

PENARIKAN DIRI (*WITHDRAWAL*) PADA PEMAIN GAME ONLINE
(Studi Deskriptif Kualitatif Penarikan diri atau *Withdrawal Gamer PUBG Mobile*
Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu)

Imanda Alvin Dwi Arya; Sidiq Setyawan

**Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, setiap aspek kehidupan masyarakat pun mengalami perubahan. Salah satu perkembangannya adalah internet. Internet dapat digunakan untuk tujuan hiburan, seperti bermain game online, dan teknologi Internet berkembang pesat. Game online adalah video game yang memerlukan koneksi internet. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan sendiri atau berkelompok dengan orang lain dan dimainkan melalui internet. Game online seperti *PUBG Mobile* bisa membuat kita lupa akan situasi sosial, berdiam diri dan mencurahkan emosi ke dalam game karena minimnya interaksi manusia yang tidak bisa lepas dari internet. Penelitian ini memadukan metode penelitian deskriptif dan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pemisahan permainan yang digunakan remaja usia sekolah menengah pertama (13-15) ketika bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode sampling yang dikenal dengan, dimana peneliti mengumpulkan data dari penelitian yang dipilih sesuai dengan kriteria peneliti. Peneliti akan menggunakan teknik ini dengan melakukan wawancara mendalam untuk setiap topik penelitian dan kemudian melakukan analisis data tahap berikutnya. Pengumpulan data, analisis data, penyajian data, dan inferensi merupakan empat kategori teknik analisis data yang digunakan peneliti. Segitiga dapat digunakan untuk memverifikasi informasi. Temuan menunjukkan bahwa siswa SMP melakukan tindakan kekerasan seperti memukul teman sekelas, bertengkar dengan orang tua, menyakiti diri sendiri secara verbal atau verbal, dan menunjukkan perilaku agresif seperti ekspresi wajah marah, mengumpat, dan melempar barang.

Kata Kunci: *Game Online, Withdrawal, Anak Sekolah Menengah Pertama, Pemain, Perilaku.*

Abstract

With the rapid development of science and technology, every aspect of society's life is experiencing changes. One of these developments is the internet. The Internet can be used for entertainment purposes, such as playing online games, and Internet technology is developing rapidly. Online games are video games that require an internet connection. Online games are games that can be played alone or in groups with other people and are played via the internet. Online games like *PUBG Mobile* can make us forget about social situations, remain silent and pour out our emotions into the game because of the lack of human interaction that cannot be separated from the internet. This research combines descriptive and qualitative research methods. This research aims to determine the game separation process used by junior high school age teenagers (13-15) when playing online games. This research uses a sampling method known as, where the researcher collects data from selected studies according to the researcher's criteria. Researchers will use this technique by conducting in-depth interviews for each research topic and then carrying out

the next stage of data analysis. Data collection, data analysis, data presentation, and inference are the four categories of data analysis techniques used by researchers. Triangles can be used to verify information. Findings show that junior high school students commit violent acts such as hitting classmates, fighting with parents, verbally or verbally hurting themselves, and showing aggressive behavior such as angry facial expressions, cursing, and throwing things.

Keywords: *Online Games, Withdrawals, Junior High School, Players, Behavior.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang, kebanyakan remaja bermain *game online* dimana saja dan kapan saja secara terus-menerus yang menjadikan remaja sekarang ketergantungan ataupun kecanduan, dianggap orang yang memiliki sikap kompulsif, mengabaikan aktivitas lain dan menyebabkan gejala aneh, misalkan rasa gelisah pada saat tidak bisa bermain *game online*. kecanduan *game* adalah situasi seseorang susah dalam bersosialisasi dengan orang lain di dalam kehidupan yang nyata, kemudian *gamers* lebih memilih untuk bermain *game*, walaupun para *gamers* ini bisa juga bersosialisasi dengan orang lain atau *gamers* lain yang menjadi musuh di dalam *game* atau lawan bermain para *gamers* kemudian berhubungan dengan gampang sama-sama pemain (Beranuy et al., 2013). *Game online* yang menjadi media yang menjadikan jauh dengan hubungan *interpersonal* dan *intrapersonal*, perselisihan dengan keluarga dan pengendalian emosional yang kurang, maka para *gamers* lebih memilih pertemanan virtual melalui *game online*.

Game online bukan hal baru baru di Asia Tenggara, dan di Indonesia termasuk salah satu pemilik penggemar (Saputra, 2016). Di Indonesia, *game* sangat populer, apalagi di kota besar, di mana para *gamer*, apalagi remaja muda, dapat memainkan *game* tersebut selama berjam-jam. *Game online* diciptakan untuk remaja muda atau remaja dengan berbagai motivasi, mulai dari hiburan sampai menjadi sebuah pekerjaan. *Game online* sering dianggap sebagai hal negatif karena kebanyakan siswa meninggalkan pelajaran sekolah karena bermain *game online* tanpa mengenal waktu. Masyarakat menganggap dari sisi negatif tanpa melihat sisi positif dari *game online*.

Pemakaian internet di media baru dapat menyebabkan perilaku *Social Isolation and Neurosis*, yang menjelaskan bahwa *Social Isolation and Neurosis* adalah perilaku yang menyimpang saat menggunakan handphone, jaringan internet, dan *game online*. Hal itu terjadi pada remaja disebabkan oleh sikap pemakaian internet yang melebihi batas (seperti bermain *game online* yang berlebihan) yang berujung pada perubahan perilaku remaja tersebut, seperti

kekerasan dan sikap agresif (Birsen, 2018). Sedangkan pengertian *game online* adalah permainan *multiplayer* di mana pemain menggunakan perangkat yang membutuhkan koneksi internet (Wijaya & Paramita, 2019).

Game online adalah *game* yang hanya dapat dimainkan pada saat terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga tidak dapat dimainkan secara online di atau melalui komputer tanpa adanya jaringan internet (Kurniawan, 2017). *Game online* pada *smartphone* memiliki potensi untuk berkembang sangat pesat, karena didukung oleh pertumbuhan *smartphone* yang semakin banyak digunakan. Tingkat pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia meningkat pesat setiap tahunnya. Di Indonesia, pengguna internet lebih banyak menghabiskan waktu di aplikasi seluler daripada di web seluler.

Kecanduan *game* merupakan tantangan pribadi dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain di kehidupan nyata, termasuk di luar kebiasaan bermain *game* itu, sehingga menyebabkan para pemainnya memilih bermain (Beranuy et al., 2013). Selain itu, pemain juga dapat berinteraksi dengan orang lain, termasuk musuh dalam permainannya, dan dengan mudah menjalin hubungan antara pemain satu dengan pemain lainnya. Bermain *game* adalah cara untuk mengekspresikan hubungan interpersonal, masalah orang tua, dan pengendalian emosi negative, inilah sebabnya para pemain memilih untuk bersosialisasi dalam *game*. Kecanduan *game* berarti seseorang mengalami kesulitan untuk mengenal dan berhubungan dengan orang lain di *real life*, dimana hal itu menimbulkan pemainnya lebih memilih bermain *game* di mana mereka bisa bertemu dan mengenal orang lain (Beranuy et al., 2013). Dimana mereka dapat dengan mudah berkomunikasi secara normal dengan lawan dan pemain atau teman. Bermain *game* sebagai salah satu cara untuk menghindari hubungan interpersonal dan intrapersonal, permasalahan dengan orang tua, dan salah mengatur emosional, agar mereka lebih memilih pada pertemanan yang normal, ngobrol dengan rekan nya agar ada kegiatan, dan menjadi salah satu alasannya. mengapa remaja mengalami situasi ini. Mereka tertarik pada kehidupan nyata.

Penelitian Karuniasari pada tahun 2017 membahas tentang bagaimana para *gamer online*, khususnya generasi muda, rata-rata bermain *game online* selama 25 jam dalam seminggu sehingga menimbulkan perilaku adiktif dan efek negatif serta kecanduan. Pemain *game online* membutuhkan komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi tatap muka yang memungkinkan orang untuk langsung memahami respon orang lain, entah itu verbal maupun nonverbal. Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang hanya dilakukan oleh dua orang saja. Psikolog Douglas Jewish dan Craig Anderson menjelaskan bahwa kekerasan dalam *game online* dapat berdampak lebih besar dalam menimbulkan perilaku agresif pada generasi muda dibandingkan media sebelumnya. *Game*

online pada dasarnya adalah sebuah bentuk hiburan, namun bila berlebihan dapat berubah menjadi perilaku kekerasan seperti marah, memberontak, mengumpat, dan memukul. (Musthafa, 2015).

Social Withdrawal bisa dibilang sifat non sosial yang terdiri dari dua jenis sifat, yaitu *Solidarity Passive Withdrawal* (terbagi menjadi sifat diam saat bermain sendiri) dan *Reticence* (sifat diam yang mencerminkan perasaan takut hingga cemas dalam hal hubungan dengan teman seumurannya) (Burgess et al., 2005). *Withdrawal* atau penarikan diri dijelaskan sebagai salah satu efek kecanduan *game online* yang memiliki lima komponen, yang terbagi atas *Agitated Withdrawal* (rasa gelisah), dan *Mournful withdrawal* (rasa sedih). *Agitated Withdrawal* (perasaan gelisah) adalah timbulnya rasa tidak menyenangkan misalnya marah, cemas akibat munculnya pengurangan atau pembatasan bermain *game online* dan timbul masalah saat tidak bisa bermain *game online* (Setiaji & Viirlia, 2016).

Pada tahun 2017, Karuniasari meneliti tentang pemain *game online* terutama remaja yang menimbulkan terjadi sikap kecanduan dan efek negative yang merugikan. Kecanduan memainkan *game online* rata-rata memiliki intensitas waktu 25 jam/minggu.

Penarikan diri atau *withdrawal* merupakan suatu sikap acuh terhadap lingkungan sosialnya atau kondisi yang menyebabkan sikap agresif, pemalu secara bertahap karena terkesan tidak nyaman. Seiring berjalannya waktu, penarikan diri membatasi kesempatan untuk belajar tentang berkelanjutan dari hubungan teman sebaya atau dengan lingkungan sosialnya. Selain itu, sejumlah besar penelitian menunjukkan penarikan diri termasuk penolakan terhadap lingkungan sosial dan kualitas persahabatan yang lebih buruk dibandingkan dengan rekan-rekan lingkungan sosial mereka (Biggs et al., 2012).

Penarikan diri atau *withdrawal* memiliki lima komponen dalam komponen kecanduan *game online*, dua di antaranya adalah *Agitated Withdrawal* (perasaan gelisah), dan *Mournful Withdrawal* (perasaan sedih). *Agitated Withdrawal* (perasaan gelisah) adalah keluarnya sensasi yang menyedihkan misalnya kemarahan, kecemasan yang disebabkan oleh menyusut atau berhentinya *game online*, dan konflik yang terjadi ketika *game online* tidak dapat dimainkan. *Mournful Withdrawal* adalah rasa sakit dan kesedihan yang dialami oleh seseorang hadapi saat tidak bisa memainkan *game online*. Kemudian kecenderungan rasa sakit atau depresi yang ditandai dengan penarikan diri yang sedih, kesedihan emosional yang mendalam, rasa bersalah, penarikan diri dari orang lain, dan kurangnya jam tidur (Setiaji & Viirlia, 2016).

Pada tahun 2013, ada penelitian tentang *social withdrawal* yang diperuntukkan bagi remaja dimana para remaja mengurung diri dari hubungan sosial dengan teman seumurannya, sifat yang menyebabkan *social withdrawal* merupakan susah dalam bekerja sama, tidak

memiliki potensi maupun semangat, cenderung pemalu, dan pemurung (Kasih & Hambali, 2018).

Player Unknown Battlegrounds atau biasa disebut dengan *PUBG* adalah *game* bergenre battle royale yang bisa dimainkan 100 orang secara online secara bersamaan. Dalam permainan ini, pemain dapat bermain sendiri dalam tim, dua orang, maupun 4 orang yang mengundang teman ke permainan sebagai sebuah tim. *Player Unknown Battlegrounds (PUBG)* adalah *game battle royale online multiplayer* dengan skala besar yang dikembangkan dan dirilis oleh *PUBG Corporation*, yang merupakan perusahaan video *game* Korea yang terinspirasi oleh film "Battle Royale". *Game* ini dibangun atas versi sebelumnya yang dibuat oleh "*Player Unknown*" Brendan Greene untuk *game* lain yang terinspirasi oleh film "Battle Royale" dan dikembangkan sebagai *game* yang berdiri sendiri di bawah arahan kreatif Greene. Dalam permainan, hingga 100 pemain terjun payung di pulau mencari senjata dan peralatan untuk membunuh orang lain sambil menghindari bunuh diri. Zona aman yang tersedia dalam permainan berkurang ukurannya seiring waktu, membimbing para penyintas ke area yang lebih kecil dan pertemuan paksa. Pemain atau tim terakhir yang bertahan memenangkan ronde (Mkpojiogu et al., 2020).

Alasan *PUBG Mobile* sebagai objek penelitian dikarenakan *Game Online PUBG Mobile* terpopuler di aplikasi Google Play Store yang telah diunduh lebih dari 100 juta kali. Ada empat jenis yang mendukung penelitian ini dalam hal psikologi dan ilmu media. Yang pertama adalah menolak gagasan untuk lebih memilih kekerasan virtual karena pengguna menyadari bahwa *game* itu tidak nyata, dan yang kedua adalah untuk mendukung pengguna seolah-olah pemain telah memainkannya sendiri. Karakter berpikir, ketiga, penghapusan karakter virtual yang mengganggu pengguna, keempat untuk tujuan hiburan *video game* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana penarikan diri atau *Withdrawal Gamer PUBG Mobile* pada Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu ?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana penarikan diri atau *Withdrawal Gamer PUBG Mobile* pada Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu.

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Perilaku Pemain *Game Online* dan Penarikan Diri

Berdasarkan penelitian Adams & Rollings, *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang, dimana alat yang digunakan untuk memainkan *game online*

tersambung menggunakan jaringan internet. Setiap *player* nya berperilaku beda-beda (Sariyanto, 2019). Ciri-ciri sikap yang dimiliki para *gamer online* adalah bersosialisasi sambil ngobrol sesama *player*. Hal ini menjadi salah satu terbentuknya persahabatan dalam komunitas *game online*. Perilaku ini juga dapat mempermudah pembentukan ikatan. tim karena mereka berkomunikasi sambil bermain *game online* dan memiliki kesamaan (Ramadhan, 2018).

Dalam sisi lain, bermain *game online* yang juga mempunyai efek positif yang dapat memunculkan daya pikir pemainnya, karena pemain memerlukan energi lebih untuk memainkan permainan dan meraih kemenangan, sehingga dapat meningkatkan ingatan seseorang atau meningkatkan kemampuan berpikir. Kemudian, bermain *game online* pemain dapat meningkatkan kemampuan problem solving, menganalisis kemudian meningkatkan fokus. Seseorang yang memainkan *game online* terbukti memiliki IQ lebih tinggi (Ariantoro, 2016)

Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan masalah seperti pengabaian interaksi sosial, hilangnya keterampilan manajemen waktu, penurunan kinerja akademik, hubungan, keuangan, kesehatan, dan aktivitas penting dalam hidup lainnya. Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* (Novrialdy, 2019). mengatakan penarikan diri adalah suatu bentuk tindakan yang membantu seseorang menghilangkan kekosongan atau kemarahan (Janah & Setiawati, 2018). Dengan demikian, perilaku penarikan diri adalah tindakan memisahkan ide atau kepentingan dari konteks sosial. Orang yang pertama kali meninggalkan lingkungannya merasa tidak berharga, sehingga menyebabkan dia merasa tidak nyaman berada di dekat orang lain.

Ciri-ciri orang dengan masalah penarikan diri yaitu selalu nampak kesepian, sedikit bicara disebabkan tidak suka bicara di depan *audience*, merasa risih diantara lingkungan sekitar, dan merasa tidak enak. Mereka lebih memilih melakukan hal itu sendirian, walaupun harus melakukannya bersama orang lain. karena seseorang yang menunjukkan ciri-ciri tersebut akan menonjol dari lingkungan sosial nya, entah itu sendirian maupun bersama orang lain (Janah dan Setiawati, 2018).

Ketika sedang memainkan *game online*, hubungan pemain memerlukan strategi antar 1 ke pemain yang lain yang memainkan *game online* tersebut, karena melalui hubungan itulah pemain tidak susah menyingkirkan lawan main nya. Metode hubungan yang dilakukan meliputi koordinasi bicara dan tubuh, hubungan ini diperlukan untuk memudahkan para pemainnya. Jika ketidakmampuan pemain berkomunikasi secara langsung membuat pemain satu tim kesulitan bermain satu sama lain, maka komunikasi verbal adalah interaksi yang terjadi ketika berada di tempat yang sama atau jika memungkinkan melalui komunikasi langsung. Hal ini

dilakukan melalui telepon jika pemain berada di tempat yang berbeda dan reaksi fisiknya misalnya gerakan tubuh contoh memukul *handphone* atau main tangan dengan lawan main di sebelahnya. Saat dua orang atau lebih melakukan hubungan seksual dengan melibatkan bahasa tubuhnya, bisa dikatakan hubungan fisik. (Mohammed Farras Raihan Nur, Ratih Hasanah Sudrajat, 2016)

Banyak hal yang mendorong seseorang berhenti memainkan *game online*, antara lain kecanduan dan rasa bosan. Pengendalian diri adalah belajar bagaimana mengendalikan keinginan diri, seperti kemampuan mengarahkan perilaku, menggali informasi, selain itu bisa memilih suatu tindakan menurut apa yang kita inginkan dan kita yakini (Ambar Mita Sari, 2020). Remaja yang duduk di bangku SMP untuk mengembangkan minatnya mengeksplorasi lingkungan selalu ingin bertemu dengan rekan-rekannya. Bukan cuma perkembangan fisik yang mengalami percepatan, tetapi juga perkembangan mental. Di fase umur ini, remaja akan menggunakan bermacam-macam keterampilan, contohnya dari bermain fisik hingga belajar hal kecil seperti menulis, membaca, dan matematika (Paremeswara dan Lestari, 2021).

Alasan bermain *game online* di kalangan remaja adalah karena generasi muda ingin bermain *game* untuk menghabiskan waktu dan tenaga guna mencari kebahagiaan yang diidam-idamkan. Saat bermain *game online*, pemain akan tertarik dengan *game* yang mereka mainkan karena mereka yakin *game* tersebut cukup menyenangkan untuk dinikmati sendiri, dan hal ini mungkin dipengaruhi oleh tingkat keingintahuan remaja berusia antara 13 dan 15 tahun. Sebagai level mereka, rasa ingin tahunya masih tinggi karena ketika mereka melihat seorang individu memainkan *game online* (Pirantika, Anggit, 2020).

1.4.2 *Withdrawal* atau penarikan diri dalam *game*

Social Withdrawal merupakan sifat nonsosial yang terbagi menjadi dua jenis: *Solidarity Passive Withdrawal* (termasuk diam saat bermain sendiri) dan *Reticence* (pembatasan yang diwujudkan dalam perasaan takut atau cemas saat berinteraksi dengan teman sebaya). *Solidarity Passive Withdrawal* menjelaskan media digunakan untuk menciptakan batasan antar manusia karena tidak ingin diganggu, lebih suka menyendiri, misalnya masyarakat lebih suka menggunakan telepon sambil mengemudi, menikmati musik hingga ngobrol. Kami akan berbicara tentang hak asasi manusia. berdampingan (Burgess et al., 2005).

Penarikan diri atau *withdrawal* merupakan suatu sikap acuh terhadap lingkungan sosialnya atau kondisi yang menyebabkan sikap agresif, pemalu secara bertahap karena terkesan tidak nyaman. Seiring berjalannya waktu, penarikan diri membatasi kesempatan untuk belajar tentang berkelanjutan dari hubungan teman sebaya atau dengan lingkungan sosialnya. Selain

itu, sejumlah besar penelitian menunjukkan penarikan diri termasuk penolakan terhadap lingkungan sosial dan kualitas persahabatan yang lebih buruk dibandingkan dengan rekan-rekan lingkungan sosial mereka (Biggs et al., 2012).

Sikap diartikan sebagai keyakinan yang sah dan evaluasi terhadap suatu perilaku tertentu. Perilaku merupakan fungsi dari keyakinan moral yang muncul dari persepsi (*belief power*) dan evaluasi konsekuensi (*evaluation of consequences*) yang menimbulkan konsekuensi di luar perilaku (Henle et.al. 2010;25). Jika suatu perilaku diyakini mempunyai dampak yang diinginkan, maka perilaku tersebut akan dievaluasi dengan lebih hati-hati dibandingkan apakah perilaku tersebut akan mempunyai dampak yang diinginkan. Dengan kata lain, seseorang yang merasa bahwa perilaku penarikan diri memberikan keuntungan pribadi kemungkinan besar akan menunjukkan perilaku penarikan diri.

Bermain game online pasti akan menimbulkan perilaku kekerasan dengan mengunduh faktor-faktor penyebab perilaku kekerasan (Amilin dan Lukitaningsih, 2014); antara lain: gen (berhubungan dengan faktor turunan atau warisan dari perilaku kekerasan yang mempengaruhi perilaku kekerasan), kemarahan (Amilin dan Lukitaningsih, 2014). Saat perasaan marah muncul, timbul keinginan untuk menghancurkan, menyerang, atau membuang sesuatu, dan hal ini biasanya disebabkan oleh pikiran negatif. menanggapi perilaku yang menyakitkan).

Penarikan diri atau *withdrawal* memiliki lima komponen dalam komponen kecanduan *game online*, dua di antaranya adalah *Agitated Withdrawal* (perasaan penarikan diri yang bersifat gelisah), dan *Mournful Withdrawal* (perasaan penarikan diri yang bersifat sedih). *Agitated Withdrawal* (perasaan penarikan diri yang bersifat gelisah) adalah keluarnya sensasi yang menyedihkan misalnya kemarahan, kecemasan yang disebabkan oleh menyusut atau berhentinya *game online*, dan konflik yang terjadi ketika *game online* tidak dapat dimainkan. *Mournful Withdrawal* adalah rasa sakit dan kesedihan yang dialami oleh seseorang hadapi saat tidak bisa memainkan *game online*. Kemudian kecenderungan rasa sakit atau depresi yang ditandai dengan penarikan diri yang sedih, kesedihan emosional yang mendalam, rasa bersalah, penarikan diri dari orang lain, dan kurang tidur. *Agitated Withdrawal* menjelaskan bahwa kemunculan perasaan emosional misalnya cemas, marah sebab adanya pengurangan maupun penghentian bermain *game online* dan keluar masalah saat tidak bisa memainkan *game online*. *Mournful withdrawal* menjelaskan rasa penderitaan, rasa duka maupun kehilangan yang dirasakan oleh individu saat tidak bisa bermain *game online* (Setiaji & Viirlia, 2016).

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menjelaskan kondisi alam dan buatan manusia dalam hal perubahan aktivitas, sifat, dan hubungan antara persamaan dan perbedaan fenomena tersebut

Penelitian deskriptif terdiri atas proses mengumpulkan data untuk menguji hipotesis dan menjawab berbagai macam pertanyaan tentang keadaan terkini atas topik tersebut (Gayatri, 2013). Jenis penelitian deskriptif yang sering dilakukan adalah evaluasi sikap dan pendapat tentang suatu prosedur atau organisasi. Metode deskriptif dimaksudkan untuk menjelaskan dan menginformasikan tentang jenis-jenis penarikan diri di kalangan siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu.

2.2 Sumber Data

Dalam penelitian ini sumber data memakai data primer yaitu data yang diambil dari sumber aslinya dan data sekunder yang memenuhi kebutuhan data primer. Proses ini mengumpulkan data dengan dokumentasi atau dengan merangkai kejadian di masa lalu, seperti foto. Data tidak disajikan dalam bentuk file dan harus diperoleh dari sumber bahan yang digunakan untuk penelitian.

Data primer dibagi menjadi Wawancara dan Observasi Partisipatif. Wawancara merupakan salah satu jenis pengumpulan data. Cara ini umum dipakai dalam penelitian kualitatif karena wawancara penelitian kualitatif berupa pertanyaan objektif dan pertanyaan informal. Jika percakapan memiliki aturan tertentu oleh partisipan satu dengan yang lain, tetapi wawancara dalam penelitian lebih ketat (Rachmawati, 2007). Observasi Partisipatif adalah pengumpulan data dengan mengamati suatu objek observasi serta kegiatan atau aktivitas penting dari objek pengamatan (Rizki et al., 2015)

2.3 Teknik Sampling Dan Populasi

Teknik Sampling purposif atau *Purposive sampling* yaitu pemilihan secara sengaja dari subjek karena subjek memiliki kualitas tertentu (Etikan, 2016). Teknik ini tidak memerlukan teori dasar atau banyak subjek. Sederhananya, teknik ini menentukan apa yang perlu diketahui oleh peneliti yang memiliki kemampuan guna mencari objek yang mampu memberitahukan informasi menurut pengalaman maupun pengetahuan. Populasi yang diambil oleh peneliti adalah Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu tahun 2021 yang memainkan *game PUBG Mobile*.

Karakteristik purposive sampling yang dipakai yaitu (1) Siswa SMP Negeri 1 Tawangmangu angkatan 2021 (2) Waktu memainkan *game* yang lama, dengan waktu rata-rata lebih dari empat jam dalam waktu satu hari, (3) Siswa yang memainkan *PUBG Mobile* (4) tier

minimal Platinum (5) Siswa yang mengeluarkan emosionalnya melalui *game*. Subjek terdiri dari (1) HA umur 15 laki-laki, (2) NV umur 15 laki-laki, dan (3) KP umur 15 laki-laki.

2.4 Teknik Analisis Data

Dalam analisis data yang terdiri atas Reduksi Data, Penyajian Data dan Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi. Reduksi data adalah proses memilih, pemusatan empati, pengabstrakan dan transformasi data yang keluar dari rangkuman tertulis di tempat observasi (Rijali, 2019). Menurut Miles dan Huberman, penyajian data merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi, merangkum, menentukan keputusan, dan mengambil tindakan. Menurut Miles dan Huberman, penarikan kesimpulan merupakan ketika pengumpulan data dimulai, peneliti kualitatif mulai mencari makna sesuatu, dengan fokus pada model model (dalam profil teoritis), analisis, konfigurasi yang mungkin, remaja, sebab-akibat dan proposisi.

2.5 Validitas data

Validitas data merupakan perbandingan reliabilitas informasi dari berbagai sumber. Validasi data memakai Triangulasi sumber data melalui metode dan sumber pengumpulan data yang berbeda (Bachri, 2010). Contoh, berbeda dengan wawancara dan observasi, peneliti dapat memakai observasi partisipan, dokumen, arsip, dan foto. Setiap metode menciptakan bukti atau data lain yang memberikan perspektif berbeda terhadap fenomena yang diteliti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini berdasarkan 3 narasumber yang diambil, telah mendapatkan hasil observasi dan wawancara dari narasumber yang telah dilakukan oleh peneliti, mendapatkan hasil berikut:

Tabel 1. Tabel hasil wawancara berdasarkan durasi waktu bermain dengan narasumber.

No	Nama
1	AA
2	SU
3	AS

Menurut tabel diatas, anak dari narasumber bermain *PUBG Mobile* dengan durasi 3-5 jam dalam sehari, hasil ini berdasarkan wawancara yang dilakukan ke orang tua mereka yang menjelaskan anak mereka bermain *PUBG Mobile* dalam waktu 5 jam lebih dalam seharian

3.2 Waktu bermain PUBG MOBILE dan Pengawasan dari Orang Tua Remaja

Berdasarkan narasumber waktu remaja memainkan *PUBG Mobile* tidak setiap hari sama durasinya bahkan bisa lebih dari 5 jam, narasumber 1 dan 3, SU dan AS berbicara bahwa anak mereka memainkan *PUBG Mobile* terkadang dalam sehari bisa lebih dari 3 jam

“Kadang 3 sampe 5 jam dalam waktu 1 hari sih, mas” (wawancara dengan SU, tanggal 1 September 2023)

”Bukan gitu mas, jadi dalam 1 hari gitu di push main game nya.” (wawancara dengan SU, tanggal 1 September 2023)

“Salah sih mas, pernah dalam 1 hari terus-terusan main , pernah sampe sakit mata karena kelamaan liat ke hp” (wawancara dengan AS, tanggal 30 Oktober 2023)

Peneliti telah menemukan observasi terhadap 3 narasumber dan melihat secara langsung remaja tersebut bermain *PUBG Mobile* dalam 1 hari tanpa diawasi orang tua mereka menyebabkan remaja tersebut seakan akan bebas untuk bermain, hal ini yang membuat remaja itu ketagihan dan kecanduan bermain *PUBG Mobile* karena dinilai membuat remaja tersebut menarik diri

“Kaya gini si mas,. Kevin dulu saya belikan HP karena kan kadang pembelajaran nya terkadang daring terus dapet info tugas juga melalui hp gitu sih” (wawancara dengan AS, tanggal 30 Oktober 2023)

Remaja bermain *PUBG Mobile* tidak jauh dari *Handphone* yang telah orang tua mereka belikan, karena memang orang tua memikirkan anaknya yang ada keperluan tugas sekolah biar lebih leluasa jika memiliki *handphone* sendiri

“Itu saya belikan memang untuk Kevin” (wawancara dengan AS, tanggal 30 Oktober 2023)

Remaja memiliki *handphone* sendiri itu menjadi point utama mereka untuk bermain *PUBG Mobile*, maka dari itu yang menjadi alasan mengapa remaja hampir seharian bermain *PUBG Mobile* yang membuat kegiatan mereka yang dirumah sering terlupaka, orang tua mereka pun sebenarnya paham dengan efek samping saat membelikan *handphone* akan membuat kegiatan sekolahnya kadang menjadi lupa.

“Enggak gitu juga si mas, pernah waktu saya minta tolong, contoh nya “H tolong beliin ini gitu” kadang sampe ngga kedengeran, harus dipanggil berulang kali habis itu baru dibelikan, karena udah fokus matanya ke game, sampe bilang,” sik sebentar lagi” tapi nyata nya lama” (wawancara dengan AA, tanggal 28 Oktober 2023)

“Iya mas, kalo misal udah pegang hp itu susah mas kalo dipanggil, jadi harus didatengin ngga cuma dipanggil aja, karena emang udah fokus main anaknya. Kalo ditanya dia jawab mas bilang “Iya” gitu Cuma ya ngga langsung berangkat gitu kalo dimintai” (wawancara dengan AA, tanggal 28 Oktober 2023)

Efek dari memainkan *game* terlalu lama memang mempengaruhi perilaku remaja tersebut, hal ini sudah banyak diteliti dan akan menyebabkan remaja tersebut menjadi malas, rasa pedulinya rendah, kadang suka jahil ke siapapun, dan remaja akan menjadi membantah jika dimintai tolong atau diperintah, lebih memilih untuk bermain *PUBG Mobile* di rumah, remaja juga akan memperlihatkan emosi nya yang kesal dan pemaarah ketika bermain *PUBG Mobile* diganggu oleh orang-orang yang ada di dekatnya (Syifa et al., 2019)

Penelitian ini menunjukkan proses *Agitated Withdrawal* di mana emosi yang tidak menyenangkan seperti kemarahan dan kecemasan muncul ketika aktivitas *game online* remaja berkurang atau terhenti, dan konflik muncul ketika mereka tidak dapat bermain *game online*, menjelaskan banyak perilaku buruk orang yang diwawancarai. Alasan munculnya bicara kasar, emosional, dendam saat memainkan *game online* khususnya *PUBG Mobile* adalah untuk menunjukkan kekecewaan ketika tidak memainkan *game* tersebut hingga menimbulkan emosi yang kurang baik.

3.3 Usaha Orangtua Dalam Mengurangi Waktu Bermain

Orang tua remaja membutuhkan pembatasan untuk anaknya bermain *PUBG Mobile*, karena ada sebagian dari remaja ketika memainkan *PUBG Mobile* mereka tidak mau diganggu karena hal itu akan membuat emosi mereka akan naik.

*“biasanya cara saya buat mengurangi atau mengatasi anak saya main itu kadang saya kasih nasihat, tapi kadang ngga diperhatiin malah cuek terus malah fokus ke *PUBG Mobile* nya. Pernah juga udah di kasih nasihat ngga diperhatiin makanya pernah saya sampe main tangan ke dia karena saking sebalnya saya karena susah dikasih tau biar dia nya mau dengerin mas”* (wawancara dengan SU, tanggal 1 September 2023)

Hal yang peneliti dapat saat menjalankan observasi tersebut adalah anak dari narasumber SU ketika bermain *PUBG Mobile* tidak mau diganggu oleh orang didekatnya termasuk orang tua dan saudaranya sendiri. Observasi yang dilakukan peneliti memperlihatkan sikap pengawasan dari orang tua dengan cara membatasi sampai di titik mengambil hak remaja tersebut yaitu diambil *handphone* nya agar tidak bisa bermain lagi

Observasi yang dilakukan peneliti terhadap anak dari narasumber SU memperlihatkan respon yang lumayan lambat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan sampai di titik narasumber

tidak fokus melihat ke peneliti ketika ditanya. Ketika ditanyai oleh orang tua narasumber melakukan hal serupa dan tidak melihat ke arah orang tua nya. Dapat disimpulkan efek yang di tunjukkan oleh bermain *PUBG Mobile* dapat merubah karakter remaja yang semula baik malah menjadi sebaliknya.

Usaha narasumber SU yang dilakukan adalah memberi nasihat dan orang SU bermain tangan supaya anak dari narasumber su ini mau mendengarkan orang tua nya, sama dengan halnya narasumber AS dan AA, orang tua mereka juga mulai untuk meminta anaknya mengurangi bermain *PUBG Mobile*.

3.4 Remaja dan Perilaku Bermain

Hasil wawancara dari peneliti dengan narasumber tentang sikap/perilaku remaja memainkan *game PUBG Mobile* memperlihatkan ketika remaja tidak memainkannya mereka merasa bosan sampai mereka ingin terus memainkannya dan melupakan belajar untuk lebih memilih bermain *game*

“Ngerasa bosen aja misal aku ngga main PUBG Mobile mas soal e udah kecanduan, biasanya aku main game dulu baru belajar” (wawancara dengan anak dari AA, tanggal 20 Oktober 2023)

Berdasarkan observasi dari peneliti, ketika bermain *game* remaja memperlihatkan sikap yang tidak sewajarnya dilakukan misalnya emosi karena saat bermain remaja tersebut kalah dan sampai melempar *handphone* mereka.

Sikap/perilaku remaja ketika bermain *PUBG Mobile* terlihat fokus mereka lebih intens di *handphone* dan tidak mengobrol apapun dengan orang tuanya.

“Ngefek mas, maka dari itu aku coba ganti jadwal mainnya. Tapi kadang kasihan kalau ngga main PUBG Mobile, terus biar bisa ngurangin jam mainnya biar belajar jadi yang utama baru main game” (Wawancara dengan AS, tanggal 28 Oktober 2023)

“Ngefek mas, kalau mereka main terus nilai udah pasti turun, jadi harus pelan pelan ngasih tau nya soal e kalau disuruh berhenti main kadang marah” (Wawancara dengan SU, tanggal 28 Oktober 2023)

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti, menunjukkan anak dari narasumber 1,2, dan 3 ketika bermain *PUBG Mobile* di rumah maupun sebaliknya bersama teman mereka sangat berbeda. Ketika bermain sendiri, remaja lebih fokus ke *game* nya, remaja juga tidak akan

memperhatikan sekitarnya. Jawaban pendek dengan berarti menolak terlihat ketika remaja mendapatkan teguran untuk tidak melanjutkan bermain.

Ketika mendapatkan kemenangan ataupun kekalahan, rasa kesal dan emosi akan dirasakan oleh remaja tersebut. Anak dari narasumber 1 menunjukkan ekspresi dengan cara melempar handphone dan teriak sangat keras tapi ketika remaja tersebut mendapatkan kemenangan rasa senang dan tertawa yang akan mereka dapatkan.

Berbeda dengan anak dari narasumber 2 dan 3 ketika bermain dengan temannya, remaja tersebut akan memperlihatkan ekspresi kemenangan ketika bisa saling bantu ketika bermain, misal salah satu dari mereka mendapatkan kekalahan maka dia akan memperlihatkan rasa kesal dan marah di dalam *game* itu sehingga salah satu dari mereka akan mengatakan kata kasar kepada teman mereka dan pernah juga bermain tangan contohnya memukul karena mereka penyebab kekalahan nya tapi kalau mereka menang, remaja tersebut akan merasa senang dan merasa bangga dengan dirinya.

3.5 Pembahasan

Penarikan diri yang diperbuat oleh pemain *game online* apalagi remaja usia 13-15 tahun Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam hal Social Anxiety and Withdrawal adalah suatu perasaan takut dalam lingkungan sekitar atau kondisi yang menyebabkan sifat agresif, dan sifat malu terlihat secara jelas karena timbul perasaan tidak nyaman (Ramadani, 2018).

Selain itu, *Withdrawal* juga mengacu pada penarikan diri sementara jangka panjang, yang mencakup terputusnya semua hubungan sosial dan interaksi dengan lingkungannya, dan ada rasa kekurangan dalam hubungan sosial antara keluarga maupun rekan saat berada di kondisi ini dapat menyebabkan hubungan antarpribadi dan sosial menjadi kurang baik di mata masyarakat secara umum (Morese et al., 2020). Remaja lebih memilih menghindari interaksi dengan orang lain karena terlalu sering bermain, maka dari itu remaja menarik diri dari lingkungan sekitarnya.

Penarikan diri termasuk dalam konteks penarikan sosial yang bertumpu pada sifat mengurung diri saat berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang belum dikenal, jenis penarikan sosial yang pertama adalah *Solitary passive* (sikap menghindar dari lingkungan nya lalu menjaga jarak dengan orang lain) dan sikap diam atau acuh tak acuh atau perilaku menghindari komunikasi karena rasa cemas yang disebabkan tidak sanggup untuk mengatur emosional (Burgess, Rubin, Cheah, & Nelson, 2005). Sikap ini mengacu dari remaja yang tidak mau diganggu waktu bermain *PUBG Mobile* dan terlihat menghindari kegiatan melarang dalam hal bermain apalagi oleh orang tua dan hindari bermain sendiri, komunikasi remaja dengan orang lain sehingga remaja tidak susah untuk meluapkan emosi dan tidak dapat dikendalikan.

Seiring berjalannya waktu, upaya orang tua untuk mengendalikan penggunaan *game* yang melebihi batas saat masa remaja menimbulkan efek negatif, karena hal ini mampu menurunkan kemampuan fokus dan meningkatkan kemampuan remaja dalam melakukan berbagai hal yang perlu dilakukan remaja tersebut. Artinya, orang tua yang berpengetahuan lebih berupaya untuk mengajak anak-anak mereka menggunakan *game*, seperti mengurangi intensitas bermain dan menasihati remaja tersebut saat bermain *game*.

Akses internet untuk bermain *game* mengungkap segala sesuatu yang tidak boleh dialami oleh anak muda (Chusna, 2017). Fakta bahwa generasi muda mulai menggunakan *handphone* saat bermain *game* yang seharusnya tidak mereka akses berdampak negatif terhadap generasi muda dan menyebabkan mereka tidak dapat hidup berdampingan dengan baik dengan lingkungannya. Kekuatan penggunaan *game* mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perilaku komunikasi (Gifary, 2015), sehingga mempengaruhi psikologi remaja terutama masalah kepercayaan diri dan perkembangan fisik.

Penarikan diri menjelaskan adanya komponen kecanduan online, yaitu dampak pertama adalah kurangnya kontrol saat memainkan *PUBG Mobile*. Misalnya seperti mengutamakan *PUBG Mobile*, meluangkan lebih banyak waktu lagi untuk memainkan *game* tersebut, dan tidak mudah menurunkan intensitas bermain. *Agitated Withdarawal* adalah timbulnya emosi tidak mengenakkan misalnya kemarahan, kecemasan, dan konflik akibat berkurangnya atau terhentinya bermain *game online*, kemudian terjadi saat tidak bisa memainkan *game online* (Virilia dan Setiadji, 2017),.

Consequences adalah seseorang kehilangan kendali atas dirinya saat memainkan *game online*, misalnya mengutamakan untuk memainkan *game online*, menambah intensitas jam memainkan *game online* saat pertama memainkan *game* tersebut, dan susah mengurangi intensitas memainkan *game* yang dimainkan, konflik dalam aktivitas, problem antar manusia (Virilia dan Setiadji, 2017). Ketika remaja acuh terhadap pergantian pakaian, makan, dan aktivitas mengganggu lainnya saat bermain. Ketika anak muda tidak memainkan *game online* maka mereka akan merasa bosan dan mengungkapkan kemarahannya kepada orang lain. Ketika mereka memainkan *game online*, remaja akan lupa berhubungan dengan lingkungannya dan melakukan kegiatan seperti belajar, makan dan minum, remaja akan memasuki rasa dunia milik sendiri dan aktivitasnya menjadi lupa (Paremeswara dan Lestari, 2021).

Salah satu alasan mengapa remaja lebih mengutamakan bermain *game* dibandingkan aktivitas di rumah adalah sulitnya membatasi waktu bermain remaja. Jika remaja tidak bermain *game* maka akan timbul rasa bosan pada diri remaja yang akan menimbulkan konflik pada diri mereka, seperti remaja gampang marah dan memperlihatkan emosi remaja, akan terjadi juga

permasalahan interpersonal antara remaja dan orang tua. (Saniyyah, Setiawan dan Ismaya, 2021).

Penarikan diri remaja pada saat bermain *game* dan kurang baiknya pergaulan dengan lingkungan sekitar akan menyebabkan remaja menjadi pendiam dan tidak mau diganggu oleh orang disekitarnya, serta perilaku remaja akan terganggu dan tidak nyaman atau kadang mudah tersinggung. Hal ini menyebabkan mereka menjaga diri sendiri dan karena generasi muda terlalu sibuk bermain *game* sehingga tidak memperhatikan segala sesuatu yang ada di hadapan mereka (Flisher, 2010).

Remaja akan menghabiskan lebih sedikit waktu bersosialisasi dengan keluarga dan jarang berkomunikasi, mereka akan menikmati bermain *game* di *handphone* mereka dalam waktu yang lama hingga melupakan semua kegiatan di lingkungan seperti makan, dan minum, belajar, memainkan *game* bersama rekan-rekannya dan jarang bersosialisasi dengan orang lain di sekitar karena kecanduan lebih mungkin terjadi ketika generasi muda bermain *game* (Lebho et al., 2020)

Bermain *game* juga dapat mempengaruhi pikiran remaja, terutama dalam hal perkembangan emosi. Remaja yang bermain berkembang secara emosional dan menjadi pendiam dan agresif. Kedisiplinan juga dipengaruhi oleh hilangnya keinginan remaja untuk menunaikan tanggung jawab akibat terlalu banyak bermain *game*, mengabaikan kewajiban agama, dan mempersingkat waktu belajar (Syifa et al., 2019), termasuk memukul *handphone* dan berteriak ketika mereka menerima peringatan tentang waktu bermain, mereka ditolak.

Agitated Withdarawal adalah ekspresi emosi yang kurang baik seperti kemarahan dan kecemasan akibat mengurangi atau menghentikan aktivitas *game online* dan konflik yang timbul karena tidak bisa bermain *game online* (Virilia dan Setiadji, 2017). Munculnya perasaan marah dan perilaku marah, waktu yang dihabiskan remaja setiap hari untuk bermain *game* menyisakan sedikit waktu untuk melakukan aktivitas seperti makan, minum, belajar, dan berinteraksi dengan orang lain. Karena remaja memiliki pemikiran yang berbeda di rumah, mereka juga berperilaku berbeda saat bermain di rumah dan di luar. Remaja suka mengendalikan emosinya saat bermain, sedangkan di luar, remaja menunjukkan seluruh emosinya karena tidak dikendalikan oleh orang tuanya dan bebas melakukan apa pun yang diinginkannya.

Agitated Withdrawal (penarikan bersifat perasaan takut), munculnya perasaan sikap agresif artinya sifat agresif bisa merugikan orang lain. Sikap agresif adalah pelepasan emosional menjadi respons terhadap kegagalan pribadi, yang diungkapkan dalam kata-kata (verbal) dan

tindakan (non-verbal), yang diungkapkan ke dalam hal penghancuran orang atau benda dengan sengaja (Santrock dalam Windi, 2017).

Menurut psikolog Douglas Jewish dan Craig Anderson yang menjelaskan potensi kekerasan dalam *game online* menyebabkan perilaku kekerasan di kalangan anak muda, temuan tersebut berarti bahwa *game online* berujung pada kekerasan yang mengarah pada sikap agresif, maupun meneriakkan kata-kata kotor media sebelumnya, *game online* pada dasarnya dipandang sebagai salah satu bentuk hiburan, namun jika berlebihan menyebabkan berubahnya sikap menjadi ekstrem seperti kemarahan, bahkan pemukulan (Yahudi dalam Erfan dan Anderson, 2015)

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti juga menjelaskan bahwa bermain *game PUBG Mobile* menunjukkan perilaku kekerasan yang membuat orang tidak nyaman, terkait dengan kata-kata yang terkait dengan bermain *game online* dan perilaku kekerasan jika terjadi penarikan diri. Berdasarkan (Buss dalam Faizatul, 2014) Hal yang berpengaruh terhadap sikap kekerasan: gen, kemarahan (ketika emosi, ada rasa akan menyerang, memukul, menghancurkan atau melempar sesuatu, dan ada berfikiran untuk tindak kriminal). Jika sikap ini dikendalikan, perilaku kekerasan akan terjadi, mengatasi kerentanan perilaku agresif adalah cara seseorang merespons frustrasi, persaingan sosial (perilaku agresif yang terjadi akibat persaingan sosial, misalnya persaingan antarpribadi).

4. PENUTUP

Berdasarkan data yang dikumpulkan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa remaja yang menghadapi gejala penarikan diri di sekolah menengah pertama antara usia 13 dan 15 tahun menjadi lebih serius terhadap *game online*, dan bahwa remaja memilih untuk bermain game daripada bermain game online berdasarkan hasil dari lapangan, peneliti lewat proses observasi, dokumentasi maupun interview. Remaja meminta uang sembari melakukan kegiatan lain guna mendapatkan *voucher* untuk memainkan *game*. Tindakan diluar bata saat memainkan *game online* merupakan cara orang mengabaikan jawaban. Survei menunjukkan, pertanyaan peserta mengungkapkan hal berikut: Remaja akan mengabaikan aktivitas normal di rumah, seperti mengganti pakaian, makan, dan hal-hal lain yang mengganggu. Saat anak muda bermain *game*, mereka juga kehilangan kendali atas emosinya. Remaja merasa memiliki dunia sendiri dan mereka memperlihatkan semua kegiatan yang harus mereka perbuat contohnya belajar, menolong orang tua nya, dan bermain bersama remaja sebaya nya dan lain-lain.

Proses *Agitated Withdrawal* di mana emosi yang tidak menyenangkan seperti kemarahan dan kecemasan muncul ketika aktivitas *game online* remaja berkurang atau terhenti, dan konflik

muncul ketika mereka tidak dapat bermain *game online*, menjelaskan banyak perilaku buruk orang yang diwawancarai. Alasan munculnya bicara kasar, emosional, dendam saat memainkan *game online* khususnya *PUBG Mobile* adalah untuk menunjukkan kekecewaan ketika tidak memainkan game tersebut hingga menimbulkan emosi yang kurang baik.

Penelitian ini mempunyai keterbatasan dalam hal terbatasnya metodologi, observasi, dan keterbatasan interview sehingga menyulitkan peneliti dalam menemukan banyak cara untuk mendownload game online. Temuan penelitian ini berbeda dari konsepnya, menyoroti satu jenis pengunduhan, dan jumlah penarikan majalah oleh siswa sekolah menengah sangat kecil. Penelitian selanjutnya diharapkan menggali lebih banyak sumber dan informasi untuk diunduh guna meningkatkan hasil penelitian. Diharapkan penelitian-penelitian lain dapat dirancang lebih lanjut pada tahap pencatatan dan pengumpulan data agar peneliti dapat berbuat lebih baik lagi nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

Amilin, F., & Lukitaningsih, R. (2014). Penerapan Konseling Kelompok Kognitif Perilaku Untuk Menurunkan Kecenderungan Menarik Diri (Withdrawl) Pada Siswa Kelas X MIA 4 SMA NEGERI 1 Mantup Lamongan. *Jurnal BK Unesa. Volume 04 Nomer 03 Tahun 2014, 04(03)*, 156–165.

Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif. *Teknologi Pendidikan, 10(1)*, 46–62.

Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming Addicts in Treatment. *International Journal of Mental Health and Addiction, 11(2)*, 149–161. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9405-2>

Biggs, B. K., Vernberg, E. M., & Wu, Y. P. (2012). Social Anxiety and Adolescents' Friendships: The Role of Social Withdrawal. *Journal of Early Adolescence, 32(6)*, 802–823. <https://doi.org/10.1177/0272431611426145>

Birsen, H. (2018). Silver Surfers and New Media: Experiences, Thoughts and Observations of Elder People about Internet. *European Journal of Social Sciences, 1(3)*, 85. <https://doi.org/10.26417/ejss.v1i3.p85-97>

Burgess, K. B., Rubin, K. H., Cheah, C. S. L., & Nelson, L. J. (2005). Behavioral Inhibition, Social Withdrawal, and Parenting. *The Essential Handbook of Social Anxiety for Clinicians.*, 99–120. <http://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&PAGE=reference&D=psyc4&NEWS=N&AN=2005-04991-006>

Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics, 5(1)*, 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>

Gayatri, W. (2013). Penentuan Harga Jual Produk Dengan Metode Cost Plus Pricing Pada Pt.Pertani (Persero) Cabang Sulawesi Utara. *Emba Issn 2303-1174, 1(4)*, 1817–1823. ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/article/viewFile/3388/2931

Grooten, J., & Kowert, R. (2015). Going Beyond the Game: Development of Gamer Identities Within Societal Discourse and Virtual Spaces. *Loading: A Journal of the Canadian Game Studies Association, 9(14)*, 70–87.

Kasih, A., & Hambali, A. (2018). Gambaran Motivasi Remaja Social Withdrawal Pada

Usia Sekolah Menengah Pertama. *Psymphatic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 6(2), 951–965.
<https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2212>

Kim, S. J. (2017). *Copyright by Se Jin Kim 2017*.

Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Koseling Gusjigang*, 3(1), 97–103.
<http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>

Mkpojiogu, E. O. C., Sherriff, G., Hussain, A., & Hashim, W. (2020). Comparing the performance of players unknown battle ground (PUBG) mobile app on iphone x and samsung s9 plus smartphones. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 320–325.

PER-01/PJ/2017, N. (2017). No Titleسلطنه عمان. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

Rizki, D. A., Sulastri, S., & Irfan, M. (2015). Pemenuhan Hak Partisipasi Anak Melalui Forum Anak Dalam Implementasi Kebijakan Kota Layak Anak Di Kota Bandung. *Share : Social Work Journal*, 5(1), 11–14. <https://doi.org/10.24198/share.v5i1.13085>

Saputra, R. (2016). Efek game online terhadap kreatifitas berpikir anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari. *Journal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 1(3), 1–16.

Saputra, R. D. (2019). *Moral disengagement pada player pubg*.
http://eprints.ums.ac.id/74081/9/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

Setiaji, S., & Viirlia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, 9(2), 93–101.

Spears, R. (2017). Social Identity Model of Deindividuation Effects. *The International Encyclopedia of Media Effects*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.1002/9781118783764.wbieme0091>

Sukmaningtyas, W. F. (2017). Penggunaan Jejaring Sosial pada Perilaku Perundungan Siber Remaja di Smk Negeri 1 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 5(1), 170–180.

Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261.
<https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>