

## BAB IV

### PENUTUP

#### 1. Kesimpulan

Komunikasi interpersonal yang secara generik melibatkan dua orang berjalan dengan baik. Para pemain yang sudah diindikasikan mengalami kecanduan game online dengan tingkat yang rendah tersebut memiliki intensitas komunikasi interpersonal yang tinggi. Dimana para pemain dapat mengontrol dan menyesuaikan diri mereka saat melakukan komunikasi secara interpersonal. Para pemain yang sudah mengalami kecanduan game online *Mobile Legends* tetap terbuka dan dapat menghargai orang lain saat melakukan sebuah komunikasi interpersonal. Bahkan mereka dapat berempati satu sama lain, dengan teman, orang tua dan orang disekitarnya. Mereka tetap menjalankan kegiatan yang sudah semestinya dilakukan seperti kegiatan sekolah.

Para pemain game online *Mobile Legends* dapat mengontrol emosi mereka dengan cukup baik. Mereka melakukan komunikasi interpersonal dengan individu lain dengan intensitas yang tinggi, karena mereka dapat memberikan dukungan dan juga mendengarkan individu yang lain dengan baik. Para pemain yang sudah mengalami kecanduan tersebut juga tetap memiliki motivasi untuk meningkatkan kemampuan yang saat ini mereka miliki agar dapat bersaing dengan para pemain lain.

## **2. Saran**

### **A. Saran Praktis**

Peneliti memilih para pecandu *game online Mobile Legends* untuk melihat peranannya terhadap komunikasi interpersonal mereka. Hal ini dapat menjadi pelajaran untuk para pemain *game online* yang lainnya agar tetap memiliki komunikasi interpersonal yang baik. Pada kedepannya para pecandu *game online* diharapkan untuk tetap dapat mengontrol emosi mereka dengan baik dan tetap terbuka kepada orang sekitar.

### **B. Saran Akademisi**

Kemudian untuk penelitian selanjutnya, diharapkan adanya penelitian di bidang komunikasi untuk mengetahui peranan kecanduan *game online* terhadap kesehatan mental para pemain dan hubungannya dengan komunikasi interpersonal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher).
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2007). Hasil Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. *APJII*.
- Chang, S.-L., & Chen, C.-Y. (2008). An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. *Asian Journal of Health dan Information Science*, 3(1-4).
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. (T. K. Kartono, Ed.). Jakarta: Rawajali Pers.
- Detria. (2013). *Efektivitas Teknik Manajemen Diri untuk Mengurangi Kecanduan Game online*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Danim, Sudarwan. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: Pustaka Setia
- Devito, J. (1997). *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Professional Books.
- Fauziah, E. R. (2013). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU ANAK SMP NEGERI 1 SAMBOJA. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3).
- Ghuman, D., & Griffiths, M. (2012). A Cross-Genre Study of Online Gaming. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 2(1), 13-29.
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi Intrapersonal dan Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Kanisius.
- Jahn-Sudmann, A., & Stockmann, R. (2008). *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*. New York: Palgrave Macmilan.
- Latubessy, A., & Jazuli, A. (2017). Analisis Model Penelusuran Backward Chaining dalam Mendeteksi Tingkat Kecanduan Game pada Anak. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 5(4), 129. D
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pieter, H. Z. (2017). *Dasar-Dasar Komunikasi bagi Perawat*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Pratama, K. R. (2022). Kominfo Klaim Industri Game di Indonesia Semakin

Moncer. *kompas.com*.  
<https://tekno.kompas.com/read/2022/10/15/17000057/kominfo-klaim-industri-game-di-indonesia-semakin-moncer>

Pratiwi, E. (2017). *Skripsi Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Rokom. (2018). Inilah Dampak Kecanduan Game Online. *Rokom*. Diambil Januari 15, 2023, dari <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20180706/4226605/inilah-dampak-kecanduan-game-online/>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1((1)).

Universitas Stekom Pusat. (2020). Mobile Legends: Bang Bang. *Ensiklopedia*.

Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2010). Internet Addiction or Excessive Internet Use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 277–283.

West, R., & Turner, L. H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

## LAMPIRAN

### TRANSKRIP HASIL WAWANCARA

P : Peneliti, N1 : Narasumber 1 , N2 : Narasumber 2, N3 : Narasumber 3

1. P : Sejak kapan kalian kenal dan mulai bermain Game Mobile Legends ?  
N1: Kalau kenal game MLnya dari kelas 4/5 SD, tapi dalam jangka waktu yang lama itu saya pernah berhenti bermain ML.  
N2: Untuk saya sendiri saya mulai bermain ML itu sejak tahun 2018 awal dan berawal dari diajak oleh teman untuk bermain game. Kalau untuk bermain MLnya sampai sekarang masih konsisten, tapi sempat hiatus/berhenti sebentar.  
N3: Untuk saya, mulai main Mobile Legends sekitar tahun 2018, dulu sering banget main tapi sekarang ini bermain kalau ada temen yang mengajak.
2. P : Semenjak kalian kenal Mobile Legends, kalian jadi harus setiap hari bermain game ML ?  
N1 : Kalau aku sih pas awal-awal main ML itu semangat banget, bisa main sampai jam 2 pagi/lebih, bahkan sampai nggak tidur, tapi untuk sekarang udah sedikit berkurang karena mulai bosan dengan gamenya tapi untuk sekarang main game ML paling setiap hari 1-2 game aja.  
N2 : Untuk saya sendiri, intensitas permainan ML saya dari dulu sampai sekarang sebenarnya masih sama tapi seiring berjalannya waktu karna sekarang juga udah kelas 11 sedikit mengurangi waktu bermain karena kesibukan.  
N3: Kalau untuk saya, dulu awal sering banget main dan sampai sekarang juga masih sering main.
3. P : Berapa durasi kalian untuk bermain game ML dan gimana frekuensinya dalam seminggu atau perhari ? setiap minggunya nambah atau enggak waktunya?

N1 : Untuk waktu bermain game kalau aku sih tergantung keinginan dan kesibukannya kak, kalau misal lagi pengen dan ada temen yang ngajakin itu sering banget main sehari sekitar 2-3 jam, tapi kalau pas lagi capek ya jadi nggak sempet main.

N2: Kalau main ML itu habis pulang sekolah bisa langsung main ML sampai malem, apalagi pas libur itu dari pagi sampe malem main ML terus, tapi kalau pas lagi sibuk dalam waktu seminggu itu nggak full bermain terus tergantung ada temen yang ngajak untuk main atau engga dan tergantung keinginan.

N3 : Kalau dari saya perharinya sekitar 30 menit sampai 1 jam, tapi kalau *weekend* dan libur itu bisa lama apalagi kalau ada temen buat main bareng yang lagi dateng ke rumah. Kalau *weekend* dan libur biasanya main dari sehabis maghrib sampai jam 11 malem, jadi kira-kira bisa sampai 5 jam.

4. P : Ketika kalian tidak bermain game Mobile Legends, merasa ada yg kurang nggak ?

N1 : Kadang kalau misal kan nggak sibuk atau capek sehari nggak buka mobile legend tuh kayak mau ngapain, bingung, pengen main dan ngajak temen buat main. Tapi karna udah mau kelas 3, jadi sedikit mengurangi dan mau buka ML itu rasanya males, dan mending buat ngerjain yang lain. Tapi kalau hari libur, atau ada temen dan saudara yang main ya intensitas buat main game MLnya naik lagi.

N2 : Untuk saya pribadi dari dulu kurang lebih sama, karena kalau nggak login game ML itu rasanya kurang afdol/aneh, tapi tidak bisa dipungkiri kalau intensitasnya sekarang berkurang, karena ada kesibukan lain. Tapi memang setiap harinya kalau nggak login ke gamenya itu kayak kurang, tapi sekarang lagi mikirin sekolah juga. Sedangkan untuk login game itu saya tetap lihat2 gamenya nanti bakalan update seperti apa, misal ada hero baru gitu juga nyobain dan tetep main paling enggak 1 atau 2 game.

N3 : Kalau saya, lihat temen yang rank/pangkatnya lebih tinggi saya jadi terpacu untuk main terus supaya pangkat saya lebih tinggi dari teman saya,

tapi terkadang kalau sibuk saya bisa mengesampingkan itu dan tidak terlalu obsesi terhadap pangkat ML saya. Apalagi kalau ada temen yang ngajak sih pasti main.

5. P : Selama kalian main ML, durasi dan frekuensi kalian semakin meningkat nggak ?

N1 : Kalau itu aku tergantung dari fasenya ya kak, kadang kalau sekolah gini pas lagi pengen banget main seminggu paling engga 2x main, kalau liburan dan gak ada kegiatan itu biasanya main sampai malam tapi mentok2 jam 1an pagi. Kan aku juga awareness sama diri sendiri , kalau main kelamaan dampaknya main kekita itu gimana semakin lama semakin sadar.

N2 : Kalau aku biasanya frekuensi untuk bermain itu tetep tinggi, pas ada ujian pun kadang masih tetep main, terutama hari libur panjang. Karena untuk sampai ke mitik itu kan susah ya kak, butuh perjuangan juga bareng temen-temen saling berkompetisi ngejar title. Tapi karna udah bermain terus tiap hari kalau pangkatnya udah tinggi gitu kayak tujuan buat goals nya kan udah tercapai semua jadi kayak udah males. Tapi ya semakin kesini semakin agak berkurang karena juga mikirin sekolah.

N3 : Kalau dari saya, kurang lebih pasti bermain setiap harinya. Tapi kalau misal bermain sampe larut malam bahkan tidak tidur itu ya jarang, karna sekolah dan nilai saya lumayan turun jadi frekuensi bermain saya menurun juga.

6. P : Setelah kalian sering main Mobile legends, kalian pernah ga punya masalah personal tentang game ML itu ke temen main , keluarga, temen sekolah ? Game itu jadi masalah gak sih ?

N1 : Kalau masalah yang gede banget sih nggak ada apalagi yang sampai berkelahi gitu. Paling masalah pas lagi main bareng sama tim terus kalah, pasti ada lah nyalahin satu sama lain tapi ya marahnya cuma sebentar aja, nggak yang sampe berhari2. Dan dihari berikutnya pasti mabar lagi baikan lagi,dan paling karna masalah mainnya ga bener ga fokus gitu2.

N2 : kalau saya agak lucu sih ini, karna game ini kan juga melibatkan mental, ya kadang semisal kalah atau dapet tim yang kayak kurang jago pasti kayak kesel tapi hal-hal yang kayak gitu itu mah udah biasa buat aku. Tapi pernah sih, kan aku ngejar title hero/pangkat nah didalam game in ikan aku tuh orangnya ambis focus banget buat mencapai goal yang aku pengen dimobile legends ini tapi ada temenku yang nganggep ini tuh just a game cuma main2 doang dan disitu sempat renggang sih tapi kita tetep main walaupun goals kita beda, dia cuma buat have fun sedangkan aku kayak ambis mau ngejar title.

N3 : kalau dari saya nggak ada masalah sih, cuma ada dampak negatif bagi saya tuh jadi gampang emosian dan sering berkata kasar.

7. P : Kalian kalau emosi karna main game, nah perasaan itu dibawa sampe real life nggak sih ?

N1 : kalau dibawa bisa jadi sih kalau emosi, tapi pas ada dilingkungan yang emang pas main game atau sama temen, kalau sama keluarga sih nggak pernah sampai emosi atau berkata2 kasar. Jadi tetep menyesuaikan tempat dan kondisi. Kalau sama temen2 sesama pemain ML ya kadang melakukan itu sih, emosi dan berkata kasar.

N2 : kalau untuk aku pribadi kalau pas dapet tim yang toxic atau ngehina2 sampe bawa2 agama gitu aku sebisa mungkin nggak nanggapi sih karna aku tipikal player/pemain yang daripada ikut2an berkata kasar mending benerin gameplay/cara bermain ku. Kadang yang bikin kena mental tuh pas lagi mabar atau turnamen gitu karna kita bener2 ketemu langsung sama orangnya, kan kadang omongan kasar mereka tu kan langsung kedengar jadi kadang masuk ke hati juga kalau emg ngata2in aku gitu.

N3 : kalau untuk saya di kehidupan ya tergantung lingkungannya, misal kalau sama temen2 sesama toxic yang biasa bercandaan aja tapi kalau di game MLnya kalau ada orang marah2 atau toxic gitu malah saya kompor2in biar tambah marah gtu.



8. P : Game ini mengganggu sekolah kalian secara personal nggak sih ?  
N1: kalau mengganggu belajar atau sekolah sih nggak begitu pengaruh, kana dari awal aku main ML gitu ya tetep sama aja jarang belajar dan nilainya ya jadi segitu-segitu aja. Karna dasarnya orangnya yang males.  
N2 : kalau untuk pengaruh ke nilai ga terlalu sih kak, bahkan enggak sama sekali. Tapi yang mempengaruhi tuh gimana kita ngontrol obsesi kita terhadap game ini. Asalkan tetep diimbangi antara main dan belajar, ya nilainya tetep aman.  
N3 : Kalau dari saya ya, dulu sih sebenarnya ga berpengaruh, tapi karena ada beberapa faktor dari sekolah saya jadi malah belajar, terus yaudah main game aja gitu.
9. P : Kalau main mobile legends ini bisa menghilangkan stress nggak ?  
N1: kalau emang pas jamannya ngejar rank/title malah kadang main ML itu justru nambah stress karena dapet tim yang mungkin kurang jago, kalah. Tapi kalau sekarang kalau pas lagi pengen main aja nih, missal juga lagi sedih gitu main 1/2x sama temen gitu kalau have fun ya jadi lumayan menghibur.  
N2 : Kalau aku, ML itu main tetep sebagai bentuk refreshin tapi kadang juga kalau dapet tim yang jelek atau kurang bagus ya kadang bikin stress, yang jelas kalau yang ga terlalu serius sih bisa jadi bahan buat refreshing.  
N3 : Kalau ada masalah entah dari sekolah atau apa gitu ya lumayan bisa untuk menghilangkan stress sih. Tapi kalau aku pelarian stres itu lebih ke kumpul sama temen gitu daripada main gamenya, jadi main game sambil main sama temen itu juga termasuk menghilangkan stres.
10. P : Kalian jadi orang yang penyendiri atau tetep punya ketertarikan dunia luar ?  
N1 : dari aku sendiri, mungkin ML itu malah berdampak positif pada aku sendiri, karena karena main ML aku jadi ikut komunitas dan ikut tournament2 gitu. Jadi bisa bertemu dengan orang2 baru gitu sih kak.

N2 : Kalau dari aku karena ML inilah aku jadi mikir buat explore lagi didunia MLnya, jadi kayak ikut lomba/tournament MLnya, join komunitas dan buat nyari2 temen. Justru karna game ini aku pengen kayak ketemu orang lebih banyak dan lebih jago biar bisa buat kompetisi.

N3 : kalau dari aku, dari ML itu lebih mudah berteman, karena dulu aku itu orangnya pemalu banget dan ada orang yang ngobrolin game ML ini saya ga kenal mereka terus saya nimbrung2 aja gitu sok asik, jadi bisa nambah temen.

11. P : Pernah nggak merasa cemas, ngga fokus, dan lebih pengen main game aja daripada ngobrol sama orang ?

N1 : aku sekali duakali pernah sih kak ngerasain kayak gitu , kayak pas pelajaran disekolah gitu kadang pengen ah pulang aja pengen main ML gitu. Tpi tidak sering dan tergantung perasaan aja, dan kadang tergantung gamenya, kalau ada update baru atau hero baru di game ML jadi pengen cepet2 main, padahal baru sekolah atau pergi gitu

N2 : kalau aku kondisional missal lagi pelajaran yang aku udah paham dan nggak penting menurutku aku jadi login ML aja gitu. Tapi ya harus bisa bedain mana game mana realita biar tetep teratur gitu.

N3 : kadang sih kayak gitu, tapi kalau disekolah malah nggak pernah mikir sampe kayak gitu, mungkin kalau disekolah cuma mikir tidur aja lah.

12. P : Kalau misalkan sama keluarga sama temen sempet ada kepikiran kayak gitu nggak kalian ?

N3 : kalau saya sih nggak ada kak

N1 : kalau aku sama temen tuh malah main bareng sekalian kak, apalgi kalau temennya main ML.

N2 : kalau sama temen ya malah main bareng, terus kalau buat keluarga ya meluangkan waktunya aja, jangan sibuk sendiri.

13. P : Kalian kalau main game lebih suka menyendiri atau sama temen ?

N1 : aku lebih suka mabar sih kak, karna ada obrolan gitu kalau sama temen. ga cuma main game aja. Tapi kadang kalau nggak ada temen yaudah main sendiri aja, nggak harus sama temen.

N2 : kalau aku sih, kalau sama temen bener2 moodboster atau lebih menyenangkan enak buat komunikasinya. Tapi terkadang aku lebih suka sendiri biar lebih fokus dan ga terganggu. Kalau saya emang kadang lebih suka main sendiri pejuang solo gitu, kalau sama temen ya cuma kayak sampingan kalau ga diajak yaudah nggak main sama temen. Jadi nggak papa main sendirian yang penting udah nyiapin mental.

N3 : kalau saya lebih suka main bareng apalagi kalau satu tempat gitu. Kalau saya lebih suka ngajak 1 temen dibanding sendiri

14. P : Kalian selama main ML terus gagal didalam game ML apakah jadi kesel?

N1 : mungkin jadi tempramen untuk beberapa waktu aja sih kak, missal gagal naik pangkat Mitik(tertinggi) 2-3 hari gitu udah balik biasa lagi. Kayak yaudahlah,

N2: kalau aku sendiri, kalau goals yang diinginkan ga tercapai sih kesel gitu, tapi kalau missal udah tercapai dari title dan pangkat gitu hal2 yang kayak gitu tu tergantung sih kak. Kalau lagi main serius nih terus kalah ya kesel juga tapi ya dibikin biasa aja sih kak, kadang udah nyiapin mental dulu kalau emang pas main bakalan kalah.

N3 : kalau dari saya, semisal nggak bisa naik pangkat karna kalah terus yaudah saya mikirnya besok masih bisa jadi yaudah aja gitu.

15. P : Setelah kenal main ML, untuk masalah pribadi kalian jadi terbuka tidak sama orang2 sekitar ?

N1 : kalau aku ML itu ga begitu pengaruh, kalau ada temen mau cerita ya ngobrol, kalau aku ada masalah pun ya kadang aku ceritakan ke temen, keluarga gitu2.

N2 : aku sama sih, juga ga melibatkan mobile legends dalam masalahku. Cuma kita kan cowo semua, ya ada kalanya cerita atau curhat ke temen

tentang uneg2 gitu, tapi karna sama2 cowok ya dipilih lagi yang harus diceritain sama enggaknya

N3 : kalau dari saya ga pengaruh, tapi game ML ini jadi pelarian apalagi kalau saya ada masalah tentang sekolah. Jadi main ML biar lupa sama masalahnya gitu. Tapi kalau soal nilai jelek, ya karna emang saya nggak belajar aja. Jadi pelarian game itu juga ga tentang semuanya sih kak, kadang2 aja.

16. P : Setelah bermain ML dan ada orang yg bercerita, apa tanggapan kalian ? dan masih tertarik tidak untuk mendengar cerita tersebut.

N1 : kalau tentang itu sih tetep menanggapi dengan baik ya kak, soalnya kan kita makhluk social yang tetep butuh orang lain jadi kalau ada temen atau saudara mau cerita ya tetep aku dengerin, kadang aku kasih saran. Jadi ya memaklumi dan menghormati aja, kadang juga mobile legends itu bikin kita happy gitu sih kak.

N2 : kalau semisal ada temen cerita atau saudara gitu tetep jadi prioritas sih. Semisal pas lagi main game terus mereka butuh ya aku nggak peduli kalau jdi afk, kalah dll. Jadi aku bisa mengesampingkan game ku gitu. Ya aku tetep menghargai , karena lebih penting menjaga hubungan sama temen daripada ngejaga gamenya.

N3 : kalau dri aku, misalkan ada temen patah hati atau masalah cinta terus cerita ke saya, saya malah ngajakin main ML aja daripada sedih2 atau galau gitu. Tapi kalau masalahnya serius ya saya dengerin cerita temen saya.

17. P : Semisal ada teman kalian yang menang lomba/turnamen gimana respon kalian dan merasa tersaingi nggak ?

N1 : ada sedikit keirian sih, tetapi kita harus tetep saling mendukung kan. Dan saya juga jadi termotivasi untuk bisa mengejar ketertinggalan itu.

N2 : saya merasa bangga sama teman saya, tapi saya menganggap bahwa itu hanya hoki semata, saya jadi termotivasi untuk mengalahkannya.

N3 : Mungkin kalau misalkan lawan difinal saya kalah saya akan memberikan pujian ke temen saya, atau terkadang kalau temen saya ngelock saya didalam game saya akan memberikan kata kasar tapi dalam konteks candaan saja.

