

ANALISIS RESEPSI SPORTIVITAS PEMAIN GAME PRO EVOLUTION SOCCER 2017

Krisna Yudha Irawan; Sidiq Setyawan
Ilmu Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Pro Evolution Soccer (PES) merupakan salah satu permainan sepak bola offline yang dilakukan oleh dua orang pemain. Game yang bergenre sport game seperti Pro Evolution Soccer 2017 sudah menjadi gaya hidup bagi remaja bahkan orang dewasa karena dapat memberikan kepuasan serta kenyamanan tersendiri dan game ini masih digemari. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana motif alasan dan tujuan pemain melakukan tindakan sportif saat bermain game Pro Evolution Soccer 2017. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui motif alasan dan tujuan sportivitas yang dilakukan para pengguna ketika bermain game. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz dengan metode wawancara mendalam (Indepth Interview). Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Pada because motive yaitu pemain melakukan tindakan bermain game berdasarkan motif di masa lalu yang menjadi alasan atau dorongan untuk bermain game Pro Evolution Soccer 2017 yaitu menggemari olahraga sepak bola, intensitas bermain game olahraga. Sedangkan, terkait in order to motive yaitu pemain melakukan tindakan bermain sportif berdasarkan motif di masa yang akan datang mendasari tujuan pemain melakukan tindakan bermain sportif ialah menghormati peraturan dan memaknai sportivitas, sportivitas pada game dan dunia nyata, hingga bermain game dengan sportif.

Kata Kunci : Studi Fenomenologi, Sportivitas, game, Pro Evolution Soccer

Abstract

Pro Evolution Soccer (PES) is an offline soccer game played by two players. Games in the sports game genre such as Pro Evolution Soccer 2017 have become a lifestyle for teenagers and even adults because they can provide satisfaction and comfort and this game is still popular. This research was conducted to find out how the motives and goals of players carry out sportsmanship when playing the game Pro Evolution Soccer 2017. The purpose of this research is to find out the motives, reasons and goals of sportsmanship carried out by users when playing games. The theory used in this study is the phenomenological theory put forward by Alfred Schutz with the in-depth interview method. The results of this study conclude that because of motive, namely players taking action to play games based on motives in the past which are the reasons or encouragement to play the game Pro Evolution Soccer 2017, namely fond of soccer, the intensity of playing sports games. Meanwhile, related to the in order to motive, namely players taking actions to play sportsmanship based on motives in the future, underlying the goals of players

taking actions to play sportsmanship are respecting the rules and interpreting sportsmanship, sportsmanship in games and the real world, to playing games with sportsmanship.

Keywords: Phenomenological Studies, Sportsmanship, Game, Pro Evolution Soccer

1. PENDAHULUAN

Game merupakan sesuatu permainan yang dapat dimainkan dengan peraturan tertentu sehingga dalam permainan ada yang memperoleh kemenangan dan ada yang kalah, umumnya dalam konteks yang santai atau dengan tujuan hiburan semata (Muchtar, 2005). Namun, *game* juga dapat memberikan pengaruh dampak yang tidak baik kepada para penggunanya, seperti mengabaikan dan melupakan kegiatannya sehari-hari supaya bermain *game* secara rutin, lupa diri dan waktu, kurangnya sosialisai individu terhadap lingkungannya, lebih mudah untuk emosi, mempengaruhi pola pikir, lupa tanggung jawab pribadi, serta melupakan kehidupan sebenarnya (Rudianto, 2020)

Genre pada suatu *game* menunjukkan bentuk umum tantangan dari permainan tersebut. Dengan semakin berkembang pesatnya informasi seperti saat ini, jenis *game* masih terus berkembang contohnya, simulasi menari (*dance simulation*) yang diperkenalkan oleh desainer game dari Jepang. Namun secara umum game dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan genre yang diterapkannya, yaitu: Game Strategi (*Strategy Games*), Game Olahraga (*Sport Game*), Simulasi Kendaraan (*Vehicle Simulator*), Game Petualangan (*Adventure Games*), Game Puzzle (*Puzzle Games*), Game Aksi (*Action Game*) dan *Role Playing Games*, (Tanjung Prawira A, 2013)

Konsep PES 2017 adalah permainan sport yang dilakukan oleh 1 atau 2 orang untuk mencetak skor ke gawang lawan. Di PES 2017 pemain diharuskan dapat mengatur pola strategi yang dinamis dalam setiap pertandingan agar lawan tidak mudah membaca serangan. Para pemain akan memainkan sebuah *game* lebih interaktif dan dapat mengikuti sesuai kemauanya. Seiring dengan berjalanya waktu sebuah *game* dapat berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi (Wahyu, 2014).

Sport game adalah genre permainan olahraga yang diadaptasi dari kehidupan nyata. Game yang bergenre sport membutuhkan strategi dan kelincahan dalam memainkannya. Game sport bisa berupa kompetisi antara dua *player* atau lebih dimana pengguna dapat bermain secara individu atau tim. Salah satu contoh *Sport Game* adalah PES (*Pro Evolution Soccer*). Yang paling sulit adalah *mode professional* karena tiap pemain

komputernya mampu memprediksi kemana arah kita menyerang dan dimana umpan kita akan mendarat (Billy Rifki, 2021)

Beberapa tahun belakangan ini, industri pembuatan *game* memunculkan sebuah permainan yang memiliki kualitas visualisasi yang canggih dan tinggi contohnya *game* Pro Evolution Soccer 2017 adalah sebuah game sepak bola dari KONAMI Jepang. PES 2017 telah dirilis oleh Konami pada tanggal 20 September 2016. Kehadiran PES 2017 membawa tampilan yang lebih keren baik secara grafis maupun gameplaynya. *Game* salah satu alat hiburan alternatif bagi manusia terutama anak-anak, remaja, bahkan sampai orang dewasa. Kebanyakan mereka memanfaatkan *game* untuk sarana untuk menghilangkan stress (Saputra, 2019).

Bermain *game* dirasa dapat menjadi media sebagai pelarian diri dari hubungan pribadi dan antar pribadi. Mengikuti kegiatan teman sekedar untuk mengisi waktu senggang dan dapat menjadi penyebab seseorang lebih tertarik dengan kehidupan virtual (Iqbal, 2018). Setiap individu yang memiliki kesenangan terhadap PC game dengan tipe game sport seperti *Pro Evolution Soccer* maka kesenangannya di kehidupan nyata akan tersalurkan dengan adanya game serupa yang dirasa dapat menempatkan dirinya seolah-olah seperti pemain atas sebuah klub sepak bola tingkat internasional.

Game yang bergenre *sport game* seperti *Pro Evolution Soccer 2017* sudah menjadi gaya hidup bagi remaja bahkan orang dewasa karena dapat memberikan kepuasan serta kenyamanan tersendiri dan *game* ini masih digemari. Individu yang mempunyai hobi sepak bola akan merasa puas jika hobinya tersalurkan dalam *game* PES 2017. Bermain game sepak bola dapat melatih otak karena dalam permainan ini melatih pemain untuk mengatur strategi menyerang untuk memperoleh kemenangan.

Game sepak bola adalah sebuah permainan yang telah digemari khalayak ramai terutama para remaja dan orang dewasa. Sportivitas para pemain dapat dilihat dalam pertandingan sesungguhnya melalui sikap dan tindakan para pemain (Hartono, 2015). Keberhasilan pemain game sepak bola tidak hanya diukur dari tingkat perolehan hasil skor, akan tetapi membentuk karakter kepribadian perlu sikap sportivitas yang dijunjung tinggi kepada pemain (Shields, 2007)

Sportivitas adalah aturan main yang harus diikuti pemain, menghormati pemain lawan dan berkomitmen untuk melakukan permainan secara adil (Iturbide & Elosua, 2017). Tindakan agresif pemain game PES saat bermain adalah hal yang biasa. Mereka mempunyai trik atau teknik tertentu dengan bantuan joystick yang bertujuan untuk menahan

dan menyerang lawan agar dapat memperoleh kemenangan. Sportivitas perlu dilakukan pada setiap pemain game dalam memahami permainan olahraga khususnya pemain game PES (Pro Evolution Soccer).

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat disimpulkan untuk rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana motif dan alasan para pengguna *game* Pro Evolution Soccer 2017. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui motif dan alasan pemain game melakukan tindakan sportivitas saat bermain game Pro Evolution Soccer 2017.

1.1 Teori Terkait

1.1.1 Interaksi Pemain *Game* PES (*Pro Evolution Soccer*)

Suatu game yang dilakukan secara online maupun offline tidak terlepas dari adanya interaksi antar pemainnya. Sehingga dengan adanya interaksi tersebut maka akan muncul simbol-simbol sebagai bentuk komunikasi baik bagi permainan online ataupun permainan offline (Kurniawan, 2014). Hal ini biasa disebut dengan interaksi simbolik. Interaksi simbolik (*Interkasionisme simbolis*) adalah teori yang intinya yaitu manusia melakukan hal berdasarkan arti tertentu atau tujuan tertentu, dimana arti atau tujuan itu sendiri diperoleh pada saat manusia melakukan komunikasi dengan manusia lain, dan arti atau tujuan tersebut terus dikembangkan atau disempurnakan ketika melakukan komunikasi tersebut (Tarsani & Putra, 2019). Menurut West & Turner (2017) Berinteraksi dengan orang lain juga terkait erat dengan bahasa (*Language*) sistem simbol verbal dan non-verbal untuk mengeluarkan ekspresi pikiran dan perasaan. Bahasa bergantung pada simbol signifikan (*significant symbol*), atau simbol-simbol yang memunculkan pemakna yang sama bagi banyak orang. Menggunakan bahasa dan berinteraksi dengan orang lain berarti kita mengembangkan sebuah gagasan. Oleh karena itu, akal dapat dilihat sebagaimana cara manusia menginternalisasi masyarakat. Dan berlaku timbal balik juga, yaitu pikiran merefleksikan dan menciptakan dunia sosial. Terkait erat dengan konsep berpikir adalah gagasan berpikir, yang disebut percakapan batin. Aktivitas penting yang dicapai orang melalui pemikiran adalah pengambilan sebuah peran, atau sering disebut dengan kemampuan untuk melangkah secara simbolis ke dalam imajinasi orang lain.. Sehingga juga bisa dikatakan bahwa proses ini adalah proses perspektif, karena dapat membayangkan pengalaman dari sudut pandang orang lain.

Game adalah sebuah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan main tertentu sehingga setiap pemain ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam bahasa Indonesia *game* adalah sebuah permainan. Sebuah permainan membuat sistem dimana pemain terlibat konflik buatan, disini para pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan (Lestari, 2012). Game yang bergenre Sport Game terutama Pro Evolution Soccer 2017 menyasar pada remaja dan kalangan muda yang menggemari olahraga sepak bola sehingga menyalurkan kesenangan dan hobinya dengan bermain game PES 2017. Sport game atau game olahraga menghadirkan tantangan yang tidak sewajarnya bagi perancang game. Tidak seperti game lain yang pemainnya hanya mengetahui sedikit tentang dunia game, game olahraga umumnya sedikit meniru aturan olahraga nyata. Sport game terutama sport game bertema sepak bola khususnya PES, menyasar pasar pemain yang memiliki usia 12 tahunan keatas. Kebanyakan pemainnya adalah remaja laki-laki yang menyukai sepak bola dan ingin memainkan permainan yang dapat memainkan sepak bola tanpa harus berada di lapangan secara langsung.

Interaksi antar pemain dalam permainan game console memungkinkan dua pemain dipertemukan dalam satu tempat secara *luring* (offline). Hadirnya tempat persewaan console. Bermain game dapat memberikan suasana interaksi dengan player lainya yang lebih intensif yang diikuti dengan keseruan bermain game. Dalam lingkungan game, interaksi fisik adalah salah satu objek interaksi yang terjadi jika ada dua objek atau lebih melibatkan kontak (Raihan, 2016). Saat bermain game *PES 17* terdapat interaksi fisik berupa gerakan tubuh seperti membanting joystick dan kontak fisik langsung dengan pemain sebelahnya

1.1.2 Teori Fenomenologi

Fenomenologi merupakan istilah yang berasal dari kata (*logos*) yang berarti ilmu yang akan membahas sesuatu yang tampak terjadi (*phenomenon*). Bertens Hasbiansyah (2008) menjelaskan bahwa setiap penelitian atau karya ilmiah yang berkaitan dengan cara penampilan sesuatu disebut fenomenologi.

Inti dari fenomenologi Schutz menyangkut pemahaman ucapan, interaksi, dan tindakan yang merupakan prasyarat bagi semua eksistensi sosial (Kuswarno, 2006). Selain itu, bahwa fenomenologi dapat mempelajari bagaimana seseorang dapat menggambarkan situasi sehari-harinya, misalnya bagaimana seseorang secara sadar berinteraksi dengan orang lain (Wilson, 2002)

Penelitian ini membahas mengenai suatu fenomenologi sportivitas yang sedang terjadi pada pemain game sepak bola Pro Evolution Soccer 2017. Fenomenologi ini muncul karena adanya tindakan untuk bermain secara sportif pada game sepak bola. Dengan demikian, terdapat hasil interaksi antara subjek dengan fenomena yang dialami.

Fenomenologi dalam implementasinya berusaha mengungkap, mengkaji dan memahami fenomena unik dan kontekstual yang dialami individu dalam tatanan “keyakinan” individu yang terlibat. Oleh karena itu, dalam memahami dan belajar harus didasarkan pada pandangan, paradigma, dan keyakinan langsung dari individu yang bersangkutan sebagai objek atau subjek yang langsung mengalami fenomena (pengalaman langsung).

Penting juga untuk dicatat bahwa penelitian fenomenologis berusaha mengungkap dan mendeskripsikan signifikansi psikologis dari pengalaman fenomenal individu melalui kajian mendalam melalui wawancara dan observasi terhadap pengalaman sehari-hari seseorang subjek yang diteliti (Hasbiansyah, 2008)

1.1.3 Sportivitas Pemain Game

Game merupakan sebuah sarana hiburan yang berisi permainan dengan menggunakan perangkat elektronik yang di dalamnya melibatkan pemain yang mengambil keputusan melalui kendali pada objek permainan untuk tujuan tertentu yang dikenal sebagai *users* (Putra & Anissa, 2022). Pemain game sendiri merupakan elemen vital dalam suatu game karena merekalah aktor utama dalam suatu game. Selain itu, pemain game juga dianggap sebagai audiens aktif yang menjadi penerima pesan dari media. Istilah "audiens" sendiri pada awalnya merupakan kata jamak bagi istilah "*receiver*" (penerima) pada model sederhana proses komunikasi massa (Jiwandono, 2015).

Para pemain game khususnya sepak bola seperti *Pro Evolution Soccer* yang memilih tim raksasa biasanya memiliki tipe pemain yang perfeksionis dan mempunyai karakter yang tidak ingin dianggap remeh dan sebuah kemenangan adalah harga mati. Tim yang mereka pilih biasanya adalah Barcelona, Real Madrid, Manchester United, Liverpool dan lain sebagainya. Pada game sepak bola pada PES dan sepak bola di dunia nyata tentu saja ada pengaturan posisi pemain. Pengaturan posisi pemain dilakukan untuk menyusun strategi agar pertandingan lancar dan dapat menyerang lawan dengan baik. Pengaturan posisi pemain biasanya seperti mengatur ulang posisi pemain, mengistirahatkan pemain saat kondisi kurang fit, serta melakukan strategi marking untuk beberapa pemain lawan

yang dianggap berbahaya. Pengaturan seperti itu bisa dilakukan dalam game ataupun sepak bola di dunia nyata.

Sportivitas pemain game PES dan pemain sepak bola di dunia nyata tidaklah jauh berbeda dan harus sama-sama memiliki mental yang kuat dan harus legowo ketika menerima kekalahan dan tidak berlebihan saat meraih kemenangan. Tetapi pada kenyataannya di permainan game dan di dunia nyata setiap pemain yang timnya mengalami kemenangan pasti akan melakukan selebrasi kemenangan. Begitu juga pada pemain game dan pemain sepak bola di dunia nyata yang mengalami kekalahan dalam bermain patut diapresiasi dan seiring berjalannya waktu dan bertambahnya jam bermain, kemampuan nge-game dan kemampuan penguasaan bola pada game dan sepak bola di dunia nyata akan berkembang dengan baik.

Jiwandono (2015) menjelaskan bahwa sebagai media interaktif, *game* membutuhkan partisipasi aktif dari pemain agar dapat menerima pesan. Berbeda dengan media konvensional yang merespons umpan balik penonton terhadap teks yang bersifat bertahap atau tidak ada teks, reaksi antara pemain dan video game yang mereka mainkan bersifat secara langsung. Dalam konteksnya sebagai audiens aktif, pemain dapat menitikberatkan konsentrasi pada unsur-unsur yang sesuai dengan minatnya. Elemen-elemen ini dapat berupa genre, *gameplay*, karakter, pengaturan, dan lain-lain. Ini mempunyai kesamaan dengan audiens aktif pada umumnya yang menitikberatkan konsentrasinya pada elemen tertentu dari sebuah teks media konvensional.

Jiwandono (2015) juga menjelaskan bahwa dalam analisis resepsi game, makna akan pesan dari media tidak bersifat mutlak; mereka dikonstruksi oleh audiens. Pengkonstruksian pesan berasal dari kedekatan antara audiens dan teks dari media yang umumnya melalui proses interaksi dan interpretasi secara rutin. Ini merupakan bagian dari proses dimana pesan media memiliki arti bagi audiens aktif. Audiens aktif mendapatkan kenikmatan, kenyamanan, kegembiraan, serta berbagai rangsangan emosional dan intelektual lainnya. Kegiatan interpretasi ini sangatlah penting karena interpretasi berada dalam proses resepsi oleh audiens aktif dimana mereka memaknai pesan.

2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis kualitatif yang menggunakan pendekatan secara deskriptif. Sugiyono (2016) mengatakan penelitian kualitatif deskriptif yaitu sebuah penelitian dimana peneliti akan meneliti kondisi objek tertentu dengan menggunakan metode alamiah

dimana metode tersebut lebih mementingkan maknanya. Peneliti menggunakan metode tersebut karena peneliti telah mencari data dengan secara jelas, rinci, dan secara aktual tentang sportivitas pengguna game offline Pro Evolution Soccer 2017 pada para pengguna game. Peneliti telah menggunakan data yang terdiri dari dua jenis. Pertama menggunakan data jenis primer dan yang kedua menggunakan data jenis sekunder. Data primer merupakan sebuah data yang dicari oleh peneliti melalui survei lapangan atau secara langsung dengan mewawancarai pengguna game Pro Evolution Soccer 2017. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diolah atau dicari oleh peneliti melalui berbagai pihak atau pihak lain yang dimana orang tersebut diminta untuk mengisi atau melengkapi data primer yang ada

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan perspektif fenomenologi dari Alfred Schutz. Fenomenologi Alfred Schutz menjelaskan bahwa tindakan manusia dilatarbelakangi oleh dua hal. Pertama, *because motive* (motif sebab) yaitu yang melatarbelakangi manusia melakukan suatu tindakan. Kedua, *in order to motive* (motif tujuan) yaitu tujuan yang ingin dicapai seseorang terkait dengan tindakan yang mereka lakukan.

Ada beberapa teknik yang telah dipergunakan peneliti untuk mencari data yaitu dengan cara wawancara secara mendalam (*indepth interview*). *Indepth interview* yaitu proses untuk memperoleh suatu tujuan penelitian dengan cara melakukan interaksi, komunikasi atau tanya jawab dengan metode *face to face* atau disebut juga tatap muka dengan atau tanpa menggunakan suatu pedoman (*guide*) Sugiyono (2016). Didalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui beberapa informasi dari narasumber dari pengguna Pro Evolution Soccer 2017 game Pro Evolution Soccer 2017 yang dipilih dengan menggunakan teknik *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria tertentu. Kriteria *purposive sampling* pada penelitian ini adalah *non random sampling* dan sampel yang digunakan adalah sampel homogen yang memiliki kriteria ber usia 20-25 tahun, pernah memainkan pes 2017 dengan durasi bermain lebih dari 3 jam. Populasi dari penelitian ini adalah pengguna game.

Teknik validasi data yang telah dipergunakan oleh peneliti merupakan teknik triangulasi. Teknik tersebut merupakan teknik yang dimana peneliti akan melakukan pemeriksaan data dengan cara memanfaatkan suatu objek yang diluar dari data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pertimbangan data itu sendiri (Sugiyono, 2016). Metode ini bertujuan untuk mencari data dengan melalui cara berkomunikasi atau bisa

disebut dengan wawancara dan juga observasi. Setelah data sudah dikumpulkan, teknik selanjutnya yang akan digunakan yaitu teknik kualitatif yang dimana teknik tersebut memiliki beberapa tahapan mereduksi data, penyajian data, dan juga penarikan kesimpulan (verifikasi)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dari Alfred Schutz yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemahaman sportivitas pemain pada game Pro Evolution Soccer. Pada proses pengumpulan data, peneliti melakukan wawancara untuk memperoleh informasi. Peneliti melakukan wawancara kepada tiga informan dalam tabel berikut :

Tabel 1. Daftar Informan Penelitian

No.	Nama	Usia
1	Sigit Kharisma Daru	25 Tahun
2.	Adam Panji Pribadi	25 Tahun
3.	Miqdad Abdillah	26 Tahun

Pro Evolution Soccer (PES) merupakan salah satu permainan sepak bola offline yang dilakukan oleh dua orang pemain. Pemain PES sendiri merupakan elemen vital dalam suatu game karena merekalah aktor utama dalam suatu game yang dianggap sebagai audiens aktif yang menjadi penerima pesan dari media. Sportivitas pemain game PES dan pemain sepak bola di dunia nyata tidaklah jauh berbeda dan harus sama-sama memiliki mental yang kuat dan harus legowo ketika menerima kekalahan dan tidak berlebihan saat meraih kemenangan. Tetapi pada kenyataannya di permainan game dan di dunia nyata setiap pemain yang timnya mengalami kemenangan pasti akan melakukan selebrasi kemenangan. Begitu juga pada pemain game dan pemain sepak bola di dunia nyata yang mengalami kekalahan dalam bermain patut diapresiasi dan seiring berjalanya waktu dan bertambahnya jam bermain. Berdasarkan hasil penelitian diketahui dengan cara caranya masing-masing, setiap informan memiliki pemahaman terhadap sportivitas pada pemain game *Pro Evolution Soccer (PES)*. Adapun hasil dari fenomenologi sportivitas yang beragam pada pemain game *Pro Evolution Soccer (PES)* adalah sebagai berikut:

Becuse Motive

a. Menggemari Olahraga Sepak Bola

Game yang berjenis olahraga khususnya game Pro Evolution Soccer sudah sangat populer dikalangan anak muda hingga orang dewasa. Siapapun bisa memainkan game ini. Individu yang memainkan game ini mendapatkan kepuasan tersendiri disaat mereka bermain bersama teman di rental playstation atau bermain di komputer. Setiap individu yang memiliki kesenangan pada game dengan tipe game sport seperti *Pro Evolution Soccer* maka kesenangannya di kehidupan nyata akan tersampaikan dengan adanya game serupa yang dirasa dapat menempatkan dirinya seolah-olah seperti pemain atas sebuah klub sepak bola tingkat internasional. Berdasarkan hasil penelitian beberapa informan menjelaskan bahwa :

Ya benar saya penggemar sepak bola tapi selama saya menjadi penggemar sepak bola sampai saat ini saya belum pernah nonton langsung di stadion ataupun live streaming atau televisi (wawancara dengan informan 1, 25 tahun)

Ya saya penggemar sepak bola namun saya belum pernah melihat sepak bola secara langsung di stadion, saya biasa melihat pertandingan sepak bola di hp seperti itu (wawancara dengan informan 2, 25 tahun)

Penggemar sepak bola iya kalau nontonnya di tv tanpa di stadion (wawancara dengan informan 3, 26 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga informan tersebut dapat diketahui bahwa olahraga sepak bola sangat digemari walaupun mereka belum pernah melihat secara langsung di stadion. Dengan menggemari olahraga sepak bola tersebut ketiga informan menyalurkan kegemarannya melalui permainan atau game sepak bola yaitu Pro Evolution Soccer.

b. Intensitas bermain game genre olahraga

Seseorang yang berperilaku sportif akan mencari tahu akan kesalahan yang dilakukan serta berusaha untuk memperbaiki kesalahan tersebut, berpikir akan cara memperbaiki performansi sebelumnya, memberikan usaha maksimal, serta menyadari pentingnya untuk memberikan usaha yang lebih baik lagi walaupun sadar bahwa individu tidak mungkin menang dalam pertandingan (Subekhi & Kusuma, 2021). Durasi dalam bermain game yang melewati lebih dari 3 jam dalam sehari dan bermain pada tempat rental Playstation atau bermain sendiri dengan menggunakan

komputer. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa responden menjelaskan mengenai perilaku bermain game genre olahraga, adalah sebagai berikut:

eee nggak terlalu rutin tapi pernah paling satu bulan satu kali atau dua kali
(Wawancara dengan informan 3, 26 tahun)

Untuk bermain PES tidak secara rutin namun seperti waktu-waktu senggang seperti itu dan intensitas bermainnya seperti seminggu sekali seperti itu.
(Wawancara dengan informan 2, 25 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 3 (26 tahun) dan 2 (25 tahun) menunjukkan bahwa dalam bermain *Pro Evolution Soccer* (PES), ketiga informan tidak melakukan hal tersebut secara rutin dan hanya bermain jika memiliki waktu senggang, dimana dalam satu bulan kegiatan bermain PES dilakukan beberapa kali. Namun, hal ini berbeda dengan Informan 1 (25 tahun) yang menyampaikan bahwa bermain game hanya di hari libur untuk meluangkan waktu dan sebagai sarana menghibur diri. Seperti pada hasil wawancara berikut ini:

Untuk rutinya sih tidak begitu rutin ya tidak dengan intensitas yang tinggi setiap hari atau eee mungkin eee apa ya yang pasti saya kadang sebulan beberapa kali bermain PES yang pasti di weekend atau dihari libur gitu bermain PES biasanya saya meluangkan waktu kadang ya buat refreshing aja
(Wawancara dengan Informan 1, 25 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1 (25 tahun) diketahui bahwa meskipun tidak terlalu rutin bermain *Pro Evolution Soccer* (PES), Namun Informan 1 (25 tahun) sering meluangkan waktu di akhir pekan atau pada hari libur untuk bermain PES sebagai sarana hiburan atau refreshing.

c. In Order Motive

1) Menghormati peraturan dan Memaknai Sportivitas

Menghormati peraturan diartikan merujuk pada perilaku individu yang menghormati peraturan yang berlaku dalam permainan tersebut, seperti menghormati keputusan wasit. Pada saat bermain game sorang pemain tanpa disengaja atau disengaja terkadang melakukan tindakan-tindakan keras seperti sleding tekel yang dapat merugikan pemain lawan. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa respsi informan mengenai menghormati peraturan dan memaknai sporivitas sebagai berikut :

Eee.. Kalau sportivitas dalam game itu yang pasti kita bermain dengan aturan yang sudah ditentukan terus eee kalau game kan pasti ada juri ataupun wasit, kita menghargai keputusan wasit itu juga bagian dari sportivitas. Termasuk juga tidak melakukan tindakan-tindakan yang merugikan lawan. (Wawancara dengan Informan 1, 25 tahun)

Kalau aturan di dunia nyata diaplikasikan ke dalam game itu tentu saja saya sangat mengikuti aturan tersebut karena didalam game pun aturan nyata dalam sepak bola sangat diterakan dalam game. Kemudian sportivitas dalam game itu contohnya memberikan respect kepada pemain lawan untuk bermain sesuai aturan yang ada. (Wawancara dengan Informan 2, 25 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 1 (25 tahun) dan 2 (25 tahun), diketahui bahwa peraturan sepak bola di dunia dapat diaplikasikan kedalam game sehingga peraturan sepak bola di dunia nyata maupun pada game hampir sama. Hal ini berbeda dengan informan MA (26 tahun) yang mengungkapkan bahwa memahami sportivitas berupa adil dan tidak membawa kekerasan. Seperti pada hasil wawancara sebagai berikut:

Emmm kalau untuk aturan game dunia nyata ke dalam game itu mm ya sama dan memaknai sportivitas berarti memaknai ee adil dan eee katakanlah saat bermain bola ee atau melihat permainan bola di tv eee menjunjung tinggi sportivitas kaya ndak membawa-bawa kekerasan terus ee sara rasis kaya gitu nggak boleh (Wawancara dengan Informan 3, 26 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 3 (26 tahun) diketahui bahwa informan 3 mmiliki pandangan bahwa peraturan sepak bola yang ada pada dunia nyata maupun pada game itu sama dan mememaknai sportivitas salah satunya dengan berlaku adil dan tidak membawa-bawa kekerasan yang diartikan seperti berkata kotor saat bermain hingga tidak melakukan kekerasan pada pemain lawan.

d. Sportivitas pada game dan dunia nyata

Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa masing-masing informan memiliki pemaknaan berbeda mengenai sportivitas pada game PES, seperti pada hasil wawancara berikut:

Seharusnya bisa disamakan karena sama-sama permainan (Wawancara dengan informan 3, 26 tahun)

Ya sportivitas game di dunia nyata atau game itu hampir sama sih sebenarnya kalau di dunia nyata mmm itu intinya ee hampir sama karena kita mentaati aturan yang sudah ditetapkan nggak ada menyalahi aturan kita mentaati aturan yang ada menjalani aturan yang ada kita mmm apa ya mmm intinya itu tadi mas ee kita sesuai aturan kita tidak berbuat curang jadi antara di dunia nyata dan di game itu bisa dibilang sama (Wawancara dengan Informan 1, 25 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan 3 (26 tahun) dan 1 (25 tahun) diketahui bahwa kedua informan menyetujui bahwa game PES maupun olahraga sepak bola memiliki sportivitas yang sama karena keduanya memiliki aturan yang telah ditetapkan. Berbeda dengan pernyataan kedua informan sebelumnya, Informan 2 (25 tahun) menganggap bahwa terdapat perbedaan sportivitas antara pertandingan sepak bola dalam game PES dengan pertandingan sepak bola dalam dunia nyata seperti pada hasil wawancara berikut ini:

Eeee sportivitas di dunia nyata dan game itu saya rasa eee cukup berbeda karena di dalam dunia nyata kita sendiri yang menjadi pelaku utama sedangkan di dalam game kita hanya memainkan karakter-karakter yang ada di dalam game untuk memainkan game sepak bola. (Wawancara dengan Informan 2, 25 tahun)

Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut dengan Informan 2 (25 tahun) menunjukkan bahwa informan menganggap bahwa terdapat perbedaan sportivitas antara pertandingan sepak bola dalam game PES dengan pertandingan sepak bola dalam dunia nyata, dimana dalam pertandingan sepak bola di dunia nyata, kita sendiri yang menjadi pelaku utama sedangkan di dalam game kita hanya memainkan karakter-karakter yang ada di dalam game untuk memainkan game sepak bola.

e. Bermain game dengan bermain sportif

Semua permainan atau pertandingan khususnya sepak bola baik dunia nyata atau game harus menjunjung tinggi sportivitas. Berdasarkan hasil penelitian diketahui tindakan sportif dalam permainan PES yang dilakukan oleh ketiga informan, adalah sebagai berikut:

Ya bermain dengan benar bermain dengan bagus tidak membuat pelanggaran tidak berkata-kata kotor.. kemudian kalau bermain dengan sportif itu enak dan juga bermain makin lebih bagus(Wawancara dengan Informan 3, 26 tahun)

Kalau tindakan sportif dalam game sih yang itu ya tidak melakukan tindakan yang keras seperti sleding tekel karena itu bisa mencederai lawan kita yang ada dalam game kan. Kemudian lawan kita ingin jeda karena ada sesuatu ya kita jeda sebentar ndakpapa jangan kita terus lanjut bermain game. Kemudian kalau bermain dengan lawan yang sportif tentu saya hargai dan mungkin main bisa betah dan enak aja bermain gamenya. (Wawancara dengan Informan 1, 25 tahun)

Tindakan sportif yang selalu saya lakukan selalu menerapkan dan selalu mengikuti peraturan sepak bola pada game dan tidak melakukan pelanggaran yang keras terhadap pemain lawan. Dan juga ketika menghadapi pemain yang sportif tentu ketika bermain PES karena sama-sama mencari kesenangan dan menang kalah adalah hal biasa dan saya respect dengan hal itu (Wawancara dengan Informan 2, 25 tahun)

Berdasarkan hasil wawancara diketahui ketiga informan yaitu Informan 3 (26 tahun), Informan 1 (25 tahun) dan Informan 2 (25 tahun) melakukan permainan dengan sportf dimana saat bermain game tidak melakukakn tindakan atau pelanggaran keras yang dapat melukai pemain lawan yang ada dalam game dan juga mentaati peraturan sepak bola dalam game.

3.2 Pembahasan

Sportivitas merupakan sikap serta tingkah laku yang diperlihatkan oleh individu dalam setting olahraga yang menampilkan penghormatan terhadap peraturan, konvensi sosial, official serta rasa hormat pada lawan yang diiringi dengan komitmen kepada olahraga itu sendiri sehingga tidak melakukan partisipasi olahraga yang negatif (Raharja, 2019). Sebagai individu yang baik ketika bermain pada sebuah permainan entah itu game olahraga atau game apapun harus menjunjung tinggi sportivitas. Sportivitas melibatkan

intens berjuang untuk keberhasilan, komitmen untuk selalu bersemangat sehingga mengutamakan etika daripada keuntungan strategis ketika konflik (Weinberg dan Daniel, 2007)

Secara singkat fenomenologi diartikan bahwa seseorang tertarik dalam mengidentifikasi suatu masalah dari pengalaman yang bermakna, suatu hal yang semula terjadi dalam kesadaran individual seseorang secara terpisah dan kemudian secara kolektif, di dalam interaksi kesadaran. Schutz menjelaskan bahwa tindakan seseorang merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku seseorang atau orang lain di masa lalu, masa sekarang dan pada masa yang akan datang. Proses penafsiran akan dipergunakan untuk memperjelas atau memeriksamakna yang sesungguhnya. (Engkus, 2009)

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teori Fenomenologi yang dikemukakan Alfred Schutz dimana teori ini berkaitan dengan penelitian ini. Hasil penelitian yang di peroleh pada penelitian ini mengenai motif alasan dan tujuan pada sportivitas pemain game Pro Evolution Soccer 2017. Dalam penelitian ini, motif akan diklasifikasika menjadi dua yaitu *because of motives* (motif berdasarkan alasan bermain game) dan *in order to motive* (motif berdasarkan tujuan melakukan tindakan sportivitas). Motif dapat diartikan suatu dorongan yang ada di dalam diri individu guna menggerakkan atau mendorong suatu keinginan sehingga individu akan berbuat sesuatu (Ahmadi, 2002:197).

Creswell dalam (Pawaka & Choiriyati, 2020) menjelaskan bahwa semakin banyak pertanyaan baik untuk penelitian, agar peneliti atau penulis dapat mendengarkan dan mengkontruksikan dengan cermat apa yang disampaikan oleh Informan. Dengan begitu, hasil dari jawaban-jawaban informan yang kemudian akan dianalisis dan diteliti yang kemudian akan diketuahui hasil dari sebuah penelitian.

Because motives merupakan suatu tindakan yang merujuk pada latar belakang dimana seseorang melakukan tindakan. Dimana tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti mempunyai alasan ketika melakukannya. Dari hasil wawancara yang telah di lakukan peneliti dengan narasumber, diperoleh beberapa alasan yang melatar belakangi pemain meakukan tindakan yaitu karena menggemari sepak bola, untuk mengisi waktu luang, dan untuk sebagai sarana menghibur atau *refreshing*

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan informan yang juga pernah memainkan game Pro Evolution Soccer diketahui bahwa mereka merupakan penggemar

sepak bola. Dengan kegemarnya dengan sepak bola tersebut yang kemudian mereka salurkan pada sebuah permainan sepak bola. Game sepak bola ada banyak, akan tetapi mereka memilih Pro Evolution Soccer sebagai sarana bermain game mereka. Game ini tidak hanya dimainkan dengan satu orang saja tetapi dapat dimainkan dengan 2 orang sehingga dalam bermain akan lebih menyenangkan dan seru.

Kemudian alasan kedua yaitu intensitas bermain game, informan mengatakan bahwa bermain game tidak secara rutin melainkan hanya bermain pada waktu senggang atau luang, ada juga yang bermain satu bulan sekali. Ketiga informan juga menjelaskan kalau bermain game Pro Evolution Soccer hanya untuk mencari kesenangan semata atau bisa diartikan bahwa memainkan game hanya untuk sarana hiburan.

Dalam *Because motive* (motif masa lalu), penulis memperoleh dua motif yang menjadi alasan atau tindakan sportif pemain game Pro Evolution Soccer 2017 yaitu menggemari olahraga sepak bola dan intensitas bermain game. Dari kedua alasan ini dapat disimpulkan bahwa dari kegemaran mereka pada olahraga sepak bola disalurkan melalui virtual atau game sepak bola yaitu Pro Evolution Soccer. Walaupun menggemari game sepak bola mereka tidak memainkannya secara rutin setiap hari melainkan memainkan hanya ada waktu luang saja dan memainkan pada hari weekend atau hari libur. Mereka bermain game hanya untuk mencari hiburan semata dan sebagai sarana refreshing.

Kemudian pada *in Order to Motive* adalah motif yang merujuk pada sebuah tindakan yang dilakukan di masa yang akan datang. Dimana, tindakan yang dijalankan oleh seseorang pasti memiliki sebuah tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti kepada informan. Terdapat dua motif yang menjadi tujuan tindakan sportif pemain Pro Evolution Soccer 2017 yaitu menghormati peraturan dan memaknai sportivitas, menghormati konvensi sosial.

Motif yang mendasari tujuan pemain melakukan tindakan bermain sportif di game Pro Evolution Soccer yang pertama yaitu menghormati peraturan dan memaknai sportivitas. Pemain yang pernah memainkan game ini yang juga menjadi informan mengakui bahwa ketika dirinya bermain game mereka harus tunduk dan patuh terhadap peraturan yang sudah ada. Dalam sepak bola baik game ataupun sepak bola dunia nyata terdapat seorang juri atau wasit sehingga para pemain harus mentaati peraturan. Bagi

mereka, mentaati peraturan yang sudah ada adalah sebagai bentuk menjunjung tinggi dan memaknai apa itu sportivitas.

Dapat dikaitkan bahwa menghormati peraturan dan memaknai sportivitas dapat dikonotasikan dengan hal menjunjung tinggi sportivitas. Banyak pemain game yang kerap melanggar peraturan seperti contoh melakukan tindakan pelanggaran keras, kemudian jika kalah akan mempause atau menghentikan permainan karena merasa dirinya akan kalah. Padahal apabila seseorang bermain dengan sportif maka permainan akan menjadi enjoy dan pemain lain akan menjadi respect.

Tujuan kedua tindakan pemain game Pro Evolution Soccer yaitu Sportivitas pada game. Beberapa pemain mengatakan bahwa sportivitas yang ada pada bermain game dan di dunia nyata tidak jauh berbeda karena sama-sama mentaati peraturan yang ada. Kemudian pemain lain mengatakan bahwa sportivitas saat bermain game maupun di dunia nyata sedikit berbeda karena pada saat di dunia nyata kita sendiri sebagai pelaku utama dan jika dalam game kita hanya memainkan karakter-karakter yang ada dalam game

Tujuan terakhir yaitu bermain game dengan sportif. Beberapa pemain mengatakan bahwa bermain game dengan sportif adalah dengan tidak bermain kasar dan tidak melakukan pelanggaran-pelanggaran yang dapat mencederai pemain lawan yang ada dalam game. Selain itu mentaati peraturan yang ada juga termasuk salah satu bermain dengan sportif. Para pemain mengatakan bahwa dengan bermain yang sportif maka permainan akan lebih menyenangkan dan pemain akan lebih menghormati jika ada lawan yang bermain dengan sportif.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian juga diketahui bahwa meskipun pada dasarnya wasit dalam permainan PES berbeda dengan wasit dalam pertandingan sepak bola, dimana wasit dalam permainan PES telah memiliki program sendiri serta memiliki peraturannya sendiri, namun wasit dalam permainan PES tetap bisa dijadikan patokan dalam pertandingan karena wasit tersebut telah dipilih dan memahami berbagai macam aturan-aturan yang sudah ditetapkan oleh federasi FIFA. Keputusan wasit mengenai fakta-fakta yang berkaitan dengan hasil permainan dan hasil suatu pertandingan adalah final (Dimas, 2017). Sedangkan informan 3 (26 tahun) terdapat perbedaaan antara wasit dalam pertandingan resmi dengan wasit dalam permainan PES, sehingga tidak bisa dijadikan sebagai patokan. Putra & Anissa (2022) menjelaskan bahwa game merupakan sebuah

sarana hiburan yang berisi permainan dengan menggunakan perangkat elektronik yang di dalamnya melibatkan pemain yang mengambil keputusan melalui kendali pada objek permainan untuk tujuan tertentu yang dikenal sebagai *users*. Para pemain game khususnya sepak bola seperti *Pro Evolution Soccer* biasanya yang memilih tim raksasa biasanya memiliki tipe pemain yang perfeksionis dan mempunyai karakter yang tidak ingin dianggap remeh dan sebuah kemenangan adalah harga mati.

Sebagai media interaktif, *game* menuntut pemainnya untuk berpartisipasi aktif dalam menerima pesan. Berbeda dengan media konvensional, di mana penonton bereaksi lambat atau tidak bereaksi sama sekali terhadap teks, reaksi antara pemain dan video game yang mereka mainkan bersifat langsung. Sebagai audiens yang aktif, pemain bisa fokus pada item yang sesuai dengan minatnya. Elemen-elemen ini dapat berupa genre, gameplay, karakter, pengaturan, dan lain sebagainya. Ini umumnya sesuai dengan khalayak aktif yang berfokus pada elemen tertentu dari teks media konvensional (Jiwandono, 2015).

4. PENUTUP

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini menjelaskan bahwa motif alasan dan tujuan pemain melakukan tindakan sportif pada game *Pro Evolution Soccer 2017*. Berbagai macam pendapat dijelaskan oleh para informan dalam menjelaskan bahwa alasan dan tujuan yang mendasari tindakan bermain sportif saat bermain game. Penelitian ini menunjukkan bahwa sejauh mana pemain melakukan tindakan sportif saat bermain game *Pro Evolution Soccer* dengan berdasarkan 2 motif penggunaannya yaitu *because motive* dan *in order to motive*.

Pada *because motive* yaitu pemain melakukan tindakan bermain game berdasarkan motif di masa yang menjadi alasan atau dorongan untuk bermain game *Pro Evolution Soccer 2017* yaitu menggemari olahraga sepak bola, intensitas bermain game olahraga. Sedangkan, terkait *in order to motive* yaitu pemain melakukan tindakan bermain sportif berdasarkan motif di masa yang akan datang mendasari tujuan pemain melakukan tindakan bermain sportif ialah menghormati peraturan dan memaknai sportivitas, sportivitas pada game dan dunia nyata, hingga bermain game dengan sportif.

Dengan ditulisnya penelitian ini, dapat diketahui bagaimana fenomenologi pada pemain game *Pro Evolution Soccer 2017*. Penelitian ini tidak sepenuhnya baik serta masih memiliki beberapa kekurangan. Peneliti sadar bahwa kekurangan dari penelitian ini mungkin masih bisa diteliti dengan melihat dari sudut pandang yang lebih luas dan

berbeda dengan mengumpulkan beberapa informan yang beragam sehingga dapat menghasilkan sudut pandang dan fakta lain. Peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Awiya, R. 2018. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*. Skripsi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Adams E & Rollings A. 2010. *Fundamentals of game design*, 2nd ed. Barkeley, CA: New Riders
- Agus Tri Basuki dan Nano Prawoto. 2016. *Analisis Regresi Dalam Penelitian Ekonomi dan Bisnis : Dilengkapi Aplikasi SPSS dan Eviews*. Rajawali Pers, Jakarta
- Agus M. Hardjana. 2003. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta
Penerbit : Kanisius
- Andrianto, N. & Ismail. 2022. Peran Analisis Semiotik Dalam Film *The Social Dilemma* Dalam Teori “CMC” Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media (JURRSENDEM)* Vol.1, No.2, Hal 43-58
- Budhi Hernoyo F dan Endang Sri Endarwati. 2016. *Hubungan Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang*. Jurnal Empati. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro. Vol 5.
- Chaplin, J. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Daldiyono. 2009. *How To Be a Real And Succesful Student*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jakarta
- Badudu, J. 2007. *Kamus kata-kata serapan asing dalam bahasa indonesia*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Fakhrizal Afidatama M. 2020. *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
- Fauzi, A. 2019. *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Jember. Vol 2.

- Ghufron, M Nur, Rini Risnawita S. 2010. *Teori-teori psikologi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Girnanfa, F. & Susilo, A. 2022. Studi Dramaturgi Pengelolaan Kesan Melalui Twitter Sebagai Sarana Eksistensi Diri Mahasiswa di Jakarta. *Journal of New Media and Communication*, Vol. 1, No. 1, pp. 58-73
- Kapriadi, P. & Irwansyah. 2020. Implementasi Computer Mediated Communication Dalam Digital Staffing Berbasis Mobile Application Dan Online Platform Di Perusahaan Startup. *Kareba: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 9 No. 2, Hal: 382-399
- Lemmens, J S, Valkenburg, P. M, & Peter, J. (2009). *Development and Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents*. England: Routledge.
- Manning, J. 2020. Interpersonal communication. In D. L. Merskin (Ed.), *The SAGE international encyclopedia of mass media and society (online ed.; pp. 1-5)*. Thousand Oaks, CA: Sage
- Margono. 2004. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Marleni. 2021. Hubungan Efektifitas Komunikasi Interpersonal Antara. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Studi Kebijakan (JIASK)*, 3(2006), 91–96.
- Muhammad Ramadhan M. 2020. *Self Control Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Self Control Gamer PUBG Mobile (Player Unknown Battle Grounds) Remaja SMA Surakarta*. Publikasi Ilmiah. Fakultas Komunikasi dan Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/Jpu.2015.V02.I02.P05>
- Pratama, W. 2014. *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Jurnal Telematika. Program Studi Teknik Informatika STIMIK AMIKOM Purwokerto. Vol 7.
- Pengki Saputra. 2019. *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. Skripsi. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
- Saraih, U. N., Sakdan, M. F., & Mohd Karim, K. 2018. The Relationships between Interpersonal Communication, Task Design and Job Performance. *Asia Proceedings of Social Sciences*, 2(3), 49–53.

- Sasnita, R. & Lestari, Y. 2022. Status Sosial “Miskin” Penerima Manfaat Pkh Berdasarkan Teori Dramaturgi Erving Goffman Di COT GUD Seunagan Timur. *Jurnal Society: Vol. 2, No. 2, e-ISSN: 29643309*
- Sugiono. 2001. *Metode Penelitian*. Bandung : CV. Alfa Beta.
- Sri Wahyuni Adhiningtyas, M.Pd. 2017. *Peran Guru Dalam Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal KOPASTA. Universitas Kepulauan Riau Batam.
- Tangney, June P, dkk. 2004. *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology, Better Grades, and Interpersonal Succes*. Journal of Personality 72:2, April 2004. Blackwell Publishing 2004.
- Yudistira. 2016. *Analisis Usabilitas Pda Game FIFA 15 dan Pro Evolution Soccer 15 Berdasarkan MC Call’s Quality Factor*. Skripsi. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Rifki Billy. 2021. esports.id/other/news/2021/06/c236337b043acf93c7df397fdb9082b3/apa-itu-esports-mengenal-genre--variasi-game-di-esports
- Efendi, 2021, <https://www.nesabamedia.com/game-konsol/>