarkan saat main *game* sering terbawa dalam keseharian. Hal ini mengganggu hubungan interpersonal *key informan* dengan orang terdekat seperti teman, keluarga dan lainnya.

Selain menggunakan teori interaksi simbolik, peneliti juga menggunakan teori konstruksi sosial emosi dan hubungan interpersonal yang menjawab semua proses yang menjelaskan tentang perubahan hubungan interpersonal remaja dari *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* sehingga dapat menciptakan konsep diri untuk dirinya sendiri dan sehingga dapat menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

Sementara itu untuk emosi yang muncul dari *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* selama Ia bermain *game online point blank (PB)* yaitu adanya perasaan tenang, lupa akan segala masalah yang ada, perasaan gembira, perasaan puas ketika tujuannya tercapai, perasaan tertantang dalam permainan tersebut, dan perasaan marah ketika kalah dalam permainan tersebut.

Seperti yang diketahui bahwa konstruksi sosial emosi itu sendiri yaitu kemampuan seseorang untuk memahami suatu emosi serta bagaimana cara menunjukkan emosi tersebut kedalam lingkungan sekitar dengan cara khusus melalui sebuah komunikasi. Cara *key informan* melampiaskan dan menunjukkan suatu emosinya kepada orang lain pun berbeda sehingga dapat menciptakan respons dan konsep diri pada dirinya sendiri dan orang-orang disekitarnya. Seperti sering memukul-mukul meja dan sering menendang-nendang pintu di warnet jika kalah dalam permainan *game online point blank (PB)*, sering menunjukkan ekspresi wajah yang penuh emosi, sering berkata-kata kasar dan tidak sopan.

Hasil dari apa yang peneliti buat, berdasarkan jawaban-jawaban dari para narasumber yang terkait dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa perubahan hubungan interpersonal remaja yang disebabkan dari *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* sangatlah tidak baik bagi para remaja tersebut dalam interaksi simbolik dan konstruksi sosial emosi yang dilakukan secara verbal kepada orang-orang disekitarnya, serta dapat merugikan bagi diri para remaja tersebut dan orang-orang disekitarnya.

Tidak hanya itu saja *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)* yang demikian dan terus berlarut-larut akan meninggalkan berbagai implikasi (keadaan) dalam diri *key informan* pecandu *game online point blank (PB)* tersebut, mulai dari implikasi fisik, emosional, sosial, akademik, dan ekonomi, seperti: dapat meningkatkan agresivitas remaja yang kecanduan *game online point blank (PB)* tersebut, dapat merusak hubungan sosial terhadap orang-orang

disekitar, dapat merusak sekolah remaja yang kecanduan *game online point blank (PB)* tersebut.

Dari tahapan pembentukan hubungan interpersonal menurut R.D Nye (2005) para pecandu *game online point blank (PB)* memasuki tahap pemutusan hubungan dimana pada awalnya *key informan* ini dikenal cukup akrab dan lekat terhadap lingkungannya, baik lingkungan keluarga, maupun lingkungan teman. Tahapan pemutusan hubungan ini masuk dalam konflik dominasi, dimana salah satu pihak berusaha mengendalikan pihak lain sehingga orang tersebut merasakan hak-haknya dilanggar. Hal ini terjadi karena *key informan* pecandu *game online* tersebut sikapnya berubah menjadi mendominasi. Di lingkungan keluarga misalnya mereka selalu ingin dituruti keinginannya dan menjadi agresif secara verbal dan non verbal jika keinginannya tersebut tidak dipenuhi. Sikap dominasi mereka membuat keluarga baik orangtua maupun saudaranya merasa tidak nyaman dan tidak dihargai. Konflik lainnya adalah perbedaan nilai, dimana kedua pihak tidak sepakat tentang nilai-nilai yang mereka anut. Nilai ini yang sangat bertentangan dengan nilai-nilai norma sosial dan agama yang ada. Perubahan nilai pada *key informan* pecandu *game online* misalnya, mereka berubah menjadi bersikap kurang ajar kepada orang yang lebih tua, berbohong, mencuri dan perilaku lainnya yang menurut pecandu *game online* adalah wajar namun bertentangan dengan nilai-nilai norma agama dan susila yang ada.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil pembahasan, peneliti menyimpulkan perubahan hubungan interpersonal yang terjadi bagi remaja pecandu *game online point blank (PB)* terlihat dari interaksi simbolik dimana para remaja tersebut saling membuat simbol-simbol yang dipertukarkan melalui bahasa yang hanya mereka saja yang memahaminya. Misalnya perkataan verbal berikut ini: *Swt* (parah), *Gg* (parah, jago, keren, gila, keterlaluhan), *Imba* (parah, jago, keterlaluhan), *Dewa* (parah, jago, keterlaluhan), *Hode* (bencong), *Spawn* (datang, muncul), *Momon* (ejekan), *Gb* (siksa ramai-ramai), *Stun* (jatak), *Invis* (tidak terlihat).

Seperti yang diketahui, Mead mengatakan bahwa bahasa memungkinkan kita untuk menjadi makhluk yang *self-conscious* (yang sadar akan *individualitasnya*), dan unsur kunci dalam proses ini adalah simbol. Suatu simbol merupakan sesuatu yang berada demi sesuatu hal yang lain. Paham ini berakibat manusia bisa belajar terus-menerus untuk memikirkan objek secara simbolik. Pemikiran seperti ini akan membebaskan kita dari pembatasan pengalaman hanya atas apa yang betul-betul dirasakan, dilihat, dan didengar. Semua interaksi antar individu kemudian melibatkan suatu pertukaran simbol. Manusia secara konstan menjadi 'petunjuk' mengenai tipe perilaku yang cocok dalam konteks itu dan bagaimana menginterpretasikan apa yang dimaksud oleh orang lain

Perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada para pecandu *game online point blank (PB)* pun berubah terhadap lingkungan terdekat seperti: keluarga, teman, guru, tetangga dan sebagainya. Dimana para remaja pecandu *game online point blank (PB)* menjadi acuh, menjaga jarak, sering berbohong dan menjadi tidak baik hubungan mereka. Sehingga orang-orang di lingkungan pun berpersepsi tentang diri mereka yang angkuh, sombong, judes, nakal dan lain sebagainya.

Dan cara para remaja pecandu *game online point blank (PB)* mengkonstruksi sosial emosi mereka pun dengan cara yang berbeda, seperti: ingin menunjukkan superior mereka dengan cara ikut-ikutan tawuran, sering berbicara dengan notasi nada yang tinggi dan kasar, sering melampiaskan emosinya dengan memukul-mukul meja, menendang-nendang pintu dan lain-lain.

Sehingga hal tersebut dapat menciptakan respons dan konsep diri pada diri mereka sendiri dan orang-orang disekitarnya, seperti: mereka menjadi merasa dirinya yang paling hebat, menjadi angkuh, merasa dirinya yang paling pemberani, merasa paling hebat dan tidak tertandingi.

Dari perubahan hubungan interpersonal yang dialami oleh para remaja pecandu *game online point blank (PB)* mereka pun merasa hubungan mereka dengan orang-orang di lingkungan sekitar menjadi renggang dan jauh. Sehingga mereka tidak kontak dengan realitas yang sebenarnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini dapat dikembangkan melalui paradigma lain dan teori-teori lainnya. Sehingga dapat dilihat dan dikembangkan melalui hubungan interpersonal para remaja pecandu *game online point blank (PB)* tersebut.

5.2.2 Saran Praktis

Saran untuk *vendor-vendor game online*, sebaiknya menciptakan *game online* yang lebih inovatif, seperti: cara membangun sebuah kota atau desa (*City Ville, Hay Day, Happy Harvest*), cara memelihara hewan peliharaan (*Pet Day Care, PlayFish*), dan lain. Serta sebaiknya tidak menciptakan lagi *game online* yang terdapat kekerasan didalamnya. Mungkin *game online* seperti itu akan lebih meningkatkan kreatifitas para remaja tersebut.

5.2.3 Saran Sosial

Saran sosial dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk para orang tua agar lebih mengontrol aktifitas anaknya, khususnya yang akan beranjak remaja ataupun yang saat ini sedang memasuki masa-masa remaja di luar rumah, karena pengaruh dari luar sangat kuat sehingga para remaja bisa bertindak di luar batas, dan selalu memberikan perhatian yang cukup, tidak hanya dari segi materi tetapi juga dari non-materi. Jangan selalu mengikuti semua kehendak atau keinginan anak tanpa mengetahui maksud dan tujuan yang jelas.

Sedangkan untuk masyarakat, dan lingkungan, khususnya untuk Pemerintah Daerah tingkat Kelurahan seharusnya melarang warnet (*warung internet*) atau *game center* untuk tidak membuka tempatnya atau beroperasi

24 jam penuh, serta aparat tingkat Kelurahan sebaiknya mengadakan razia ke warnet (*warung internet*) atau *game center* terhadap para remaja yang bermain pada waktu jam sekolah.

Serta saran untuk pemilik-pemilik warnet (*warung internet*) atau *game center* sebaiknya tidak membuka tempatnya atau beroperasi 24 jam penuh, dan melarang para remaja yang datang untuk bermain *game online* di waktu jam sekolah.

Saran untuk para remaja yang gemar bermain *game online* dan belum kecanduan *game online*, sebaiknya mengurangi waktu bermain *game online* tersebut dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang positif lainnya. Jangan sampai *game online* tersebut mempengaruhi diri sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, Mohammad., dan Mohammad Asrori. *Psikologi Remaja*. Bandung: RemajaRosdakarya, 2005.
- AW, Suranto. *Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Effendy, Onong Uchjana. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Fidler, Roger. *Mediamorfosis: Memahami Media Baru (Mediamorfosis: Understanding New Media)*. (terj. Oleh Hartono Hadikusumo). Cetakan ke-1. Yogyakarta: Bentang Budaya, 2003.
- Hoeta, Soehoet. *Media Komunikasi. Yayasan Kampus Tercinta-IISIP (Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)*. Jakarta: 2003.
- Imanuel, N. *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Depok: Universitas Indonesia, 2009.
- Krisyantoro, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Pradana Media Group, 2006.
- Krsiyantoro, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2010.
- Kusumadewi, T.N. *Hubungan Kecanduan Internet Game Online & Keterampilan Sosial Pada Remaja*. Jurnal. Depok: Universitas Indonesia, 2009.
- Mohammad, Nazir. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bahasa Indonesia, 1998.
- Moleong, Lexy. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Morissan. *Strategi Mengolah Radio & Televisi*. Tangerang: Ramdina Prakarsa, 2005.
- Morissan. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013.
- Nurudin. *Media Sosial Baru*. Yogyakarta: Aditya Media, 2012.

- Rahmat, Jalaludin. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: RemajaRosdakarya, 1998.
- Rahmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004.
- Rahmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Salim, Agus. *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2006.
- Sarwono, S. W. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010.
- SD, Gunarsa., dan Gunarsa. Y. *Psikologi Anak & Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia, 2003.
- Sendjaja, Sasa Djuarsa, dkk. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2003.
- Soeprpto, Ryadi. *Interaksionalisme Simbolik*. Malang: Perspektif Sosiologi Modern Averroes Press dan Pustaka Belajar, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sujanto, Agus. *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara, 1991.
- Sukidin, Basrowi. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Jakarta: Insan Cendekia, 2002.
- Suprpto, Tommy. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: CAPS, 2011.
- Syam, Nina. W. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2012.
- Tadjoedin, Mariam. *Analisis Penggunaan Warnet di Kalangan Remaja*. Jakarta: Studi, 2004.
- Venus. *Antar Manajemen Kampanye*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2007.
- Wiryanto. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Grasindo, 2004.

SUMBER LAIN

- <http://akhdian.net/2012/07/05/jenis-jenis-game-online> di akses pada tanggal 7 Mei 2012.
- <http://dunibaca.com/asal-usul-sejarah-game-online-point-blank.html/18/03/2011> di akses pada tanggal 18 Maret 2011.
- <http://empatdetik.blogspot.com/2012/06/20/5-kasus-orang-meningal-karena-main.html?m=1> di akses pada tanggal 20 Juni 2012.
- <http://www.jejaring.web.id/macam-macam-cheat-dalam-game-online-point-blank.html> di akses pada tanggal 20 Februari 2014.
- <http://nasional.kompas.com/read/2011/10/26> di akses pada tanggal 26 Oktober 2011.



Curriculum Vitae

Daftar Riwayat Hidup



PART I – PERSONAL DATA

Sex: Male Female

BAGIAN I – DATA PRIBADI

Pria

Wanita

Full Name: DEWI DAMAYANTI

Nick Name: DAMA

Nama Lengkap

Nama Panggilan

Place & Date of Birth: JAKARTA

Month: 06 Date: 10 Year: 1989

Tempat & Tanggal Lahir

Bln

Tgl

Thn

Age : 25 years

Usia

Height: 161 cm

Weight: 58 Kg

Tinggi Badan

Berat Badan

Nationality: INDONESIAN

Religion: ISLAM

Kebangsaan

Agama

Current Address: Jln. Jengki Gang. Mawar Rt. 005 Rw. 09 No:56 Kel. Kebon Pala

Kec. Makasar, Halim Perdana Kusuma, Jakarta Timur 13650.

Alamat Sekarang

No. Hand Phone.

Telp : (021) 80886656

Telephone

Marital Status

Single

Married

Widow

Widower Status

Pernikahan

Belum Menikah

Menikah

Janda

Duda

PART II – EDUCATION BACKGROUND

BAGIAN II – LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

A. Formal Education

Pendidikan Formal

Name of School/University <i>Nama Sekolah/Universitas</i>	Faculty/Major <i>Fakultas/Jurusan</i>	From (Year) <i>Dari (Tahun)</i>	To (Year) <i>Hingga (Tahun)</i>
SDN 03, Jakarta		1998	2001
SLTPN 268, Jakarta		2001	2002
SMK Rahayu Mulyo, Jakarta	Mesin Otomotif	2002	2007
Universitas Mercu Buana	Broadcasting	2008	Now

PART III – ADDITIONAL VALUE

BAGIAN III – NILAI TAMBAHAN

Bekerja sebagai Administrasi Proyek di PT. NDALEX, Jakarta-Indonesia

Bekerja sebagai Resepsionis di PT. Patriot Intan Abadi, Jakarta-Indonesia

Magang di Stasiun Televisi Trans Tv sebagai Produksi Asisten (PA)

Lampiran 2

Dokumentasi Wawancara Terhadap Narasumber





Lampiran 3

Pertanyaan dan Jawaban Narasumber (*key informan* dan *informan*)

Pertanyaan untuk *Key Informan Pecandu Game Online Point Blank (PB)*:

1. Bagaimana awal mulanya Anda menjadi pecandu *game online point blank (PB)* ?

Jawaban *Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB)*:

“Awal mulanya gue maen *game online point blank (PB)* tuh dari ajakan temen.”

2. Apa yang membuat Anda tertarik dengan permainan *game online point blank (PB)* ? Hingga sampai akhirnya Anda menjadi pecandu *game online point blank (PB)* ?

Jawaban *Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB)*:

“Gue suka sama isi permainan dari *game online point blank (PB)*, karena isinya tuh peperangan.”

3. Manfaat apa saja yang Anda dapat setelah menjadi pecandu *game online point blank (PB)* ?

Jawaban *Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB)*:

“Sama kaya yang dijelasain Jojo, manfaatnya ya cuma buat ngilangin rasa kejenuhan gue aja.”

4. Ada simbol-simbol bahasa tertentu tidak yang sering Anda gunakan untuk berkomunikasi dengan sesama pecandu *game online point blank (PB)* ? Sebutkan contohnya seperti apa saja ?

Jawaban Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB):

“Ada. Simbol-simbol bahasa yang sering kita gunain yang seperti Dana dan Jojo bilang. Ada Stun yang artinya jita. Ada Gg yang artinya jago. Ada Momon yang artinya ejekan, dan lain sebagainya.”

5. Akibat buruk apa yang timbul dari *ekstasi* (kecanduan) *game online point blank (PB)*, terutama untuk perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada diri Anda sendiri ?

Jawaban Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB):

*“Semenjak gue kecanduan *game online point blank (PB)*, gue jadi ngerasa jauh sama keluarga, sama kakak gue. Soalnya gue lebih milih untuk ngabisin waktu di warnet daripada kumpul-kumpul sama keluarga di rumah.”*

6. Seperti apa Anda mengkonstruksikan emosi Anda secara sosial sehingga dapat menimbulkan konsep diri untuk diri Anda dan juga orang-orang disekitar Anda sebelum dan sesudah Anda menjadi pecandu *game online point blank (PB)* ?

Jawaban Key Informan Andri Pecandu Game Online Point Blank (PB):

*“Semenjak gue kecanduan maen *game online point blank (PB)*, gue jadi berani ngelawan atau ngebentak orang tua gue dan kakak gue di rumah, gue jadi sering ikut-ikutan tawuran, sekalian mau uji keberanian gue juga sih.”*

“Dulu-dulu gue paling takut yang namanya ngelawan sama orang tua, apalagi sama ikut-ikut tawuran, tapi sekarang gue ngerasa berani banget kalau ikut-ikut tawuran, abis seru sih.”

Pertanyaan untuk Informan Pecandu Game Online Point Blank (PB):

1. Jelaskan mengenai perubahan hubungan interpersonal yang terjadi pada *key informan* sebelum dan sesudah menjadi pecandu *game online point blank (PB)* terhadap keluarga, teman, dan lingkungan ?

Jawaban Informan Indra, Kakak Kandung dari *key informan*:

*“Gue ngerasain banget ya perubahan yang terjadi sama ade gue, Andri. Dari sebelum dia kecanduan *game online point blank (PB)*, sampe kecanduan *game online point blank (PB)*. Dulu tuh Andri sering banget ada di rumah, sering ikut kumpul-kumpul keluarga besar, sekolahnya juga rajin.”*

*“Tapi semenjak dia jadi pecandu *game online point blank (PB)*, dia jadi jarang ada di rumah, sekalinya ada di rumah dia cuma didalam kamar aja nonton tv, nggak pernah ikut kumpul-kumpul keluarga besar, sekarang jadi sering bolos sekolah.”*

“Kalau untuk respon atau komunikasi dia sama tetangga, sekarang jadi nggak peduli sama tetangga. Kalau dulu-dulu, dia masih suka nyapa tetangga kalau ketemu di jalan.”

*“Dulu gue sendiri juga mantan pecandu *game online point blank (PB)*, tapi gue nggak separah kaya Andri begitu.”*

Jawaban Informan Brekele, Mantan Pecandu Game Online Point Blank (PB):

*“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri drastis banget ya. Zaman gue masih jadi pecandu *game online point blank (PB)* terus sering maen di warnet suka ketemu mereka juga kan, Andri tuh kalau maen di warnet ya palingan cuma maen FB (facebook). Terus sama semua temen-temen baik, ramah. Andri juga jarang tuh yang namanya bolos-bolos sekolah terus malah maen di warnet. Sama temen-temen yang lain juga baik, ramah.”*

“Tapi sekarang, kalau gue lewat atau maen ke warnet pasti ada Andri deh. Setiap hari pasti ada Andri. Dan kalau sekarang sikap Andri jadi nggak ramah sama temen-temen yang lain.”

Jawaban Informan Reva, Penjaga Warnet Mawar:

“Dulu sebelum Andri jadi pecandu game online point blank (PB), Andri jarang banget maen atau dateng ke warnet yang gue jaga. Terus perilaku Andri juga baik-baik. Kalau maen di warnet ya sewajarnya aja. Sama temen-temen yang laen juga baik.”

“Tapi semenjak Andri jadi pecandu game online point blank (PB), Andri jadi sering dateng dan maen di warnet. Andri jadi sering bolos sekolah juga, terus malah maen game online point blank (PB) di warnet.”

2. Bagaimana cara *key informan* menunjukkan perasaannya yang muncul secara interaksi simbolik saat sebelum dan sesudah menjadi pecandu *game online point blank (PB)* ?

Jawaban Informan Indra, Kakak Kandung dari *key informan*:

“Perubahan yang terjadi sama Andri, ade gue itu banyak banget. Sebelum dia jadi pecandu game online point blank (PB), kalau dia lagi marah dan emosi, biasanya dia cuma diem aja, dan nggak pernah mau nyautin kalau ditegor atau pun diajak ngomong.”

“Tapi sekarang, kalau ada sesuatu yang dia mau nggak diturutin, pasti nendang-nendang pintu rumah atau banting-banting barang yang ada didepannya. Dulu mah dia nggak pernah begitu. Kalau dia nggak punya duit buat maen di warnet, dia jadi suka gadaiin barang-barang punya dia ke temen-temennya. Sekarang juga jadi berani ngambil duit orang tua gue dan makanya jadi sering berantem juga sama gue dan orang tua gue.”

Jawaban Informan Brekele, Mantan Pecandu Game Online Point Blank (PB):

“Perubahan sikap dari Andri beda banget dibanding sama Andri yang dulu.”

“Dulu Andri itu ramah, baik, kalem. Sekarang kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), Andri suka mukul-mukul meja warnet, terus kalau ditegor sama temen-temen yang lain suka pada ngebentak jawabnya.”

Jawaban Informan Reva, Penjaga Warnet Mawar:

“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri beda banget sama dulu. Sekarang Andri jadi lebih agresif sikapnya. Kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), Andri pasti suka mukul-mukul meja, tendang-tendang pintu.”

“Dulu sih Andri nggak pernah begitu. Dulu kalau Andri kalah pas maen game online point blank (PB), ya palingan Andri langsung pulang ke rumahnya.”

3. Bagaimana perubahan sifat dan sikap *key informan* saat sebelum dan sesudah menjadi pecandu game online point blank (PB) ?

Jawaban Informan Indra, Kakak Kandung dari *key informan*:

“Kalau diperhatiin perubahan emosi yang terjadi sama Andri, banyak banget ya. Dulunya Andri tuh nggak pernah yang namanya ngebentak-bentak atau ngelawan sama orang tua.”

“Tapi kalau sekarang tuh jadi agresif banget. Sekarang jadi sering marah-marah sama orang tua, sering ngebentak-bentak orang tua kalau keinginannya nggak diturutin, ngelawan kalau dinasehatin, jadi merasa paling hebat kalau dirumah.”

“Terus sekarang Andri tuh jadi ngerasa paling jago dan pemberani, suka ikut-ikutan tawuran di sekolah.”

“Pokoknya beda deh sama Andri yang dulu, yang sebelum kecanduan game online point blank (PB).”

Jawaban Informan Brekele, Mantan Pecandu Game Online Point Blank (PB):

“Menurut gue, Andri tuh beda banget sama Andri yang dulu. Dulu tuh omongan Andri masih baik-baik, nggak pernah yang namanya ribut-ribut sama temen-temen yang lain.”

“Tapi kalau sekarang, Andri jadi emosional, jadi suka marah-marah, jadi suka ribut-ribut juga sama temen-temen yang lainnya, Andri jadi belagu dan sok banget orangnya.”

Jawaban Informan Reva, Penjaga Warnet Mawar:

“Menurut gue perubahan yang terjadi sama Andri beda banget ya sama yang dulu-dulu sebelum Andri jadi pecandu game online point blank (PB). Kalau dulu Andri tuh ramah-ramah sama temen-temen yang lain, kalau ngomong juga nggak pernah kasar ataupun ngeluarin kata-kata yang kotor, nggak pernah ikut-ikutan tawuran.”

“Tapi kalau sekarang, Andri tuh jadi orang yang agresif banget.”

“Andri, tutur katanya jadi nggak baik banget, sering ngucapin kata-kata yang kotor, kaya tai, anjing, monyet, bangsat, pokoknya nggak baik banget deh kata-katanya Andri.”

“Dan Andri bertiga jadi suka yang namanya ikut-ikutan tawuran.”



UNIVERSITAS
MERCU BUANA