

***GAME ONLINE* DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM MILENIAL
DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI DUSUN KEKALEK
KECAMATAN PRINGGARATA LOMBOK TENGAH**



Oleh:

**Hamzah Fansuri
NIM: 200405004**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM**

2022

***GAME ONLINE* DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM
MILENIAL DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI
DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA
LOMBOK TENGAH**



**Pembimbing:
P I. Dr. Faizah, M.A.
P II. Dr. Moh. Fakhri, M.Pd.**

**Oleh:
Hamzah Fansuri
NIM: 200405004**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapat gelar Magister Komunikasi dan Penyiaran Islam**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MATARAM**

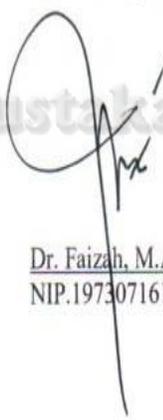
2022

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh: **Hamzah Fansuri**, NIM: 200405004 dengan judul, *GAME ONLINE DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM MILENIAL DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA LOMBOK TENGAH* telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji.



Perpustakaan UIN Matarani


Dr. Faizah, M.A.
NIP.197307161999032003


Dr. Moh. Fakhri, M.Pd.
NIP.196612311992031028

PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh: **Hamzah Fansuri**, NIM: 200405004 dengan judul, *GAME ONLINE DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM MILENIAL DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA LOMBOK TENGAH* telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pascasarjana UIN Mataram pada tanggal 2 Desember 2022.

DEWAN PENGUJI

Dr. Abdul Malik, M.Pd, M.Ag.
(Pimpinan Sidang/Penguji)

Tanggal: 16/01/2023

Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
(Penguji Utama)

Tanggal: 16/01/2023

Dr. Faizah, M.A.
(Pembimbing I/Penguji)

Tanggal: 20/01/2023

Dr. Moh. Fakhri, M.Pd.
(Pembimbing II/Penguji)

Tanggal: 19/01/2023

Mengetahui,

Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mataram



Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A.
NIP 197512312005011010

PENGECEKAN PLAGIARISME

UPT. TIPD UIN MATARAM
Plagiarism Checker Certificate

turnitin

No : TIPD/01/PLGX/0665/2022
Sertifikat ini Diberikan Kepada :
Hamzah Fansuri (200405004)
Dengan Judul Tesis :
GAME ONLINE DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM MILENIAL DALAM
PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA
LOMBOK TENGAH

Tesis tersebut telah Melakukan Uji Cek Plagiasi Menggunakan Aplikasi Turnitin
Similarity Found: 6%
Submission Date : 15-Nov-2022
Submission ID : 1954225842

UPTD UIN Mataram
NIP : 196812311998031014

**GAME ONLINE DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM
MILENIAL DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI
DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA
LOMBOK TENGAH**

**Oleh:
Hamzah Fansuri
NIM: 200405004**

ABSTRAK

Game online kini sudah tidak asing bagi kaum remaja muslim, semua berkat banyaknya *game center* yang menyediakan fasilitas untuk bermain, juga ketersediaan *gadget* yang semakin canggih yang dapat digunakan untuk mengakses *game*, kehadiran *game online* bagi *gamers* di Kekalek dinilai bisa memberikan hiburan dan menarik untuk dimainkan.

Ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif bertujuan menemukan apa motivasi *gamers* bermain *game online* serta bagaimana implikasinya pada perilaku komunikasi mereka. Penggalan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses penelitian berlangsung selama satu bulan, diawali dengan observasi selama beberapa bulan, melibatkan tujuh puluh informan lebih, terdiri dari warga, akademisi, tokoh masyarakat, *gamers* dan DKM.

Penelitian ini menemukan, *game online* bagi *gamers* di lokasi penelitian berimplikasi pada perilaku komunikasi yang dominan *negative*, semisal *slow respon*, *no respon*, bahkan *negative respon* ketika mereka sedang asik bermain *game online*. Ruang percakapan *game* kerap kali diwarnai dengan komunikasi yang kurang baik, yang terkadang tanpa sadar komunikasi semacam itu dihadirkan ke ruang percakapan yang lebih luas.

Tesis ini menyimpulkan, motivasi *gamers* bermain *game* bersifat intrisik dan ekstrisik, akibatnya *game online* kerap kali menjadi sesuatu yang lebih penting dari mengindahkan bahasa orangtua, perilaku komunikasi seperti di atas juga terjadi karena kegagalan komunikator memenuhi efektifitas komunikasi seperti yang dirumuskan *Stewart* dan *Sylvia*, serta adanya perbedaan sistem nilai yang dianut oleh *gamers* dan orangtua tentang *game online*.

Kata Kunci: *Game*, Perilaku, Remaja, Psikologi, Komunikasi

**THE ONLINE GAMES AND COMMUNICATION BEHAVIOR OF MILENIAL
MUSLIM TEENAGERS IN COMMUNICATION PSYCHOLOGI
CALPERSPECTIVE IN KEKALEK HAMLET,
PRINGGARATA DISTRICT,
CENTRAL LOMBOK**

By:

Name: Hamzah Fansuri

Student ID Number: 200405004

ABSTRACT

Online games are now familiar to Muslim juveniles, there are many game centers which provide facilities to play and the availability of increasingly sophisticated gadgets which can be used to access the games. The presence of online games for gamers in Kekalekis considered to be able to provide entertainment and be interesting to play.

This research was field research by using descriptive qualitative approach which aimed to find out what gamers' motivation to play online games was and what the implications are for their communication behavior. Data collection techniques were carried out by using observation, interview and documentation techniques. The research process was carried out for one month, started with observations for several months, involving more than seventy informants, consisting of residents, academics, community leaders, gamers and DKM.

The researcher found in this research that online games for gamers in the research location had implications for dominantly negative communication behaviors, such as slow responses, no responses, even negative responses when they enjoyed playing online games. The game conversation space was often characterized by poor communication, which sometimes this communication was presented without realizing to the wider conversation space.

The conclusions of this thesis were: gamers' motivation to play games is both intrinsic and extrinsic, as the result, online games often become something more important than heeding parental language is, communication behavior as above also occurs due to the failure of communicators to fulfill communication effectiveness as formulated by Stewart and Sylvia, and there are differences of value system followed by gamers and parents regarding the online games.

Keywords: Games, Behavior, Juveniles, Psychology, Communication

الألعاب عبر الإنترنت وسلوك الاتصال للمراهق المسلم من جيل الألفية من منظور علم النفس
الاتصالي

في قرية كيكاليك مقاطعة برينجاراتا لومبوك الوسطى

حمزة فانسوري

رقم التسجيل: 200405004

مستخلص البحث

أصبحت الألعاب عبر الإنترنت مألوفة الآن للمراهق المسلم، كل ذلك بفضل العديد من مراكز الألعاب التي توفر مرافق للعب، فضلا عن توفر الأدوات المتطورة بشكل متزايد والتي يمكن استخدامها للوصول إلى الألعاب، يعتبر وجود الألعاب عبر الإنترنت للاعبين في كيكاليك توفير الترفيه و مثيرة الاهتمام للعب.

هذه الأبحاث ميداني ذات منهج نوعي وصفي يهدف إلى معرفة دوافع اللاعبين للعب الألعاب عبر الإنترنت وكيف يؤثر ذلك على اتصالهم. استخراج البيانات باستخدام تقنيات المراقبة والمقابلات والتوثيق. استمرت عملية البحث لمدة شهر واحد، بدءا من الملاحظات لعدة أشهر، والتي شملت أكثر من سبعين مغبرا، بتألفون من المقيمين والأكاديميين وقادة المجتمع واللاعبين وDKM.

وجد هذا الباحث أن الألعاب عبر الإنترنت للاعبين في موقع البحث لها آثار على سلوكيات الاتصال التي كانت سلبية في الغالب، مثل الاستجابة البطيئة، وعدم الاستجابة، وحتى الاستجابة السلبية عندما كانوا يستمتعون بلعب الألعاب عبر الإنترنت. غالبا ما تتميز غرف محادثة الألعاب بضعف التواصل، والذي يقدمه أحيانا دون وعي إلى مساحة محادثة أوسع.

تخلص هذه الأطروحة إلى أن دافع اللاعبين لممارسة الألعاب هو دافع داخلي وخارجي، ونتيجة لذلك غالبا ما تصبح الألعاب عبر الإنترنت شيئا أكثر أهمية من الاستجابة بلغة الوالدين، وسلوك الاتصال كما هو مذكور أعلاه يحدث أيضا بسبب فشل التواصل في تلبية فعالية التواصل كما صاغها ستيوارت وسيلفيا، وكذلك الاختلافات في نظام القيم الذي اعتمده اللاعبون وأولياء الأمور حول الألعاب عبر الإنترنت.

الكلمات المفتاحية: لعبة، سلوك، المراهق، علم النفس، التواصل.



MOTTO

عن عبدالله بن عمرو قال: قال رسول الله صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: (خَيْرُكُمْ أَحْسَنُكُمْ أَخْلَاقًا)¹

Artinya, “Dari Abdullah bin amr ia berkata; Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: sebaik-baik orang diantara kalian adalah orang yang paling baik akhlaknya di antara kalian”.

Perpustakaan UIN Mataram

¹ al-Imâm al-Hâfîz Abî Isî Muhammad Ibn Isâ al-Tirmidzî, *Sunan al-Tirmidzî*, (Bairût: Dâr al-Gharbi al-Islâmî, 1996), jilid 3, 518.

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

1. Ayah tercinta H. Ahmad Syarifuddin (Alm) dan Bunda tercinta Lemek, aku bangga memiliki kalian yang telah mendidik, mencintai, menyayangi dan merawatku dari kecil sampai aku tumbuh menjadi dewasa seperti saat ini, terimakasih atas segala perjuangan yang telah dilakukan tanpa pernah mengenal kata lelah demi untuk masa depan dan pendidikanku, sehingga aku bisa meraih gelar Magister.
2. Semua kakak tersayang yang tak bosan-bosannya memberiku motivasi dan dukungan.
3. Terima kasih untuk semua guru-guru dan dosen-dosen atas ilmu yang dengan ikhlas telah diajarkan kepadaku.
4. Semua teman-teman seperjuangan di prodi KPI pascasarjana
5. Almamater pascasarjana UIN Mataram tercinta

Perpustakaan UIN Mataram

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah, Tuhan seru sekalian alam. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad, juga kepada keluarga, sahabat, dan semua pengikutnya. Aamiin.

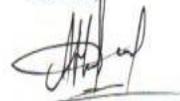
Penulis sangat menyadari bahwa proses penyelesaian tesis ini tidak akan sukses tanpa bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis memberikan apresiasi setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu, yaitu mereka antara lain:

1. Dr. Faizah, M.A. Sebagai pembimbing I dan Dr. Moh. Fakhri, M.Pd. sebagai pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan, motivasi, dan koreksi mendetail, terus-menerus tanpa bosan di tengah-tengah berbagai kesibukan beliau sehingga tesis ini bisa saya selesaikan;
2. Dr. Moh. Fakhri, M.Pd. Sebagai Ketua Prodi KPI Program Magister Pascasarjana UIN Mataram
3. Prof. Dr. H. Fahrurrozi, M.A. Selaku Direktur Pascasarjana UIN Mataram;
4. Prof. Dr. H. Masnun Tahir, M.Ag. Selaku Rektor UIN Mataram yang telah memberi tempat bagi saya untuk menuntut ilmu di UIN Mataram.
5. Dan seterusnya.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat balasan yang sebaik-baiknya dari Allah SWT. Dan semoga karya ilmiah ini bisa memberi manfaat bagi semesta. Aamiin.

Mataram, 18 November 2022

Peneliti,



Hamzah Fansuri

TRANSLITERASI ARAB-LATIN
KEPUTUSAN BERSAMAMENTERI AGAMA DAN MENTERI
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif		Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

C. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي...َ	Fathah dan ya	Ai	a dan i
و...َ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

D. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 0.4: Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ...ِ	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ي...ِ	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas

و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas
------	----------------	---	---------------------

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

E. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutahhidup
Ta' marbutahhidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".
2. Ta' marbutah mati
Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".
3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

F. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

G. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

H. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

I. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ - Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا - Bismillāhi majrehā wa mursāhā

J. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

K. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR ISI

KOVER LUAR	i
LEMBAR LOGO	ii
KOVER DALAM	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PENGUJI	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
PENGECEKAN PLAGIARISME	vii
ABSTRAK	viii
MOTTO	xi
PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR	xiii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiv
DAFTAR ISI	xxii
DAFTAR TABEL	xxvi
DAFTAR GAMBAR	xxvii
DAFTAR LAMPIRAN	xxviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Ruanglingkup dan <i>Setting</i> Penelitian.....	7
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	10
F. Kerangka Teori.....	14
1. <i>Game Online</i>	14
a. Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	16
b. Motivasi dalam Bermain <i>Game Online</i>	17
2. Perilaku.....	20

a.	Macam-Macam Perilaku	21
b.	Faktor yang Mempengaruhi Perilaku.....	22
c.	Psikologi dan Komunikasi	25
d.	Proses Komunikasi dalam Perspektif Psikologi.....	26
e.	Penggunaan Psikologi Komunikasi.....	27
3.	Remaja Muslim Milenial.....	29
1)	Batasan Usia Remaja.....	30
2)	Karakter dan Perkembangan Jiwa Keagamaan Remaja ..	32
G.	Metode Penelitian.....	36
1.	Pendekatan Penelitian.....	37
2.	Kehadiran Peneliti	38
3.	Lokasi Penelitian	38
4.	Sumber Data	40
a.	Data Primer	40
b.	Data Skunder	41
5.	Prosedur Pengumpulan Data	41
a.	Observasi	41
b.	Wawancara	42
c.	Dokumentasi.....	43
6.	Teknik Analisis Data	44
a.	Reduksi Data	45
b.	Penyajian Data.....	45
c.	Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	45
7.	Pengecekan Keabsahan Data	46
a.	Uji Kredibilitas	46
b.	Uji Transferabilitas.....	49
c.	Uji Dependabilitas	50
d.	Uji Konfirmabilitas	51
H.	Sistematika Pembahasan	51

BAB II PAPARAN DATA DAN TEMUAN	53
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	53
1. Sejarah Berdirinya Dusun Kekalek	53
2. Letak Geografis Dusun Kekalek	54
3. Fasilitas Umum Dusun Kekalek.....	55
4. Karakteristik Masyarakat Dusun Kekalek.....	56
5. Struktur Pemerintahan Dusun Kekalek	58
B. Perkembangan <i>Game Online</i> di Dusun Kekalek	59
1. Jumlah Pemain	60
2. <i>Game</i> yang Dimainkan	61
3. Fasilitas dan Oprasional <i>Game</i>	63
4. Waktu dan Tempat	64
C. Motivasi Para <i>Gamers</i> dalam Bermain <i>Game Online</i>	66
D. Implikasi <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Komunikasi <i>Gamers</i> ..	70
BAB III PEMBAHASAN	80
A. Motivasi <i>Gamers</i> dalam Bermain <i>Game Online</i>	80
1. Intrisik	83
a. Mencari Kesenangan	83
b. Mencari Hiburan	85
2. Ekstrisik.....	86
a. Lingkungan.....	86
b. Nilai Kompetisi	88
B. Implikasi <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Komunikasi.....	90
1. <i>Slow Respon</i>	91
2. <i>No Respon</i>	95
3. <i>Negative Respon</i>	97
BAB IV PENUTUP	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran	104

DAFTAR PUSTAKA 107
LAMPIRAN..... 109



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Data Pasilitas Umum Dusun Kekalek, 55.
Tabel 2.2 Data *Gamers* Dusun Kekalek, 62.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Pemerintahan Dusun Kekalek, 59.



Perpustakaan UIN Mataram

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Pemain *Game Online*, 109.
Lampiran 2 Jadwal Kegiatan Penelitian, 111.
Lampiran 3 Foto Wawancara *Gamers*, 112.
Lampiran 4 Foto *Gamers* Bermain *Game Online*, 114.
Lampiran 5 Foto Wawancara Masyarakat dan Orangtua *Gamers*, 116.
Lampiran 6 Lembar Konsultasi Bimbingan Tesis, 118



Perpustakaan UIN Mataram

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, bukan hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan.²

Pesatnya perkembangan teknologi membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Terjadinya ini dikarenakan perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuan baru yang sangat menakjubkan. Hal ini kemudian berimbas pada dunia industri yang berlomba untuk memproduksi teknologi informasi secara massal. Perkembangan dunia komputer dan komunikasi menjadi satu sehingga membentuk satu cabang ilmu baru yang sering disebut dengan istilah internet.³

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang artinya hubungan dari berbagai jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring dengan perkembangan

² Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* (Jakarta: Erlangga, 2003), 24.

³ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 2.

zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berupaya memanfaatkan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari⁴

Bahkan, internet saat ini bukan saja menjadi tempat bertemunya komputer dan pengguna komputer di seluruh dunia, tetapi juga menjadi tempat interaksi keduanya. Keberadaan aplikasi dan layanan web serta sosial media, memicu tumbuhnya interaksi sosial antar pengguna internet di dunia. Sebagaimana halnya di dunia nyata, interaksi sosial di internet ini, melahirkan masyarakat internet. Yang mana sejatinya masyarakat internet itu tidak mengenal adanya perbedaan baik suku, bangsa, agama, atau perbedaan lainnya secara fisik.⁵

Ditambah lagi, kehadiran internet telah berhasil memberikan banyak kemudahan bagi banyak sektor kehidupan manusia, seperti dakwah misalnya, di mana saat ini banyak kita temukan para juru dakwah yang memanfaatkan keberadaan internet sebagai salah satu media dalam berdakwah dengan cara membuat channel-channel youtube. Juga pendidikan, perdagangan dan tak terkecuali hiburan seperti misalnya *game online*. Bahkan ibu-ibu di kampung-kampung, kini mulai memanfaatkan keberadaan internet untuk memenuhi kebutuhan hidup, seperti memesan makanan, membeli pakaian dan lain sebagainya.

Namun demikian, kehadiran internet dewasa ini tidak hanya berhasil menyumbangkan banyak hal-hal yang positif, tetapi peneliti juga melihat adanya

⁴ Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), 20.

⁵ I Putu Agus Eka Pratama, *Komputer & Masyarakat* (Bandung: Informatika, 2021), 93.

sisi negatif yang ditimbulkan khususnya oleh *game online* bagi perilaku utamanya komunikasi dan perilaku keagamaan para remaja yang ada di dusun Kekalek kecamatan Pringgarata Lombok Tengah, seperti misalnya shalat tidak tepat waktu, dan malas untuk shalat berjamaah di masjid.

Di zaman modern ini, *game online* sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing di telinga kaum remaja. Dikarenakan begitu banyak *game center* yang tersedia, yang menyediakan fasilitas untuk bermain *game online*, ditambah lagi dengan adanya *gadget* atau *smart phone* yang semakin canggih dan bisa digunakan untuk bermain *game* baik secara *online* maupun *offline*.

Game online seperti *Clash of Clans* (C.o.C), *Mobile Legends* (M.L), *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG Mobile), dan juga *Free Fire* (F.F) merupakan *game* yang bisa dikatakan sangat digemari, sejak awal kemunculannya sampai dengan hari ini masing-masing *game* di atas kecuali (F.F) sudah tercatat didownload lebih dari 500 juta kali, hal itu bisa kita lihat pada mesin pencarian seperti *Play Store*. Sementara (F.F) di tempat yang sama juga tercatat sudah didownload lebih dari 100 juta kali.⁶

Kegemaran dalam bermain *game online* juga melahirkan perilaku yang kurang baik lainnya seperti yang terlihat pada remaja yang ada di lokasi penelitian, misalnya merokok sementara masih usia sekolah menengah atas (SMA), suka berbicara kotor atau kata-kata yang tidak terpuji seperti mengeluarkan sumpah serapah, kurang respek “telat merespon” ketika diajak

⁶ *Play Store*, diakses tanggal 17 Oktober 2022.

berkomunikasi terkadang tidak merespon bahkan puncaknya negatif respon terutama ketika mereka sedang bermain *game online*, keengganan atau adanya sifat malas dari para *gamers* untuk mengindahkan perkataan orangtua, ketika orangtua meminta tolong terlebih ketika mereka sedang asik bermain *game online*.⁷

Juga majelis-majelis pengajian yang diadakan kerap kali terlihat sepi dari antusias para *gamers*, dan lebih didominasi oleh para orangtua khususnya kaum ibu, seperti yang sering terlihat di majelis pengajian yang diadakan di masjid ataupun mushalla yang ada di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah. Di mana para *gamers*, lebih memilih bermain *game online* daripada hadir di majelis pengajian.⁸

Bukan tanpa alasan, *game online* bagi *gamers* yang ada di dusun Kekalek berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa remaja yang juga sebagai pelaku *game online* itu sendiri menyatakan:

“*Game online* seolah sudah menjadi kebanggaan tersendiri bagi kaum remaja yang jago dalam bermain *game online*, adanya pengakuan dari teman sejawat tentang kelihaihan dalam bermain *game online* itu memberikan kebanggaan tersendiri bagi pelakunya. Sehingga kerap kali dalam upaya memperoleh pengakuan itu, mereka dalam bermain *game online* seringkali lupa waktu, tak jarang dari mereka bermain *game online* sampai dini hari terkadang ada yang sampai pagi hari, bahkan ada yang demi hasrat bermainnya terpenuhi tak tanggung-tanggung mereka lebih memilih berhenti mondok untuk bisa bebas dalam bermain *game online* di rumah”.⁹

⁷ *Observasi*, tanggal 9, 13, dan 15 Juli 2022.

⁸ *Observasi*, tanggal 6, 20, Juli, dan *Wawancara*, jamaah pengajian tanggal 4, 5, September 2022.

⁹ *Wawancara*, dengan Agus Hidayat, tanggal 23 Maret 2022.

Perilaku yang semacam itu tentu bertentangan dengan yang semestinya, perilaku-perilaku komunikasi yang kurang terpuji itu tentu tidak bisa dibenarkan, terlebih ketika dihadapkan kepada dalil baik yang bersumber dari Al-Qu'an maupun Al-Hadits, yang keduanya diyakini sebagai pedoman hidup umat Muslim yang merupakan hakikat kebenaran ajaran Islam.¹⁰

Dalam Qur'an Surat Al-Isra' Ayat 23 Allah SWT, Berfirman:

فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيمًا

Artinya:

*“Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan janganlah kamu membentak mereka, dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia”.*¹¹

Sementara itu Rasulullah SAW, juga mengisyaratkan di dalam sabda beliau:

عن عبدالله بن عمرو قال: قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: (خَيْرُكُمْ أَحْسَبُكُمْ أَخْلَاقًا)¹²

Artinya:

“Dari Abdullah bin amr ia berkata; Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda: sebaik-baik orang diantara kalian adalah orang yang paling baik akhlaknya di antara kalian”.

Adanya kenyataan yang semacam itu mengundag ketertarikan peneliti untuk mengadakan penelitian lebih jauh lagi terkait dengan “*Game Online* dan

¹⁰ Ahmad Suganda, pengantar editor untuk *Studi Qur'an dan Hadis*, oleh Ahmad Suganda (Bandung: CV Pustaka Setia, 2018), v.

¹¹ Yayasan penyelenggara penterjemah/pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Medinah al-Munawwarah: Muamma' al malik fadh li tihiba'at al mush-haf asy syarif, 2001), 427.

¹² al-Imâm al-Hâfiz Abî Isâ Muhammad Ibn Isâ al-Tirmidzî, *Sunan al-Tirmidzî*, (Bairût: Dâr al-Gharbi al-Islâmî, 1996), jilid 3, 518.

Perilaku Komunikasi Remaja Muslim Milenial dalam Perspektif Psikologi Komunikasi Di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah”.

B. Rumusan Masalah

Dengan merujuk kepada latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Apakah motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*?
2. Bagaimanakah implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi para *gamers* yang ada di Dusun Kekalek?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini ialah:

- a. Untuk mengetahui secara lebih jelas, apakah motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*.
- b. Untuk mengetahui, bagaimana implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi *gamers* yang ada di Dusun Kekalek Pringgarata Lombok Tengah.

2. Manfaat

Peneliti berharap penelitian ini memiliki manfaat, baik secara praktis maupun teoritis.

a. Manfaat Praktis

- 1) Hasil penelitian ini, peneliti harapkan bisa menumbuhkan dan menambah kesadaran bagi para *gamers* khususnya yang ada di

Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata dalam berperilaku, terlebih dalam perilaku komunikasi dan keagamaan, serta masyarakat secara lebih luas, agar lebih menyadari implikasi yang diakibatkan oleh *game online* terhadap perilaku khususnya komunikasi para *gamers*.

- 2) Diharapkan pula hasil penelitian ini nantinya, bisa menjadi bahan masukan bagi para orang tua dan juru dakwah yang ada, dalam melihat fenomena yang sedang terjadi, khususnya implikasi *game online* terhadap perilaku para remaja muslim milenial yang ada di lokasi penelitian, sebagai upaya perbaikan bagi perilaku para *gamers* khususnya.

b. Manfaat Teoritis

- 1) Diharapkan hasil penelitian ini, bisa dijadikan sebagai salah satu telaah dalam penelitian lanjutan khususnya dalam bidang ilmu psikologi komunikasi.
- 2) Juga sebagai satu bahan kajian dalam upaya pengembangan penelitian, sebagai upaya memperkaya khazanah keilmuan khususnya dalam bidang ilmu psikologi komunikasi.

D. Ruang Lingkup dan *Setting* Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Guna memperjelas arah penelitian ini, maka peneliti merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup pembahasan pada penelitian ini yang meliputi subjek penelitian pada perilaku remaja muslim milenial, serta objek dalam

penelitian ini adalah para *gamers*, lingkungannya dan *game online* yang dimainkan oleh para remaja muslim milenial yang ada di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah.

Mengingat bahwa perilaku khususnya komunikasi dan keagamaan yang terlihat pada pribadi para *gamers* kurang begitu baik, maka peneliti berupaya untuk melihat secara lebih mendalam, kemudian hasil dari analisis temuan di lapangan diharapkan bisa menjadi bahan masukan baik kepada para juru dakwah yang ada, orangtua ataupun para *gamers*. Dan kemudian bisa diupayakan solusinya sebagai bentuk tanggung jawab orangtua dan juru dakwah terhadap medan yang menjadi garapan dakwah, sebagai satu upaya perbaikan terhadap fenomena yang sedang terjadi.

2. *Setting* Penelitian

Adapun yang menjadi *setting* pada penelitian ini adalah perilaku khususnya perilaku komunikasi para *gamers* yang ada di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah atas dasar pertimbangan salah satunya ialah, Dusun Kekalek adalah dusun yang terbilang cukup padat serta antusias penduduknya dalam menghadiri majelis-majelis pengajian oleh para orangtua khususnya kaum ibu cukup tinggi, ditambah lagi dengan kehadiran majelis pengajian yang tidak hanya satu.

Namun pada sisi yang lain, yang menarik untuk dicermati adalah perilaku dari kaum remajanya yang justru terlihat sebaliknya, di mana

mereka lebih memilih bermain *game online* daripada turut serta menghadiri acara pengajian yang ada, artinya ada kontra perilaku yang terjadi di tengah masyarakat yang religius.

Ditambah lagi dengan adanya polarisasi pergaulan yang terjadi di tengah-tengah kaum remaja yang menurut hemat peneliti disebabkan oleh *game online* dan menyebabkan terjadinya perilaku komunikasi mereka yang sedang tidak baik-baik saja, serta adanya fenomena masyarakat pedesaan yang sudah mulai terjangkau oleh teknologi moderen, artinya persentuhan masyarakat pedesaan khususnya kaum remaja yang sudah tidak asing lagi dengan teknologi moderen terutama *game online* dengan argumentasi untuk mengikuti tren, bahkan kemudian sampai membentuk kelompok *gamers* dengan nama Tastura Army dan beberapa kali mengadakan lomba tingkat dusun atau desa.¹³

Adakah kemudian perilaku yang semacam itu terjadi murni karena usia pertumbuhan remaja, di mana dikatakan bahwa: “usia remaja memang dikenal sebagai usia yang rawan. Remaja mengalami pertumbuhan yang pesat secara fisik, dan sudah menyamai fisik orang dewasa. Namun, pesatnya pertumbuhan fisik itu tidak diikuti secara seimbang oleh pertumbuhan psikologis mereka. Kondisi seperti itulah yang menyebabkan

¹³ Iwan, eks *gamer*, 17 Oktober 2022.

remaja mengalami kelabilan”¹⁴. Sehingga menyebabkan mereka mudah untuk dipengaruhi, atau justru malah diperparah dengan minimnya pengawasan dari orangtua.

Hal inilah yang kemudian menghadirkan ketertarikan peneliti untuk mengadakan penelitian di lokasi ini, yang selain bertujuan untuk mengetahui secara lebih jelas apa yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*, juga untuk melihat bagaimana implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi para *gamers* yang ada.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti hadirkan sebagai bahan perbandingan dan untuk menjaga arah penelitian ini menjadi lebih terarah, dan tidak terlampaui jauh dari konteks yang diinginkan sesuai dengan permasalahan yang dihadirkan dalam rumusan masalah. Tujuannya agar penulisan tesis ini nantinya memiliki bobot dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Adapun penelitian terdahulu yang sudah tertuang dalam bentuk tesis antara lain:

1. Muhammad Fery Prayoga, 2021 meneliti tentang “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kemampuan Mengelola Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu”. Yang mana pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fery Prayoga memfokuskan penelitiannya pada hubungan kecanduan *game online* dengan kemampuan

¹⁴ Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2012), 80-81.

mengelola belajar dan hasil belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah di Kota Batu.¹⁵

Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang pengumpulan datanya menggunakan kuesioner dan tes, Muhammad Fery Prayoga, pada penelitiannya berkesimpulan bahwa ada pengaruh negatif kecanduan *game online* sebesar 16% terhadap hasil belajar matematika siswa di madrasah ibtidaiyah yang ada di Kota Batu.

Sementara pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada: “*Game Online dan Perilaku Komunikasi Remaja Muslim Milenial dalam perspektif Psikologi Komunikasi Di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah*”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pembahasan *game online*, sama-sama mengangkat tema tentang *game online*.

Sedangkan perbedaannya selain terletak pada lokasi penelitian, juga terletak pada objek yang menjadi fokus penelitian, yang mana pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada apa yang menjadi motivasi dan bagaimana implikasi *game online* itu terhadap perilaku para *gamers* khususnya komunikasi mereka, yang ada di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah dengan menggunakan metode penelitian

¹⁵ Muhammad Fery Prayoga, “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kemampuan Mengelola Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu*” (Tesis Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021)

kualitatif deskriptif, yang proses pengumpulan datanya menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

Peneliti juga akan memperluas objek penelitian ini pada mereka yang usianya sudah memasuki usia remaja, itu artinya ada kemungkinan bagi mereka yang masih pada usia akhir sekolah dasar atau yang setara, sampai mereka selesai dari sekolah menengah atas akan masuk menjadi objek dalam penelitian ini.

2. Husnayani, 2021 meneliti tentang “Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara”. Dengan menitik beratkan penelitiannya pada kebiasaan peserta didik bermain dengan *game online*, bagaimana dampak dan bagaimana solusinya di kalangan peserta didik yang ada di SMP 1 Malangke Luwu Utara.¹⁶

Metode penelitian yang digunakan Husnayani adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, dan yang menarik dari hasil penelitian Husnayani salah satunya adalah kondisi pandemi yang menjadikan persentuhan peserta didik dengan *smart phone* sebagai media pembelajaran menjadi lebih intens, yang pada kenyataannya kondisi itu justru lebih sering dimanfaatkan oleh peserta didik untuk bermain *game online* yang pada akhirnya berujung pada kecanduan terhadap *game online*.

¹⁶ Husnayani, “Fenomena *Game Online* di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara” (Tesis Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021)

Dengan menjadikan SMP 1 Malangke sebagai lokasi penelitian dan memfokuskan objek penelitiannya hanya pada peserta didik yang ada di sekolah tersebut, menjadikan perbedaan pada penelitian ini terlihat lebih jelas, karena pada penelitian ini peneliti melihat fenomena yang terjadi pada garapan kerja yang lebih luas bukan saja pada mereka yang masih duduk pada usia sekolah menengah pertama saja akan tetapi pada anak remaja secara umum, dengan memfokuskan penelitian pada motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* dan implikasinya pada perilaku komunikasi mereka, yang juga tentunya dilakukan pada lokasi yang berbeda.

Sedang persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Husnayani adalah pada tema besarnya di mana masih sama-sama berbicara tentang fenomena *game online* yang terjadi, terlebih pada kaum milenial atau mereka generasi yang hidup di era milenial.

3. Bobby Hartono Trilaksono, 2021 meneliti tentang “Pengaruh Akses Dakwah Media Terhadap Pemahaman Moderat di Era Milenial”. Yang menitik beratkan kajiannya pada, pengaruh akses media dakwah terhadap pemahaman moderat utamanya bagi generasi milenial.¹⁷ Pada penelitiannya, Bobby menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional populasi pada generasi milenial di wilayah Jakarta, Bogor, Depok dan Bekasi, serta alat pengumpulan datanya menggunakan kuesioner.

¹⁷ Bobby Hartono Trilaksono, “Pengaruh Akses Dakwah Media Terhadap Pemahaman Moderat di Era Milenial” (Tesis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021)

Pada penelitiannya Bobby berkesimpulan bahwa, manfaat akses dakwah media termasuk dalam kategori tinggi, memiliki manfaat yang banyak untuk menambah pengetahuan dalam bidang keagamaan dan memiliki peran penting bagi generasi milenial terhadap pemahaman moderat, baik pada muslim toleran, religius dan demokrat.

Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan ini, menitik beratkan kajian pada motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* dan implikasinya pada perilaku, utamanya komunikasi para *gamers* yang ada di dusun Kekalek, dan dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dengan demikian penelitian ini akan memiliki perbedaan yang bukan hanya terletak pada lokasi penelitiannya saja akan tetapi terletak juga pada metode dan fokus kajiannya.

Di samping adanya perbedaan, penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bobby Hartono sehingga nantinya yang terlihat bukan saja perbedaannya melainkan juga persamaannya, di mana tentu penelitian ini dengan penelitian terdahulu memiliki kesamaan yakni dengan menjadikan generasi milenial sebagai objek utamanya.

F. Kerangka Teori

1. *Game Online*

Young dan *de Abreu* menyatakan, *game online* merupakan jenis permainan audio virtual yang menggunakan jaringan sebagai penghubung interaksi antara satu orang dengan yang lainnya, dalam permainan yang

bertujuan melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi¹⁸ Eskasasnanda menyebut kebanyakan pengguna *game online* mulai memainkan *game online* pada usia remaja. Hal tersebut berawal saat mereka melihat teman seusianya yang mulai banyak beralih memainkan *game online* untuk dapat bergaul dengan teman seusianya.¹⁹

Sementara itu *Van Rooij* menyebutkan bahwa *game online* merupakan permainan berbasis dalam jaringan/daring (*online*) yang disediakan oleh produsen *game* dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada *browser* atau *server* tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan perangkat computer, konsol *game* atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif.²⁰

Eskasasnanda juga mengungkapkan, bahwa Bermain *game online* mulai ditekuni saat remaja merasa ia mendapat banyak teman melalui *game* yang dimainkan dan adanya rasa bangga saat ia berhasil menyelesaikan misi. Namun, pada remaja ditemukan beberapa dampak dari intensitas yang terlampau tinggi dalam memainkan *game online* seperti berhalusinasi, dan

¹⁸ Nur Amalia Hamida dkk., "Pemain Game Online: Studi Tanggungjawab dan Penyelesaian Tugas Sehari-hari," *Psikoislamika* 16, no. 2 (2019): 20, diakses 16 Juli 2022, <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/psiko>.

¹⁹ Hamida, "Pemain Game," 21.

²⁰ Sri Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi," *Anfusina: Journal Of Psychology* 1, no. 1 (Desember 2018): 5, diakses 22 Juli 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina>.

kelelahan secara fisik dan kognitif yang berujung pada melemahnya performa akademis di sekolah.²¹

Dengan demikian intensitas dalam bermain *game online* tidak hanya menyita banyak waktu tetapi juga menimbulkan efek negatif yang lain seperti pada fisik dan kognitif para remaja, belum lagi ketika dihadapkan pada kenyataan di mana banyak dari mereka yang lebih memilih untuk bermain *game online* daripada turut serta meramaikan kajian-kajian keagamaan yang ada, artinya mengganggu minat keagamaan mereka.

a. Jenis-Jenis *Game Online*

Sri Lutfiwati dalam Husnayani menyebut *game online* ternyata memiliki jenis yang bermacam-macam dengan metode yang juga berbeda-beda, walaupun pengkategorian *game online* sudah tidak mencakup semua tetapi *game online* perlu diklasifikasikan untuk memberikan gambaran atau pemahaman tentang *game online* itu sendiri.²² Andi Pallawagau dalam Husnayani menyebut, perkembangan *game online* sangatlah pesat namun demikian dapat dibedakan berdasarkan *genre* atau jenisnya sebagai berikut:

- 1) *Shooter Game*. *Game* ini mengusung konsep tembak menembak. *Game* yang tergabung dalam *genre* ini antara lain: *Counter Strike*, *Point Blank*, *Call of Duty*.

²¹ Hamida, "Pemain Game," 21.

²² Husnayani, "Fenomena Game Online" Tesis, 18.

- 2) *Adventure Game*. *Game* jenis ini mengusung konsep petualang, menjadikannya semakin menarik untuk dimainkan dan dikembangkan. *Game* dengan konsep petualang seperti Mario Bross dan sonic adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.
- 3) *Action Game*. *Game* jenis ini mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Action game* perkembangannya sering digabung dengan *adventure game* dan menjadi *genre* baru *action adventure game*. *Game* yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan serta memiliki jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan. *Game* model ini awalnya bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *Street Fighter*.²³

b. Motivasi dalam Bermain *Game Online*

Motivasi dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang menjadi pendorong tingkah laku yang menuntut atau mendorong seseorang untuk memenuhi kebutuhan. Pada titik ini motivasi menjadi daya gerak bagi perilaku sekaligus sebagai penentu perilaku.²⁴ Sementara itu *Wood Worth* mengklasifikasikan motivasi ke dalam dua bagian yaitu:

- 1) *Unlearned motives*, motivasi pokok yang tidak dipelajari atau motivasi bawaan. Seperti dorongan untuk makan, minum, seks, bergerak dan istirahat.

²³ Husnayani, "Fenomena Game," 18.

²⁴ Abdur Rahman Shaleh, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2021), 139.

- 2) *Learned motives*, motivasi yang timbul karena dipelajari, seperti dorongan untuk belajar suatu cabang ilmu pengetahuan, mengejar jabatan dan sebagainya.²⁵

Selain itu beberapa psikolog juga membagi motivasi menjadi dua:

- 1) Motivasi intrisik, motivasi yang berasal dari diri pribadi seseorang tanpa dirangsang dari luar. Seperti orang yang gemar membaca maka dia tidak perlu dorongan dari luar ia akan mencari sendiri buku-bukunya untuk dibaca.
- 2) Motivasi ekstrisik, motivasi yang timbul karena adanya ransangan dari luar. Seperti seseorang yang rajin belajar karena akan ada ujian. Motivasi yang semacam ini juga dapat diartikan sebagai motivasi yang pendorongnya tidak ada hubungannya dengan nilai yang terkandung dalam tujuan pekerjaannya, seperti seorang murid yang mengerjakan tugas sekolah karena takut pada guru.²⁶

Kneer, Rieger, Ivorry dan *Ferguson* dalam Sri Lutfiwati menyebut, berdasarkan beberapa penelitian diketahui bahwa beberapa dorongan atau motivasi seseorang memilih bermain *game online* terdiri dari tiga faktor utama yaitu:

²⁵ Shaleh, *Psikologi: Suatu Pengantar*, 147-148.

²⁶ Shaleh, *Psikologi: Suatu Pengantar*, 148.

1) Memiliki kehidupan sosial yang kurang baik

Saat seseorang memiliki kehidupan sosial yang kurang baik, *game online* menawarkan penyelesaian yang sempurna sebagai tempat pelarian dari masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata. Terlihat sempurna karena bermain *game online* relatif tidak membutuhkan biaya yang mahal untuk membuat pemainnya senang dan santai, berbeda dengan bentuk hiburan atau alternatif lain seperti liburan atau mengunjungi konselor/psikolog.

2) Penghargaan diri yang rendah

Seseorang dengan penilaian dan penghargaan diri yang rendah memilih *game online* untuk mengembangkan diri dengan lebih vocal dalam berbicara, mencoba memainkan peran sebagai pemimpin, dan membentuk identitas baru di mana dia tidak harus bertatap muka langsung dengan sesama pemain. Orang dengan emosi seperti ini sangat beresiko menjadi pecandu *game online*, terutama *game* yang interaktif seperti MMO dan MMORPG. Masalah akan berlanjut ketika ia sudah tidak lagi dapat membedakan mana dunia nyata dan mana dunia maya.

3) Tenggelam dalam permainan

Menenggelamkan diri dalam permainan merupakan konfensi atas masalah dalam kehidupan nyata yang dialami *gamer*. Faktor ini

memiliki peranan penting dalam menjelaskan bagaimana seseorang atau tepatnya seorang *gamer* bisa menjadi pecandu *game online*. Meneggelamkan diri dalam permainan merupakan tindakan pelarian yang dirasa sangat membantu di saat ia memiliki kehidupan sosial yang sulit dan/atau harga diri yang rendah, namun ternyata menyimpan efek negatif yang besar dibaliknya.²⁷

2. Perilaku

Secara terminologi perilaku manusia merupakan akumulasi pengalaman setiap individu dalam beragam interaksi dengan lingkungan sosialnya yang membentuk pengetahuan, tindakan dan sikap. Perilaku merupakan respon atau reaksi individu terhadap stimulus secara internal maupun eksternal yang mendorong suatu tindakan dan pola pikir tertentu.²⁸

Pada hakikatnya perilaku seseorang adalah reaksi psikis terhadap lingkungan yang membentuk tindakan aktif atau pasif. Tindakan aktif adalah reaksi aktif yang menimbulkan tindakan kongkrit yang artinya berbuat sesuatu, sedang pasif artinya tidak melakukan suatu tindakan. Sikap dan tindakan dalam bentuk pengetahuan, persepsi dan motivasi inilah yang dapat dianalisis secara psikologis.²⁹

²⁷ Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game," 6.

²⁸ Soekijo Notoatmojo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 33.

²⁹ Muhibudin Wijaya Laksana, *Psikologi Komunikasi: Membangun Komunikasi yang Efektif dalam Interaksi Manusia* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015), 2-3.

Sementara itu Bandura Sebagai seorang behaviorist, menekankan teorinya pada proses belajar tentang respon lingkungan. Oleh karenanya teorinya disebut teori belajar sosial, atau modeling. Prinsipnya adalah perilaku merupakan hasil interaksi resiprokal antara pengaruh tingkah laku, kognitif dan lingkungan. Singkatnya, Bandura menekankan pada proses modeling sebagai sebuah proses belajar.

Teori belajar sosial menyatakan tentang pentingnya manusia dalam proses belajar, yang disebutnya dengan sebutan proses kognitif. Faktor-faktor yang berproses dalam belajar observasi adalah: 1) perhatian, mencakup peristiwa peniruan dan Teori Behaviorisme karakteristik pengamat; 2) penyimpanan atau proses mengingat, mencakup kode pengkodean simbolik; 3) reproduksi motorik, mencakup kemampuan fisik, kemampuan meniru, keakuratan umpan balik; 4) motivasi, mencakup dorongan dari luar dan penghargaan terhadap diri sendiri.³⁰

a. Macam-Macam Perilaku

Dilihat dari bentuk responnya terhadap stimulus, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yakni tertutup dan terbuka.

1) Tertutup

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup (*covert*).

Reaksi atau respon terhadap stimulus ini terbatas pada perhatian,

³⁰ A. M. Irfan Asraf dkk., "Teori Behaviorisme", no. 20. (Februari 2019): 14-15, diakses 22 Agustus 2022, <http://www.researchgate.net/publication/331233871>.

persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain (*covert behavior*).

2) Terbuka

Respon seseorang terhadap stimulus berbentuk terbuka atau tindakan nyata. Respon terhadap stimulus tersebut jelas dalam bentuk tindakan atau praktik yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain (*overt behavior*).³¹

b. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Secara umum dua faktor yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu:

1) Faktor Personal

Faktor personal dikelompokkan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor sosio-psikologis.

a) Faktor biologis

Disebabkan oleh dirinya sendiri sebagai manusia, karena manusia memiliki sifat bawaan yang timbul dari manusia itu sendiri. Misal ketika seseorang merasa kekurangan makanan dan beristirahat, maka akan cenderung emosinya tidak stabil.

³¹ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 3-4.

b) Faktor sosio-psikologis

Karakteristik yang mempengaruhi perilaku manusia dapat diklasifikasikan ke dalam tiga komponen:

(1) Komponen Kognitif

Yaitu aspek intelektual, berkaitan dengan hal-hal yang diketahui.

(2) Komponen Konatif

Yaitu aspek volisional, yang berhubungan dengan kebiasaan dan kemauan bertindak.

(3) Komponen Afektif

Yaitu aspek emosional, yang berhubungan dengan motif-motif sosiogenis, yang mana motif-motif tersebut sering dianggap sebagai lawan dari motif biologis. perannya dalam membentuk perilaku sosial sangat menentukan. Adapun motif yang dimaksud:

(a) Motif ingin tahu; setiap orang berupaya untuk memahami dan memperoleh arti dari dunianya.

(b) Motif kompetensi; setiap orang ingin membuktikan ia mampu mengatasi persoalan kehidupan apa pun. Perasaan mampu sangat bergantung pada perkembangan sosial, intelektual, dan emosional.

(c) Motif cinta; setiap orang ingin diterima dalam kelompok sebagai anggota sukarela. Kehangatan persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat sangat dibutuhkan.

(d) Motif harga diri dan kebutuhan untuk mencari identitas berkaitan erat dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang.³²

2) Faktor Situasional

Edward G. Sampson menyebutkan beberapa faktor situasional yang mempengaruhi perilaku manusia beberapa di antaranya:

a) Suasana Perilaku (*Behavior Setting*)

Dalam *publik speaking* atau retorika, banyak pembahasan bahwa penyampaian pesan harus disesuaikan dengan suasana perilaku pesertanya. Cara seseorang berpidato di lapangan terbuka akan dipengaruhi oleh perilaku pesertanya. Pidato di tempat terbuka tentu berbeda dengan berpidato di tempat tertutup.

b) Faktor Teknologi

Jenis teknologi yang digunakan juga dapat mempengaruhi pola komunikasi masyarakat, baik pola pikir atau tindakan. Contoh, penggunaan ponsel telah mengubah tindakan komunikasi

³² Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 9-10.

masyarakat dalam hal mengirim ucapan selamat, melalui sms, chat, dan sebagainya yang sebelumnya memakai kartu ucapan.

c) Faktor Stimuli

Yang mendorong dan mempengaruhi perilaku sejumlah situasi memberikan keluasan untuk bertindak atau membatasinya. Jika seseorang menganggap pada situasi tertentu dianggap wajar atau diperbolehkan berperilaku tertentu, ia akan terdorong untuk melakukannya. Dan dalam jangka waktu lama jika kebolehan itu dibiarkan, maka perilaku tersebut akan diperteguh hingga menjadi suatu kebiasaan.³³

Dengan merujuk beberapa keterangan di atas, bisa dipahami bahwa komunikasi jelas termasuk ke dalam satu bentuk perilaku. Dikarenakan penelitian ini menggunakan perspektif psikologi komunikasi maka untuk melengkapi itu peneliti menghadirkan beberapa poin yang berkenaan dengan psikologi dan komunikasi, proses komunikasi dalam perspektif psikologi, serta penggunaan psikologi komunikasi.

c. Psikologi dan Komunikasi

Psikologi dan komunikasi adalah bidang yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, di mana kedua-duanya sama-sama melibatkan manusia. Dan ketika keduanya dikoneksikan maka akan terbentuk satu pemahaman bahwa psikologi komunikasi adalah satu disiplin ilmu yang

³³ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 13-14.

garapan kerjanya adalah perilaku manusia ketika berkomunikasi. *George A Miller* (1994) dalam Muhibudin mengemukakan bahwa psikologi komunikasi adalah: Ilmu yang berupaya menguraikan, meramalkan, dan mengendalikan peristiwa mental dan perilaku dalam komunikasi.³⁴

Psikologi mencoba menganalisis seluruh komponen yang terlibat dalam komunikasi. Pada diri komunikan, psikologi memberikan karakteristik komunikan, serta faktor-faktor baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi komunikasinya. Sedang pada komunikator, psikologi melacak sifat-sifatnya dan bertanya “Apa penyebab satu sumber komunikasi berhasil dalam mempengaruhi orang lain, sedang sumber yang lain tidak?”³⁵

d. Proses Komunikasi dalam Perspektif Psikologi

Proses komunikasi perpektif ini terjadi pada diri komunikan dan komunikator. Seorang komunikator ketika berniat menyampaikan pesan kepada komunikan, terjadi suatu proses dalam dirinya. Pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, yakni pesan dan lambang, isi pesan adalah pikiran sedang lambang adalah bahasa.

Proses mengemas pikiran dengan bahasa yang komunikator lakukan, dalam istilah komunikasi disebut *encoding*. Kemudian hasil

³⁴ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 26-27.

³⁵ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 29.

encoding berupa pesan itu ditransmisikan atau dikirim kepada komunikan. Adapun proses membuka kemasan atau bungkus pesan yang diterima komunikan itu disebut sebagai *decoding*. Isi kemasan itu adalah pikiran komunikator yang apabila dimengerti oleh komunikan terjadilah komunikasi. Sebaliknya jika isi kemasan itu tidak dimengerti maka komunikasipun tidak terjadi.³⁶

e. Penggunaan Psikologi Komunikasi

Menurut *Stewart L. Tubbs* dan *Sylvia Moss*, efektifnya komunikasi harus memenuhi lima hal berikut ini:

1) Pengertian

Pengertian artinya, penerimaan yang cermat terhadap isi pesan seperti yang dimaksudkan oleh komunikator, penerimaan secara cermat yang tidak mampu dilakukan komunikan disebut kegagalan komunikasi.

2) Kesenangan

Komunikasi semacam ini disebut juga sebagai komunikasi fatis. Dimaksudkan untuk membangun kehangatan, keakraban dan kesenangan antara komunikator dan komunikan, karena tidak semua komunikasi bertujuan untuk membentuk pengertian dan penyampaian informasi.

³⁶ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 33.

3) Mempengaruhi Sikap

Komunikasi yang semacam ini disebut juga sebagai komunikasi persuasif. Yang didefinisikan sebagai proses mempengaruhi pendapat, sikap, dan tindakan dengan manipulasi psikologis sehingga orang lain bertindak seperti atas kehendak sendiri. Komunikasi semacam ini membutuhkan pemahaman tentang faktor pada diri komunikan. Karena komunikasi bisa dikatakan sebagai proses saling mempengaruhi maka dibutuhkan pemahaman tentang faktor pada diri komunikator serta pesan yang menimbulkan efek pada komunikan.

4) Hubungan Sosial yang Baik

Adalah untuk menumbuhkan dan mempertahankan hubungan yang memuaskan dengan orang lain dalam hal ini interaksi dan asosiasi serta kekuasaan juga cinta dan kasih sayang. Sederhananya apabila seseorang ingin berhubungan atau interaksi dengan orang lain, pada hakikatnya ia ingin mengendalikan dan siap dikendalikan, serta ingin mencintai dan dicintai.

5) Tindakan

Tindakan adalah hasil kumulatif (bersifat menambah) seluruh proses komunikasi. Tindakan ini tidak hanya memerlukan pemahaman tentang seluruh mekanisme psikologis yang terlibat dalam proses komunikasi, tetapi juga faktor-faktor yang

mempengaruhi perilaku manusia. Menimbulkan tindakan nyata merupakan indikator efektifitas yang paling penting. Untuk sampai kepada hal itu kita harus mampu menanamkan pengertian, membentuk dan mengubah sikap, atau menumbuhkan hubungan yang baik.³⁷

3. Remaja Muslim Milenial

Kata remaja, itu diidentikkan dengan mereka yang mulai beranjak dewasa dari usia kanak-kanak (menjadi-remaja), masa awal seseorang untuk menikmati kehidupan, mencari wawasan dan menghasilkan berbagai petualangan baru yang akan menjadi nilai ransang bagi hidupnya.³⁸ Masa remaja adalah masa uji coba dan persiapan bagi ketangkasan fisik dan kekuatan berfikir. Boleh saja seseorang memiliki kemampuan lebih dari orang yang usianya lebih tua darinya, namun yang perlu dicatat ialah berbagai karya dalam hidupnya bergantung pada landasan-landasan moral dan dasar kepribadian yang dipupuk selama masa remaja.

Orang yang terbiasa dengan kebiasaan-kebiasaan buruk, kurang peduli dan cenderung melepas tanggung jawab, dengan sendirinya keperibadiannya akan tercemar dan sulit mengalami perubahan yang signifikan. Hal-hal

³⁷ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 30-32.

³⁸ Edi Candra Nasution, ed., *Pria Idaman Wanita* (Jakarta: Najla Press, 2005), 15.

negatif yang dibiarkan tumbuh subur di masa remaja, seiring dengan berjalannya waktu akan menjadi persoalan yang berkepanjangan.³⁹

Pada 1974, WHO (*World Health Organization*) memberikan definisi tentang remaja yang bersifat lebih konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, seperti yang diungkapkan Muangman dalam Sarlito, Remaja adalah suatu masa di mana:

- a. Individu berkembang dari saat ia pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual skundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menuju dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.⁴⁰

1) Batasan Usia Remaja

Sanderowitez dan *Paxman* dalam Sarlito, mengungkapkan bahwa Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan usia 15-24 tahun sebagai usia pemuda, dalam rangka keputusan untuk menetapkan tahun 1985 sebagai tahun pemuda Internasional.⁴¹ Sebagai pedoman umum, kita bisa gunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum

³⁹ Nasution, *Pria Idaman Wanita*, 19.

⁴⁰ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018), 11-12.

⁴¹ W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, 12.

menikah untuk remaja Indonesia. Dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a) Usia 11 tahun adalah usia pada umumnya tanda-tanda seksual skunder mulai tampak (ciri fisik).
- b) Di banyak masyarakat Indonesia, usia 11 tahun sudah dianggap akil balig, baik oleh adat maupun agama sehingga tidak lagi diperlakukan seperti anak-anak (kriteria sosial).
- c) Pada usia tersebut mulai adanya tanda-tanda penyempurnaan jiwa, seperti tercapainya identitas diri (*ego identity*) tercapainya fase genital atau tahap akhir dari perkembangan psikoseksual, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif maupun moral (*criteria psikologis*).
- d) Batasan usia 24 tahun merupakan batas maksimal, untuk memberi peluang kepada mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orangtua, serta belum memiliki hak penuh sebagai orang dewasa secara adat, belum bisa memberikan pendapat sendiri dan sebagainya.⁴²

Dengan demikian, pada proses pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti akan merujuk kepada batasan usia remaja sebagai mana yang sudah disebutkan di atas. Namun jika memang dibutuhkan, tidak menutup kemungkinan akan melebihi batas usia mereka

⁴² W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, 18-19.

enam sampai sembilan tahun dari batas maksimal usia mereka, dengan catatan belum menikah. Dengan pertimbangan, peneliti juga menemukan di lokasi penelitian adanya mereka-mereka di atas usia maksimal remaja tersebut, juga turut bermain bermain *game online*. Di samping itu mengingat pula bahwa pada sebagian masyarakat, seseorang yang sudah menikah akan diperlakukan sebagai orang dewasa secara penuh dalam kehidupan masyarakat, hukum, maupun keluarga berapapun usianya.

2) Karakter dan Perkembangan Jiwa Keagamaan Remaja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) karakter diterjemahkan sebagai sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang.⁴³ Sementara perilaku diterjemahkan sebagai tingkah laku; tanggapan seseorang terhadap lingkungan.⁴⁴ Dalam pembagian tahap perkembangan manusia, masa remaja menduduki tahap progresif. Sejalan dengan perkembangan jasmani dan rohaninya, maka agama bagi para remaja turut dipengaruhi perkembangan itu. Penghayatan oleh para remaja terhadap ajaran agama dan tindak keagamaan yang tampak

⁴³ Umi Chulsum dan Windy Novia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Surabaya: Kashiko, 2014), 342.

⁴⁴ Chulsum, *Kamus Besar*, 528.

pada para remaja banyak berkaitan dengan faktor perkembangan tersebut.⁴⁵

Menurut *W. Starbuck* dalam *Jalaluddin* beberapa faktor perkembangan yang dimaksud antarlain:⁴⁶

a) Pertumbuhan pikiran dan mental.

Ide dan dasar keyakinan yang diterima remaja dari masa kanak-kanaknya sudah tidak begitu menarik bagi mereka. Sifat kritis terhadap ajaran agama mulai timbul. Hasil penelitian *Allport*, *Gillesphy*, dan *Young* menunjukkan 85% remaja Katolik Romawi tetap taat menganut ajaran agamanya dan 40% remaja Protestan tetap taat terhadap ajaran agamanya. Berdasarkan hasil ini selanjutnya dinyatakan bahwa, ajaran agama yang lebih konservatif (bersikap mempertahankan keadaan, adat, dan budaya lama) lebih banyak berpengaruh bagi para remaja untuk tetap taat pada ajaran agamanya begitupun sebaliknya.

b) Perkembangan perasaan

Pada masa remaja berbagai perasaan telah berkembang. Mulai dari sosial, etis, dan estetis yang mendorong remaja untuk menghayati perikehidupan yang terbiasa dalam lingkungannya. Kehidupan religius akan cenderung mendorong dirinya lebih

⁴⁵ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, 74.

⁴⁶ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, 74.

dekat ke arah hidup yang religius pula. Sebaliknya remaja yang kurang mendapatkan pendidikan dan siraman ajaran agama akan lebih mudah didominasi dorongan seksual.⁴⁷

c) Pertimbangan sosial

Corak keagamaan remaja juga diwarnai oleh adanya pertimbangan sosial. Dalam kehidupan keagamaan mereka timbul konflik moral dan material. Remaja sangat kebingungan menentukan pilihan itu. Sebab kehidupan duniawi lebih dipengaruhi kepentingan akan materi, sehingga kaum remaja lebih cenderung jiwanya bersikap materialis.

d) Perkembangan moral

Perkembangan moral para remaja bertitik tolak dari rasa berdosa dan upaya untuk mencari proteksi.

e) Sikap dan minat

Terhadap masalah keagamaan sikap dan minat remaja boleh dikatakan sangat minim dan hal ini bergantung dari kebiasaan masa kecil serta lingkungan agama yang mempengaruhi besar kecilnya minat mereka.⁴⁸

Selanjutnya kata muslim, kata muslim tidak bisa kita pisahkan dari kata Islam, sebab sejatinya kata muslim itu lahir dari kata Islam sendiri. Ada dua

⁴⁷ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, 75.

⁴⁸ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, 76.

sisi yang dapat kita jadikan sebagai media untuk memahami kata Islam yang menjadi asal kata muslim, pertama dari sisi bahasa dan yang kedua dari sisi istilah. Namun demikian peneliti hanya akan mencantumkan arti kata Islam secara bahasa saja.

Secara bahasa, Islam diambil atau berasal dari bahasa Arab yakni dari kata *salima* yang mengandung arti selamat, sentosa dan damai. Dari kata *salima* selanjutnya diubah menjadi bentuk *aslama* yang berarti berserah diri masuk dalam kedamaian.⁴⁹ Sementara itu, sejauh yang peneliti bisa pahami kata *muslim* adalah bentuk *isim fa'il* yang diambil dari asal kata *aslama* bentuk *fi'il madhi* (kata kerja lampau) yang mengikuti *wadzan* atau timbangan *af'ala*, sederhananya muslim adalah pemeluk Islam (orang yang memilih atau memeluk Islam sebagai agamanya). Namun, perlu untuk peneliti batasi demi untuk menjaga arah penelitian ini, bahwa muslim yang dimaksud dalam hal ini adalah muslim milenial, atau lebih tepatnya remaja muslim yang dibesarkan di era milenial.

Jhon Naisibitt dalam Bobby menyatakan, kata milenial adalah merupakan satu identitas untuk menyebutkan generasi yang lahir pada tahun 1994 dan sebelum tahun 2004, yang kebanyakan dari mereka sekarang telah tumbuh menjadi generasi remaja, lahir dan dibesarkan di Era Digital 4.0, dengan aneka teknologi yang canggih, semisal: Laptop, *Hand Phone*, *Smarth*

⁴⁹ Maulana Muhammad Ali, *Islamologi Dinul Islam* (Jakarta: Ikhtiar Baru-Van Hoeve, 1980), 2.

Phone, iPads, PDA, MP3 player, BBM, Internet, serta berbagai aneka perangkat elektronik. Sejak kanak-kanak mereka sudah mulai menggunakan untuk kebutuhan primer dan akrab dengan beragam *gadget* yang canggih. Banyak dari generasi milenial, dalam berkomunikasi dengan orang lain tidak lagi terlibat secara fisik, tetapi lebih banyak berkomunikasi dari dunia maya.⁵⁰

Karakter Generasi Milenial

- a) Paham dan handal dalam menggunakan digital serta teknologi informasi
- b) Merupakan seseorang yang *multitasking*
- c) Cenderung praktis dan berperilaku instan⁵¹

G. Metode Penelitian

Secara bahasa metode berasal dari “*meta*” (melalui) dan “*hodos*” (jalan/cara).⁵² Lorent Bagus, dalam Hariwijaya menterjemahkan metode sebagai suatu prosedur atau cara mengetahui sesuatu, yang mempunyai langkah-langkah yang sistematis.⁵³ Zakiah mengartikan, metode sebagai suatu cara kerja yang sistematis dan umum.⁵⁴ dalam kamus besar bahasa Indonesia kata metode diterjemahkan sebagai cara sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai

⁵⁰ Trilaksono, “Pengaruh Akses Dakwah” Tesis, 43.

⁵¹ Trilaksono, “Pengaruh Akses Dakwah” Tesis, 47-48.

⁵² M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), 61.

⁵³ M. Hariwijaya, *Metodologi dan Penulisan: Skripsi, Tesis dan Disertasi untuk Ilmu Sosial dan Humaniora* (Yogyakarta: Parama Ilmu, 2007), 44.

⁵⁴ Zakiah Darajat dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 1.

tujuan. Sedang metode penelitian diartikan sebagai cara mencari kebenaran berdasarkan disiplin ilmu tertentu.⁵⁵ Sederhananya, metode penelitian adalah suatu cara yang sistematis dan umum ditempuh, untuk mencapai tujuan penelitian.

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian merupakan sebuah kegiatan mencari dan mengumpulkan data sebanyak mungkin untuk kemudian diolah menggunakan pendekatan penelitian yang khusus, pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Kualitatif deskriptif. *Miles and Huberman*, dalam Sugiyono menyatakan dalam penelitian kualitatif yang paling sering digunakan untuk menyajikan data adalah dengan teks yang bersifat naratif (mengurai kejadian).⁵⁶

Hal ini menuntut keterlibatan langsung seorang peneliti untuk terjun ke lapangan, agar menghasilkan data yang valid, yang diperoleh melalui proses pengumpulan data baik secara lisan maupun tulisan. Peneliti memilih untuk menggunakan penelitian ini adalah dengan pertimbangan ingin mengungkap dengan jelas apa motivasi mereka dalam bermain *Game Online* dan bagaimana implikasinya terhadap perilaku khususnya komunikasi remaja muslim milenial yang ada di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah dalam perspektif psikologi komunikasi.

⁵⁵ Chulsum dan Novia, *Kamus Besar*, 461.

⁵⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Alfabeta, 2015), 95.

2. Kehadiran Peneliti

Hadirnya peneliti di lapangan adalah merupakan unsur penting (urgen) dan harus peneliti lakukan, sebab instrumen kunci diperankan langsung oleh seorang peneliti. Dan juga seorang peneliti berperan langsung sebagai pengumpul data dari sesuatu yang menjadi objek penelitiannya, sekaligus untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti terhadap apa yang menjadi bahasan pada penelitian.

Dikarenakan seorang peneliti memegang peranan yang sangat penting dalam penelitian ini, maka kehadiran peneliti menjadi sesuatu yang sangat penting, guna untuk bertemu langsung dengan objek kajian. Informasi dan jawaban-jawaban yang diperoleh dicatat sebagai isi dan bahan dalam penelitian ini. Kehadiran peneliti di lapangan semata-mata untuk mendapatkan informasi yang akurat dan sewajarnya. Selama kehadiran peneliti di lapangan, peneliti berupaya untuk mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya sesuai dengan yang dibutuhkan dengan menggunakan metode yang telah dipersiapkan, seperti observasi, dokumentasi dan wawancara.

3. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mengadakan penelitian di Dusun Kekalek Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah. Terpilihnya Dusun Kekalek sebagai tempat penelitian ini tentu bukan dengan tanpa adanya pertimbangan. Alasan yang mendorong peneliti untuk mengadakan

penelitian di lokasi tersebut adalah, dikarenakan dusun Kekalek adalah merupakan dusun yang letaknya cukup setrategis, mengingat jaraknya yang tidak terlampau jauh dari kota kecamatan yang hanya berkisar lebih kurang dua kilo meter, sehingga tidak terlampau sulit untuk menjangkaunya.

Juga dikarenakan mayoritas penduduknya yang terbilang memiliki antusias yang cukup tinggi terhadap pengetahuan agama, hal itu terlihat dari banyaknya penduduk yang menyekolahkan anaknya ke lembaga pendidikan agama seperti pondok pesantren, khususnya yang ada di pulau Lombok. Selain itu alasan peneliti memilih dusun Kekalek sebagai lokasi penelitian ialah:

- a. Di dusun Kekalek terdapat lembaga pendidikan agama seperti pondok pesantren, di samping itu dusun Kekalek juga merupakan dusun yang memiliki majelis pengajian yang bahkan tidak hanya satu majelis saja akan tetapi lebih dari dua, ada yang siklus kegiatannya diadakan sekali dalam sebulan, duakali dalam sebulan bahkan ada yang sekali dalam sepekan.

Namun demikian yang terlihat pada perilaku kaum remajanya justru berbanding terbalik dengan yang terlihat pada perilaku orangtua khususnya para ibu, di mana mereka para remajanya lebih memilih bermain *game online* dari pada turut serta meramaikan kajian keagamaan yang ada.

- b. *Game online* di dusun Kekalek ternyata tidak hanya digemari oleh para remaja pria saja akan tetapi ada beberapa remaja wanita yang juga ternyata ikut memainkan *game online*, sejak awal kemunculannya di dusun Kekalek, *game online* terus mengalami peningkatan peminat yang cukup signifikan yang mula-mula hanya dimainkan oleh beberapa orang remaja saja namun kini hampir 80% remaja yang ada di dusun Kekalek memiliki atau memainkan *game online*.⁵⁷ Minat remaja yang begitu tinggi terhadap *game online* menjadi satu alasan tersendiri bagi peneliti untuk mengadakan penelitian di dusun Kekalek.

4. Sumber Data

Data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, untuk memperolehnya peneliti dapat mengangkatnya dari sumber-sumber data sebagai informasi. Dalam penelitian kualitatif sumber data utamanya adalah data primer berupa tindakan dan kata-kata, dan data skunder ialah merupakan data tambahan seumpama dokumen dan lain-lain.⁵⁸

a. Data Primer

Adalah tindakan dan kata-kata orang yang menjadi objek penelitian atau yang diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah *game online* yang dimainkan, para

⁵⁷ Wawancara, dengan Dani, Agus dan Hasan, *Gamers* dusun Kekalek, tanggal 17 Oktober 2022.

⁵⁸ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 157.

Gamers, lingkungan para *Gamers*, para orangtua, atau masyarakat yang ada di Dusun Kekalek, Kecamatan Pringgarata, secara umum.

b. Data Skunder

Adalah data tambahan yang berasal dari sumber tertulis baik berupa buku-buku, dokumen, data dusun, jumlah penduduk, atau data-data yang berkaitan dengan daerah penelitian dan dinilai dapat membantu peneliti dalam melengkapi data-data penelitian.

5. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah hal yang sangat penting dalam suatu penelitian, mengingat bahwa tujuan utama dalam suatu penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka seorang peneliti tidak akan memperoleh data yang sesuai dengan setandar penelitian.⁵⁹

Pada penelitian ini, dalam proses pengumpulan datanya peneliti menggunakan metode atau teknik pengumpulan data yang sesuai dengan pendekatan penelitian. Adapun metode atau teknik yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan satu metode penelitian untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada objek penelitian dengan bantuan alat indra. Hal ini sesuai dengan yang

⁵⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 62.

dikemukakan oleh Burgin “metode observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan”.⁶⁰ Dalam penelitian ini peneliti akan mengamati secara langsung bagaimana *game online* dimainkan oleh para *gamers* dan perilaku para *gamers* utamanya komunikasi mereka pada saat bermain *game*, serta lingkungan para *gamers*.

b. Wawancara

Wawancara adalah merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang peneliti mengajukan pertanyaan untuk dijawab yang mana pertanyaan itu diajukan kepada subjek atau sekelompok subjek untuk dijawab.⁶¹ Hal ini senada dengan yang diungkapkan Burhan, wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan kepada orang yang diwawancarai (*interviewee*) dengan maksud mengkontruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, kegiatan, perasaan, motivasi dan sebagainya. Wawancara juga adalah metode pengumpulan data yang amat populer, sehingga banyak digunakan di berbagai penelitian.⁶²

Sederhananya wawancara merupakan satu proses atau langkah yang ditempuh oleh seorang peneliti dalam upaya pengumpulan data dengan cara

⁶⁰ Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya* (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), 154.

⁶¹ Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 130.

⁶² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis Kearah Ragam Parian Kontemporer* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015), 155.

mengajukan sejumlah pertanyaan kepada nara sumber secara langsung. Metode wawancara ini peneliti hadirkan dengan maksud, untuk memperoleh informasi terkait dengan *game online*, apa motivasi mereka dalam bermain *game online* juga ditambah dengan bagaimana perilaku para *gamers* khususnya komunikasi mereka, terutama pada saat bermain game.

Pada pelaksanaannya metode yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara tak berstruktur, dengan hanya menggunakan pedoman berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan saja. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data yang lebih mendalam atau fakta baru dari penelitian ini, yang sebelumnya mungkin belum terlihat oleh peneliti.

Adapun pihak-pihak yang di wawancarai atau menjadi informan antara lain ialah:

- 1) Para *Gamers*
- 2) Jamaah Pengajian
- 3) Pengurus Masjid
- 4) Para Orangtua atau Masyarakat secara umum

Dalam penelitian ini, pengurus masjid dan jamaah pengajian peneliti libatkan untuk menjaga validitas data hasil wawancara yang peneliti dapatkan ketika mewawancarai para *gamers*.

c. Dokumentasi

Dokumen-dokumen baik berupa buku, catatan, arsip, surat-surat, majalah, surat kabar, jurnal, laporan penelitian, gambar, misalnya foto,

gambar hidup, sketsa dan lain-lain yang dikumpulkan untuk memperoleh data.⁶³ Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dokumen yang berkaitan dengan *game* online, bisa berupa suasana ketika para *gamers* sedang bermain *game online*, dokumentasi wawancara dan data jumlah para *gamers*, serta Profil Dusun Kekalek Lombok Tengah.

6. Teknik Analisis Data

Menurut *Milles* dan *Huberman* dalam Sugeng Pujileksono, penelitian kualitatif, analisis datanya dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam priode tertentu. Analisis data ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas dan datanya jenuh.⁶⁴

Sugiyono juga mengemukakan bahwa analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan menjadi suatu hipotesis. Hipotesis yang dirumuskan selanjutnya dicarikan data lagi secara berulang-ulang sehingga dapat disimpulkan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak berdasarkan data yang terkumpul.⁶⁵

⁶³ Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), 91.

⁶⁴ Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Malang: Intrans Publishing, 2016), 152.

⁶⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 89.

Atas dasar pernyataan di atas, maka peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Milles dan Huberman sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal yang penting, dicari pola dan temanya. Reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, melalui penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan.⁶⁶

b. Penyajian Data

Penyajian data berarti menyajikan atau mendisplay data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan yang lainnya. Dalam penyajian data kualitatif yang sering digunakan adalah bersifat naratif. Dengan tujuan untuk memahami apa yang terjadi, dan bisa merencanakan langkah kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.⁶⁷

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Menurut *Milles* dan *Huberman* langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Verifikasi adalah merupakan analisis lanjutan dari reduksi data, karena kesimpulan awal

⁶⁶ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 152.

⁶⁷ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 152.

masih bersifat sementara, yang bisa saja berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi jika kesimpulan yang ditemukan pada tahapan yang awal, didukung oleh bukti-bukti konsisten dan valid saat peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, maka kredibilitas dari kesimpulan yang dikemukakan sudah tidak diragukan (kesimpulan yang kredibel)⁶⁸

Dengan melewati tahapan-tahapan di atas sebagai proses analisis data pada penelitian ini, maka peneliti berharap lebih mudah untuk mendapatkan hasil yang valid (sah) dan benar.

7. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam upaya memperoleh keabsahan data, maka dalam penelitian ini peneliti menempuh beberapa tahapan di antaranya:

a. Uji Kredibilitas

1) Perpanjangan Pengamatan

Dengan melakukan perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali melakukan pengamatan, dengan dilakukannya perpanjangan pengamatan diharapkan dapat meningkatkan kredibilitas data. Dengan perpanjangan pengamatan ini memungkinkan hubungan peneliti dengan nara sumber akan semakin terbentuk,

⁶⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 99.

akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang ditutup-tutupi.⁶⁹

2) Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan menempuh cara tersebut maka urutan peristiwa dan kapasitas data dapat direkam secara pasti dan sistematis.⁷⁰ Dengan begitu peneliti dapat melakukan pengecekan kembali salah atau tidaknya data yang telah ditemukan.

3) Triangulasi

Pada hakikatnya triangulasi data merupakan pendekatan multi metode yang peneliti lakukan pada saat mengumpulkan dan menganalisis data. Ide dasarnya adalah bahwa fenomena yang diteliti dapat dipahami dengan baik sehingga jika didekati dari berbagai sudut pandang maka akan didapati kebenaran tingkat tinggi.⁷¹

Sugiyono juga mengungkapkan bahwa, triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber, dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

⁶⁹ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 122-123.

⁷⁰ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 124.

⁷¹ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 144.

- a) Triangulasi sumber, kredibilitas data diuji dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber.
- b) Triangulasi teknik, data dicek kepada sumber yang sama dengan cara atau teknik yang berbeda. Misal data yang diperoleh dengan cara wawancara lalu dicek dengan observasi, atau dokumentasi.
- c) Triangulasi waktu, kredibilitas data sering juga dipengaruhi oleh waktu, mengumpulkan data dengan teknik wawancara dipagi hari pada saat nara sumber masih segar, masalah belum banyak, data yang diberikan akan lebih valid sehingga akan lebih kredibel.

Untuk itu pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan berbagai teknik seperti wawancara, observasi atau yang lain pada situasi yang berbeda.⁷²

Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi teknik. yang mana dapat dilakukan dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara serta membandingkan data hasil dokumen dengan wawancara. Dengan begitu, dari lokasi penelitian diharapkan informasi diperoleh dengan mudah, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan dan benar-benar akurat.⁷³

⁷² Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 127.

⁷³ Moleong, *Metodologi Penelitian*, 181.

4) Analisis Kasus Negatif

Analisis kasus negatif berarti peneliti mencari data yang berbeda bahkan bertentangan dengan data yang telah ditemukan. Bila tidak lagi ada data yang berbeda dengan data yang ditemukan, berarti data sudah dapat dipercaya.

5) Menggunakan Bahan Refrensi

Sebagai pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti, hasil wawancara perlu didukung oleh rekaman wawancara, interaksi manusia atau gambaran suatu kondisi didukung oleh foto. Alat-alat bantu seperti kamera atau alat rekam suara, sangat dibutuhkan untuk mendukung kredibilitas data.

6) Mengadakan *Member Check*

Adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.

Apabila data yang ditemuka disepakati berarti data tersebut valid.⁷⁴

b. Uji Transferabilitas

Hal ini berkaitan dengan pertanyaan, “Apakah hasil penelitian bisa diterapkan dalam situasi lain?” ada dua hal yang bisa dilakukan untuk menjawab pertanyaan ini, maka ada dua hal yang semestinya diperhatikan untuk meningkatkan transferabilitas.

⁷⁴ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 128-129.

- 1) Seberapa dekat informan yang diwawancarai dengan tema yang diteliti
- 2) Batasan kontekstual dari temuan⁷⁵

c. Uji Dependabilitas

Sanafiah Faisal, dalam Sugiyono menyatakan bahwa uji dependabilitas dilakukan dengan cara mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Bagaimana peneliti mulai menentukan masalah, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti. jika peneliti tak mempunyai dan tak dapat menunjukkan “jejak aktivitas lapangannya”, maka dependabilitas penelitiannya patut diragukan.⁷⁶

Sementara itu Sayekti dalam Pujileksono menyatakan dependabilitas berkaitan dengan pertanyaan “Apakah hasil penelitian mengacu pada tingkat konsistensi peneliti dalam mengumpulkan data, membentuk, dan menggunakan konsep-konsep ketika membuat interpretasi (tapsiran) untuk menarik kesimpulan?” untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut dilakukan dengan cara:

- 1) Pengamatan oleh dua orang atau lebih
- 2) *Checking data*

⁷⁵ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 142-143.

⁷⁶ Sugiyono, *Memahami Penelitian*, 131.

3) Audit trail atau menelusuri data kasar⁷⁷

d. Uji Konfirmabilitas

Konfirmabilitas berkaitan dengan pertanyaan “Apakah hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya” pembuktian kebenaran penelitian berkaitan dengan hasil penelitian, apakah sesuai dengan data yang dikumpulkan dan dicantumkan di dalam laporan penelitian. Yang dalam proses pembuktiannya dapat ditempuh dengan cara mendiskusikan hasil penelitian dengan orang lain yang tidak ikut dan tidak berkepentingan dalam penelitian, dengan tujuan agar hasil penelitian bisa lebih objektif.⁷⁸

H. Sistematika Pembahasan

Dalam mempermudah pemahaman dan tulisan ini, maka dibuat sistematika pembahasan tesis sebagai berikut: **Bab I: Pendahuluan** bab ini tersusun dari: (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan dan manfaat penelitian, (d) ruang lingkup dan *setting* penelitian, (e) penelitian terdahulu yang relevan, (f) kerangka teori, (g) metode penelitian, (h) sistematika pembahasan. **Bab II: Paparan Data dan Temuan** bab ini akan tersusun dari: (a) gambaran umum lokasi penelitian, yang mencakup sejarah berdirinya dusun Kekalek, letak geografis, pasilitas umum, karakteristik masyarakat dan struktur pemerintahan. (b) perkembangan *game online* di dusun Kekalek, yang terdiri dari

⁷⁷ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 143.

⁷⁸ Pujileksono, *Metode Penelitian*, 143-144.

beberapa poin di antaranya: perkembangan *game online* di dusun Kekalek, jumlah pemain, *game* yang dimainkan, fasilitas dan operasional serta waktu dan tempat bermain *game*. (c) motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*, (d) implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi *gamers*. **Bab III: Pembahasan** pada bab ini nantinya peneliti akan mengurai analisis data-data yang ditemukan terkait (a) motivasi *gamers* dalam bermain *game online*, dan (b) implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi, dengan mengkonfirmasi (menyatakan dengan tegas/ pernyataan tegas) dan menghadapkan antara temuan penelitian dengan teori yang ada, untuk sampai pada kesimpulan yang utuh. **Bab IV: Penutup** bab ini menampilkan tentang (a) kesimpulan dan (b) saran.

BAB II

PAPARAN DATA DAN TEMUAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Dalam rangka memperoleh data tentang gambaran umum lokasi penelitian, maka pada bagian ini peneliti membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan keberadaan lokasi penelitian hal-hal yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

1. Sejarah Berdirinya Dusun Kekalek

Menurut cerita salah seorang warga yakni bapak Hamid salah seorang tokoh (tetua) warga yang ada di Dusun Kekalek, pada permulaan tahun 1961 Dusun Penalokan sudah tercatat sebagai Dusun Kekalek.⁷⁹ Demikian juga literatur yang peneliti dapatkan berupa catatan surat tanah ketika melakukan wawancara dengan salah seorang warga Dusun Kekalek, pada tahun 1939 Dusun Kekalek masih tercatat dengan nama “Penalokan”.

Namun demikian berdasarkan arsip yang peneliti temukan Kekalek tercatat sebagai nama dusun yang berada di bawah pemerintahan Desa Murbaya persisnya pada tahun 1968. Berdasarkan keterangan bapak Badrun salah seorang warga dusun Kekalek, sebelum menjadi bagian dari desa Murbaya konon pada 1955 dusun Penalokan masih menjadi bagian dari desa Kembang Kerang, Kecamatan Batukeliang.⁸⁰

⁷⁹ *Wawancara*, dengan bapak Hamid, tetua Dusun Kekalek, tanggal 27 Agustus 2022.

⁸⁰ *Wawancara*, dengan Badrun, warga Dusun Kekalek, tanggal 7 September 2022.

Menurut kabarnya, imigran yang datang dari Kekalek Mataram merekalah yang menetap di dusun tersebut. Kedatangan mereka sebagai imigran untuk “*ngeruak*” demikian istilah masyarakat lokal menyebutnya. *Ngeruak* bisa didefinisikan sebagai aktifitas membuka hutan untuk dijadikan sebagai lahan pertanian dan sebagainya.⁸¹

Adanya pertalian atau hubungan kekerabatan yang masih terjalin sampai dengan hari ini antara dua Kekalek ini menguatkan apa yang disampaikan oleh tetua yang ada di dusun Kekalek Pringgarata. Sehingga ada kemungkinan nenek moyang warga dusun Kekalek inilah yang kemudian mengusulkan nama Kekalek sebagai nama dusun di lokasi baru sebagai tempat tinggal mereka ini.

2. Letak Geografis Dusun Kekalek

Dusun Kekalek, Kecamatan Pringgarata Lombok Tengah memiliki lokasi yang cukup strategis sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan, letaknya dari kota kecamatan pun tidak terlampaui jauh, dusun Kekalek persisnya menjadi bagian dari desa Murbaya atau berada di bawah pemerintahan desa Murbaya. Adapun batas wilayah dusun Kekalek secara lebih spesifik adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : berbatasan dengan Dusun Bertais
- b. Sebelah Selatan : berbatasan dengan Dusun Wates dan Puspalaya
- c. Sebelah Barat : berbatasan dengan Dusun Murbaya

⁸¹ *Wawancara*, dengan bapak Hamid, tetua Dusun Kekalek, tanggal 27 Agustus 2022.

d. Sebelah Timur : berbatasan dengan Dusun Dasanbaru

3. Fasilitas Umum Dusun Kekalek

Fasilitas umum di suatu dusun adalah merupakan suatu hal yang sudah sepantasnya ada, mengingat bahwa di samping merupakan tempat bermukimnya warga, dusun juga sebagai tempat berpusatnya banyak aktifitas seperti misalnya belajar, beribadah dan aktifitas-aktifitas sosial lainnya.

Dengan menimbang hal tersebut, maka ketersediaan fasilitas umum di dusun menjadi sesuatu hal yang penting, karena dengan tidak adanya fasilitas umum maka semua aktifitas yang menyangkut hajat orang banyak dimungkinkan akan terganggu. Ketersediaan fasilitas umum yang dijadikan sebagai sarana penunjang menjalankan rutinitas baik ibadah, ataupun belajar seperti sekolah dan sebagainya dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2.1
Perpustakaan UIN Mataram
Data Fasilitas Umum Dusun Kekalek⁸²

NO	Fasilitas Umum Dusun Kekalek	Jumlah	Keterangan
1	SDN Kekalek	1	Baik
2	TK Kekalek	1	Baik
3	Lokasi Peternakan Umum	1 Komplek	Cukup Luas
4	Lokasi Pemakaman Umum	1 Komplek	Cukup Luas

⁸² *Observasi*, tanggal 17 Maret 2022.

5	Masjid	1	Baik
6	Mushalla	2	Baik

4. Karakteristik Masyarakat Dusun Kekalek

Masyarakat dusun Kekalek keseluruhannya beragama Islam. Sifat penduduk dusun Kekalek sebagaimana yang terlihat pada keseharian mereka pada umumnya taat dalam menjalankan perintah agama seperti shalat puasa dan sebagainya. Masyarakat dusun Kekalek masih teguh dalam memegang kebudayaan yang diwariskan dan sudah berlaku secara turun-temurun seperti *Ngamben* dan *Maleman*.⁸³

Ngamben sejatinya diambil dari asalkata Amin sebagai manifestasi dari rasa sukur atas berbagai nikmat yang telah dianugerahkan Allah SWT. Yang mana kegiatan ini rutin dilaksanakan ketika menjelang hari-hari besar Islam seperti *Isra' Mi'Raj*, pertengahan bulan *Sya'ban*, malam pertama pada bulan *Ramadhan*, malam terakhir bulan *Ramadhan*, hari raya ketupat juga pada malam hari raya *Idul Adha*.

Sementara *Maleman* adalah aktifitas menyalakan lampu yang dalam istilah bahasa masyarakat setempat dikenal dengan nama "*dile jojo*". *Dile jojo* ini dinyalakan pada malam-malam ganjil bulan Romadon tepatnya pada malam ke 21 sampai malam ke 29. Namun demikian masyarakat dusun

⁸³ *Wawancara*, dengan Ibu Aceh dan Endang, Warga Dusun Kekalek, tanggal 29 Agustus 2022.

Kekalek terlihat lebih antusias menyalakan *dile jojor* pada malam ke 29 hal ini merupakan bagian dari budaya atau teradisi masyarakat sekitar yang diwariskan oleh para pendahulu mereka secara turun-temurun. Menurut cerita dari para orangtua dulu, hal itu dipercaya bisa menerangi jalan pulang para kerabat yang sudah lebih dahulu dipanggil menghadap kehadiran Robbal Alamin. *Dile jojor* setelah dinyalakan selanjutnya akan diletakkan pada setiap sudut rumah bagian luar.

Tidak hanya itu saja, bahkan kegiatan menyalakan *dile jojor* juga dipercaya sebagai bentuk perpisahan dengan mereka. Di samping itu, bagi sebagian masyarakat ada juga yang meletakkan *dile jojor* di bawah pohon-pohon yang buahnya dapat dikonsumsi setelah terlebih dahulu dinyalakan, menurut mereka hal itu dilakukan agar pohon-pohon tersebut rajin berbuah.⁸⁴

Selain itu, budaya yang juga masih eksis di tengah masyarakat dusun Kekalek hingga saat ini adalah: *Ngurisan*, dengan segala aktifitas budaya yang melekat padanya seperti *medak api*, *dulang reke* dan sebagainya. Tahlil dan pembacaan surat yasin hingga sembilan malam, ketika ada dari salah seorang warga yang terhitung sudah akil balig meninggal dunia. *Melayaran*, juga budaya *pegat kepeng* pada acara pernikahan, *roah* ketika sudah datang bulan-bulan yang didalamnya ada hari-hari besar Islam seperti

⁸⁴ *Wawancara*, dengan Ibu Aceh dan Endang, Warga Dusun Kekalek, tanggal 29 Agustus 2022.

maulid Nabi, *Isro' mi'roj, nispu sya'ban*, yang oleh masyarakat lokal disebut sebagai bulan *roah*. Dan juga budaya-budaya yang lain.

Namun, seiring dengan berjalannya waktu kini budaya menyalakan *dile jojor* agaknya secara perlahan sudah mulai ditinggalkan oleh hampir sebagian besar masyarakat yang ada di dusun Kekalek, meski demikian pada sebagian kecil masyarakat masih tetap terlihat mempertahankan apa yang para pendahulu mereka wariskan.⁸⁵

Secara garis besar, masyarakat dusun Kekalek mencerminkan sifat-sifat sebagai berikut:

- a. Sifat tolong menolong yang cukup tinggi hal itu sangat nampak ketika ada dari salah seorang warga yang terkena musibah.
- b. Memiliki sifat gotong royong yang tinggi.
- c. Berpegang teguh pada budaya dan kearifan lokal dalam menyelesaikan masalah internal masyarakat.⁸⁶

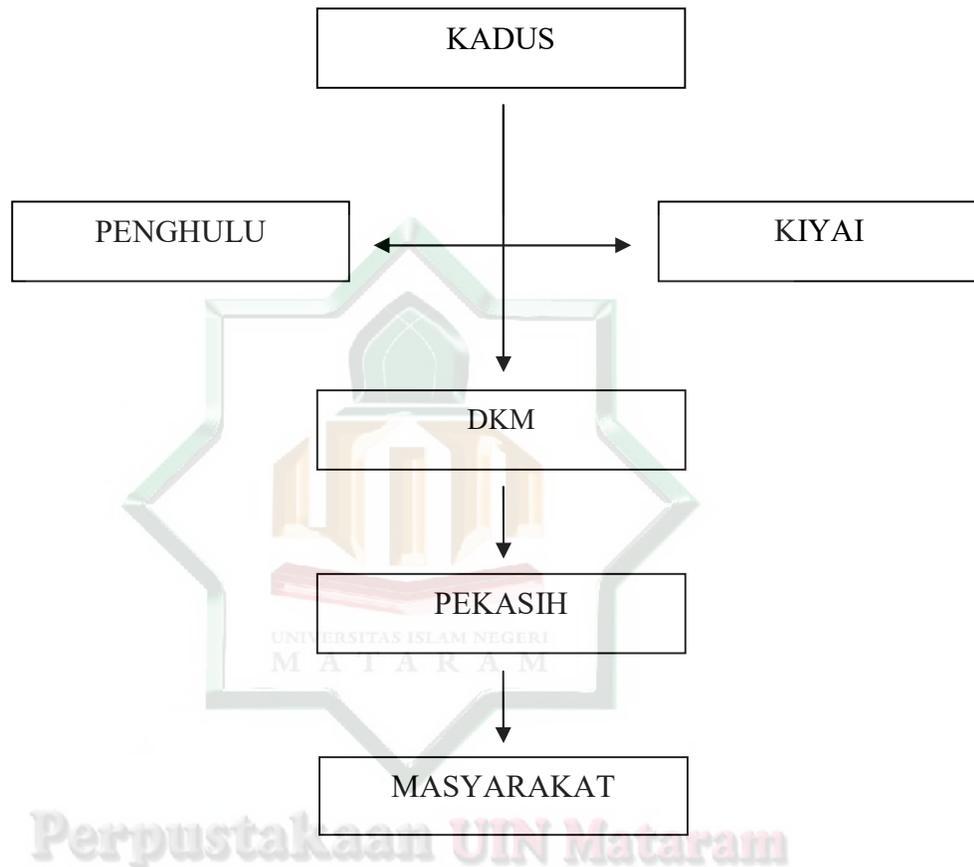
5. Struktur pemerintahan Dusun Kekalek

Layaknya sebuah dusun pada umumnya, dusun Kekalek juga memiliki struktur pemerintahan yang mengatur jalannya aktifitas pemerintahan yang ada di dusun Kekalek tentunya, adapun struktur pemerintahan yang ada di dusun Kekalek adalah sebagai berikut:

⁸⁵ *Observasi*, tanggal 2 April s.d. 1 Mei 2022.

⁸⁶ *Observasi*, tanggal 1 Juni s.d. 31 Agustus 2022.

Gambar 2.1

Struktur Organisasi Pemerintahan Dusun Kekalek⁸⁷

B. Perkembangan *Game Online* di Dusun Kekalek

Game online seperti yang sebelumnya sudah peneliti sebutkan dalam latar belakang dan kerangka teoritik dari tesis ini, yang secara sederhana bisa dipahami bahwa *game online* adalah permainan *game* yang membutuhkan jaringan sebagai penghubung interaksi antara sesama pemainnya, dan bukan merupakan jenis permainan yang asing lagi di telinga kaum milenial, serta

⁸⁷ Wawancara, dengan Bapak Yusron Hadi, Kadus Dusun Kekalek, tanggal 31 Agustus 2022.

menjadi permainan yang sangat digemari oleh mereka. Oleh karena itu pada sub bab ini peneliti akan menampilkan poin-poin yang berkaitan dengan perkembangan *game online* di lokasi penelitian seperti jumlah pemain, *game* yang dimainkan, fasilitas dan operasional yang dibutuhkan, serta waktu dan tempat untuk bermain *game*.

1. Jumlah Pemain

Pertumbuhan jumlah pemain yang cukup signifikan dari tahun ke tahun bisa dijadikan sebagai tolak ukur kegemaran suatu generasi dalam memainkan suatu permainan atau *game*, bagi generasi muda yang ada di lokasi penelitian *game online* bisa dikatakan menjadi suatu permainan yang cukup digemari, hal itu berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa orang *gamers* yang ada di lokasi penelitian yang menyatakan bahwa:

“Pada tahun 2014, saya ingat betul di kampung kita ini hanya ada empat orang yang memainkan *game online* dan itu termasuk saya, dan pada saat itu *game online* yang kami mainkan *Clash of Clans* (C.o.C), saya dan tiga orang teman saya yang lain termasuk orang yang pertama kali memperkenalkan *game online* di kampung kita ini, dan pada tahun 2015 hampir 80% dari remaja yang ada di dusun kita ini sudah memainkan *game* yang sama, karena memang pada saat itu *game-game online* yang lain seperti *Mobile Legends* (M.L), *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (P.U.B.G Mobile), dan *Free Fire* (F.F) belum rilis. Di samping itu pada awal tahun 2021 di dusun kita ini pernah terbentuk tim *game online* dengan nama *tastura army*, *tastura* singkatan dari *tatas*, *tuhu*, *trasna*”.⁸⁸

Selama peneliti berada di lapangan dan melakukan wawancara dengan beberapa *gamers*, peneliti berhasil mengumpulkan data tidak kurang dari 40

⁸⁸ Wawancara, Agus, Dani, dan Hasan, *Gamers* dusun Kekalek, tanggal 17 Oktober 2022.

orang yang terkonfirmasi sebagai pemain *game online* dan masih aktif sampai dengan hari ini. 40 orang itu termasuk tiga orang remaja putri di dalamnya dan di luar mereka yang masih duduk di usia sekolah dasar namun sudah memainkan *game online*.

2. *Game yang Dimainkan*

Selanjutnya, seiring dengan munculnya berbagai macam jenis *game online* yang mengusung genre yang berbeda-beda serta menawarkan sensasi dan pengalaman bermain yang juga tentunya beragam, maka para remaja yang ada di lokasi penelitianpun terbagi ke dalam beberapa kelompok *game* yang berbeda, sesuai dengan jenis *game* yang mereka mainkan. Adapun jenis-jenis *game online* yang mereka mainkan antara lain:

- a. *Clash of Clans* (C.O.C)
- b. *Mobile Legends* (M.L)
- c. *PlayerUnknown's Battlegrounds* (P.U.B.G Mobile)
- d. *Free Fire* (F.F)⁸⁹

Adanya perbedaan jenis-jenis *game online* yang mereka mainkan tidak terlepas dari sensasi dan pengalaman yang mereka dapatkan setelah memainkan *game online*, di samping itu juga disebabkan karena kapasitas ruang penyimpanan dari *smart phone* yang mereka gunakan, semakin besar ruang penyimpanan yang ada di *smart phone* mereka, maka itu artinya akan memungkinkan untuk mereka mendownload dan memainkan *game-game*

⁸⁹ Wawancara, dengan Riski Nazili, *Gamer* dusun Kekalek, 6 September 2022.

yang membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Pada akhirnya mereka akan menyesuaikan *game online* yang akan mereka mainkan dengan kapasitas ruang penyimpanan yang tersedia, hal itu dilakukan untuk memperoleh pengalaman bermain yang lebih menyenangkan. Karena memainkan *game* yang membutuhkan ruang penyimpanan yang luas di *smart phone* yang tidak mendukung, maka akan mengganggu kelancaran dalam bermain *game* seperti misalnya tampilan audio virtual yang akan terlihat patah-patah dan itu bagi mereka bukan sesuatu yang menyenangkan.⁹⁰

Selanjutnya, untuk mendukung data yang berhasil peneliti kumpulkan selama berada di lapangan, maka peneliti berupaya untuk menampilkan data para *gamers* yang juga menjadi narasumber peneliti, serta pada saat yang bersamaan sebagai objek penelitian dan tentu sebagai pelaku dari *game online* itu sendiri. adapun data para *gamers* yang ada di lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

Data Gamers Dusun Kekalek⁹¹

NO	JENIS GAME	JUMLAH	USIA
1	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>	5 Orang	16-28 Tahun

⁹⁰ Wawancara, dengan Iwan Talo, eks *Gamer* dusun Kekalek, 17 Oktober 2022.

⁹¹ Wawancara, dengan *Gamers* dusun Kekalek, 2 September s.d. 17 Oktober 2022.

2	<i>Free Fire (F.F)</i>	5 Orang	16-25 Tahun
3	<i>Mobile Legends (M.L)</i>	14 Orang	16-28 Tahun
4	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>	16 Orang	16-30 Tahun

3. Fasilitas dan Operasional *Game*

Seperti yang sudah dimaklumi, bahwa *game online* tentu membutuhkan adanya fasilitas dan operasional yang mendukung atau memadai sehingga memungkinkan untuk dapat dimainkan seperti misalnya ketersediaan:

- a. *Smart phone*
- b. Daya baterai
- c. Jaringan internet dan
- d. Data atau Wi-Fi

Dalam upaya melengkapi fasilitas dan operasional *game*, para remaja yang ada di lokasi penelitian, mayoritas dari mereka sangat menggantungkan ketersediaan fasilitas dan operasional *game* mereka kepada orangtua, hal itu dikarenakan kebanyakan dari mereka masih belum memiliki pekerjaan dan juga masih duduk di bangku sekolah baik (SMP) ataupun (SMA), seperti keterangan dari beberapa orang *gamers* yang peneliti wawancarai selama peneliti berada di lapangan. Adapun operasional *game* mereka terkonfirmasi

bersumber dari: bekerja sebanyak 10 orang, nonton snack video 1 orang dan sisanya orangtua.⁹²

4. Waktu dan Tempat

Selain membutuhkan adanya fasilitas dan operasional, *game online* juga tentu memerlukan ketersediaan waktu dan tempat dari para *gamers* sehingga memungkinkan untuk bisa bermain *game*. Mengingat bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang membutuhkan cukup banyak waktu untuk bisa menyelesaikan misi di dalamnya, maka peneliti berupaya untuk mengumpulkan keterangan dari para *gamers* terkait dengan berapa lama waktu yang biasa mereka habiskan untuk bermain *game online* dan di mana saja mereka biasa memainkannya.

Adapun data yang berhasil peneliti kumpulkan terkait dengan waktu yang biasa dihabiskan untuk bermain *game* oleh para *gamers*, di antaranya seperti dinyatakan Isyar Arie

“Waktu yang saya gunakan untuk bermain *game online* lima sampai enam “*met*” istilah *gamers* satu *met* sama dengan 30 menit artinya 30x6 sama dengan 3 jam dalam satukali main, dan dalam 24 jam bisa sampai 2, 3, atau lebih. Saya biasa main di rumah, rumah temen atau tongkrongan *gamers*. Biasa saya main bersama temen. Awalnya dulu hanya sekali dalam sehari kini bisa bertambah sampai dua tiga kali dalam sehari, operasional *game* saya dapat dari orangtua”.⁹³

Selanjutnya *gamer* yang lain juga memberikan keterangan terkait dengan hal yang sama di mana dia mengungkapkan sebagai berikut:

⁹² Wawancara, dengan *Gamers* dusun Kekalek, 2 September s.d. 17 Oktober 2022.

⁹³ Wawancara, dengan Isyar Arie, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

“Waktu yang saya butuhkan disetiap kali main 3 jam, saya biasa main di tongkrongan, bersama teman-teman baik teman di tongkrongan atau di luar daerah bahkan luar negeri, waktu saya biasa main random tergantung pada ketersediaan media seperti Wi-Fi atau Data, soal oprasional *game*, saya juga biasa menggunakan uang jajan sekolah”.⁹⁴

Di samping itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan *gamer* yang lain untuk memperkuat data terkait dengan berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* serta di mana saja biasa bermain, dan keterangan yang peneliti dapatkan sebagai berikut:

“Pada awal-awalnya saya sering menghabiskan waktu untuk bermain *game online* sampai 12 jam, bahkan terkadang ketika bulan Romadon bisa sampai 24 jam, namun kini sudah mulai dikurangi. Waktu dan tempat saya bermain *random* bisa di rumah kadang juga di tongkrongan, namun masih bermain setiap harinya”.⁹⁵

Dan kembali peneliti menampilkan hasil wawancara dengan *gamer* yang ada di lokasi penelitian, di mana keterangan yang peneliti peroleh menunjukkan adanya intensitas bermain yang cukup tinggi yang mana hal itu ditunjukkan oleh data yang peneliti tampilkan di bawah ini:

“Tidak jarang saya menghabiskan waktu 1-2 jam untuk bermain *game online* dalam sekali permainan, baik ketika bermain di rumah atau tongkrongan. Saya bahkan pernah main dari setelah isyak sampai jam 10 pagi akhirnya sakit kena tifes, akibat yang lain sering telat solat atau lupa waktu, fisik lelah, kesemutan, sampai gak tidur, atau kurang istirahat dan yanglainnya”.⁹⁶ “Saya ketika bermain *game online* sering menghabiskan waktu 3 jam siang dan 3 jam pada malam hari kumpul di tongkrongan sama temen untuk bermain *game*”.⁹⁷ “Ketika bermain *game online* saya bisa menghabiskan waktu sampai 48 jam gak tidur

⁹⁴ Wawancara, dengan Indra Wijaya, dan M. Kawirian, *Gamers* dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

⁹⁵ Wawancara, dengan Hasanadi, *Gamer senior* dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

⁹⁶ Wawancara, dengan Suratul Fahmi, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 7 September 2022.

⁹⁷ Wawancara, dengan Wahyu, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 3 September 2022.

atau istirahat, sampai lupa makan, dari pagi sampai tembus pagi. Kebiasaan saya bermain di tongkrongan kadang juga di rumah”.⁹⁸

Dengan melihat kepada beberapa data yang sudah peneliti tampilkan di atas, cukup memberikan gambaran dengan jelas terkait perkembangan *game online* yang ada di lokasi penelitian, sehingga selanjutnya peneliti akan menampilkan data-data yang berkaitan dengan apa yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* sehingga rela mengorbankan banyak waktu dan tak terkecuali materi hanya untuk bermain *game online*.

C. Motivasi Para *Gamers* dalam Bermain *Game Online*

Adapun mengenai apa yang kemudian menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*, sesuai dengan apa yang peneliti peroleh ketika melakukan wawancara dengan beberapa orang *gamers* sebagai pelaku dari *game online* itu sendiri menyatakan bahwa:

“Adapun yang menjadi motivasi saya dalam bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, karena *gabut*, di samping itu sebagai hiburan dan untuk mencari kepuasan tersendiri. Karena dari bermain *game online*, saya bisa menghilangkan stres, jadi banyak teman, menghilang kehabutan, dan akunya bisa diperjual belikan. *Game online* yang saya mainkan *Mobile Legends (M.L)*, saya kenal *game online* pada awal tahun 2019, dari teman sekolah atau lingkungan. Bahasa komunitas yang digunakan ketika bermain *game*, bahasa toksik (kata-kata kasar atau sumpah serapah), dan saling membuli”.⁹⁹

Selanjutnya, peneliti juga kembali melakukan wawancara dengan *gamer* yang lain di lokasi penelitian terkait dengan apa yang kemudian menjadi

⁹⁸ Wawancara, dengan Bayu, *Gamer* dusun Kekalek tanggal, 9 September 2022.

⁹⁹ Wawancara, dengan Indra Wijaya, dan M. Kawirian, *Gamers* dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

motivasi dalam bermain *game online* di mana keterangan yang peneliti dapatkan adalah:

“Motivasi saya dalam bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, sebagai hiburan, dan untuk mencari kesenangan atau kepuasan, *Game online* yang saya mainkan *PlayerUnknown’s Battlegrounds* (PUBG Mobile). Saya pertamakali tau *game online* pada tahun 2018, awalnya mulai belajar main pakai akun teman yang ada di lingkungan. Namun demikian saya tidak pungkiri adanya hal negatif yang saya rasakan antara lain: Lelah, mengganggu aktifitas sehari-hari seperti belajar kalau masih sekolah, sering lupa waktu, mata perih, hubungan sosial atau komunikasi dengan teman sebaya yang kurang harmonis, bahkan kerap kali teman bosan dengan kita dikala kita main *game*”.¹⁰⁰

Di samping itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan *gamer* senior yang ada di dusun Kekalek untuk memperkuat data terkait dengan apa motivasinya dalam bermain *game online*, karena *game* ini menjadi sesuatu yang sangat digemari atau diminati oleh banyak remaja khususnya yang ada di lokasi penelitian. Adapun data yang peneliti peroleh setelah melakukan wawancara adalah sebagai berikut:

“Motivasi saya dalam bermain *game online* untuk mengisi waktu luang, hiburan, dan mencari kepuasan, selain adanya kepuasan yang saya rasakan, akunya juga memang bisa diperjual belikan, namun saya secara pribadi belum pernah bertransaksi akun. Sejak 2015 saya sudah memainkan *game online*, *game online* yang saya mainkan sampai saat ini *Clash of Clans*(C.o.C). Pada awalnya saya mengenal *game online* dari teman, bahasa komunitas yang digunakan bahasa toksik, komunikasi saya dengan teman sebaya di luar komunitas kurang hangat. Selain itu sering lupa waktu, gangguan kesehatan mata, mudah emosi, dan berpotensi untuk terjadinya praktik-praktik yang kurang baik seperti “pertaruhan” baik antar klan atau *one by one* kalau pada *game-game* yang lain”.¹⁰¹

¹⁰⁰ Wawancara, dengan Isyar Arie, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

¹⁰¹ Wawancara, dengan Hasanadi, *Gamer* senior dusun Kekalek, tanggal 2 September 2022.

Selain wawancara dengan beberapa orang *gamers* yang sudah peneliti tampilkan datanya, peneliti juga mengadakan wawancara dengan *gamers-gamers* yang lain guna memperoleh data yang valid sebagai rujukan dalam menjawab rumusan masalah yang sudah dihadirkan. Adapun hasil wawancara yang peneliti peroleh ketika mewawancarai nara sumber yang berikutnya ialah:

“Motivasi saya dalam bermain *game online* sekedar hiburan, dan karena ada teman yang pada awal 2022 memperkenalkan *game online* kepada saya hingga saya sejak saat itu mulai memainkan *game online*. Selain itu, juga karena saya merasa senang, asik, dan ada kepuasan tersendiri, ketika bermain *game online*. *Game online* yang saya mainkan *Free Fire* (F.F), bahasa dalam komunitas *game* yang biasa digunakan “we”, “bro”, “cok” (Jancok, Dancok atau disingkat Cok). Namun pada sisi yang lain, saya tidak menapikan bahwa, sering marah “*ngerumun*”, mudah emosi, telat pulang, kata-kata sulit di kontrol terlebih ketika sedang main *game online* kemudian kalah dalam permainan. Sementara komunikasi dengan teman sebaya di luar komunitas *game* saya rasa biasa-biasa saja”.¹⁰²

Selain kemudian melakukan wawancara dengan beberapa orang nara sumber yang mana dalam hal ini adalah para *gamers* yang ada di lokasi penelitian, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan untuk menemukan jawaban atau memperoleh keterangan terkait dengan apa yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*.

Setelah peneliti mengadakan pengamatan selama beberapa kali, peneliti melihat agaknya memang seperti apa yang diungkapkan para *gamers* di mana motivasi mereka dalam bermain *game online* itu peneliti temukan tidak lebih dari

¹⁰² Wawancara, dengan Wahyu, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 3 September 2022.

hanya sekedar untuk mencari kesenangan atau untuk memperoleh kepuasan pribadi.¹⁰³

Adanya motivasi ekonomi seperti yang para *gamers* ungkapkan membuat peneliti tertarik untuk kembali mendalami informasi yang diberikan, sehingga peneliti kembali mengadakan wawancara dengan beberapa orang nara sumber, dalam hal ini para *gamers* yang disebut-sebut memperoleh keuntungan dari bermain *game online* untuk menemukan kebenaran informasinya.

Adapun hasil wawancara yang peneliti dapatkan setelah melakukan wawancara dengan narasumber yang dimaksud sebagai berikut:

“Berbicara tentang motivasi, pada awalnya saya bermain *game online* tepatnya pada 2014, karena ingin jadi *Streamer Gaming* (*gamer* yang menayangkan permainan *gamenya* secara online), juga ingin menjadi *Pro Player* (pemain *game* profesional), dan untuk mencari hiburan dan kepuasan tersendiri. Di samping itu mencari keuntungan seperti misalnya saya pernah mendapatkan 850 *Diamond* yang kalau dirupiahkan sekitar, Rp. 432.625 (empat ratus tigapulu dua ribu, enam ratus duapulu lima rupiah), juga untuk memperbanyak teman khususnya yang satu komunitas. *Clash of Clans* (CoC) dan *Mobile Legends* (ML), adalah *game online* yang saya mainkan, adapun bahasa komunitas yang biasa dipakai dalam bermain *game online* bahasa Toksik (Bahasa kasar, seperti sumpah serapah atau Bahasa kotor)”.¹⁰⁴

Selanjutnya, peneliti kembali mengadakan wawancara dengan *gamer* yang disebut juga memperoleh keuntungan dari bermain *game online* di mana data yang peneliti dapatkan setelah melakukan wawancara adalah sebagai berikut:

¹⁰³ *Observasi*, tanggal 9, 13 Juli, 3 September, 31 Oktober 2022.

¹⁰⁴ *Wawancara*, dengan Suratul Fahmi, *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 7 September 2022.

“Soal motivasi saya dalam bermain *game online* semata-mata untuk mencari hiburan, karena saya merasa senang setelah bisa bermain *game online*, kesenangan itu semakin bertambah ketika saya berhasil memenangkan kejuaraan *game*, dan saya dapat piala, sertifikat, pernah dapat uang Rp. 3.500.000 (tiga juta limaratus ribu rupiah), ketika saya bermain di skuat luar, (tidak di kampung). Pertama kali saya kenal *game* dari teman lingkungan pada tahun 2018, sisi lain dari *game* yang saya rasakan, istirahat kurang, telat makan dan sering menggunakan bahasa seperti di komunitas, contohnya seperti “cok”, “kambing” (Jancok, Dancok, disingkat Cok)”¹⁰⁵

Dengan merujuk kepada hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa orang nara sumber, dalam hal ini para *gamers* yang mana hasilnya sudah peneliti tampilkan di atas. Memberikan gambaran terkait dengan motivasi para *gamers* yang ada di dusun Kekalek dalam bermain *game online*, di mana cenderung dari mereka banyak yang motivasi bermainnya adalah berangkat dari mencari kesenangan atau hiburan, juga karena adanya ajakan dari teman sepermainan serta adanya nilai kompetisi yang mereka rasakan. Yang mana motivasi itu nantinya akan peneliti bahas secara lebih luas dalam bab yang selanjutnya.

D. Implikasi *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi *Gamers*

Sementara itu, berkenaan dengan implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi dari para *gamers* berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 1 September dengan Ivan Suhendri salah seorang warga yang ada di dusun Kekalek menyatakan:

¹⁰⁵ Wawancara, dengan Bayu, *Gamer* dusun Kekalek tanggal, 9 September 2022.

“Komunikasi yang saya rasakan ketika berkomunikasi dengan para *Gamers* kurang akrab, ketika kami bukan menjadi bagian dari mereka, takzim mereka kepada yang lebih tua kini sudah mulai berkurang, seperti tidak segan menyuruh orang yang lebih tua, adzan terdengar berkumandang mereka cuek dengan tanpa adanya rasa malu. Ketika orang yang lebih tua lewat, dahulu secara *attitude* yang lebih muda menyapa kini budaya itu mulai luntur, mereka lebih asik dengan *gadgetnya* atau *gamenya*. Kadang “*girangn emosi nyemprak lamun dek bedoe kuota*” (mudah emosi ketika kehabisan kuota) “*silin jok dengan toak lakok ajin kuota*” (marah keorangtua minta jatah kuota) tingkat kepatuhan kepada orangtua yang minim, kadang sering sumpah serapah saat main *game online*, dan jika ada sesuatu yang menggangu seperti ada yang menelponnya misal. Dampak negatif yang saya lihat juga berpeluang untuk praktik yang kurang baik “pertaruhan” di samping itu sulit memperhatikan ketika khusus bermain tidak memperhatikan seruan orangtua dan lain sebagainya”.¹⁰⁶

Sementara itu hasil wawancara yang peneliti dapatkan ketika mewawancarai bapak Budi Harianto pada tanggal 4 September 2022 yang juga sebagai warga dusun Kekalek terkait dengan Perilaku para *Gamers* menyebutkan bahwa:

“Adanya perbedaan dengan perilaku remaja yang tumbuh sebelum adanya *game online*, perilaku komunikasi yang kurang baik, tegur spanya seperti misalnya ketika ditegur oleh yang lebih tua menimpali tapi tidak menoleh bahkan kadang tidak menimpali. Ada sesuatu yang hilang, budaya masyarakat ketimuran yang mulai terkikis, terjadinya degradasi terutama sopan santunnya ketika mereka berkomunikasi baik dengan yang lebih tua atau yang sebaya dengan mereka semenjak mereka mulai mengenal *game online*, dan kepatuhan mereka yang menurun ketika sedang bermain *game online*”.¹⁰⁷

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan saudara Ivan Suhendri dan Budi Harianto, sudah menggambarkan betapa banyak perubahan

¹⁰⁶ Wawancara, dengan Ivan Suhendri, S.Pd. warga Dusun Kekalek, tanggal 1 September 2022.

¹⁰⁷ Wawancara, dengan Budi Hrianto, S.Pd. warga dusun Kekalek, tanggal 4 September 2022.

perilaku yang terjadi pada para *gamers* yang ada di lokasi penelitian utamanya perilaku komunikasi mereka. Dan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan bapak Supiadi Tanti selaku ketua Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) mengungkapkan bahwa:

“Saya secara personal melihat perilaku remaja ini khususnya setelah mereka mengenal *game online*, ketika orangtua menyuruh mereka cuek, tidak berbakti, di sisi yang lain saya juga melihat adanya dampak negatif yang luar biasa buruknya, seperti sulit menghiraukan ketika berdiskusi khususnya ketika mereka sedang main *game*, perilaku yang semacam itu terbawa sampai keluar *game* bagi sebagian anak karena mereka terbawa arus, etika komunikasinya terpengaruhi. Shalat berjamaah jarang, ke mushalla jarang, ngaji jarang, sebagai bagian dari DKM kami sudah mewacanakan dan saya sudah berdiskusi dengan pak Kadus dan RT ke depan akan membuat kajian-kajian keagamaan semacam diskusi sekali dalam sebulan khusus bagi remaja, sebagai upaya untuk meminimalisir kecenderungan para *Gamers* dalam bermain *game online*”.¹⁰⁸

Data tersebut dibenarkan ketika peneliti mengkonfirmasi kepada beberapa orang *gamers*, dengan menyatakan:

“*Ye wah sekatn betelengo sengakn ye terlalau khusukn main game, (memang benar, mereka lambat merespon atau cuek karena terlalu khusuk bermain game) dekn nimbal sengak dekn dengah saking khusukn main, (mereka tidak menjawab panggilan karena tidak dengar saking khusuknya bermain) lamun nyangken khusuk nondok main maleng doang liwat dekn ase, (ketika sedang khusuk menunduk bermain malingpun yang lewat mereka tidak sadar)*”.¹⁰⁹

Selain kemudian melakukan wawancara dengan beberapa orang nara sumber, peneliti juga melakukan observasi atau pengamatan terkait dengan

¹⁰⁸ Wawancara, dengan Supiadi Tanti, S.H.I. ketua DKM dusun Kekalek, tanggal 6 September 2022.

¹⁰⁹ Wawancara, Hasanadi, Isyar Ariye, Indra, dan dani, Iwan, *Gamers* dan eks *Gamer* dusun Kekalek, tanggal 2 September s.d. 17 Oktober 2022.

bagaimana perilaku *gamers* yang ada di lokasi penelitian khususnya perilaku komunikasi mereka, di mana peneliti menemukan adanya kesamaan dengan apa yang disuarakan oleh beberapa orang narasumber terkait dengan perilaku remajanya.

Di mana perilaku mereka dalam berkomunikasi dengan orang yang lebih tua memang terbilang kurang *berattitude*, terutama ketika mereka sibuk bermain *game* di mana sering kali ketika berkomunikasi mereka menimpali sambil tidak melihat lawan bicaranya atau memperhatikan hal yang lain, ditambah lagi dengan sumpah serapah yang seolah sudah menjadi sesuatu yang wajar atau hal biasa bagi komunitas mereka.¹¹⁰ Belum lagi ketika mereka berkomunikasi, mereka memanggil dengan nama julukan “*jejalek*” puncaknya kebiasaan itu terbawa ke dalam ruang percakapan yang lebih luas sehingga tidak segan atau bukan lagi menjadi sesuatu yang tabu untuk disuarakan kepada orang yang seusia dengan mereka atau bahkan lebih tua dari mereka.¹¹¹ Dan ditambah lagi dengan antusias mereka dalam menghadiri kajian-kajian keislaman yang diadakan di lokasi penelitian memang sangat minim.

Di sisi yang lain, ketika orangtua menyuruh atau saudara yang lebih tua meminta tolong kepada mereka, mereka terlihat kurang mengindahkan bahasa-bahasa orang yang lebih tua dari mereka, sementara mereka terlihat lebih respek

¹¹⁰ *Observasi*, tanggal 4 Agustus, 2022.

¹¹¹ *Observasi*, tanggal 30 Juli, 2022.

ketika yang menyuruh mereka adalah teman sepermainan mereka.¹¹² Selanjutnya peneliti juga kembali mengadakan wawancara dengan bapak Jumahir, Ismail dan Sahdi mereka memberikan komentar terkait dengan perilaku para *Gamers* sebagai berikut:

“Sering berperilaku yang tidak baik seperti, *sekolah unin* (mengatas namakan belajar atau sekolah) *aden sak tebeng kedek HP* (supaya di ijinakan memegang *Gadget*), kurang *betelengo* (respek) *launlamun nyangken nondok kance-kancen empat lime ampokt ketuan ape jak boyem kanak tedok wah sekek-sekek deknarak nimbak* (ketika sedang khususk empat sampai lima orang ketika ditegur tak satupun yang menimpali) *nakaln separo berajah unin akhir ite sak jari dengan toak taont kene mah doang* (terkadang berdusta mengatas namakan belajar sehingga kami sebagai orangtua respek terhadap kebutuhan kuota mereka) negatif *sak sikt idap seuwahn arak game online lupakn waktu, dait lalen*, (dampak negatif yang kami rasa setelah adanya *game online* ini mereka jadi sering lupa waktu, dan lalai). H. Kasim selaku informan juga menambahkan *Sengen te suruk sampai uahn leboh HPn sik timpak ye bares juluk-bares juluk lonto, aok nane juluk karing seberak* (susah diperintah sampai-sampai saya pernah menghancurkan *gadgetnya* karena ketika diperintah selalu nanti dulu, sebentar dulu, selalu itu yang mereka katakan ketika disuruh)”.¹¹³

Di samping itu peneliti juga mengadakan wawancara dengan bapak Solinah, H. Supar, H. Zainuddin dan Gunawan selaku jamaah majelis pengajian yang ada di dusun Kekalek, komentar mereka terkait dengan perilaku Para *Gamers* di antaranya:

“Saya secara pribadi melihat, tingkat kehadiran mereka pada kajian-kajian keagamaan khususnya yang siklusnya satu bulanan atau mingguan sangat minim sekali. Secara lebih khusus kalau semacam shalat berjamaah di masjid mereka sangat-sangat minim, kepatuhan pada orangtua yang juga minim terlebih ketika sedang main *game online*,

¹¹² *Observasi*, tanggal 13 Juli, 2022.

¹¹³ *Wawancara*, dengan Jumahir, Ismail, Sahdi dan H. Kasim. Wagra dusun Kekalek, tanggal 3 September 2022.

perilaku yang semacam itu terjadi tentu karena adanya campur tangan *game*, mereka merasa *game* lebih menghibur, karena di sana mereka dapat kesenangan, dan bebas ber ekspresi ketika mereka bermain *game*. Pada aktifitas-aktifitas keagamaan memang jarang kita temukan para *gamers* ini hadir seperti pada kajian-kajian keagamaan yang bulanan atau mingguan khususnya, antusias sholat berjamaah mereka juga minim, apalagi remaja masih darah muda mungkin, adanya perilaku yang semacam itu saya menilai karena mereka kecanduan *game online* atau juga minimnya kontrol dari orangtua, tapi kita tetap berharap mudah-mudahan ke depannya bisa lebih baik. Namun pada acara-acara keagamaan yang ada di kampung yang sudah menjadi bagian dari budaya seperti baca Yasin di rumah duka ketika ada salah seorang warga yang meninggal, sebagian ada yang hadir mungkin itu yang belum terlalu kecanduan”.¹¹⁴

Hasil wawancara peneliti dengan beberapa warga, orangtua *gamers*, dan jamaah pengajian seperti yang sudah peneliti tampilkan di atas, mengindikasikan adanya ketidak jujuran pada sebagian *gamers* dengan mengatasnamakan kebutuhan sekolah misalnya, juga respek mereka yang kurang ketika berkomunikasi, dan ditambah lagi dengan antusias yang minim terhadap kegiatan-kegiatan keagamaan.

Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan bapak Syarifuddin, selaku anggota DKM Masjid Nurul Ashli dusun Kekalek bidang Pendidikan dan Dakwah terkait dengan perilaku para *gamers*, bapak Syarifuddin menjelaskan bahwa:

“Para *gamers* yang kurang beradab di lingkungan keluarga, berubahnya karakter remaja atau generasi muda dalam aktifitas komunikasi khususnya dengan orangtua yang mana saya lihat lebih gampang atau mudah emosi. *Attitude* dari kacamata sosialnya sangat rusak khususnya ketika sedang bermain *game online*. Terlebih kemudian ketika kita

¹¹⁴ Wawancara, dengan H. Supar, Solinah, H. Zainuddin dan Gunawan. Jamaah pengajian, tanggal 4 dan 5 September 2022.

menyoroti perilaku keagamaan mereka, yang mana antusias mereka sangat minim khususnya dalam menghadiri kajian-kajian keagamaan yang siklusnya dua kali dalam sebulan misalnya, dimana yang mana terlihat kajian-kajian keagamaan itu 99% diisi oleh orangtua. Langkah-langkah yang sudah coba diupayakan dengan menghadirkan tokoh atau komunikator dakwah yang mereka idolakan. Dan pada saat itu antusiasnya bisa dikatakan cukup memuaskan. Dengan catatan melibatkan mereka atau mengikut sertakan mereka dalam aktifitas yang diselenggarakan khususnya ketua remajanya dan nantinya dia yang mengontrol anggotanya. Ke depan kami sudah mewacanakan untuk mengadakan *khalakoh* khusus bagi pemuda dalam meningkatkan antusias mereka ke depannya”.¹¹⁵

Lebih jauh lagi, peneliti juga mewawancarai bapak Kadus yang ada di dusun Kekalek terkait dengan Perilaku para *gamers* dalam hal ini memberikan keterangannya sebagai berikut:

“Saya melihat kepatuhan mereka terhadap orangtua yang minim seperti ketika disuruh shalat, mengaji dan lain-lain, kadang sampai membuat orangtua “*ngerumun*” (ngomel) saya juga melihat sosialisasi mereka yang kurang, menjadi agak pemalu, adanya perilaku semacam itu berangkat dari minimnya pengawasan dari orangtua, di samping itu juga terkadang berangkat dari rasa iba sehingga orangtua memfasilitasi anaknya dengan *gadget*. Dalam menghadapi persoalan ini solusinya dipondokkan (di sekolahkan ke pondok pesantren). Namun di samping itu semua saya melihat bahwa mereka menjadi lebih melek akan teknologi moderen, dan juga bisa sebaga “*pengodop-odop*” (penghibur)”.¹¹⁶

Tak sampai di situ saja, peneliti juga mengadakan wawancara dengan saudara M. Hendri Wahyudi, Syahrudin, Abdul Aziz dan Ahmad Muzakir.

Merek menyebutkan bahwa:

“Etika komunikasi yang kurang baik, terlihat dari adanya respon yang kurang baik atau kurang respek, juga etika dalam keluarga yang kurang sopan khususnya ketika orangtua menyuruh. Ketika diajak berkomunikasi

¹¹⁵ *Wawancara*, dengan Syarifuddin, S.Pd. DKM Bidang Pendidikan dan Dakwah, tanggal 4 September 2022.

¹¹⁶ *Wawancara*, dengan Yusron Hadi Kadus dusun Kekalek, tanggal 31 Agustus 2022.

mereka menyahut tapi dengan tidak menoleh ke lawan bicaranya, sulit mengontrol ucapan sehingga mudah berkata kotor atau kasar, sumpah serapah seperti sudah jadi kebiasaan dan terbawa ke ruang pergaulan yang lebih luas, kadang memaksa orangtua untuk memenuhi kebutuhan *game* mereka, juga kurang bersosialisasi. Mereka lebih condong pada kelompok, adanya pergaulan yang terkotak-kotak, sering berperilaku masa bodoh, dan juga sering menimbulkan keributan bagi warga yang rumahnya berdekatan dengan tongkrongan mereka”.¹¹⁷

Data yang selanjutnya berhasil peneliti kumpulkan ketika melakukan wawancara dengan saudara Syarifuddin, beberapa orang warga, dan juga bapak kades agaknya semakin menguatkan data-data yang sebelumnya sudah berhasil peneliti dapatkan. Selain itu, peneliti juga mencoba mewawancarai bapak Badrun selaku Warga dusun Kekalek sekaligus sebagai kordinator bidang humas dan publikasi DKM adapun hasil yang peneliti dapatkan bahwa:

“Adanya perilaku di mana anak kurang menghargai orangtua, kepatuhannya terhadap orangtua menjadi berkurang, Setelah kenal *game online* para *gamers* terlihat malas, dan hanya menggantungkan materi pada orangtua, budaya ketimuran yang mulai terkikis misal kalau dulu ke mana paman kini cukup dengan ke mana tanpa ada kata paman misalnya, perilaku sosial yang berubah ke arah yang lebih buruk, sebagai orangtua harusnya tidak terlalu memanjakan anak, bahkan terkadang dengan mengatasnamakan sayang orangtua sanggup berhutang untuk membelikan anak HP, dan pada akhirnya dimanfaatkan untuk hal-hal yang kurang positif. Seperti bermain *game online* dan mulai terjebak pada praktik-praktik yang kurang baik seperti bertaruh *game* meski hanya dengan sebatang rokok, hari ini rokok ke depan tidak menutup kemungkinan dengan sesuatu yang lebih besar. Sampai sejauh ini secara personal saya belum melihat adanya manfaat dari kegemaran para *gamers* dalam bermain *game online*”.¹¹⁸

¹¹⁷ Wawancara, dengan M. Hendri Wahyudi, S.Pd., Syahrudin, A.Md., Abdul Aziz dan Ahmad Muzakir, warga dusun Kekalek, tanggal 5 September 2022.

¹¹⁸ Wawancara, dengan Badrun Warga dusun Kekalek, tanggal 3 September 2022.

Dengan berpedoman kepada hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa orang tokoh dan warga, diharapkan bisa memberikan data yang valid terkait dengan data yang dibutuhkan guna menjawab rumusan masalah yang sudah dihadirkan sebelumnya. Dari sekian banyak hasil wawancara yang peneliti tampilkan agaknya memiliki kesamaan antara beberapa orang nara sumber khususnya dalam perilaku komunikasi para *gamers*, di mana data-data yang diberikan atau yang peneliti dapatkan agaknya senada satu dengan yang lainnya.

Sedikit banyak sudah mampu menggambarkan terkait dengan bagaimana perilaku khususnya perilaku komunikasi mereka dalam hal ini para *gamers*. Di mana lebih dominan ke arah yang kurang positif, perilaku komunikasi yang kurang baik, perilaku sosial yang juga sama, ditambah lagi dengan adanya peluang *game* untuk digunakan pada praktik-praktik yang tidak semestinya, yang tidak dapat dibenarkan baik dalam perspektif agama ataupun budaya.

Adanya praktik-praktik semacam apa yang peneliti dapatkan dari keterangan para nara sumber, tentu menghadirkan rasa keprihatinan terhadap adanya kemerosotan budaya ketimuran yang terlihat pada perilaku utamanya komunikasi para *gamer* yang ada di lokasi penelitian. Sehingga perlu kemudian untuk mengadakan evaluasi untuk menemukan letak kesalahan yang menjadi sumber terjadinya kemerosotan nilai di tengah generasi muda kita, sebagai bentuk perhatian akan pentingnya nilai-nilai luhur yang menjadi bagian dari visi Islam dan warisan budaya ketimuran. Solusi dalam menghadapi persoalan yang

ada di lapangan khususnya di lokasi penelitian perlu untuk diupayakan sebagai manifestasi dari dukungan kita terhadap perubahan ke arah yang lebih positif tentunya, yang mana nantinya secara lebih jelas akan peneliti coba tawarkan sebagai saran pada bab ter akhir di dalam tesis ini.



Perpustakaan UIN Mataram

BAB III

PEMBAHASAN

Berkiblat pada data dan temuan yang sudah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka langkah selanjutnya adalah pembahasan atau analisis hasil temuan dengan mengacu pada teori-teori yang tersedia. Adapun yang akan dianalisis sesuai dengan masalah yang sudah dirumuskan pada bab sebelumnya dari tesis ini yaitu: 1) Apakah motivasi para *gamers* dalam bermain *game online*. serta 2) Bagaimanakah implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi para *gamers* yang ada di Dusun Kekalek.

A. Motivasi *Gamers* dalam Bermain *Game Online*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata motivasi diterjemahkan sebagai kecenderungan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar melakukan tindakan dengan tujuan tertentu; usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki.¹¹⁹

Sementara itu menurut M. Utsman Najati, motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju pada tujuan tertentu. Motivasi memiliki tiga komponen pokok:

1. Menggerakkan. Dalam hal ini motivasi menimbulkan kekuatan pada individu, membawa orang untuk bertindak dengan cara tertentu.

¹¹⁹ Chulsum dan Novia, *Kamus Besar*, 469.

Misalnya kekuatan dalam hal ingatan, respons efektif dan kecenderungan mendapat kesenangan.

2. Mengarahkan. Berarti motivasi mengarahkan tingkah laku, dengan begitu dia menyediakan orientasi tujuan. Tingkah laku individu diarahkan terhadap sesuatu.
3. Menopang. Artinya motivasi digunakan untuk memperkuat dan menjaga tingkah laku, lingkungan sekitar harus menguatkan intensitas dan dorongan-dorongan dan kekuatan-kekuatan individu.¹²⁰

Sedangkan di dalam al-Qur'an sendiri ditemukan beberapa *statemen* yang menunjukkan beberapa bentuk dorongan yang mempengaruhi manusia, dorongan-dorongan yang dimaksud bisa berupa insting dalam bentuk dorongan naluriah, maupun dorongan terhadap hal-hal yang memberikan kenikmatan. Seperti misalnya Firman Allah dalam Qur'an Surat *Ali Imran* ayat: 14.

زَيْنَ لِنَاسٍ حُبُّ الشَّهَوَاتِ مِنَ النِّسَاءِ وَالْبَنِينَ وَالْقَنَاطِيرِ الْمُقَنْطَرَةِ مِنَ الذَّهَبِ وَالْفِضَّةِ وَالْخَيْلِ الْمَسْوُومَةِ
وَالْأَنْعَامِ وَالْحَرْثِ، ذَلِكَ مَتَاعَ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا، وَلِلَّهِ عِنْدَهُ حَسَنُ الْمَأْبِ.

Artinya:

“Dijadikan indah pada (pandangan) manusia kecintaan kepada apa-apa yang diinginkan, yaitu: wanita-wanita, anak-anak, harta yang banyak dari jenis emas, perak, kuda pilihan, binatang-binatang ternak dan sawah ladang. Itulah

¹²⁰ Shaleh, *Psikologi*, 139-140.

kesenangan hidup di dunia, dan di sisi Allah lah tempat kembali yang baik (surga)”.¹²¹

Juga Firman-Nya dalam Qur'an Surat *al-Qiyamah* ayat: 20.

كَلَّا بَلْ تَحْبُونَ الْعَاجِلَةَ.

Artinya:

“Sekali-kali janganlah demikian. Sebenarnya kamu (hai manusia) mencintai kehidupan dunia”.¹²²

Dengan melihat kepada beberapa argumentasi di atas, bisa kita pahami bahwa memang pada hakikatnya manusia berfotensi atau berpeluang melakukan suatu tindakan berdasarkan suatu dorongan atau motivasi baik yang bersifat intrisik maupun ekstrisik. Intrisik maksudnya dorongan atau motivasi yang berasal dari diri sendiri, seperti seorang mahasiswa yang tekun mempelajari suatu mata kuliah karena ingin sekali menguasainya. Sedang ekstrisik maksudnya motivasi yang berasal dari luar diri, seorang siswa yang rajin belajar karena akan ujian.¹²³

Terlebih lagi, Tuhan memang membekali manusia dengan potensi itu, di mana ada berbagai macam motivasi yang bisa menjadi dorongan atau penggerak bagi manusia untuk bergerak atau bertindak dalam mencapai tujuannya. Adapun kemudian yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* sebagaimana hasil analisis dari data yang berhasil

¹²¹ Yayasan penyelenggara penterjemah/pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Medinah al-Munawwarah: Muja'mma' al malik fadh li tihiba'at al mush-haf asy syarif, 2001), 77.

¹²² Yayasan penyelenggara penterjemah/pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan terjemahnya* (Medinah al-Munawwarah: Muja'mma' al malik fadh li tihiba'at al mush-haf asy syarif, 2001), 999.

¹²³ Shaleh, *Psikologi*, 148.

peneliti kumpulkan menunjukkan bahwa yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* diantaranya adalah:

1. Intrisik : Mencari kesenangan dan hiburan

a. Mencari kesenangan

Mencari kesenangan adalah motivasi terbanyak yang berhasil peneliti kumpulkan ketika mewawancarai para *gamers* yang ada di dusun Kekalek, hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh *Hobbes* yang mengungkap bahwa apapun alasan yang diberikan seseorang untuk perilakunya, sebab-sebab terpendam dari semua perilaku itu adalah kecenderungan untuk mencari kesenangan dan menghindari kesusahan. Orang-orang yang berpaham hedonisme juga memandang bahwa tujuan hidup yang utama pada manusia adalah mencari kesenangan yang bersifat duniawi.¹²⁴

Satu dari tiga komponen pokok motivasi seperti yang disebutkan oleh M. Utsman Najati, adalah menggerakkan atau mendorong. Peneliti melihat bahwa adanya keinginan untuk memperoleh kesenangan menjadi motor penggerak bagi para *gamers* untuk bermain *game*. Hadirnya dorongan untuk memperoleh kesenangan itu, menjadikan para *gamers* banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*, bahkan mereka rela untuk begadang sampai dengan larut malam, tak

¹²⁴ Shaleh, *Psikologi*, 142.

hanya sampai di situ bahkan ada yang sampai pagi hari hanya untuk bermain *game*.

Dan ketika mereka berhasil menemukan kesenangan pada *game online*, menurut hemat peneliti hal itu cenderung akan menjaga intensitas mereka dalam bermain *game* bahkan akan membuat mereka tidak segan untuk berkorban baik materi dan terlebih waktu karena mereka merasa tidak sia-sia untuk mengorbankan materi dan waktunya mengingat ada kesenangan yang akan mereka dapatkan.

Dari perilaku yang semacam itu, tanpa mereka sadari pada akhirnya menjadikan mereka terjebak pada kecanduan dalam memainkan *game online*, mengingat ciri *gamers* yang kecanduan dalam bermain *game online* seperti yang disebutkan Adam dkk, dalam M. Fery seperti: sehari hanya memainkan satu jenis *game* dengan durasi lebih dari 3 jam, rela mengeluarkan banyak uang untuk membeli vocer dan mengupgrade item dan karakter yang dimiliki, dengan intens lebih dari satu bulan masih memainkan *game* yang sama, marah jika dihalangi untuk memainkan *game* tersebut, punya banyak teman dari memainkan *game* tersebut bahkan sampai punya komunitas, lebih mendahulukan menyisihkan biaya untuk *game* daripada yang lain, dst.¹²⁵ Yang mana ciri-ciri tersebut juga terlihat pada para *gamers* yang ada di lokasi penelitian.

¹²⁵ Prayoga, "hubungan kecanduan game" Tesis, 24-25.

b. Mencari hiburan

Mencari hiburan juga menjadi satu dorongan bagi para *gamers* untuk bermain *game*, seperti yang diungkap beberapa *gamers* ketika peneliti memewawancarai mereka. Untuk memecahkan masalah dalam kehidupan yang rutin, manusia harus mengalihkan perhatiannya dari situasi stres ke situasi yang lebih santai dan menyenangkan hiburan menjadi sesuatu yang penting bagi semua orang¹²⁶

Berbagai persoalan hidup yang mereka rasakan mendorong mereka untuk sejenak mengalihkan perhatian mereka ke arah yang lebih santai, sejatinya ada begitu banyak media hiburan yang tersedia seperti film, televisi, radio, drama, music, literature, komedi, dan permainan. Pilihan mereka akan *game online* sebagai tempat untuk mencari hiburan tentu tidak bisa dipisahkan dengan keberhasilan mereka menemukan kesenangan pada *game online*, keberhasilan *game online* dalam menyediakan fitur-fitur *game* yang semakin menantang dan bisa memberikan hiburan bagi mereka sangat menentukan minat mereka untuk kembali menjadikan *game* sebagai tempat mencari hiburan.

Menurut hemat peneliti kedua dorongan di atas sejatinya memiliki korelasi satu dengan yang lainnya, hasil analisa peneliti terhadap data

¹²⁶ Rismawaty dan Desayu Eka Surya, *Kepribadian dan Komunikasi* (Malang: Madani Media, 2020), 224.

yang tersedia, menunjukkan bahwa adanya dorongan untuk memperoleh kesenangan dan hiburan itulah yang mengarahkan mereka pada *game online*, mengingat bahwa bermain *game online* cenderung lebih instan dan mudah untuk menjangkaunya.

Adanya rasa yang dinilai bisa memberikan hiburan bagi mereka ketika memainkan *game online* tentu hal itu akan menghadirkan rasa senang, yang kemudian perasaan senang dan terhibur itulah akan menjadi kekuatan yang menopang intensitas mereka dalam bermain *game online* di waktu-waktu yang lain dengan demikian sempurnalah komponen motivasi itu dalam mendorong, mengarahkan dan menopang dari sisi intrisiknya.

2. Ekstrisik : Lingkungan berupa ajakan dari teman sebaya dan nilai kompetisi

a. Lingkungan

Seorang anak remaja dalam upaya mengatasi kegalauan batinnya, mereka cenderung akan mencari atau bergabung teman yang sebaya dengannya.¹²⁷ Selman dalam Sarwono menyebut, Pengaruh lingkungan pada tahapnya yang pertama diawali dengan pergaulan dengan teman, pada usia 9-15 tahun hubungan petemanan merupakan hubungan yang akrab yang diikat oleh minat yang sama,

¹²⁷ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, 81.

kepentingan bersama, dan saling membagi perasaan tolong menolong untuk memecah masalah bersama. Pada tahapan usia ini mereka juga sudah terbuka untuk mendengarkan pendapat pihak ketiga. Dan pada usia 12 tahun sampai selanjutnya ikatan emosional di antara mereka semakin kuat dan mereka semakin saling membutuhkan.¹²⁸

Dalam tahapan usia perkembangan remaja seperti yang disebutkan Selman di atas, memungkinkan bagi anak remaja untuk bertindak sesuai dengan apa yang dilakukan oleh remaja di sekeliling mereka. Terlebih ketika mereka merasa memiliki hubungan yang akrab dan diikat oleh minat serta kepentingan yang sama, maka akan semakin terbuka peluang untuk saling memberi masukan atau mengarahkan satu dengan yang lainnya.

Ajakan atau arahan dari teman sebaya bahkan generasi yang di atas mereka, terkadang sangat ampuh dalam memotivasi para *gamers* untuk turut serta memainkan *game online*, adanya kedekatan atau hubungan emosional yang baik dengan teman, itu menjadi salah satu pemicu atau motivasi para *gamer* dalam bermain *game online*.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama berada di lapangan, pengaruh lingkungan bisa berupa ajakan dari teman memang sangat mempengaruhi, sehingga menjadi salah satu faktor ekstrisik yang bisa

¹²⁸ W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, 161.

menjadi motivasi tersendiri bagi para *gamers*, terlebih memang *game online* yang dimainkan oleh para *gamers* yang ada di lokasi penelitian memang dimainkan dengan cara berkelompok atau per group.

Peneliti melihat, pada awalnya para *gamers* akan mulai mencoba untuk memainkan *game online* seperti yang dilakukan oleh teman-temannya setelah terlebih dahulu mengamati dan bahkan mendapat masukan, kemudian muncul ketertarikan untuk mencoba mula-mula dengan maksud untuk mencari hiburan. Pada tahapan ini ketika mereka mulai merasa terhibur dan berhasil menemukan kenikmatan, maka mereka cenderung akan bertahan dan mengulanginya kembali.

Sehingga pengaruh lingkungan menurut analisa peneliti menjadi motivasi tersendiri bagi para *gamers* yang mampu untuk mendorong, mengarahkan dan bahkan menopang intensitas mereka dalam bermain *game online*. Karena tak jarang mereka yang pada awalnya tidak sedang bermain *game online* menjadi tiba-tiba ingin bermain karena ajakan dari teman sebaya mereka, mengingat peluang untuk terjadinya yang demikian itu memang terbuka, terlebih ketika mereka memiliki hubungan emosional yang baik dan diperkuat oleh adanya minat dan kepentingan yang sama.

b. Nilai kompetisi

Adanya nilai kompetisi menjadi suatu dorongan atau motivasi yang memperkuat atau menopang perilaku mereka untuk selalu konsisten

dalam bermain *game online*. Keinginan untuk meraih pengakuan dari teman sejawat terhadap kemahiran atau kehebatan mereka dalam menyelesaikan misi-misi *game*, dengan berhasil mengumpulkan poin terbanyak atau berhasil memenangkan pertarungan, menjadi satu kebanggaan bagi mereka. Rasa itu seolah menjelma menjadi satu amunisi, yang menjaga intensitas mereka dalam bermain *game online*.

Pada sisi yang lain di saat yang bersamaan, ketika pujian yang mereka terima manakala berhasil menyelesaikan misi-misi dalam *game*, maka perilaku yang sebaliknya itulah yang akan mereka terima ketika gagal untuk menyelesaikan misi-misi *game* seperti buliying atau olok-olokan bisa dari teman atau lawan mereka.

Karena adanya rasa di mana mereka ingin tampil atau diakui sebagai yang terbaik, dan untuk menghindari olok-olokan baik dari kawan ataupun lawan dan ditambah lagi dengan pitur-pitur *game online* yang bagi mereka semakin menarik dan menantang untuk dimainkan, maka semakin sempurnalah *game online* itu dalam menjaga atau menopang intensitas para *gamers* untuk memainkannya.

Adanya nilai kompetisi yang hadir di dalam *game online* itu, menurut hemat peneliti menjadi sesuatu yang menopang intensitas mereka di dalam bermain *game*, didukung oleh ketersediaan media berupa jejaring internet, data, *smart phone* atau *gadget*, hadirnya nilai

kompetisi itu juga menjadi dorongan bagi mereka untuk meraih pengakuan dari teman sebaya mereka, yang pada akhirnya mengarahkan mereka pada upaya menyelesaikan setiap misi dalam *game online* untuk mendapatkan poin terbanyak sebagai tolak ukur keberhasilan mereka dalam memenangkan setiap pertempuran, dengan begitu sempurna nilai kompetisi itu dalam mengisi setiap komponen motivasi seperti yang di sebutkan oleh M. Utsman.

Ketersediaan media dan adanya nilai kompetisi, menurut hemat peneliti merupakan dua hal yang satu sama lainnya saling melengkapi, karena adanya nilai kompetisi tanpa ketersediaan media maka akan percuma, dan ketersediaan media tanpa adanya nilai kompetisi maka akan menjadi kurang menarik.

B. Implikasi *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi

Selanjutnya implikasi *game online* terhadap perilaku komunikasi para *gamers*, dengan mengacu pada data baik data yang terkumpul dari para *gamers* ataupun masyarakat dan orangtua dari *gamer* itu sendiri serta hasil observasi yang peneliti lakukan selama berada di lapangan, yang pada bab sebelumnya sudah peneliti paparkan di mana data yang terkumpul mengindikasikan adanya perilaku komunikasi yang kurang terpuji dari para *gamers* yang ada di lokasi penelitian.

Adanya praktik-praktik yang kurang baik, yang lahir dari para *gamers* tentu tidak bisa dipisahkan dari *game online* itu sendiri sebagai implikasi

yang kurang baik yang diakibatkan oleh *game online*, terutama terhadap perilaku komunikasi para *gamers* yang mana hal itu tentu menjadi hal yang memprihatinkan. Adapun implikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. *Slow Respon*

Slow respon yang peneliti maksudkan adalah, seperti ketika orangtuanya menyuruh sementara mereka sedang bermain *game online* maka mereka cenderung untuk tidak mengindahkan dengan mengatakan nanti dulu, sebentar lagi, sedang bentuk pasukan, atau *gamers* menyebutnya *rush* dan berbagai macam bahasa penolakan lainnya.¹²⁹ Ditambah lagi ketika mereka ditegur atau ditanya sementara sedang bermain *game online* maka mereka cenderung telat atau lambat untuk merespon.

Belum lagi ditambah dengan adanya perilaku yang juga kurang terpuji seperti telat solat karena keasikan main *game*, lebih memilih nongkrong di majelis *game* daripada mengikuti kajian-kajian keagamaan yang diselenggarakan, baik yang siklusnya sekali dalam dua pekan ataupun yang sekali dalam setiap pekannya. Perilaku-perilaku yang semacam di atas itu, tentu bukanlah merupakan perilaku yang terpuji atau perilaku yang semestinya tercermin dari seorang pemuda muslim, terlebih kepada kedua orangtua mereka. Karena hal itu jelas bertentangan dengan apa yang Tuhan Firmankan didalam Al-Qur'an tepatnya pada Surat Luqman ayat ke-14.

¹²⁹ Wawancara, dengan H. Kasim orangtua *Gamer* sekaligus Pelaksana DKM dusun Kekalek, 3 September 2022.

ووصينا الإنسان بوليديه حملته أمه، وهنأ على وهن وفصله، في عامين أن اشكر لي ولولديك إلى المصير.

Artinya:

*“dan Kami perintahkan kepada Manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapuhnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah tempat kembalimu”.*¹³⁰

Apa lagi ketika kita menghadapi perilaku para Gamers itu pada apa yang diisyaratkan Rasulullah SAW, dalam hadits yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah r.a tentang seorang lelaki yang datang kepada Rasulullah SAW, lalu bertanya “wahai Rasulullah siapakah yang paling patut atau berhak aku temani riwayat lain menyebutkan aku layani dengan baik?” Rasulullah menjawab Ibumu, lelaki itu kembali bertanya “kemudian siapa?” Jawab Rasulullah Ibumu, lelaki tadi kembali mengulangi pertanyaan Rasulullah pun kembali menjawab dengan jawaban yang sama, samapai pada kali ke-4 baru Rasulullah menjawab Ayahmu.¹³¹

Menghormati, serta mencintai orangtua pun termasuk ke dalam tiang-tiang masyarakat yang terpenting, dan kesopanan pada orangtua menjadi ibu dari segala kesopanan. Betapapun majunya langkah orang di dalam pergaulan hidup, bagaimanapun populer namanya dan betapapun kaya

¹³⁰ Yayasan penyelenggara penterjemah/pentafsir al-Qur’an, *Al-Qur’an dan terjemahnya* (Medinah al-Munawwarah: Mujaamma’ al malik fadh li tihiba’at al mush-haf asy syarif, 2001), 654.

¹³¹ Syaikhul Islam al-Imam Muhyiddin Abi Zakariya Yahya Bin Syaraf An-Nawawi, *Riyadussalihin* (Surabaya: Maktabah Imam, ...), 123.

rayanya, belum bisa dia dikatakan seorang yang sopan kalau dia belum menunjukkan baktinya kepada kedua ibu-bapaknya.¹³²

Namun demikian, orangtua sebagai seorang komunikator juga perlu untuk menyadari bahwa efektifnya suatu komunikasi seperti menurut *Stewart L. Tubbs* dan *Sylvia Moss* yang sudah disebutkan sebelumnya apabila memenuhi lima hal yakni: pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik dan tindakan. Sedang *Herbert C. Kelman* dalam Nikmah menyebutkan, efektifnya komunikasi dipandang dari komponen komunikasi akan terjadi jika komunikasi mengalami internalisasi, identifikasi dan ketundukan.¹³³

Internalisasi akan terjadi jika pesan yang diterima komunikasi sesuai dengan sistem nilai yang dianut. Komunikasi merasa memperoleh sesuatu yang bermanfaat, adanya rasionalitas yang dikandung oleh pesan yang dikirimkan yang dapat diterima, yang mana hal itu akan terjadi ketika komunikator memiliki kredibilitas (ahli dan dapat dipercaya).

Kredibilitas mengcover komponen berupa keahlian dan kepercayaan, keahlian berkaitan dengan kesan yang dibentuk oleh komunikasi kepada komunikator dalam kaitannya dengan topik yang dibicarakan, seperti ahli, mampu, cerdas dan sebagainya sedang kepercayaan berkaitan dengan watak

¹³² Hamka, *Falsafah Hidup: Memecahkan Rahasia Kehidupan Berdasarkan Tuntunan Al-Qur'an dan As-Sunnah* (Jakarta: Republika Penerbit, 2015), 132.

¹³³ Nikmah Hadiati Salisah, *Psikologi Komunikasi* (Surabaya: UIN Surabaya, 2015), 97. Diakses Oktober 20, 2022, <http://digilib.uinsby.ac.id>

komunikator yang dikesankan oleh komunikan sebagai jujur, tulus, bermoral, sopan dan etis.¹³⁴

Identifikasi terjadi pada diri komunikan, jika komunikan merasa puas dengan meniru atau mengambil pikiran atau perilaku dari kelompok, atau orang lain (komunikator). Dan yang demikian itu akan terjadi pada diri komunikan jika komunikatornya memiliki daya tarik. Sedang ketundukan itu akan terjadi jika komunikan merasa akan mengalami kepuasan, mendapat reaksi yang menyenangkan, memperoleh balasan atau ganjaran positif, dan terhindar dari keadaan atau kondisi yang tidak enak dari komunikator jika menerima isi pesannya. Biasanya ketundukan akan terjadi bila komunikan berhadapan dengan *power* yang dimiliki oleh komunikator.¹³⁵

Artinya efektifnya suatu komunikasi dengan terjadinya tiga komponen pada pada sisi komunikan itu sejatinya memiliki korelasi yang sangat erat dengan tiga komponen lain pada diri komunikator yakni: kredibilitas, dayatarik dan *power* atau kekuatan. Sehingga ketika orangtua dimata anak-anaknya atau komunikator dimata komunikannya tidak memiliki ketiga hal itu maka tidak heran ketika yang terjadi adalah seperti yang sudah peneliti sebutkan di atas. Bahkan klimaksnya sampai berani merendahkan orangtua, misalnya dengan menuruti perintah orangtua akan tetapi sambil meledek dengan menyebut namanya bahkan nama julukannya.

¹³⁴ Salisah, *Psikologi Komunikasi*, 96-97.

¹³⁵ Salisah, *Psikologi Komunikasi*, 98.

Terjadinya respon yang semacam di atas, sejatinya tidak bisa dipisahkan dengan apa yang menjadi motivasi sebagai sesuatu yang mendorong, mengarahkan dan menopang para *gamers* dalam bermain *game online* seperti misalnya mencari kesenangan dan hiburan. Menurut hemat peneliti adalah manusiawi ketika seseorang sedang menikmati hiburan akan merasa senang dan tentu akan berupaya untuk menghindari hal-hal yang dinilai bisa mengganggu atau memutus kesenangan mereka seperti dalam hal ini perintah, teguran dan lain sebagainya sekalipun datangnya dari orang yang lebih tua atau dewasa dari mereka, dengan cara salah satunya ialah *slow* dalam merespon sebagai pesan yang dikirimkan bahwa mereka sedang tidak ingin diganggu, atau sibuk dalam memenangkan misi *game*, terlebih lagi ketika perintah atau teguran itu datang dari orang yang dinilai menganut sistem nilai yang berbeda dengan mereka tentang *game online*.

2. *No Respon*

No respon yang dimaksud seperti ketika ditegur tidak menjawab, bahkan sekalipun yang menegur adalah orangtua mereka sendiri karena saking khusuknya mereka dalam bermain *game online* bahkan tidak jarang orang tua sampai memanggil berkali-kali.¹³⁶ Tidak menjawab karena mereka tidak sadar ketika mereka dipanggil, karena saking khusuknya mereka dalam bermain *game* sehingga tidak lagi menghiraukan yang ada di sekeliling mereka.

¹³⁶ Wawancara, dengan Suratul Fahmi, *Gamer* dusun Kekalek, 7 September 2022.

Konsentrasi mereka hanya tertuju atau terpusat pada *game* yang sedang mereka mainkan, karena memang *game online* yang mereka mainkan membutuhkan adanya konsentrasi yang tinggi untuk bisa memenangkan permainan, sehingga tidak heran ketika mereka sering tidak mengindahkan bahasa orang tua bahkan hanya sekedar untuk menjawab panggilannya pun mereka tidak sempat, karena saking asik dan husuknya mereka dalam bermain *game online*.

Terjadinya *no respon* itu, menurut hemat peneliti karena proses komunikasi seperti dalam perspektif psikologi itu hanya terjadi pada satu pihak saja yang mana dalam hal ini adalah komunikator, artinya proses pengemasan pikiran oleh komunikator menggunakan bahasa yang dalam istilah komunikasinya dikenal dengan *encoding* itu memang terjadi, namun ketika pesan itu coba dikirimkan oleh komunikator *receiver* tidak menerima karena sedang konsentrasi pada sesuatu yang lain yakni *game online*, sedang terjadi aktivitas komunikasi di ruang percakapan mereka sehingga proses *decoding* dari pesan yang dikirimkan oleh komunikator (orang tua) mereka itu tidak pernah terjadi, akibatnya terjadilah *no respon*.

Efektifitas komunikasi pada diri komunikan menuntut adanya konsentrasi dan *feedback*, *feedback* sebagai akibat dari adanya konsentrasi, *feedback* yang tepat tentu hal itu hanya akan dimungkinkan ketika adanya konsentrasi, sehingga ketika konsentrasi itu tidak ada maka tidak heran ketika yang terjadi adalah *no respon*.

Kaitannya dengan apa yang menjadi motivasi mereka, peneliti menilai terletak pada motivasi yang bersifat ekstrinsik dalam hal ini adalah nilai kompetisi. Seperti yang sudah diungkapkan sebelumnya pada kerangka teoritik dalam tesis ini, *game online* bisa dipahami sebagai permainan yang menghubungkan interaksi satu orang dengan yang lain dalam permainan yang tujuannya melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi.¹³⁷

Ada nilai kompetisi yang ditawarkan oleh *game online* yang berupaya mereka menangkan, sebab bagi mereka hal itu menjadi suatu kebanggaan tersendiri, dengan membangun komunikasi melibatkan tim kerja yang memiliki misi yang sama, yang tentunya hal itu sekali lagi menguras konsentrasi mereka karena ada yang sedang mereka perjuangkan, sehingga mereka tidak sadar ketika ada yang menegur akibatnya *feedback* itu tidak pernah ada dan pada akhirnya *no respon* itulah yang terjadi. Kedua poin di atas yakni *slow respon* dan *no respon* itu, peneliti melihatnya sebagai perilaku komunikasi yang lahir dari faktor personal.

3. *Negative Respon*

Negative respon yang dimaksudkan dalam hal ini adalah misalnya seperti kurangnya respek mereka ketika diajak berkomunikasi, sikap yang seolah seperti acuh tak acuh ketika disapa, baik oleh orangtua ataupun yang lainnya terkhusus ketika mereka sedang bermain *game online*. Tak jarang mereka akan menjawab tetapi dengan tidak menoleh,

¹³⁷ Hamida, "Pemain Game," 20.

tak peduli apakah yang bertanya itu adalah yang lebih muda atau tua dari mereka, bahkan parahnya lagi, mereka akan marah dan tak segan untuk mengeluarkan sumpah-serapah dengan menyebut nama binatang dan lain sebagainya ketika ada panggilan masuk ke *smart phone* mereka, sementara mereka sedang asika bermain *game*.

Perilaku komunikasi yang semacam itu, sudah menjelma sebagai spontanitas yang lahir dari kebiasaan, karena memang ruang percakapan mereka ketika bermain *game online* itu diwarnai dengan kata-kata toksik “sumpah-serapah”, yang memang menjadi bahasa yang sering digunakan di dalam komunitas mereka ketika bermain *game*. Mereka mempelajari bagaimana cara bertingkah laku dengan cara mengambil contoh atau belajar dari generasi di atasnya dan lingkungan alam dan sosial yang ada di sekelilingnya.¹³⁸

Mula-mula seorang anak remaja, akan memperhatikan lingkungan sekitar mereka, mereka akan belajar dari lingkungan atau dari orang yang lebih dewasa dari mereka bagaimana meng-ekspresikan sesuatu, bagaimana rasa senang, marah, kecewa dan seterusnya itu diekspresikan. Ketika mereka menyaksikan secara berulang-ulang seseorang mengucapkan terimakasih kepada orang lain karena telah menerima pemberian atau hadiah dari orang lain, dan ekspresi itu tidak mendapat penolakan dari lingkungan, itu artinya ada suatu pembiaran, sehingga mereka akan menginterpretasikan sikap

¹³⁸ Laksana, *Psikologi Komunikasi*, 7.

lingkungannya sebagai pembenaran atas perilaku yang terjadi. Ada proses pembiasaan seperti teorinya *Ivan Petrovich Pavlov* pengkondisian klasik, yang menyatakan, individu dapat dikendalikan dengan cara mengganti stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan.¹³⁹

Adanya respon-respon yang semacam itu tentu tidak terlepas dari apa yang menjadi motivasi mereka dalam bermain *game online*, terutama motivasi mereka untuk memperoleh kesenangan dan adanya motivasi kompetisi yakni untuk memenangkan pertandingan, menjadi yang terbaik dengan mengumpulkan nilai sebanyak-banyaknya dari keberhasilan mereka dalam memenangkan setiap permainan.

Maksud peneliti adalah, motivasi untuk mencari kesenangan yang dalam hal ini mereka upayakan dengan cara bermain *game online*, dan ketika mereka menemukan kesenangan di saat memainkan *game* kemudian ada panggilan, perintah, teguran, dan lain sebagainya maka menurut hemat peneliti cenderung hal itu akan diterjemahkan sebagai gangguan, sehingga tidak heran ketika respon atau *feedback* (umpan balik) yang akan diterima oleh lawan bicara mereka adalah seperti respon-respon yang sudah peneliti sebutkan sebelumnya.

Perbedaannya dengan poin yang pertama menurut hemat peneliti adalah terletak pada tingkat gangguan itu sendiri, artinya ketika gangguan itu sudah

¹³⁹ A. M. Irfan Asraf dkk., "Teori Behaviorisme", 7.

mereka interpretasikan mencapai batas maksimalnya seperti memaksa mereka untuk menghentikan atau memutus apa yang sedang mereka nikmati, maka cenderung pada saat itulah respon-respon negatif itu akan terlihat, sehingga peneliti menilai poin yang ketiga ini sebagai perilaku komunikasi yang lahir dari faktor yang sifatnya situasional.

Young dan de Abreu, juga menyebutkan *game online* merupakan jenis permainan audio virtual yang menggunakan jaringan sebagai penghubung interaksi antara satu orang dengan yang lainnya dalam permainan yang bertujuan melaksanakan misi dan meraih nilai tertinggi.¹⁴⁰ Pada sisi yang lain, *game online* seperti yang peneliti juga pahami, adalah permainan yang membutuhkan konsentrasi yang tinggi, artinya cukup menguras energi di sana ada perjuangan untuk meraih kemenangan atau nilai tertinggi.

Ini kaitannya dengan nilai kompetisi, di mana mereka ingin tampil menjadi yang terbaik, sehingga konsentrasi dan energi mereka terpusat pada *game online*. Ketika di saat yang seperti itu kemudian ada panggilan, teguran, perintah dan lain sebagainya datang, maka kecil kemungkinan bagi mereka untuk mendengarnya, atau ketika ada sesuatu yang memaksa memecahkan konsentrasi mereka, maka cenderung hal itu sekali lagi akan diterjemahkan sebagai gangguan, dan hampir bisa dipastikan respon mereka itu negatif, karena bagi mereka itu bisa menjadi penyebab kekalahan mereka.

¹⁴⁰ Hamida dkk., *Pemain Game Online*, 20.

Dan pada saat mereka mengalami kekalahan, maka tentu akan ada kekecewaan atau setidaknya rasa kesal yang sangat mungkin rasa itu mereka ekspresikan dengan cara yang mereka pahami seperti misalnya mengeluarkan kata-kata toksik, bahkan sampai membanting *smart phone* dan lain sebagainya. Karena memang pada praktiknya ruang percakapan atau komunikasi para *gamers* ketika sedang bermain *game online*, kerap kali diwarnai dengan kata-kata tersebut. Begitupun sebaliknya, ketika mereka berhasil memenangkan permainan maka tentu pada saat itu ada rasa bangga yang mereka rasakan, dan uniknya ketika itu lawan mereka pun tidak akan selamat dari bulian, mereka akan membuli lawan-lawannya dengan kata-kata yang sedikit merendahkan seperti misalnya “bot” (robot) untuk melebeli mereka yang tidak pintar (bodoh) dalam bermain.¹⁴¹

Menurut hemat peneliti, hal itu terjadi tidak terlepas karena mereka terlampau larut dalam permainan, tidak meletakkan permainan pada posisi dan porsinya sehingga menilai kemenangan dalam permainan adalah suatu kemenangan yang hakiki, mereka cenderung melupakan bahwa menang dan kalah dalam permainan itu adalah hal yang biasa, hal ini yang pada gilirannya akan membentuk paradigma berfikir remaja yang cenderung memang masih labil dan belum matang itu, menganggap bahwa menang dalam *game* itu lebih penting dari perintah orangtua, menang dalam

¹⁴¹ Wawancara, dengan Bahrul Wari dan Ferdian Warisman, *Gamer* dusun Kekalek, 4 Desember 2022.

permainan *game* adalah prestasi yang luarbiasa, sehingga terjadilah fenomena seperti yang ada di lapangan di mana mereka seperti hasil wawancara dengan para orangtua *gamers* yang menyebutkan, ketika diperintah oleh orangtua sementara mereka sedang main *game* maka jawaban yang akan orangtua terima adalah nanti dulu, sebentar lagi, sebentar dulu sedang bentuk pasukan dan berbagai macam bahasa-bahasa penolakan lainnya.

Kegagalan orangtua (komunikator) dalam memenuhi lima unsur untuk mencapai efektifitas komunikasi, seperti yang dirumuskan oleh *Stewart L. Tubbs* dan *Sylvia Moss* yakni: pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik dan tindakan, tidak terlepas dari apa yang sudah peneliti sebutkan, disamping karena memang juga adanya faktor lain seperti waktu yang tidak tepat, artinya komunikator mengirimkan pesannya pada waktu yang tidak tepat. Pengertian itu mungkin ada, akan tetapi ia datang tidak membawa kesenangan, justru malah mengganggu kesenangan para *gamers*, sehingga ini akan berakibat mencederai unsur-unsur yang lain seperti mempengaruhi sikap, hubungan sosial yang baik dan tindakan, karena sekali lagi pesan itu disampaikan pada waktu yang tidak tepat, atau dengan tidak memperhatikan psikologi komunikannya terlebih dahulu.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan pembahasan yang telah peneliti paparkan pada bab sebelumnya, maka pada bab ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Adapun yang menjadi motivasi para *gamers* dalam bermain *game online* adalah: 1) Untuk mencari kesenangan. Mula-mula dari melihat teman sebayanya memainkan *game online*, dengan maksud coba-coba untuk ikut serta mencari kesenangan, mereka mulai mencoba untuk melakukan hal yang sama dan disana mereka berhasil menemukan sesuatu yang menurut mereka berhasil memberikan kesenangan dan tentu hal itu dinikmati. 2) Mencari hiburan dengan memainkan *game online*. sejatinya poin kedua ini erat kaitannya dengan poin yang pertama, di mana ketika mereka merasa terhibur maka tentu akan melahirkan kesenangan sehingga pada akhirnya *game online* bagi mereka seolah sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus terpenuhi, klimaknya *game online* seolah menjadi sesuatu yang lebih penting daripada perintah orangtua. 3) Pengaruh lingkungan. Adanya ajakan dari teman *segroup* atau kelompok untuk bermain *game*. Dan 4) Adanya nilai kompetisi yang seolah menjadikan *game online* bagi mereka sebagai satu ajang bergengsi. Yang ketika mereka berhasil menjadi pemenang atau yang terbaik, maka akan menghadirkan kebanggaan tersendiri dan mendatangkan

pujian, begitupun sebaliknya ketika mereka kalah atau “kurang jago” maka akan menerima bulian. Dan dengan adanya beberapa penemuan di atas, maka peneliti tidak sepenuhnya setuju dengan beberapa motivasi seseorang memilih bermain *game online* seperti yang di kemukakan oleh *Kneer* dan kawan-kawan dalam Sri Lutfiwati.

2. Adapun kemudian implikasi *game online* terhadap perilaku, khususnya perilaku komunikasi para *gamers* yang ada di lokasi penelitian terbilang tidak baik-baik saja. Karena adanya fakta-fakta yang peneliti temukan seperti: 1) *Slow Respon*, sering telat merespon atau kurang *respectnya* mereka terhadap orangtua ataupun orang yang lebih tua ketika mereka diajak berkomunikasi terutama ketika mereka sedang asik bermain *game*. Dan 2) *No Respon*, Mereka bisa tidak merespon baik ketika orangtua atau orang yang lebih tua bertanya, atau menyapa mereka, terhusus ketika mereka sedang bermain *game*. Karena konsentrasi dan fokus mereka hanya tertujun pada *game* saja. Bahkan 3) *Negative Respon*, seperti mereka akan marah dengan menyebut kata-kata toksik ketika ada yang menghubungi mereka sementara mereka sedang bermain *game*, atau menolak ketika diperintah oleh orang tua.

B. Saran

Adapun saran yang kemudian bisa peneliti tawarkan, sebagai solusi dalam menghadapi fenomena ini antarlain:

1. Kepada Para *Gamers*

Hendaklah menyadari bahwa *game online* tidak lebih dari hanya sekedar permainan, menjadikan *game online* sebagai hiburan tentu bukanlah hal yang terlarang, namun demikian hendaklah kemudian memprioritaskan apa yang memang sepantasnya diprioritaskan, menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain *game online* tentu bukanlah hal yang bijak sebab hanya akan menjadikan banyak waktu yang terbuang begitu saja, manajemen waktu itu penting untuk dilakukan, sehingga bisa memanfaatkan waktu untuk hal-hal yang jauh lebih produktif terutama bagi yang masih usia belajar, di mana tentu waktu bisa dimanfaatkan untuk belajar lebih banyak lagi.

2. Kepada Para Orangtua

Alangkah bijaknya bagi para orangtua, untuk lebih memperhatikan lagi dan lebih giat lagi dalam mengawasi anak-anak mereka, mengingat pada usia remaja memang adalah usia yang sangat rawan bagi anak remaja, pada masa itu hendaklah orangtua turut serta mengambil bagian dalam mendidik anak-anak mereka dan jika memungkinkan hendaklah mereka tampil sebagai role model bagi anak-anaknya. Hendaknya orangtua tidak hanya bekerja keras untuk menghidupi anak-anak mereka tetapi juga bekerja keras dalam mendidik dan menanamkan nilai-nilai kebaikan, dan perlu dipahami agar jangan sampai kemudian terjadi salah penafsiran dari orangtua terkait dengan ukuran sayang terhadap anak, rasa sayang orangtua terhadap anak

mereka tidak perlu dipertanyakan dan diragukan lagi. Kecerdasan seekor ikan bukanlah dari cara dia memanjat akan tetapi dari cara dia berenang, maksud peneliti bahwa memberi atau tidaknya orangtua apa yang anak inginkan bukan lah menjadi ukuran orangtua sayang atau tidak kepada anaknya, tidak bisa kita pungkiri bahwa tidak jarang manifestasi dari rasa sayang itu justru malah sebaliknya.

3. Kepada Para Juru Dakwah

Selanjutnya bagi para juru dakwah dan seluruh perangkatnya yang ada di lokasi penelitian khususnya, sebelum terjun dalam medan garapan dakwah hendaklah melakukan manajemen dengan sebaik-baiknya agar jangan sampai aktifitas dakwah itu terhenti di tengah perjalanan, menjadikan dakwah sebagai aktifitas yang menyenangkan itu sangat penting agar jangan mudah terjadi kebosanan bagi para audiens dakwah, bisa dengan candaan agar bisa lebih mencairkan suasana, menyajikan porsi khusus untuk membahas materi-materi yang berkaitan dengan remaja atau pemuda sehingga mereka merasa kehadiran mereka diperhatikan dan bisa menumbuhkan dan memperkuat minat mereka untuk hadir di majelis-majelis dakwah, dan jika memungkinkan bisa membuatkan majelis atau holakoh khusus untuk para remaja atau pemuda.

4. Kepada Peneliti Selanjutnya

Dan bagi para peneliti selanjutnya, jika mengangkat tema yang sama agar lebih jeli dan kritis lagi dalam melihat fenomena yang terjadi.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdul Rahman Shaleh, *Psikologi: Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam* Jakarta: Kencana, 2021
- Ahmad Suganda, pengantar editor untuk *Studi Qur'an dan Hadis*, oleh Ahmad Suganda Bandung: CV Pustaka Setia, 2018
- Al-Imâm al-Hâfiz Abî Isâ Muhammad Ibn Isâ al-Tirmidzî, *Sunan al-Tirmidzî*, Bairût: Dâr al-Gharbi al-Islâmî, 1996
- Burhan Bungin, (ED.) *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologi Kearah Ragam Varian Kontemporer* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2015
- Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya* Jakarta: Prenada Media Group, 2007
- Bobby Hartono Trilaksono, “*Pengaruh Akses Dakwah Media Terhadap Pemahaman Moderat di Era Milenial*” Tesis UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021
- Dewi Sadiyah, *Metode Penelitian Dakwah: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015
- Edi Candra Nasution, ed., *Pria Idaman Wanita* Jakarta: Najla Press, 2005
- Hamka, *Falsafah Hidup: Memecahkan Rahasia Kehidupan Berdasarkan Tuntunan Al-Qur'an dan As-Sunnah* Jakarta: Republika Penerbit, 2015
- Husnayani, “*Fenomena Game Online di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*” Tesis Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2021
- I Putu Agus Eka Pratama, *Komputer & Masyarakat* Bandung: Informatika, 2021
- Jalaluddin, *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Dengan Mengaplikasikan Prinsip-Prinsip Psikologi* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012
- Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* Jakarta: Bumi Aksara, 1991
- Maulana Muhammad Ali, *Islamologi Dinul Islam* Jakarta: Ikhtiar Baru-Van Hoeve, 1980
- M. Hariwijaya, *Metodologi dan Penulisan: Skripsi, Tesis dan Disertasi untuk Ilmu Sosial dan Humaniora* Yogyakarta: Parama Ilmu, 2007
- Muhammad Fery Prayoga, “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kemampuan Mengelola Belajar Matematika Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Kota Batu*” Tesis Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021

- Muhibuddin Wijaya Laksana, *Psikologi Komunikasi: Membangun Komunikasi yang Efektif dalam Interaksi Manusia* Bandung: CV. Pustaka Setia, 2015
- Rismawaty dan Desayu Eka Surya, *Kepribadian dan Komunikasi* Malang: Madani Media, 2020
- Santrock, *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup* Jakarta: Erlangga, 2003
- Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja* Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2018
- Soekijo Notoatmojo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan* Jakarta: Rineka Cipta, 2003
- Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif* Bandung: CV. Pustaka Setia, 2013
- Sugeng Pujileksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* Malang: Intrans Publishing, 2016
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* Bandung: CV. Alfabeta, 2015
- Syaikhul Islam al-Imam Muhyiddin Abi Zakariya Yahya Bin Syaraf An-Nawawi, *Riyadussalihin* Surabaya: Maktabah Imam,...
- Umi Chulsum dan Windy Novia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Surabaya: Kashiko, 2014
- Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007
- Yayasan penyelenggara penterjemah/pentafsir al-Qur'an, *Al-Qur'an dan terjemahnya* Medinah al-Munawwarah: Muja'mma' al malik fadh li tihiba'at al mush-haf asy syarif, 2001
- Zakiah Darajat dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* Jakarta: Bumi Aksara, 2001

JOURNAL

- A. M. Irfan Asraf dkk., "Teori Behaviorisme", no. 20. (Februari 2019): 7, diakses 22 Agustus 2022, <http://www.researchgate.net/publication/331233871>
- Nikmah Hadiati Salisah, *Psikologi Komunikasi* (Surabaya: UIN Surabaya, 2015), 97. Diakses Oktober 20, 2022, <http://digilib.uinsby.ac.id>
- Nur Amalia Hamida dkk., "Pemain Game Online: Studi Tanggungjawab dan Penyelesaian Tugas Sehari-hari," *Psikoislamika* 16, no. 2 (2019): 20, diakses 16 Juli 2022, <https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/psiko>
- Sri Lutfiwati, "Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi," *Anfusina: Journal Of Psychology* 1, no. 1 (Desember 2018): 5, diakses 22 Juli 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina>

LAMPIRAN

Lampiran 1:

Daftar Pemain *Game Online*

NO	NAMA	JENIS GAME
1	Abdul razak	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
2	Abdurrosyid	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
3	Agus sopian	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
4	Akil ali	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
5	Andre maulana	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>
6	Bahrul wari	<i>Free Fire (F.F)</i>
7	Bayu maulana	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
8	Deni	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
9	Dimas raga	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
10	Farhan hadi	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
11	Ferdian warisman	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
12	Fiqri	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
13	Haikal abas	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>
14	Hamdani	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
15	Hasanadi	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>
16	Ibrahim	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
17	Indra wijaya	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
18	Isyar arie	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
19	M. ali asgar	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
20	M. firdaus	<i>Free Fire (F.F)</i>
21	M. robi hamdani	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
22	M. kawirian	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
23	Najmul hidayat	<i>PlayerUnknowen's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>

24	Nurul	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
25	Raka satria	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
26	Rizki nazili	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
27	Rizwar holik	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
28	Rodi alfatoni	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
29	Sahdi	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
30	Sahdin alfarizi	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
31	Sahlul manan	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
32	Seli	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
33	Suratul fahmi	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>
34	Tika	<i>Mobile Legends (M.L)</i>
35	Usman	<i>Free Fire (F.F)</i>
36	Wahyu alkaromi	<i>Free Fire (F.F)</i>
37	Wisma ali	<i>Free Fire (F.F)</i>
38	Wisnu ramdani	<i>Clash of Clans (C.o.C)</i>
39	Yudik prasetya	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG Mobile)</i>
40	Zainul	<i>Mobile Legends (M.L)</i>

Lampiran 2:

Jadwal Kegiatan Penelitian

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, peneliti menempuh beberapa tahapan diantaranya seperti yang terlihat dalam table di bawah ini.

No	Kegiatan	Bulan Ke:				
		II	III	IV	V	VI
1.	Penyusunan Proposal	✓				
2.	Seminar Proposal	✓				
3.	Memasuki Lapangan		✓	✓		
4.	Tahap Seleksi dan Analisis			✓		
5.	Membuat Draft Laporan				✓	
6.	Diskusi Draft Laporan				✓	
7.	Penyempurnaan Laporan					✓

Lampiran 3:

Foto Wawancara Gamers





Lampiran 4:

Foto Gamers Bermain Game Online





Lampiran 5:

Foto Wawancara Masyarakat dan Orangtua Gamers





DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Diri**

Nama : Hamzah Fansuri
Tempat/Tanggal Lahir : Kuo, 5 Oktober 1996
Nama Ayah : Ahmad Syarifuddin
Nama Ibu : Lemek

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal

- a. SD, lulus tahun 2007
- b. MTS, lulus tahun 2010
- c. MA, lulus tahun 2013
- d. S1, lulus tahun 2017
- e. S2, lulus tahun 2022

2. Pendidikan Nonformal

- a. Madrasah Diniyah Pondok Pesantren Awaluddin Kuo

C. Riwayat Pekerjaan

1. *Khodim* di (YPP) Awaluddin Kuo sejak 2018 hingga sekarang

D. Karya Ilmiah

1. PROFESIONALISME KHATIB DALAM MENYAMPAIKAN KHUTBAH JUM'AT DI MASJID NURUL ASHLI KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA LOMBOK TENGAH (SKRIPSI S1)
2. *GAME ONLINE* DAN PERILAKU KOMUNIKASI REMAJA MUSLIM MILENIAL DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI KOMUNIKASI DI DUSUN KEKALEK KECAMATAN PRINGGARATA LOMBOK TENGAH (TESIS S2)

Mataram, 17 Desember 2022



Hamzah Fansuri