

**WUJUD PENARIKAN DIRI REMAJA YANG KECANDUAN
GAME ONLINE**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi Dan Informatika**

Oleh:

**YUSRIL OKTA NUR ROFI
L100170008**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

WUJUD PENARIKAN DIRI REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

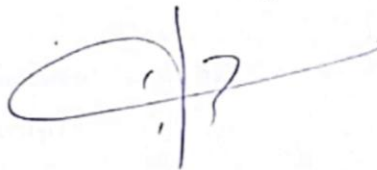
YUSRIL OKTA NUR ROEI

L100170008

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen

Pembimbing



Dr. Laili Etika Rahmawati S.pd., M.pd.

NIDN. 0622036001

HALAMAN PENGESAHAN

WUJUD PENARIKAN DIRI REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE*

OLEH

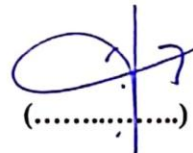
YUSRIL OKTA NUR ROFI

L100170008

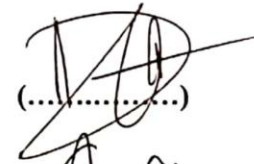
**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 03 Oktober 2022
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

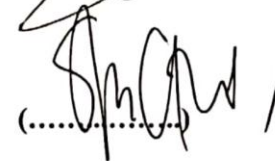
**1. Dr. Laili Etika Rahmawati S.pd., M.pd.
(Ketua Dewan Penguji)**


(.....)

**2. Sidiq Setyawan S.I.Kom., M.I.Kom.
(Anggota I Dewan Penguji)**


(.....)

**3. Vinisa Nurul Aisyah S.I.Kom., M.I.Kom.
(Anggota II Dewan Penguji)**


(.....)



Dekan,



**Nurgivatra S.T. M.Sc. Ph.D.
NIK. 881**

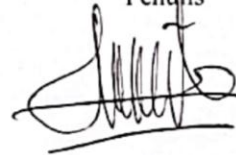
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 November 2022

Penulis



YUSRIL OKTA NUR ROFI

L100170008

WUJUD PENARIKAN DIRI REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE

Abstrak

Remaja berpikir bahwa bermain game online menghilangkan rasa bosan yang dialaminya, Perilaku penarikan diri, Adiksi game online yang menimbulkan rasa cemas, gugup, sedih, marah dapat dilihat pada remaja yang bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan game online mobile legends pada remaja dan mendeskripsikan wujud penarikan diri remaja pemain game online mobile legends di Sukoharjo. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui Observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, Subjek penelitian ini adalah remaja dan dewasa awal berusia 18-25 tahun, aktif bermain game online mobile legends, bermain game online rata-rata 5 jam per hari, menunjukkan ekspresi dalam game, dan satu informan dari orang tua informan. Hasil penelitian yang dilakukan dalam sebuah wawancara menunjukkan bahwa lima narasumber yang memiliki masalah dengan kecanduan game online mobile legends. Pada penarikan diri bersifat gelisah (*Agitated withdrawal*) narasumber berperilaku agresif, yang dapat merugikan orang lain maupun diri sendiri. Pada penarikan diri bersifat sedih (*Mournful Withdrawal*) terdapat beberapa narasumber yang merasa mengganjal ketika tidak membuka *game mobile legends*, lupa dengan waktu membuat tidur tidak teratur dan begadang di setiap malam untuk memainkan mobile legends dengan alasan disaat malam hari akan mendapatkan tim yang bagus dan anak-anak kecil sudah tidak bermain lagi.

Kata kunci : penarikan diri, *game online*, *mobile legends*, kecanduan *game online*

Abstract

Teenagers think that playing online games will relieve their boredom, withdrawal behavior, online game addiction that causes anxiety, nervousness, sadness, anger can be seen in teenagers who play online games. This study aims to determine the impact of mobile legends online game addiction on adolescents and to describe the form of withdrawal of teenagers playing mobile legends online games in Sukoharjo. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The sampling technique used is purposive sampling. The subjects of this study are teenagers and early adults aged 18-25 years, actively playing mobile legends online games, playing online games an average of 5 hours per day, showing in-game expressions, and one informant from other people. old informant. The results of research conducted in an interview showed that five sources had problems with addiction to mobile legends online games. In agitated withdrawal, the respondent behaves aggressively, which can harm others and themselves. In the sad withdrawal (*Mournful Withdrawal*) there are some sources who feel stuck when they don't open the mobile legends game, forget the time to make irregular sleep and stay up late every night to play mobile legends with the excuse that at night they will get a good team and children - the little ones don't play anymore.

Keywords : Withdrawal, Game Online, Mobile Legends, Online Game Addiction

1. PENDAHULUAN

Perkembangan internet tidak lepas dari media baru. Media baru menawarkan pengguna untuk memilih pilihan informasi yang tepat untuk dikonsumsi, mengontrol informasi, interaksi adalah konsep utama pemahaman media baru, munculnya realitas virtual. Dengan munculnya

media baru, komunitas virtual dan identitas virtual muncul. Media baru memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan ruang tak terbatas, memperluas jaringan komunikasi mereka, dan menampilkan identitas lain yang berbeda dari dunia nyata. (Flew, 2002)

Pesatnya perkembangan teknologi telah memberikan perubahan pada bentuk permainan remaja. Melalui bantuan teknologi remaja dapat melaksanakan kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. Bentuk permainan ini lebih dikenal dengan nama game online. Game online merupakan permainan komputer yang dimainkan melalui beberapa bentuk koneksi internet atau media telekomunikasi lainnya (Ying, Patrick, Jing, & Larra, 2012). Game online disukai banyak orang mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa (Christian, Christhop, Mehmet, & Tuncay, 2014).

Beberapa macam game sesuai dengan perkembangan terbagi menjadi 5 (lima) yaitu Pertama, *Game Arcade* atau dapat disebut dengan dingdong adalah genre game yang tidak terfokus dengan cerita, melainkan hanya dimainkan “*just for fun*” istilah lainya untuk kejar-mengejar poin (*highscore*). Seperti, dingdong, *fatal fury*, dan *street fighter*. Kedua, PC Game merupakan game yang dimainkan melalui komputer atau laptop. Seperti salah satunya, game PC Digger, pacman, tertris lain sebagainya. Ketiga, *Games Console*, adalah game yang di mainkan dengan menggunakan konsol tertentu saja. Deskripsi lain dari Konsol itu biasanya terhubung pada televisi yang menghasilkan gambar dan suara. Seperti PS 2, PS 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii, C. Ketika pemain bermain diperlukan stick untuk mengontrol game. Keempat, *Handheld Game* ialah game yang mudah dibawa kemana-mana / *portable*, ukuran sesuai dengan genggam tangan serta terdapat monitor ditengahnya. Contohnya seperti Nintendo biasa disebut dengan NDS, Sony PSP (*Playstations portable*), dan PS Vital. Kelima, *Game Online* merupakan sebuah permainan yang dapat diakses oleh banyak player (pemain), di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet, contoh *Mobile Legends*, *PUBG Mobile* dan *Crisis Action*. (Setiawan, 2018).

Game online merupakan game yang berbasis online memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan tersebut berupa internet sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada saat ini. Game ini dapat dimainkan secara bersamaan melalui jaringan internet secara langsung pemain bisa saling terhubung. Game online yakni sebagai bentuk pertunjukkan yang populer sehingga dapat mempengaruhi kualitas hidup pemain (Shen & Williams dalam Teng 2014). Bermain game online secara berkala akan menyebabkan rasa penasaran serta kepuasan psikologis diri sendiri sehingga dapat membuat pemain merasa tertarik untuk memainkannya. Kepuasan psikologis tersebut berakibat membuat seseorang yang bermain game mengalami

kecanduan sehingga tidak memperdulikan kegiatan diluar. Kecanduan ialah suatu keterlibatan secara terus-menerus pada sebuah aktivitas meskipun hal-hal tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif (Ma'rifatul Laili & Nuryono, 2015).

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan terdapat 20 remaja yang memiliki rentan usia antara 15 tahun sampai 25 tahun, remaja-remaja tersebut aktif dalam bermain game online mobile legends, mereka memiliki intensitas bermain yang sangat tinggi dengan rata-rata 5 jam sehari, dan memiliki tingkat divisi rank legend.

Untuk itu peneliti tertarik meneliti tentang penarikan diri (*Withdrawal*) dalam gamer *Mobile Legends*. mengetahui karakter – karakter pemain *mobile legends* yang terdapat banyak efek atau perubahan dalam lingkungan sosial. Mereka tertantang dan abisi untuk menyelesaikan suatu tantangan yang ada dalam *game Mobile Legends*.

Sebagai acuan untuk penelitian ini, peneliti akan mencoba mempertimbangkan beberapa pembahasan mengenai hal ini, namun ide penelitian ini dilakukan oleh beberapa penelitian lain yang berkaitan dengan apa yang akan peneliti bahas. Berasal dari penelitian yang didukung. Dalam pencarian literatur ini, penelitian menemukan beberapa penelitian yang sedikit relevan dengan topik yang mereka selidiki. diantaranya:

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Iqbal febi Ramadani (2018) menjelaskan bahwa perilaku pemain saat bermain game mobile legends mencerminkan hasil melalui akun media sosial seperti tampilan instagaram, whatsapp, dan facebook. Mereka bangga dengan pencapaian yang didapat, menghabiskan uang untuk membeli skin yan disukai dalam mobile untuk menunjang game play mereka, membentuk tim juga dilakukan para narasumber dengan alasan agar mudah mendapatkan kemenangan.

Dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang diangkat di sini adalah: Bagaimana wujud Penarikan Diri (*Withdrawal*) remaja dalam permainan game online mobile legends di Sukoharjo? Disini peneliti ingin mendeskripsikan tentang wujud penarikan diri (*Withdrawal*) remaja dari kehadiran sosial dalam game online. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan tentang wujud penarikan diri (*Withdrawal*) yang dilakukan oleh remaja dari kehadiran sosial dalam bermain game online mobile legends.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode yang bertujuan untuk menggali dan memahami makna masalah sosial.

Metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan dan memberikan informasi tentang bentuk penarikan diri di kalangan remaja sukoharjo yang aktif bermain game online Mobile

Legends.

Populasi yang dipilih adalah remaja lingkungan di wilayah Sukoharjo yang aktif bermain game online Mobile Legends.

Sampel penelitian ini adalah purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data yang mempertimbangkan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2008). Subjek penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain game online Mobile Legends. Sampel yang dipilih harus memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Adapun kriteria yang harus dimiliki adalah sebagai berikut :

- 1) Intensitas bermain dengan rata rata 5 jam per hari.
- 2) Bermain Mobile Legends
- 3) Mereka Meluapkan ekspresi melalui game.
- 4) Remaja dan dewasa awal usia 18 sampai 25 Tahun di Sukoharjo
- 5) Salah satu keluarga dari narasumber

Penelitian menentukan subjek penelitian berdasarkan permasalahan yang akan diteliti tentang wujud penarikan diri remaja yang kecanduan game online Mobile Legends di Sukoharjo. Maka, subjek penelitiannya yaitu remaja di Sukoharjo yang telah memenuhi kriteria tersebut. Sehingga, peneliti menentukan subjek utama dalam penelitian ini berjumlah Tujuh (7) Orang. Subjek sampling penelitian ini terdiri dari : (FA) umur 19 Jenis kelamin Laki-laki, (AP) umur 19 Jenis kelamin Laki-laki, (AT) umur 22 Jenis kelamin Laki-laki, (HS) umur 20 Jenis kelamin Laki-laki, (TH) umur 19 Jenis kelamin Laki-laki, (AN) umur 18 Jenis kelamin Laki-laki, (AS) umur 47 Jenis kelamin Perempuan.

Proses analisis dimulai dengan merumuskan dan menjelaskan masalah sebelum menilai penyelidikan untuk menulis temuan. Namun, fokus analisis data adalah selama proses di lapangan bersama dengan pengumpulan data. Adapun beberapa aktivitas dalam analisis data menurut model Miles dan Huberman (dikutip dari Sugiyono 2008) Reduksi data ini Penelitian memfokuskan pada wujud penarikan diri remaja yang kecanduan game online Mobile Legends di Sukoharjo.

Validasi data dilakukan dengan triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data digunakan untuk mengetahui kebenaran suatu informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber pengumpulan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Mobile Legends adalah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim masing-masing berisi 5 orang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sambil

mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas. (Fauzi, Moch Prima, 2017).

Penelitian ini mengambil kalangan remaja dan dewasa awal dari game online Mobile Legends dan salah satu keluarga dari narasumber. Subyek dilihat berdasarkan kriteria yang sesuai dengan penelitian ini. Melalui proses tanya jawab dengan narasumber, kami menganalisis wujud penarikan diri pada remaja dan dewasa awal yang kecanduan game online Mobile Legends. Berikut adalah data dasar yang menerangkan informasi narasumber :

Tabel 1. Daftar narasumber

Nama Inisial	Umur	Jenis Kelamin
FA	19 Tahun	Laki - Laki
AP	19 Tahun	Laki – Laki
AT	22 Tahun	Laki – Laki
HS	20 Tahun	Laki – Laki
TH	19 Tahun	Laki – Laki
AN	18 Tahun	Laki - Laki
AS	47 Tahun	Perempuan

Analisis deskriptif penelitian merupakan analisis informasi yang memungkinkan tujuh narasumber melalui proses tanya jawab. Melalui proses tanya jawab dengan narasumber, peneliti mampu menganalisis wujud penarikan diri remaja dan dewasa awal dari game online Mobile Legends. Dari tujuh narasumber, lima narasumber sudah mengetahui game ini sudah lama, yang sudah 4 tahunan memainkan game ini, satu narasumber memainkan game ini kurang lebih 2 tahunan dan satu narasumber yang merupakan keluarga dari salah satu narasumber.

Melalui hasil wawancara yang dilaksanakan dilapangan, terdapat hal penting dari wawancara dengan pengguna game online Mobile Legends. Hasil wawancara ini sebagai bukti data, yang didapatkan secara langsung dengan narasumber. Kemudian, penelitian ini berfokus pada Penarikan Diri remaja dan dewasa awal yang kecanduan game Mobile Legends.

3.1.1 Interaksi dalam bermain Mobile Legends

Melalui hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, terdapat hal penting dari wawancara dengan pengguna game online Mobile Legends. Hasil wawancara ini sebagai bukti data, yang didapatkan secara langsung dengan narasumber. CMC ini merupakan komunikasi yang menggunakan komputer, atau bisa disebut dengan komunikasi yang diperantarakan dengan komputer. Dalam konteks CMC ini, komputer yang dimaksud tidak hanya personal computer (PC) ataupun laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer misalnya seperti PDA,

Smartphone, tablet, dan lain sebagainya. Alat-alat inilah yang disebut juga dengan media baru komunikasi.

Tetapi banyak pengguna Game Online Mobile Legends yang salah memanfaatkan fitur *voice chat* dan *microphone*. *Player Mobile Legends* menggunakan *voice chat* karena hanya untuk meluapkan emosi dan berkata – kata kotor dengan alasan tidak menerima kekalahan dari permainan tersebut. Sesuai dengan pernyataan dari informan yang mengatakan :

“Ketika mabar dengan teman dalam game (*in game*) saya meluapkan emosi dengan cara chat atau *voice chat* di game, misuh – misuh, ya bodoh, *fuck*, gak bisa main banyak dll.” (Wawancara dengan informan HS)

“Ya, saya pakai *voice chat* atau *chat* dalam game Mobile Legends untuk memaki kalau dapat tim jelek” (Wawancara dengan informan TH)

Dari hasil wawancara oleh narasumber mengatakan bahwa mengaku telah menggunakan *voice chat* hanya untuk berkata – kata kotor, memarahi tim sendiri dengan alasan mendapat kekalahan dalam game online Mobile Legends. bermain game online yang mengarah pada kekerasan yang menimbulkan perilaku agresif, bahkan sampai berkata kotor sejalan dengan Pakar Psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menjelaskan bahwa adanya kemungkinan kekerasan dalam *game online* yang memiliki efek kuat untuk menimbulkan perilaku agresif terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu, sifat dari game online sendiri adalah sebagai alat hiburan, tetapi jika berlebihan memungkinkan untuk menjadi agresif seperti pemarah, memberontak, berkata kasar hingga memukul (Yahudi dan Anderson dalam Erfan, 2015).

3.1.2 Wujud Penarikan Diri dalam Mobile Legends

Dari hasil wawancara dengan narasumber, pada saat bermain game online Mobile Legends biasanya pemain bermain selama kurang lebih 5 jam perhari. Seperti yang telah dirangkum, inilah daftar intensitas waktu bermain game online dari informan sebagai berikut : FA intensitas waktu bermain game 6-8 jam/ perhari, AP intensitas waktu bermain game 4-6 jam/ perhari, AT intensitas bermain game online 5 jam/ perhari, HS intensitas waktu bermain game online 6 jam/ perhari, TH intensitas waktu bermain game online 5-7 jam/ perhari, dan AN intensitas bermain game 1-2 jam/ perhari. Menurut penelitian dari Kurniawati (2010), intensitas waktu bermain game pada *player game online* sangat signifikan dengan perilaku agresi. Semakin tinggi skor atau pangkat yang dicapai, maka semakin tinggi pula perilaku agresif pada *player*.

Dari hasil observasi partisipan diikuti oleh peneliti menunjukkan bahwa intensitas waktu bermain game online yang tinggi memunculkan ketergantungan dalam bermain game

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Badudu, 2017) intensitas menggambarkan kondisi tingkatan dalam melakukan sesuatu termasuk dalam bermain *game online*. Karena, terlihat dari para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Bentuk penarikan diri dalam *game online Mobile Legends* bisa menjadi wujud perilaku agresif yang menimbulkan ketidaknyamanan bagi orang-orang di sekitarnya. Menurut (Buzz dalam Faizatul, 2014), *game online* dan perilaku agresif dalam menarik diri menjelaskan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresif ini seperti gen, kemarahan (ketika seseorang marah), keinginan untuk menyerang, memukul, atau melempar sesuatu (biasanya seperti ide yang sangat kejam), frustrasi (perilaku agresif dari situasi seseorang, bagaimana menanggapi frustrasi), kompetisi sosial (perilaku agresif yang disebabkan oleh persaingan antar individu).

Menyatakan bahwa ada beberapa indikator yang menyebabkan perilaku kecanduan *game online* diantaranya penarikan diri (*Withdrawal*). Penarikan diri yakni upaya untuk menarik diri dari lingkungan dan hal-hal lainnya. Seseorang pemain *game online* yang kecanduan *game online* akan merasa tidak bisa atau mampu menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang bersangkutan dengan *game online* tersebut (Chen dan Chang, 2018). Menurut (Panjaitan, 2014) remaja yang tergolong kecanduan *game online* lebih dari 3 jam, kadang 3-5 jam, sering 4-6 jam, tidak lebih dari 6 jam per hari.

Dilihat dari pemain *game online Mobile Legends* ini terdapat beberapa narasumber yang dapat menghabiskan waktunya sekitar 5 sampai 12 jam dalam sehari hanya untuk bermain *game online* tersebut.

“saya kalau bermain *game* bisa sampai 7-12 jam per hari, karena saya juga tidak ada kegiatan sih mas. (Wawancara dengan informan FA)

“Kalau aku ya mas bermain *game* itu biasanya 4 sampai 7 jam, tergantung ada teman atau gaknya” (Wawancara dengan informan AP)

Waktu yang seharusnya untuk beristirahat dan belajar remaja justru malah untuk bermain *Mobile Legends* hingga sampai menghabiskan waktu dan melupakan tugas atau PR sekolah. Sesuai dengan pernyataan oleh informan AS selaku orang tua salah satu informan pemain *Mobile Legends*.

“Keseharian yaitu sehabis pulang sekolah menghabiskan waktu hanya dengan bermain *game mobile legends*.” (Wawancara dengan informan AS)

Dari hasil observasi yang di dapat oleh peneliti, informan rata rata bermain *game* kurang lebih 5 jam tergantung ada tidaknya teman bermain dan kegiatan karena informan merasa lebih seru untuk bermain bersama teman di bandingkan bermain sendiri, intensitas tinggi saat bermain *game online Mobile Legends* dapat menimbulkan kecanduan dan

bedampak salah satunya yaitu penarikan diri. (Jorgensen, 2008) Dalam hal ini membuktikan bahwa seseorang yang sangat ambisius dalam bermain *game online* tidak dapat mengendalikan dan mengontrol waktunya sendiri, sehingga dengan adanya game yang menarik mendorong player untuk menarik diri dari dunia mereka.

Bentuk penarikan diri (*withdrawal*) menurut (Wu dalam Silvia, 2016) menjabarkan beberapa tingkatan ketergantungan dalam bermain game online terdiri atas *Agitated withdrawal* (Penarikan yang bersifat gelisah) serta *Mournful withdrawal* (Penarikan yang bersifat sedih). Dalam *Agitated withdrawal* ialah datangnya sebuah perasaan yang tidak menyenangkan. Contohnya seperti marah, cemas, disebabkan karena adanya pengurangan atau diberhentikan nya aktivitas bermain game online dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain game online.

Dalam bermain game online juga tidak terlepas dari beberapa reaksi agresif yang secara sadar yang diucapkan ataupun dilontarkan oleh player / pemain saat sedang melangsungkan permainan. Contohnya seperti berkata kotor, berteriak-teriak serta memukul sebuah benda yang dekat dengan player.

Hasil wawancara dari beberapa informan dengan pernyataan sebagai berikut :

“.....semisal lagi mabar (main bareng) di tongkrongan gitu saya juga suka misuh-misuh mas atau berkata kotor apa aja terucap” (Wawancara dengan informan AT)

Sejalan dengan pernyataan informan TH yang mengatakan :

“Saya kalau dapat tim / lawan yang nyebelin sering saya ngata-ngatain lewat *chat* di *game* atau temen saya pada saat mabar (main bareng), misuh misuh semuanya keluar, dan saya juga sampai membanting HP” (Wawancara dengan informan TH)

Dari hasil observasi yang telah diikuti oleh peneliti, pernyataan narasumber bahwa game online mobile legends dapat membuat perilaku agresif dan marah ketika bermain game online mobile legends. Kita terbawa suasana oleh *game online mobile legends* sampai kita tidak terkendali. game online yang mengarah pada kekerasan yang menimbulkan perilaku agresif, bahkan sampai berkata kotor. Perilaku ini terdapat dua macam yakni, perilaku fisik contoh ketika bermain *game online*, seperti menendang dan memukul. Perilaku verbal, contoh ketika bermain seperti berteriak dan berkata-kata kotor. Maka dari itu, pernyataan diatas merupakan penjelasan dari (Kartono, 2002).

Hasil wawancara dari informan AS selaku orang tua salah satu informan dengan pernyataan berikut :

“Anak saya itu jadi hanya terus menerus bermain *game* dikamar, jarang ngobrol sama kelaurga, sifatnya menjadi mudah marah berani sama orang tua, disuruh gak nurut. Ya gitu

mas.” (Wawancara dengan informan AS)

Dari hasil wawancara dan observasi yang diikuti oleh peneliti pada salah satu informan yang berinisial AS sebagai orang tua dari informan pemain *Mobile Legends* mengatakan bermain game dengan intensitas waktu yang sangat tinggi sangat berpengaruh terhadap perilaku agresif. Perilaku ini dapat berupa perilaku seperti membantah orang tua, berani dengan orang tua dan lain sebagainya. Menurut Neil dan Stewart (dalam Hanurawan, 2010) menjelaskan bahwa perilaku agresif merupakan suatu perilaku yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif melalui verbal maupun fisik yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif.

Mournful Withdrawal ialah perasaan sedih, atau kehilangan yang dialami oleh seseorang ketika sudah tidak dapat bermain *game online*. *Mournful withdrawal* seringkali mengalami rasa depresi, dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan yang sangat mendalam, perasaan yang bersalah, menarik diri dari lingkungan atau orang-orang disekitarnya, dan kurangnya waktu tidur / istirahat. Yang disebabkan karena kecanduan dengan hal-hal tertentu. Maka, kehilangan kendali atas bermain *video game* dapat menyebabkan serangkaian konsekuensi negatif (misalnya, depresi, kecemasan, masalah perilaku, agresif, prestasi akademik yang lebih rendah), dan termasuk juga masalah dengan jumlah permainan yang sehat. (Caplan, Williams, & Yee , 2009)

Definisi ini sesuai dengan pernyataan informan bahwa jika tidak bisa bermain *game online Mobile Legends* merasa ada sesuatu yang hilang :

“Saat saya gamain *Mobile Legends* kayak ada yang kurang gitu, rasanya pengen sekedar buka aja *log in* gatel tangan kalau gak buka *mobile legends*. karena setiap hari ada bonus harian atau hadiah gitu ya rugi kalau gak diambil” (Wawancara dengan informan FA)

“Betul, saya setiap hari pasti *log in*, karena banyak event dan gabut juga kalau tidak main” (Wawancara dengan informan AP)

Hasil wawancara dengan narasumber dapat disimpulkan bahwa narasumber adalah termasuk contoh wujud penarikan diri bersifat sedih, menjelaskan tentang kecanduan bermain *game online mobile legends*, merasa sangat khawatir dan cemas ketika tidak bermain *game online mobile legends*, merasa ada yang kurang dalam hidupnya dan juga cemas disaat tidak bermain *mobile legends*.

Lain hal nya dengan pernyataan salah satu narasumber ketika tidak bermain *game online Mobile legends* :

“Ya biasa aja, saya kalau tidak main ML ya bermain sama temen – temen mas, atau gak saya ngerjain tugas sekolah atau PR dirumah” (Wawancara dengan informan AN)

Dari hasil observasi yang telah diikuti oleh peneliti bahwa narasumber inisial AN mengatakan bermain game hanya sekedar hiburan dan bukan untuk kecanduan. Menggambarkan bahwa bentuk penarikan diri bersifat sedih pada narasumber tersebut tidak timbul dan lebih mementingkan kegiatan lainnya seperti sekolah, mengerjakan tugas atau PR, bermain bersama teman, dan juga melakukan kegiatan lainnya.

Menurut Tatsushi Ogino (2004) menjabarkan "*Hikikomori*" seperti seseorang yang biasanya menarik diri sebgaiian besar kegiatan sosialnya kebalikan dari orang lain, contohnya mereka cenderung melakukan aktivitas sosialnya di kamar ataupun dirumah untuk waktu yang cukup lama.

Seperti yang disebutkan sebelumnya, kebiasaan bermain *game online* mudah ditemukan di *hikikomori*. Sementara itu menurut Dorota Krysinska, "*hikikomori*" adalah sebuah fenomena yang sampai sekarang masih eksis di Jepang, yaitu orang-orang yang mengurung dirinya di kamar dalam rentang waktu tertentu dan menolak segala macam kontak dengan dunia luar.

Hasil wawancara dari informan dengan pernyataan berikut :

"Tidak, ketika saya bermain ML tidak menghambat atau membatasi saya dengan lingkungan sekitar sih mas, dan saya di kamar hanya saat bermain ML aja karena lebih fokus dan banyak teman dalam in game" (Wawancara dengan informan AP)

Dari hasil observasi yang telah diikuti oleh peneliti mengatakan bahwa ketika bermain *game online Mobile Legends* tidak menghambat dan membatasi dari lingkungan sekitar dan masih melakukan aktivitas lainnya. narasumber tidak mengalami pengurungan diri dalam rentan waktu yang lama dalam lingkungan sekitar, narasumber bermain *Mobile Legends* hanya karena jenuh dan tidak ada kegiatan.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan melalui observasi dan proses wawancara dengan beberapa informan, menjelaskan bahwa kegiatan *gamer* saat bermain *game online Mobile Legends* cenderung berawal dari intensitas waktu yang digunakan, sehingga dengan lamanya waktu bermain sebagian pemain (*player*) mudah bersikap agresif dan menarik diri (*withdrawal*) dari lingkungan atau menarik dari hal-hal diluar kegiatan. Menurut (Sanditaria, 2011), frekuensi *game online* selalu berhubungan dengan ada tidaknya hubungan dengan kecanduan. Kecanduan merupakan aktivitas bermain *game online* yang berlebihan yang dapat berdampak buruk bagi remaja. Remaja yang tergolong kecanduan *game online* lebih dari 3 jam, kadang 3-5 jam, sering 4-6 jam, tidak lebih dari 6 jam per hari (Panjaitan, 2014). Para pelaku *game online* mengakui mereka kehilangan semangat untuk belajar dan sering

mengabaikan tugas yang di berikan dari guru mereka, Hal ini menyebabkan mereka tertinggal dalam beberapa mata pelajaran penting yang menjadi prioritas utama mereka selama mengenyam pendidikan. *Game online mobile legends* juga termasuk game yang banyak dimainkan di khalayak remaja.

Computer Mediated Communication (CMC) lebih mengkhususkan pada komunikasi interpersonal manusia melalui dan tentang internet serta web. CMC adalah proses komunikasi manusia melalui komputer, melibatkan seseorang, terletak dalam konteks tertentu, dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan (Thurlow, 2004). Beberapa informan telah mengatakan bahwa fitur pada *chat* dan *voice chat* di dalam *Mobile Legends* untuk meluapkan emosi, mengekspresikan diri, dan juga mengeluarkan umpatan kasar. Maka pemain mengungkapkan kekesalannya menggunakan fitur *voice call* atau *microphone* yang sudah tersedia dalam *game Mobile Legends* tersebut.

Berdasarkan data yang di peroleh melalui observasi dan proses wawancara dengan beberapa informan terdapat perilaku kecanduan *game online mobile legends* yang sangat tinggi. Bermain game rata rata 2-3 jam sedangkan para remaja ini hingga sampai 5-12 jam per hari. Dan ada beberapa juga yang timbul dampak negatif dari *Mobile Legends* tersebut seperti tidak fokus dalam mengerjakan hal, terlalu membuang buang waktu, berperilaku agresif. Menurut Nugraheni (2013) “perilaku agresif merupakan segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang dan cenderung menyerang baik secara fisik maupun mental yang merugikan orang lain juga diri sendiri”. Hal ini didukung oleh penelitian dari Apriyanti (2015) terhadap remaja yang bermain game online di desa Ngagelrejo Kecamatan Wonokromo Surabaya. Game online dapat menyebabkan perilaku agresif fisik dan verbal. Perilaku agresif berupa pukulan dan tendangan. Perilaku agresif verbal berasal dari kata-kata kotor dalam permainan dan ditiru dalam kehidupan nyata. Yaitu, *Fuck you, gateli, cok,su*.

Fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana wujud penarikan diri (*withdrawal*) dalam *game online Mobile Legends*. Penarikan diri (*withdrawal*) ini memiliki dua bentuk yakni *Agitated withdrawal* (penarikan diri yang bersifat gelisah) dan *Mournful withdrawal* (penarikan diri yang bersifat sedih), dimana didalam *game online Mobile Legends* ini telah dijelaskan oleh beberapa informan melalui wawancara, sebagaimana dapat dilihat dari intensitas waktu bermain yang tinggi, perilaku agresif dan pemain (*player*) mengekspresikan kekesalannya menggunakan kata-kata umpatan kasar untuk pemain lain, dengan alasan sinyal atau jaringan internet yang ngelag atau tidak stabil dan juga mendapat tim yang *noob* (bodoh). *Agitated Withdrawal* (Penarikan diri bersifat gelisah) timbulnya perasaan agresif.

Perilaku ofensif dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Perilaku agresif adalah luapan emosi sebagai respons atau kegagalan individu, berupa menyakiti orang atau benda, dengan sengaja diungkapkan dengan kata-kata (verbal atau perilaku (non verbal) (Santrock dalam Windi, 2017).

Sedangkan *Mournful Withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain game online. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih), cenderung menderita atau depresi dimana tahapan emosi yang ditandai dengan kesedihan mendalam, perasaan bersalah, menarik diri dari orang lain, dan kurang tidur (Wu, 2008). Perilaku ini dapat berupa perilaku yang melanggar aturan. Perilaku agresif terdiri dari perilaku fisik atau lisan yang dilakukan secara agresif dan dapat merugikan orang lain atau menyakiti orang lain. Dari hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu keluarga dari narasumber mengatakan bahwa kecanduan bermain *game online* juga dapat timbul perilaku agresif contohnya berani dengan orang tua, tidak patuh dengan orang tua, kurang nya interaksi dengan orang tua dan juga marah marah. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa seorang pemain *game online* yang menarik diri secara sosial memiliki sedikit teman dan hubungan yang pasif, acuh tak acuh dengan orang-orang yang ada disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari (Chong dan Chan, 2012).

Penarikan diri atau *Withdrawal* dapat dikategorikan dalam konsep *Social Anxiety and Withdrawal* ialah sebuah ketakutan terhadap situasi lingkungan sosial yang menghasilkan perbuatan agresif, dapat ditandai secara terus menerus karena merasa tidak nyaman (*American Psychiatric Association* dalam Kearnry, 2006). *Social Withdrawal* merupakan perilaku non sosial yang memiliki dua bentuk yaitu *Solidarity Passive Withdrawal* (Sikap diam ketika sedang bermain sendiri), *Reticence* (Sikap diam yang merupakan bentuk dari rasa takut dan cemas dalam konteks hubungan dengan teman ataupun orang lain) (Nelson; Rubin; Fox; 2005).

Penarikan diri (*withdrawal*) merupakan kecanduan *game online* yang memiliki lima komponen, dalam penelitian ini hanya menggunakan dua komponen salah satunya *Agitated Withdrawal* dan *Mournful Withdrawal*. Dalam konteks kehadiran sosial "*Hikokomori*", menurut Tatsushi Ogino dalam Krysinska, 2002) menjabarkan bentuk penarikan diri dalam konteks *social withdrawal* yaitu *Hikokomori* bukan diagnosa, tapi sebuah keadaan dimana seseorang menghindari dan menjauhkan diri dari aktivitas sosial. Mungkin disebabkan oleh situasi depresi, gangguan kecemasan serta gangguan kepribadian. Yang dilakukan oleh seorang pemuda Jepang untuk menarik dirinya dari aktivitas sosial (seperti menghadiri sebuah acara, sekolah, dan mempertahankan hubungan sosial dengan orang-orang diluar

selain keluarga). Menurut Ushio Isobe (2004) "*hikikomori*" merupakan keadaan seseorang yang dimana mereka mengasingkan diri selama enam bulan lebih, dan mereka ingin melarikan diri dari kondisi ini tetapi tidak tahu bagaimana dan harus berbuat apa. Seperti yang disebutkan sebelumnya, kebiasaan bermain game online mudah ditemukan di *hikikomori*.

4. PENUTUP

Berdasarkan data yang diperoleh melalui proses wawancara dengan beberapa informan terdapat perilaku kecanduan *game online mobile legends* yang sangat tinggi. Bermain game rata-rata 2-3 jam sedangkan para remaja ini hingga lebih dari 6 jam. Dan ada beberapa juga yang timbul dampak negatif dari *mobile legends* tersebut seperti tidak fokus dalam mengerjakan hal, terlalu membuang waktu, tidak memanfaatkan waktu dan lain sebagainya.

Fokus penelitian ini pada wujud Penarikan diri, Penarikan diri bersifat gelisah (*Agitated Withdrawal*) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa mayoritas informan berperilaku agresif dengan mengeluarkan kata-kata kotor, marah-marah (frustasi) saat bermain game online, terutama *Mobile Legends*, alasannya karena mereka ingin mengungkapkan rasa kecewa mereka saat bermain game online ketika mendapatkan teman yang noob (amatir), bermain seandainya sendiri.

Wujud penarikan bersifat sedih (*Mournful Withdrawal*) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa mayoritas informan mengalami kengganjal ketika tidak membuka *mobile legends* dikarenakan setiap hari terdapat hadiah harian dan juga bonus disetiap login yang dapat diperoleh. Informan tersebut tidak mau rugi dalam bermain *mobile legends*. Mereka sampai rela mengurangi waktu tidur (begadang) hanya untuk bermain *mobile legends* dengan alasan pada saat malam hari banyak gamer yang bermain bagus, sesuai dengan keinginan, tidak noob, apalagi mendapatkan kemenangan secara beruntun (*win streak*). *Mournful Withdrawal* (penarikan diri bersifat sedih) pada konteks kehadiran sosial menggunakan "*Hikikomori*". Hasil dari penelitian yang ditemukan melalui wawancara dapat disimpulkan bahwa tidak ada masalah terhadap lingkungan sekitar, Bermain game online tidak menghalangi mereka dari lingkungan sosial, keluarga dan masih melakukan aktivitas di lingkungan seperti nongkrong, bermain di rumah teman.

Keterbatasan penelitian adalah keterbatasan jurnal terbaru tentang *game Online MOBA* dan bentuk *withdrawal* (penarikan diri) masih jarang ditemukan, kebanyakan jurnal tentang game yang semuanya mengarah ke ranah psikologi, temuan hasil penelitiannya pun berbeda dengan teori terkait, serta terbatasnya jurnal penelitian yang membahas tentang penarikan

diri pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadani, M. I. F., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Moleong, L. J. (2007). Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). Analisis data kualitatif.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology & behavior*, 10(4), 575-583.
- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh intensitas bermain game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. *Interaksi Online*, 3(3).
- Sugiyono, D. (2011). Prof., 2011, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going beyond the game: Development of gamer identities within societal discourse and virtual spaces. *Loading...*, 9(14).
- Karuniasari, Z., Ruhaena, L., & Ariyanto, M. D. (2017). *Peran kontrol sosial dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23-30.
- Krysinska, D. (2007). *Hikikomori (Social Withdrawal) in Japan: Discourses of Media and Scholars; Multicausal Explanations of the Phenomenon* (Doctoral dissertation, University of Pittsburgh).
- Afifah, N. (2020). *Perilaku Post Hikikomori Pada Karakter Konuma Mami Dalam Drama Sekai Wa Kyou Kara Kimi No Mono* (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Burgess, K. B., Rubin, K. H., Cheah, C. S., & Nelson, L. J. (2005). Behavioral inhibition, social withdrawal, and parenting. *The essential handbook of social anxiety for clinicians*, 99-120.
- Virlia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).
- Romadhon, E. (2019). *Dampak kecanduan game online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran Surabaya* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa*, 1(2).
- Rahman, A. A. (2019). Bimbingan orang tua dalam mengembangkan kepribadian anak. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 4(2), 170-184.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- Siregar, E. Y. (2013). Penerapan cognitive behavior therapy (cbt) terhadap pengurangan durasi bermain games pada individu yang mengalami games addiction. *Jurnal Psikologi*, 9(1), 17-24.
- Thurlow, C., (2004). *Computer mediated communication*. Sage.
- Al Mighwar, M. (2006). Psikologi Remaja. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Janah, F. M. (2018). *Penerapan Pendekatan Rebt Untuk Menurunkan Tingkat Penarikan Diri (Withdrawal) Pada Siswa SMA Negeri 1 Gedeg* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Angela, 2013. *Ejournal Ilmu Komunikasi Volume 1 Nomor 2 CV Mulya Abadi*, Samarinda.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Wulandari, R. (2015). hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan game online pada remaja di warnet lorong Cempaka dalam kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Bina Darma Palembang*, 133, 123-145.
- Wood, A. F., & Smith, J. M. (2005). *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrence Earlbaum Associates.
- Laili, F. M. (2015). *Penerapan Konseling Keluarga untuk mengurangi kecanduan Game online pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).