

**GAMING DISORDER PEMAIN GIM DARING POINT BLANK DALAM
KOMUNIKASI ANTAR REMAJA DI KOTA MEDAN
(STUDI KASUS REMAJA DI CYBER CAFÉ NET)**

SKRIPSI

OLEH:

**NANDA KESUMA ARINATA
208530112**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2024**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 5/2/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Gaming Disorder* Pemain Gim Daring Point Blank dalam
Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan (Studi Kasus Remaja
Di Cyber Café Net)

Nama : Nanda Kesuma Arinata

NPM : 208530112

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Disetujui Oleh,



Khairullah, S.Ikom, M.Ikom

Pembimbing

Mengetahui,



Dr. Walid Musthafa, S.Sos, M.I.P

Dekan



Dr. Taufik Walhidayat, S.Sos, MAP

Ka.Prodi

Tanggal Lulus: 25 September 2024

i

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*Gaming Disorder Pemain Gim Daring Point Blank Dalam Komunikasi Antar Remaja Di Kota Medan (Studi Kasus Remaja Di Cyber Café Net)*”, benar hasil karya saya sendiri yang saya susun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang tertulis dalam skripsi ini yang telah diterbitkan atau di tulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini.

Semua data dan informasi yang digunakan dalam penulisan skripsi ini telah dikutip dari hasil karya orang lain sudah dituliskan sumbernya sesuai dengan norma, kaidah yang berlaku dan etika penulisan ilmiah.

Jika di kemudian hari ditemukan adanya ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Medan, 25 September 2024



Nanda Kesuma Arinata

208530112

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIK TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanda Kesuma Arinata

NPM : 208530112

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas skripsi saya yang berjudul: *Gaming Disorder Pemain Gim Daring Point Blank dalam Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan (Studi Kasus Remaja Di Cyber Café Net)*.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta,

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Medan, 25 September 2024

nyatakan

Nanda Kesuma Arinata

208530112

ABSTRAK

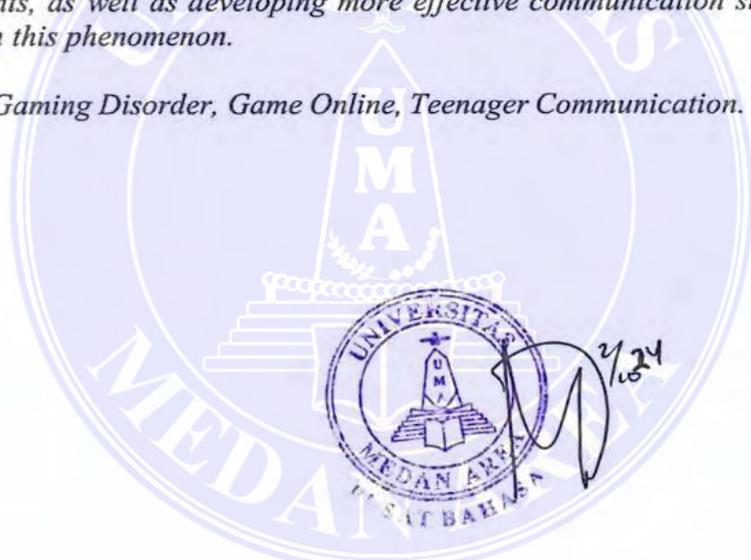
Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis fenomena *gaming disorder* di kalangan remaja pemain gim *daring Point Blank* di Kota Medan, khususnya dalam konteks komunikasi antar remaja. Studi ini dilakukan dengan pendekatan studi kasus di *Cyber Café Net*, salah satu tempat populer bagi remaja untuk bermain gim daring. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gaming disorder* pada remaja berdampak signifikan terhadap pola komunikasi mereka, baik dalam hal interaksi sosial maupun perilaku sehari-hari. Remaja yang mengalami *gaming disorder* cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan komunikasi tatap muka, serta peningkatan dalam ketergantungan pada komunikasi berbasis teknologi. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya *gaming disorder*, termasuk desain gim yang adiktif, kurangnya alternatif kegiatan yang memuaskan, dan pembentukan kebiasaan bermain gim. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang komprehensif, termasuk pengaturan waktu bermain yang seimbang, dukungan sosial dari keluarga dan teman, serta bantuan profesional jika diperlukan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi akademisi dan praktisi dalam memahami dan menangani masalah *gaming disorder* pada remaja, serta menyusun strategi komunikasi yang lebih efektif dalam menghadapi fenomena ini.

Kata Kunci: *Gaming Disorder, Gim Daring, Komunikasi Remaja.*

ABSTRACK

This research aims to understand and analyze the phenomenon of gaming disorder among teenagers playing the online game Point Blank in Medan City, especially in the context of communication between teenagers. This study was conducted using a case study approach at Cyber Café Net, a popular place for teenagers to play online games. The research method used is qualitative with data collection techniques through in-depth interviews, observation and documentation. The research results show that gaming disorder in teenagers has a significant impact on their communication patterns, both in terms of social interactions and daily behavior. Adolescents who experience gaming disorder tend to experience a decrease in face-to-face communication skills, as well as an increase in dependence on technology-based communication. This research also identified several factors that influence the occurrence of gaming disorder, including addictive game designs, lack of alternative satisfying activities, and the formation of gaming habits. To overcome this problem, a comprehensive approach is needed, including balanced playing time arrangements, social support from family and friends, and professional help if necessary. It is hoped that the results of this research will provide new insights for academics and practitioners in understanding and dealing with the problem of gaming disorder in adolescents, as well as developing more effective communication strategies in dealing with this phenomenon.

Keywords: *Gaming Disorder, Game Online, Teenager Communication.*



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Nanda Kesuma Arinata, dilahirkan di Kuwok pada tanggal 2 Agustus 2002. Anak dari Alm Ayah Tri Handestya dan Ibunda Puji Roskiowati. Penulis merupakan anak ke-2 dari 4 bersaudara. Penulis pernah bersekolah di TK AL-Amin Medan pada tahun 2007-2008, pada tahun 2008-2014 penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 060929 Kota Medan, dan pada tahun 2014-2017 penulis melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama Negeri 28 Medan, dan pada tahun 2017-2020 penulis melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Medan, Pada tahun 2020 sampai sekarang penulis terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Penulis juga melakukan KKL (Kuliah Kerja Lapangan) di KPID SUMUT (Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Sumatera Utara) selama 1 bulan pada tahun 2023.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Gaming Disorder Pemain Gim Daring Point Blank dalam Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan (Studi Kasus Remaja Di Cyber Café Net) "** ini dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa isi dari skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan ilmiah penulis. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini.

Dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk dukungan moral maupun material. Atas dasar demikian, penulis mengucapkan terima kasih atas kontribusi besar, terkhusus dan teristimewa untuk kedua orang tua penulis Alm. Bapak Tri Handestya semoga diberi tempat yang sebaik-baiknya di sisi Allah SWT dan Ibu Kandung penulis Puji Roskiowati, yang telah mendidik dan juga telah banyak memberikan dukungan moral maupun materil, serta bantuan yang tidak ternilai.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk moril maupun materil. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.Dadan Ramdan M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan studi di Universitas Medan Area.
2. Bapak Dr. Walid Musthafa Sembiring, S.Sos, M.IP selaku Dekan Fakultas

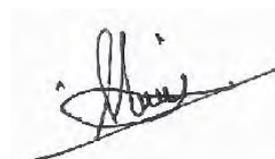
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

3. Bapak Dr. Selamat Riadi, M.I.Kom selaku Wakil Bidang Penjamin Mutu Akademik dan Gugus Kendali Mutu Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
4. Bapak Dr. Taufik Wal Hidayat, S.Sos, MAP selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
5. Ibu Ria Wuri Andary, S.Sos, M.I.Kom selaku Kepala Bidang Pembelajaran dan Informasi Akademik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area dan Sebagai dosen (PA) Pembimbing Akademik penulis.
6. Bapak Dr. Syafrizaldi, S.Psi, M.Psi selaku Kepala Bidang Minat Bakat dan Inovasi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.
7. Bapak Khairullah S.Ikom, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing saya yang telah membimbing saya dan membantu saya dalam mengoreksi dan membantu saya untuk memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Dr. Armansyah Matondang, S.Sos, M.AP selaku Dosen Sekretaris yang telah membimbing saya dan membantu saya dalam mengoreksi dan membantu saya untuk memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta para staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah mengajar dan membantu penulis hingga dapat menyelesaikan perkuliahan.
10. Untuk abang saya Yoga Arif Wibowo dan kedua adik saya Juni Wahyu, dan Septian Abi Cahyo atas semangat dan doa yang terus di berikan kepada penulis.
11. Untuk bapak pemilik Warnet Hendra Julius Hutasoit dan *Operatornya* M.Hikmal Syahputra yang telah memberikan izin untuk melakukan proses penelitian dan pengambilan data serta analisis data.
12. Untuk semua Teman-teman saya yang berada dirumah maupun yang berada di kampus Universitas Medan Area yang telah memberi dukungan dan motivasinya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi pembaca serta terkhususnya bagi penulis.Aminn

Medan, 15 Januari 2024

Penulis



Nanda Kesuma Arinata

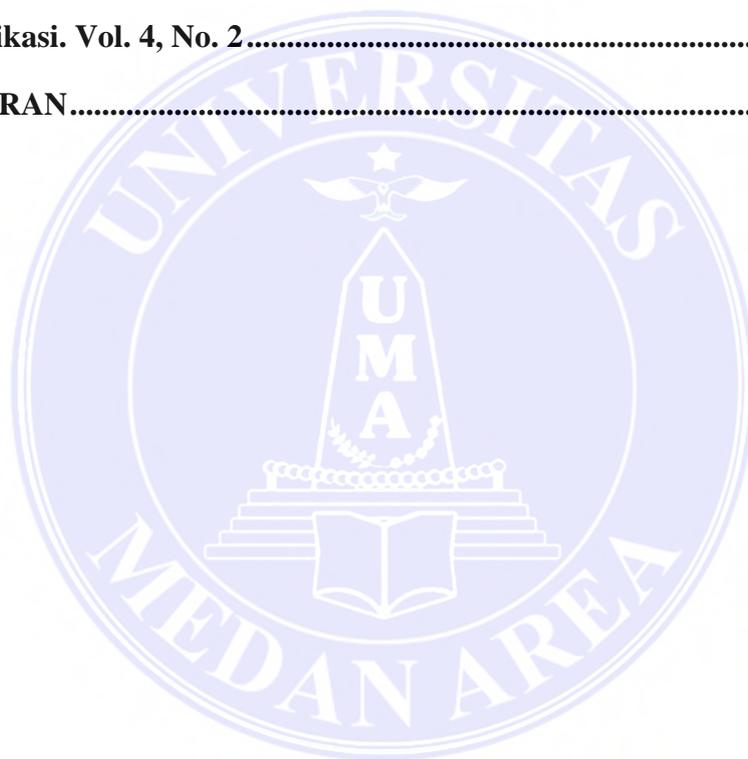


DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIK TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
ABSTRAK	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kultivasi	8
2.2 Gaming Disorder (Gangguan Permainan).....	10
2.3 Kecanduan Gim Daring.....	12
2.4 Komunikasi	14
2.5 Remaja.....	17
2.6 Media Baru.....	19

2.7 Pemain Gim Daring.....	21
2.8 Point Blank.....	25
2.9 Warnet (Warung Internet)	27
2.10 Penelitian Terdahulu	30
2.11 Kerangka Berpikir.....	34
BAB III.....	35
METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Metode	35
3.2 Sumber Data.....	36
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.4 Instrumen Penelitian.....	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	39
3.6 Pengujian Kredibilitas Data	41
3.7 Teknik Triangulasi Data.....	42
3.8 Purposive Sampling	42
3.8.1 Pemilihan Informan.....	42
3.8.2 Kontribusi Informan.....	42
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	43
4.2 Triangulasi Metode	44
4.2.1. Penelitian Terdahulu	44
4.2.2 <i>Gaming Disorder</i> Menurut WHO	45
4.3 Struktur Pekerja.....	46
4.4 Profil Partisipan.....	47
4.4.1 Kutipan partisipan yang telah di simpulkan yaitu:.....	48
4.4.2 Informan:.....	49
4.6 Hasil	50

4.7 Pembahasan.....	55
BAB V.....	58
PENUTUP.....	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
Prasetya Dimas, Marina Ryan. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan Dari Media Sosial dan Gim daring. Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi. Vol. 4, No. 2	60
LAMPIRAN.....	63



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya teknologi komputer yang pada masanya diciptakan sebagai alat pengolah data, kini mulai berkembang ke ranah permainan gim. Mulai dari gim bawaan komputer (*Windows*), seperti: *solitaire*, *pinball*, dan sebagainya. Seiring perkembangan zaman, muncul gim berbasis *LAN (Local Area Network)*, dimana jaringan antar komputer yang dikoneksikan dengan kabel *LAN* akan saling terhubung, yang kemudian merambah ke dunia daring. Arif & Utari, (2016) menyebutkan, dari adanya internet yang digunakan sebagai sumber mencari informasi yang cepat dan aktual, merambah ke dunia permainan/gim yang berbasis daring.

Sebuah sektor industri gim paling besar ditingkat dunia adalah Indonesia. terkhususnya permainan video ataupun gim yang dimainkan di tablet dan telepon seluler. Indonesia adalah negara ketiga dengan jumlah pemain gim daring terbanyak di dunia, menurut laporan *We Are Social*. Menurut laporan tersebut, per Januari 2022, 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia memainkan gim daring. (*databoks.co.id*).

Berdasarkan data tersebut, Indonesia berada di posisi ketiga sebagai negara dengan pemain gim terbanyak di dunia.

Berikut Tabel 1.1. Sepuluh Negara dengan Pemain Gim Terbanyak di Dunia (Per Januari 2022)

No	Nama	Nilai / Persen
1	Filipina	96,4
2	Thailand	94,7
3	Indonesia	94,5
4	Vietnam	93,4
5	India	92
6	Taiwan	91,6
7	Turki	91,5
8	Arab Saudi	91,4
9	Meksiko	91,2
10	Uni Emirat Arab	90,3

Banyak waktu yang dihabiskan untuk aktivitas virtual membuat mereka berbeda dalam berinteraksi dengan orang lain. Mereka akan memilih untuk berdiam diri dan berkonsentrasi pada gim daring daripada berinteraksi dengan orang lain. Akibatnya, bermain gim daring memengaruhi interaksi sosial mereka. Salah satunya adalah fakta bahwa remaja tidak dapat berkomunikasi dengan baik di dunia nyata, mereka menjadi kurang empati saat berbicara dengan orang lain dan seringkali memilih untuk fokus pada aktivitas mereka bermain gim daring daripada berkomunikasi dengan orang lain. (Tobing, 2020).

Padahal seharusnya, gim daring dapat dimanfaatkan sebagai hiburan dan mengasah ketangkasan, tetapi yang lebih sering terjadi ialah gim daring dimainkan secara berlebihan, dan digunakan sebagai ajang melarikan diri dari realitas kehidupan nyata, sehingga menjadi kecanduan (dependensi media). (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) menyebutkan banyak remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain gim daring lebih dari 2 jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. Hal ini tentu berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Menurut WHO (*World Health Organization*), kecanduan bermain gim masuk dalam kategori gangguan jiwa baru atau sering disebut dengan *Gaming Disorder* (Gangguan Permainan).

Penelitian oleh Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) menunjukkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia berpotensi mengalami kecanduan gim daring. Menurut Baggio dan rekan-rekan (2016), kecanduan ini membawa risiko signifikan. Ghuman dan Griffiths (2012) juga menyampaikan bahaya utama dari kecanduan tersebut yaitu:

1. Tidak tertarik pada kegiatan interaksi sosial.
2. Tidak dapat mengendalikan waktu.
3. Menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, pendapatan, dan kesehatannya.
4. Terganggunya aktivitas dan kehidupan sehari-hari.

Remaja yang terlibat dalam aktivitas gim daring akan mengalami perubahan dalam cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Kriteria interaksi sosial yang paling signifikan adalah akomodasi, yang berarti bahwa remaja yang

memiliki intensitas bermain gim daring yang individu dengan kecerdasan tinggi mungkin akan menghadapi kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosial mereka.

Gangguan ini secara nyata telah mengubah prioritas remaja, membuat mereka memiliki minat yang sangat rendah terhadap hal-hal yang tidak berkaitan dengan permainan daring (King & Delfabbro, 2018). Hal ini menyebabkan remaja mengabaikan dunia nyata dan peran yang seharusnya dilakukannya. King & Delfabbro (2018); dan Sandy & Hidayat (2019 (dalam *yankes.kemkes.go.id*) menambahkan, bahwa kecanduan gim daring dapat memberikan dampak negatif yang berbahaya bagi remaja, seperti: aspek psikologis, aspek kesehatan, aspek sosial, aspek akademik, dan aspek dalam berkomunikasi.

Berdasarkan laporan *InMobi Liputan6.com Jakarta*, Selama pandemi, sebanyak 46% responden Indonesia beralih untuk berolahraga secara daring untuk pertama kalinya. Jumlah orang yang berolahraga secara daring meningkat dua kali lipat, sementara penggunaan aplikasi meningkat empat kali lipat di Indonesia antara Januari 2020 dan Januari 2021. Lebih dari sepertiga orang yang melakukan survei terhadap lebih dari 1.000 pengguna gawai di seluruh Indonesia mengatakan mereka lebih sering bermain gim dalam setahun terakhir, termasuk mengunduh lebih banyak gim. Selain itu, laporan tersebut menunjukkan bahwa 80 persen pemain gim di Indonesia bermain satu kali hingga beberapa kali dalam sehari, dengan perbandingan gender hampir sama.

Berdasarkan pada hasil observasi peneliti, bahkan sampai dengan saat ini, banyak juga siswa di Kota Medan yang berkumpul untuk bermain gim daring. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu istirahat mereka dengan bermain gim daring. Para siswa juga cenderung tidak mengerjakan tugas yang diberikan dari sekolah, karena ketika berada di rumah pun mereka asyik bermain gim.

Tidak jarang hal ini

menghambat efektifitas siswa dalam belajar, atau menjadikan para remaja tidak suka membaca dan malas mengerjakan tugas, karena candu yang berlebihan terhadap gim tersebut (*tribratane.ws.polri.go.id*).

Pande dan Marheni (2015) menyatakan bahwa bermain gim daring cenderung membuat pemain melupakan berbagai aktivitas lain, seperti belajar, makan, tidur, dan bermain, sehingga mereka seringkali mengabaikan waktu untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.



Gambar 1.1 (Dari kiri ke kanan): Para remaja yang bermain gim daring Point Blank melalui PC; tampilan layar depan Gim Daring *Mobile Legend* pada gawai dan para remaja yang berkumpul dan sedang bermain gim daring melalui gawai masing-masing.

Peneliti fokus pada gim daring *Point Blank*, karena Dikenal sebagai stickiness, desain grafis dan perangkat permainan *Point Blank* memiliki keunggulan dibandingkan dengan gim lainnya. Semua elemen inilah yang membuat pengguna gim daring ini merasa seperti mereka berada dalam peperangan nyata antara pasukan anti-terrorisme bebas dan pasukan *Counter Terrorist (CT-Force)*. Situasi simulasi dalam gim daring ini telah menghasilkan identitas baru bagi penggunanya melalui tingkat kepangkatan yang mereka gunakan saat bermain *Point Blank*. *Point Blank* menceritakan tentang konflik antara pemberontak bebas dan pemerintah, yang diwakili oleh kekuatan *Counter Terrorist (CT-Force)*.
dalam kasus ini.

Ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan waktu menyebabkan kecanduan gim atau kecanduan gim daring. Fenomena ini semakin marak di masyarakat saat ini, terutama di kalangan remaja. Saat diagnosis kecanduan gim, perubahan dalam perilaku seseorang yang kecanduan gim daring harus diperhatikan. Gejala kecanduan permainan adalah perubahan mencolok dalam kehidupan seseorang, mulai dari gangguan aktivitas sehari-hari hingga masalah sosial.

Kecanduan merujuk pada dorongan yang kuat dan tidak terkendali terhadap sesuatu yang diinginkan. Contohnya termasuk kecanduan internet, menonton TV, belajar, makanan, seks, narkoba, olahraga, atau bekerja. Jika seseorang tidak dapat mengontrol keinginan mereka untuk melakukan sesuatu, yang berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental mereka, seseorang dianggap kecanduan. Orang yang kecanduan akan menghabiskan empat hingga enam jam setiap hari untuk melakukan aktivitas yang menyebabkan kecanduan tersebut. Seseorang yang kecanduan menjadi lebih cenderung terlibat dalam kegiatan ini, yang meningkatkan semua hal, seperti makan, keluarga, dan lingkungan (Lestari Ayu, 2016).

Kecanduan bermain gim dapat mengubah gaya hidup seseorang dan menghalangi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak muda memiliki opsi lain untuk bersosialisasi karena kehidupan daring. Banyak generasi muda mengalami fenomena ini karena percaya bahwa gim dapat menjadi cara untuk menghilangkan masalah. Untuk menghindari efek negatif dari gangguan permainan, generasi muda harus mengatur kehidupan dunia maya mereka dengan melakukan kegiatan produktif. Mereka juga perlu membuat rencana tentang hal yang harus dilakukan lebih dulu sebelum bermain gim, dan juga perlu bersosialisasi dengan orang lain. (www.rri.co.id).

Menurut penelitian di lapangan, anak remaja secara umum sangat tertarik dengan permainan gim daring. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang berusia SMP (Sekolah Menengah Pertama) sangat tertarik terhadap permainan gim daring sehingga mereka berlebihan dalam bermain dan melupakan tugas yang

telah diberikan guru. Mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gim daring dan melupakan tanggung jawab akademik mereka.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Bagaimana *Gaming Disorder* Pemain Gim Daring *Point Blank* dalam Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis paparkan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana *Gaming Disorder* pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan?
2. Bagaimana solusi *Gaming Disorder* bagi pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang penulis paparkan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui *Gaming Disorder* pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.
2. Memahami solusi *Gaming Disorder* bagi pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperkaya dan menambah wawasan pada bidang kajian ilmu komunikasi.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam memperkaya dan menambah wawasan terkait *Gaming Disorder* dan media

baru.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pemain gim daring terkait dengan solusi *Gaming Disorder* bagi pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kultivasi

Teori kultivasi (*cultivation theory*) dalam studi media menyatakan bahwa paparan yang berlebihan terhadap media, terutama jenis media tertentu seperti permainan video, dapat membentuk persepsi, keyakinan, dan nilai-nilai individu tentang dunia. Dalam konteks *gaming disorder*, paparan yang intens terhadap permainan video yang sering kali menampilkan tantangan yang intens, prestasi yang dapat dicapai, dan penguasaan dunia maya tertentu, dapat mengubah persepsi individu terhadap dunia nyata dan memperkuat keinginan untuk terus bermain.

Teori kultivasi dikembangkan oleh George Gerbner, seorang ilmuwan komunikasi yang mempelajari dampak media massa terhadap persepsi dan perilaku individu. George Gerbner dan rekan-rekannya mengembangkan teori kultivasi pada tahun 1970. Salah satu asisten risetnya, Larry Gross, juga berkontribusi dalam pengembangan teori ini. Teori kultivasi pertama kali digunakan hanya untuk media televisi, tetapi sekarang digunakan juga untuk gim daring. Penelitian kultivasi ini lebih menekankan pada "dampak", teori yang menyatakan bahwa ketika media terpaan secara bersamaan, itu membentuk gambaran dan memengaruhi persepsi pemirsanya. Dalam hal yang paling mendasar, teori kultivasi bertanggung jawab atas pembentukan atau indoktrinasi pemirsanya tentang dunia sosial yang mereka alami. Dalam teori kultivasi, beberapa indikator atau ide utama adalah:

1. Paparan Media: Teori kultivasi menekankan bahwa paparan yang berkelanjutan dan berulang terhadap media, khususnya media massa seperti televisi pada awalnya, dapat mempengaruhi persepsi individu terhadap realitas sosial dan dunia.
2. Konstruksi Realitas: Media massa, menurut teori ini, tidak hanya mencerminkan realitas tetapi juga memainkan peran dalam membentuk

persepsi tentang realitas tersebut. Orang yang terpapar dengan intensitas tinggi terhadap jenis media tertentu cenderung memiliki pandangan yang serupa tentang dunia yang disajikan oleh media tersebut.

3. Efek Jangka Panjang: Teori kultivasi juga menyoroti bahwa efek paparan media dapat terjadi dalam jangka panjang, mempengaruhi cara individu memahami norma sosial, nilai-nilai, dan kenyataan.

Persepsi individu dan khalayak tentang realita sosial telah dipengaruhi oleh pengaruh simultan dari media, menurut Nuruddin (Kasriani, 2014). Menurut teori kultivasi, olahraga daring memiliki efek yang signifikan pada pemainnya, terutama pada penggemar berat. Dalam hal ini, candu bermain gim daring mengacu pada para pemain yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain gim secara terus-menerus.

Mereka cenderung mengalami tingkat ketergantungan yang lebih tinggi terhadap bermain gim daring, sehingga aktivitas ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka. Para pemain tersebut mengadopsi perilaku yang ditampilkan oleh gim daring khususnya perilaku kekerasan. *Gimers* ialah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada individu yang aktif bermain gim daring. Istilah ini mencakup berbagai macam orang dari berbagai latar belakang dan usia yang menikmati bermain gim daring, baik sebagai hobi maupun sebagai kompetisi. Pemain yang menikmati permainan ini merasa bahwa adegan yang mereka lihat di gim daring adalah nyata, sehingga mereka mengadopsi perilaku mereka dalam kehidupan nyata.

Permainan *genre* ini berdampak buruk pada perkembangan mental anak, menurut Fauziah (2013). Teori Kultivasi Geogre Garbner berusaha mengaitkan kekerasan dengan media komunikasi, terutama televisi. Menurut teori ini, individu yang kecanduan menonton televisi "menampilkan adegan kekerasan" akan menganggapnya sebagai realitas objektif, yang kemudian mempengaruhi perilaku mereka. (Fauziah, 2013).

Dalam konteks gim daring, teori kultivasi dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana gim daring mempengaruhi perilaku anak-anak dan remaja. Ini karena anak-anak cenderung percaya bahwa kekerasan yang terjadi di

gim daring dapat dianalogikan dengan dunia nyata, sehingga mereka cenderung belajar (memperaktekan) apa yang mereka lihat akan melakukan kekerasan saat melakukannya di sana.

Teori kultivasi melihat media masa sebagai agenda sosialisasi dan menemukan bahwa penonton televisi bergantung pada seberapa banyak mereka menonton televisi untuk mempercayai apa yang ditampilkan. Penonton televisi terbagi menjadi dua kategori berdasarkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi: *light viewer* (menonton hanya tayangan tertentu satu jam atau kurang setiap hari) dan *heavy viewer* (menonton lebih dari empat jam setiap hari dan tidak hanya menonton tayangan tertentu). *Infante et.all, Building Communication Theory.* (Grove, 2003: 65)

2.2 Gaming Disorder (Gangguan Permainan)

Dalam laman daring WHO (World Health Organization) istilah kecanduan gim daring disebut *Gaming Disorder*. Dalam ICD-11 disebutkan ICD (*International Classification of Diseases*) merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia yang mencakup semua penyakit, gejala, tanda, dan penyebabnya. ICD (*International Classification of Diseases*) telah ditetapkan sebagai standar pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan internasional yang digunakan oleh semua profesional kesehatan di seluruh dunia. WHO mengatakan dalam versi terbaru ICD-11 bahwa kecanduan gim adalah gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan atau gangguan yang disebabkan oleh kebiasaan atau kecanduan.

Internet Gaming Disorder (IGD) adalah "Penggunaan internet secara terus-menerus dan berulang untuk bermain gim, sering kali dengan pemain lain, yang menyebabkan gangguan atau tekanan yang signifikan." secara klinis," adalah suatu kondisi yang perlu dipelajari lebih lanjut dalam versi Diagnostik terbaru dan Manual Statistik Gangguan Mental, DSM-5 (Kondisi untuk Studi Lebih Lanjut, 2013), dan publikasi penelitian tentang kecanduan gim dan internet telah meningkat pesat dalam dekade terakhir.

Sebelum *IGD (Internet Gaming Disorder)* dicantumkan sebagai Syarat

Studi Lebih Lanjut di DSM-5, terminologi fenomena gim daring berlebihan belum terstandarisasi, dengan nomenklatur bervariasi dari gim daring bermasalah, gim patologis, kecanduan gim, gim berlebihan, gangguan penggunaan gim, kecanduan video gim, ketergantungan video gim yang digabungkan dengan kecanduan internet, gangguan penggunaan internet, penggunaan internet patologis, penggunaan internet bermasalah, gangguan penggunaan teknologi, penggunaan teknologi patologis, hingga penggunaan internet *kompulsif* (Choo et al., 2010, Griffiths dan Meredith, 2009, Grüsser dkk., 2007, Ko dkk., 2007, Lemmens dkk., 2015, Männikkö dkk., 2015, Pápay dkk., 2013, Rehbein dkk., 2015, Sim dkk., 2012, van Rooij dkk., 2010, Muda, 1998).

Peneliti menggunakan pendekatan agnostik terhadap kriteria spesifik yang digunakan untuk mengukur fenomena ini, dan tertarik pada apakah laporan *prevalensi* gangguan ini telah berubah seiring berjalannya waktu, mengingat pesatnya akses terhadap gim daring, dan pertumbuhan *eksponensial*. publikasi di bidang psikopatologi terkait teknologi (Carbonell et al., 2016, Griffiths et al., 2016b, Kuss et al., 2014, Kuss dan Lopez-Fernandez, 2016). Untuk mencapai tujuan ini, kami telah melakukan tinjauan literatur mengenai *prevalensi* Gangguan Permainan Internet (*Internet Gaming Disorder*) pada populasi mana pun, yang disusun secara linear yang mencakup kemunculan publikasi paling awal mengenai kecanduan permainan pada tahun 1990an, hingga akhir tahun 2016.

Gangguan perilaku atau gangguan perilaku terjadi ketika seseorang memilih bermain gim sebagai prioritas dibandingkan melakukan aktivitas positif lainnya. Berdasarkan kutipan "*sehatnegeriku.kemkes.go.id*" Dengan beberapa tanda, Kecanduan gim didefinisikan sebagai pola perilaku yang muncul saat bermain permainan daring atau permainan video, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Lebih mengutamakan bermain gim daring dibandingkan minat terhadap kegiatan atau aktifitas lainnya.
2. Seseorang tetap melanjutkan bermain gim daring meskipun ada konsekuensi negatif yang sangat jelas terlihat.

Masuknya kecanduan gim ke dalam ICD-11 akan meningkatkan perhatian profesional kesehatan terhadap risiko gangguan kesehatan yang disebabkan oleh

pola perilaku tersebut. Pola perilaku ini harus terlihat jelas selama setidaknya 12 bulan dan berdampak signifikan pada kehidupan pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, pekerjaan, dan aspek penting lainnya. (indonesiabaik.id).

Studi tentang kecanduan gim daring sebagian besar terfokus pada remaja. Remaja yang kecanduan gim daring mungkin mengalami beberapa gejala, termasuk salience (berpikir tentang bermain gim daring sepanjang hari), toleransi (bermain gim daring untuk waktu yang lebih lama), perubahan *mood* (bermain gim daring untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (cenderung bermain gim daring kembali setelah lama tidak bermain), dan konflik (merasa buruk jika tidak bermain gim daring). (Lemens dkk, 2009).

2.3 Kecanduan Gim Daring

Kecanduan dikenal sebagai kecanduan, adalah kondisi di mana seseorang bergantung secara fisik terhadap obat bius. Ini biasanya menyebabkan peningkatan toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan gejala yang terkait dengan pengasingan diri dari masyarakat setelah penghentian penggunaan obat bius. Namun, *Keepers* mengatakan bahwa definisi adiksi kemudian berubah dengan memasukkan beberapa tingkah laku yang tidak mengandung zat berbahaya (sesuatu yang memabukan). Contohnya termasuk bermain video gim, berjudi secara kompulsif, makan terlalu banyak, dan menonton televisi. Seperti yang disebutkan sebelumnya, internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah kecanduan gim daring, atau kecanduan bermain gim komputer.

Aspek kecanduan gim daring hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain; namun, kecanduan gim daring diklasifikasikan sebagai kecanduan psikologis daripada kecanduan secara fisik. Menurut Young, ada beberapa pola perilaku yang menunjukkan apakah seseorang telah menjadi pecandu internet, yaitu:

1. Pikiran pecandu internet terus tertuju pada aktivitas internet dan sulit untuk dibelokkan ke arah lain.
2. Ada kecenderungan terus menerus untuk menghabiskan lebih banyak waktu di internet untuk mencapai tingkat kepuasan yang lebih tinggi

daripada sebelumnya.

3. Yang bersangkutan secara berulang kali tidak dapat mengontrol atau menghentikan penggunaan internet mereka.
4. Adanya perasaan bahwa mereka tidak dapat mengontrol atau menghentikan.
5. Adanya kecenderungan untuk tetap daring lebih lama dari yang direncanakan.
6. Penggunaan internet telah menyebabkan kehilangan relasi, pekerjaan, kesempatan studi, dan karier.
7. Penggunaan internet telah menyebabkan pengguna membohongi keluarga mereka dengan menyembunyikan keterlibatan yang berlebihan dengan internet
8. Internet digunakan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau meredakan perasaan negatif. orang yang memenuhi minimal lima dari delapan kriteria yang disebutkan di atas Young sudah dapat digolongkan sebagai pecandu internet.

Brown menyatakan bahwa seseorang dapat dianggap sebagai kecanduan gim daring atau adiksi jika memenuhi minimal tiga dari enam kriteria berikut:

1. *Salience*, menunjukkan bahwa aktivitas bermain gim mendominasi pikiran dan tingkah laku. *Behavioral Salience* mengontrol aktivitas bermain gim dalam tingkah laku, sedangkan *Salience Cognitive* mengontrol aktivitas bermain gim dalam pikiran.
2. *Euphoria*, kepuasan dari bermain gim.
3. Konflik yang muncul antara pecandu dan orang-orang di sekitarnya.
4. Toleransi, di mana aktivitas bermain gim daring secara bertahap menjadi lebih menyenangkan seiring waktu.
5. Pengeluaran, di mana perasaan tidak menyenangkan muncul ketika bermain gim tidak lagi.

Ini membuktikan bahwa, anda mungkin tidak dapat berhenti sepenuhnya bermain gim daring.

Kecanduan gim daring biasanya memenuhi kriteria yang disebutkan oleh

Brown di atas. Pertama, *Sailence* adalah seorang pecandu gim daring yang biasanya menjadikan gim daring sebagai salah satu aktivitas yang paling penting dalam hidupnya. Akibatnya, gim daring akan sangat mendominasi pikiran dan perasaannya (sangat menyenangkan), perasaannya (selalu ingin bermain gim daring), dan tingkah lakunya (berlebihan bermain gim daring). Setelah *Euphoria*, orang yang suka bermain gim daring biasanya bermain untuk menghilangkan stres dan mencari kesenangan. Mereka sering melakukannya untuk meningkatkan suasana hati mereka.

Konflik pecandu gim daring sering bertengkar atau memiliki konflik dengan teman, keluarga, atau kerabat karena terlalu banyak bermain gim daring yang mereka lakukan. Selanjutnya, toleransi terhadap waktu yang dihabiskan untuk bermain gim daring meningkat sebagai akibat dari keinginan terus-menerus untuk mencapai kepuasan dalam permainan. Akibatnya, pecandu gim daring sulit untuk berhenti ketika mereka mulai bermain. Selanjutnya, ketika mereka berhenti bermain gim daring untuk beberapa waktu, mereka mengalami perasaan yang tidak enak, marah, atau bosan, sehingga mereka memutuskan untuk bermain lagi. Meskipun mereka telah berhenti bermain gim daring untuk waktu yang lama, mereka masih cenderung mengulangi kebiasaan itu di kemudian hari.

2.4 Komunikasi

Theodore Herbert mendefinisikan komunikasi suatu proses dalam menyampaikan sebuah ide, harapan, dan isi pesan yang disampaikan dalam suatu lambang tertentu yang terdapat makna, dan dilakukan oleh utusan yang bertujuan kepada penerima pesan", sedangkan Edward Depari mendefinisikan suatu proses komunikasi sebagai penyampaian suatu ide, berisikan harapan, dan suatu pesan yang disampaikan dalam suatu lambang tertentu yang terdapat makna".

Menurut Richard L. Wiseman, komunikasi adalah proses yang melibatkan pertukaran pesan dan pembentukan makna. Menurut definisi ini, komunikasi efektif terjadi ketika seseorang menafsirkan pesan yang sama dengan komunikator.

Menurut Cherry dalam Stuart, kata latin "Communis", yang berarti

membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih, adalah asal usul komunikasi. Selain itu, kata latin "Communico", yang berarti membagi, juga merupakan asal usul komunikasi. Komunikasi, menurut Rongers dan D. Lawrence Kincaid, suatu proses dimana terdapat dua orang atau lebih dengan melakukan tukar informasi sehingga mereka akan dapat memahami satu sama lainnya.

Beberapa ahli juga memberi definisi komunikasi, seperti berikut:

1. Carl I. Hovland mendefinisikan komunikasi sebagai proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) untuk menyampaikan dorongan untuk mengubah cara orang lain berperilaku.
2. Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss mendefinisikan komunikasi sebagai proses pertukaran makna antara dua atau lebih orang.
3. Everett m. Rogers mendefinisikan komunikasi sebagai proses pengiriman konsep dari satu sumber ke sumber lain.
4. Anwar Arifin, dia mengatakan bahwa "Konsep komunikasi memiliki banyak arti. Ada banyak cara untuk memahaminya, salah satunya adalah sebagai proses sosial. Para ahli ilmu sosial menggunakan pendekatan komunikasi untuk melakukan penelitian mereka. Pendekatan ini biasanya berpusat pada tindakan manusia dan hubungannya dengan pesan yang mereka terima.
5. Louis Forsdale mendefinisikan bahwa Komunikasi adalah proses pembentukan, pemeliharaan, dan perubahan suatu sistem dengan tujuan agar sinyal yang dikirim dan diterima berjalan secara teratur.

Berdasarkan pemahaman sebelumnya tentang komunikasi, kita dapat mengatakan bahwa komunikasi memiliki beberapa karakteristik.

- a. Komunikasi dianggap sebagai suatu proses, yaitu serangkaian tindakan atau peristiwa yang terjadi secara berurutan (dalam tahapan atau sekuasi), dan berhubungan satu sama lain selama periode waktu tertentu.

- b. Komunikasi adalah upaya yang disengaja dan memiliki tujuan. Ini juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar, disengaja, dan sesuai dengan tujuan atau keinginan pelakunya.
- c. Komunikasi yang menuntut partisipasi dan kerja sama dari pelaku yang terlibat akan berlangsung dengan baik jika dua atau lebih pihak yang berkomunikasi memberikan perhatian yang sama.
- d. Komunikasi simbiolis menggunakan lambang untuk berkomunikasi.
- e. Komunikasi transaksional yang memerlukan suatu tindakan dan terbagi dua, yaitu memberi dan menerima. Tindakan ini harus dilakukan dengan proporsional dan harus seimbang.
- f. Peserta atau pelaku dalam komunikasi tidak harus hadir pada waktu dan tempat yang sama karena komunikasi melampaui faktor ruang dan waktu. (Ponco Dewi Karyaningsih,2018).

Dengan kata lain, orang menggunakan simbol untuk menciptakan dan menginterpretasikan makna di sekitar mereka dalam proses komunikasi sosial. Sangat penting bagi kehidupan manusia karena komunikasi adalah proses sosial yang selalu melibatkan dua orang: komunikator (pengirim pesan) dan komunikan (penerima pesan). Selain itu, komunikasi rumit, berkembang, dan selalu berubah. Menciptakan makna adalah sesuatu yang selalu berubah, menurut perspektif komunikasi ini.

Dalam komunikasi, ada simbol, label, dan makna. Label dapat berupa verbal atau non-verbal, dan dapat ditemukan dalam komunikasi tatap muka dan melalui media. Kelompok simbol biasanya disepakati. Satu kata dapat mengandung satu atau lebih arti, jika tidak banyak.

Jika kita tidak saling memahami arti bahasa, kita semua akan kesulitan menggunakan bahasa yang sama atau bahkan memahami peristiwa yang sama. Yang terakhir adalah tempat di mana orang berkomunikasi. Beberapa elemen lingkungan termasuk lokasi, waktu, periode sejarah, hubungan, dan latar belakang budaya pembicara dan pendengar.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat dikatakan bahwa Perilaku komunikasi adalah bagaimana seseorang berperilaku saat berkomunikasi, baik

secara verbal maupun non-verbal. Komunikasi dikatakan berhasil dan berjalan dengan baik jika ada kesamaan dalam pemberian makna antara komunikator dan komunikan, yang ditunjukkan oleh pesan verbal atau isyarat tubuh atau non-verbal. Setiap jenis simbol yang terdiri dari satu kata atau lebih disebut simbol atau pesan verbal. Suatu sistem kode verbal disebut bahasa, dan dalam penelitian ini, bahasa didefinisikan sebagai seperangkat simbol yang menggabungkan simbol-simbol yang digunakan atau dipahami oleh orang di seluruh dunia. Pesan non-verbal, di sisi lain, terdiri dari semua isyarat tubuh atau gerak-gerik yang tidak dikomunikasikan melalui kata-kata.

2.5 Remaja

Menurut WHO (*World Health Organization*) Remaja didefinisikan sebagai orang-orang di antara usia 10 dan 19 tahun, menurut peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), remaja adalah orang-orang di antara usia 10 dan 24 tahun yang belum menikah. Menurut Undang-undang Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002, remaja adalah orang-orang di antara usia 10 dan 18 tahun, yang merupakan kelompok populasi yang cukup besar di Indonesia. (WHO, 2014).

Adapun Fase Remaja menurut M.Yunanta Firdaus & Hidayati (2019) dibagi atas tiga kelompok usia tahap perkembangan, yaitu :

- a. *Early adolescence*(remaja awal) Antara usia 12 dan 15 tahun adalah periode yang tidak baik karena terjadi sikap dan sifat negatif yang belum terlihat saat masih kecil, seperti bingung, cemas, dan gelisah.
- b. *Middle adolescence*(remaja pertengahan) Dalam rentang usia antara 15 dan 18 tahun, seseorang mungkin merasa tidak dapat dimengerti oleh orang lain, menginginkan atau menunjukkan sesuatu, dan mencari-cari sesuatu.
- c. *Late adolescence*(remaja akhir) Berkisar pada usia 18-21 tahun. Saat ini, orang menjadi lebih tenang, memahami jalan hidup mereka, dan menemukan tujuan hidup mereka. mempunyai dasar tertentu dengan pola yang jelas.

Remaja adalah orang-orang yang berusia antara 12 dan 18 tahun (Hurlock, 2010). Remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa (Santrock, 2007). Seorang remaja pada titik ini akan mengalami banyak perubahan pada dirinya secara individual, baik secara fisik maupun mental, serta dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang di era milenium saat ini akan menghadapi banyak kemajuan teknologi yang akan memudahkan mereka mendapatkan berbagai informasi yang mereka butuhkan. (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Menurut Oblinger & Oblinger (2005), Remaja modern dikenal sebagai generasi pasca-millennial. Remaja saat ini adalah generasi yang paling memahami teknologi karena mereka tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah diakses (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Jika tidak dirawat dengan baik, kemudahan akses ini dapat berakibat buruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok usia terbanyak yang mengalami kesulitan dengan penggunaan teknologi, seperti internet, adalah remaja.

Menurut Saputro (2018), masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dari periode sebelumnya antara lain:

1. Masa remaja sebagai periode krusial

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun dampak jangka panjang tetaplah signifikan. Dengan perkembangan fisik yang begitu cepat, perkembangan mental juga berkembang dengan cepat, terutama selama masa remaja. Akibatnya, otak perlu berubah dan nilai, minat, dan sikap baru dibentuk.

2. Masa remaja sebagai periode transisi

Pada fase ini, remaja berada di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Remaja yang masih berperilaku seperti anak-anak akan didorong untuk menyesuaikan perilakunya dengan usianya. Jika mereka mencoba berperilaku seperti orang dewasa, mereka sering kali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba berperilaku seperti orang dewasa.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan fisik seseorang selama masa remaja sebanding dengan perubahan sikap dan perilaku mereka. Pada awal masa remaja, perubahan fisik terjadi dengan cepat, diikuti oleh perubahan sikap dan perilaku yang juga berlangsung dengan cepat.

4. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap tahap perkembangan memiliki tantangan tersendiri, namun masalah yang dihadapi remaja seringkali sulit diatasi oleh baik laki-laki maupun perempuan. Ketidakmampuan remaja untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang mereka anggap tepat sering kali membuat mereka menyadari bahwa solusi yang ditemukan tidak selalu memenuhi harapan mereka.

5. Masa remaja sebagai periode pencarian identitas diri

Penyesuaian diri terhadap kelompok sangat penting bagi laki-laki dan perempuan pada awal masa remaja. Namun, tidak lama setelah itu, mereka mulai mengembangkan identitas baru dan merasa tidak puas hanya dengan mengikuti apa yang dilakukan teman-teman dalam segala hal.

Daripada orang dewasa, remaja lebih cenderung mengalami kecanduan gim daring, juga dikenal sebagai kecanduan gim. Remaja memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk terlibat dalam percobaan hal-hal baru selama periode ketidakstabilan (Jordan & Andersen, 2016). Mereka juga terbiasa dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan hal-hal baru mengarah pada perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan gim daring memiliki kecenderungan yang lebih rendah untuk berpartisipasi dalam kegiatan lain.

2.6 Media Baru

Menurut Marshall McLuhan, media baru atau "*new media*" mengacu pada perkembangan teknologi komunikasi yang telah memperluas jangkauan komunikasi manusia sepanjang sejarah. Di sisi lain, McLuhan menggunakan istilah "media baru" untuk merujuk pada konsep yang hampir setara dengan apa yang dimaksudkan pada waktu itu. Istilah media baru telah muncul dan tetap ada sejak zaman McLuhan, dan mereka memiliki banyak definisi yang dapat

disesuaikan dengan konteksnya. Pierre Levy membangun teori media baru, yang menjelaskan evolusi media. Teori media baru menganut dua perspektif utama yang pertama adalah perspektif interaksi sosial, yang membedakan media berdasarkan seberapa mirip mereka dengan interaksi tatap muka.

Ronal Rice (1984) mendefinisikan media baru sebagai teknologi komunikasi yang memfasilitasi dan memungkinkan interaktivitas antara pengguna dan informasi. karakteristik utama dari media baru adalah interaktivitas. Istilah ini saat ini juga digunakan untuk menjelaskan perkembangan teknologi digital dan internet terbaru, serta dampak mereka terhadap budaya di sekitarnya. (dapat disebut revolusi digital).

Media baru adalah media digital yang membutuhkan jaringan internet untuk mengirimkan berbagai pesan dan informasi, seperti teks, foto, dan video, antara lain. Media baru memiliki karakteristik yang paling menonjol, yaitu komunikasi dialogis (McQuail, 2011). Media berteknologi tinggi mendorong inovasi baru (Vivian, 2008). Contohnya adalah cara *Ipod* saat ini menjual musik dengan cara yang inovatif dan baru. Banyak *e-book* baru yang dapat dibaca dan diakses melalui ponsel pintar juga.

Media baru memiliki empat ciri utama. Pertama adalah desentralisasi, ini berarti bahwa penerima pesan dan khalayak dapat memilih untuk mengakses berita atau informasi yang mereka inginkan. Kedua, transmisi satelit memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan dalam media baru dengan cepat dan tidak terbatas. Ketiga yaitu media baru memiliki fitur interaktifitas, yang memungkinkan penerima pesan untuk memilih, menukar informasi, menjawab kembali, dan terhubung dengan orang lain secara langsung. Fitur keempat adalah fleksibilitas bentuk, konten, dan penggunaan. Media baru sekarang lebih mudah digunakan dan dapat disesuaikan.

Kemunculan media digital, jaringan, dan terkomputerisasi akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dikenal sebagai media baru. Istilah "media baru" digunakan untuk menjelaskan kemajuan terbaru dalam teknologi dan internet, serta dampaknya terhadap budaya. Selain itu, jaringan media baru memungkinkan pengguna mengakses informasi kapan saja dan di

mana saja. Umpan balik, juga dikenal sebagai *feedback*, memungkinkan pengguna berinteraksi dengan media dan pengguna lain. Media tidak hanya dapat membuat konten informasi, tetapi penggunaanya juga dapat membuat konten informasi. Khalayak sekarang memiliki kendali penuh atas bagaimana konten didistribusikan dan dikonsumsi di media baru.

Dalam konteks ini, "media baru" mengacu pada teknologi digital yang terus berkembang, seperti platform gim daring, media sosial, aplikasi perpesanan, dan berbagai *platform* konten digital. Ini juga mencakup hubungan antara media baru dengan gangguan bermain gim dan komunikasi antar remaja. Media baru, seperti internet dan perangkat pintar, telah membuat permainan video lebih mudah dimainkan. Cole dan Griffiths (2007). Remaja dapat dengan mudah mengakses dan bermain gim daring kapan saja dan di mana saja. Namun, remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain gim daring cenderung mengalami isolasi sosial. Mereka mungkin kurang terlibat dalam interaksi sosial nyata dengan teman sekolah mereka. Banyak permainan video kontemporer memiliki fitur yang memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain, seperti obrolan suara dan obrolan teks, dan mode *multiplayer*. (r. Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012).

Ini dapat menciptakan lingkungan sosial *virtual* di mana remaja dapat berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama pemain. Orang tua memiliki peran penting dalam mengelola waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain gim daring. Pengawasan yang tepat dapat membantu mengurangi risiko pengembangan *gaming disorder*. Studi-studi ini menggambarkan berbagai aspek pengaruh media baru, terutama permainan video daring, terhadap kesehatan mental dan komunikasi sosial remaja, serta perlunya peran orang tua dan kebijakan yang tepat untuk mengelola penggunaan teknologi ini secara sehat. Olson, C. K. (2010).

2.7 Pemain Gim Daring

Mereka yang bermain atau memainkan gim disebut pemain. Kata "pemain" digunakan untuk menggambarkan orang yang bermain gim atau

melakukan sesuatu, tetapi keduanya memiliki arti yang sama. Pemain biola adalah orang yang memainkan alat musik biola, dan pemain sepak bola adalah orang yang memainkan permainan sepak bola.

Gamson, McGarry, dan Jasper menyatakan bahwa pemain adalah individu yang melakukan tindakan strategis dengan tujuan tertentu. Pemain majemuk terdiri dari kelompok individu yang terorganisir, sedangkan pemain sederhana adalah kelompok individu yang mungkin kurang terstruktur. Ada berbagai jenis pemain, mulai dari kelompok informal yang tidak terorganisir hingga organisasi formal seperti negara, yang berkumpul untuk tujuan tertentu. Pemain majemuk dan sederhana menghadapi banyak tantangan dan dilema yang serupa, namun mereka berbeda dalam hal yang signifikan: anggota tim dapat meninggalkan, membelot, atau mengejar tujuan pribadi mereka sembari tetap mengejar tujuan kelompok. Perkumpulan pemain majemuk tidak selalu terjadi secara otomatis. Dengan komitmen mereka untuk bersatu, mereka menjadi "fiksi yang diperlukan" yang menarik dan memotivasi pendukung mereka.

Setiap pemain memiliki beragam tujuan, mulai dari misi resmi hingga aspirasi pribadi, serta tujuan yang mungkin tidak diungkapkan dan hanya diketahui oleh mereka sendiri. Tujuan-tujuan ini membawa mereka ke berbagai bidang. Sulit bagi seorang pemain untuk membandingkan atau mengurutkan tujuannya karena, sebagian, makna tujuannya dapat berubah sesuai dengan lingkungan eksternal, dan sebagian lagi karena adanya perbedaan pendapat tentang prioritas individu. Tujuan pemain majemuk sangat tidak stabil karena kelompok dan individu sering berusaha menjadikan tujuan mereka sendiri sebagai tujuan resmi tim. Tujuan-tujuan ini dapat mencakup kepentingan pribadi, idealisme, dan kepentingan materi, serta dapat berubah seiring waktu, dengan munculnya tujuan baru, perubahan tujuan lama, penyesuaian, dan interpretasi yang berbeda.

Dalam bahasa Indonesia, "gim daring" berarti "*game online*" yang berasal dari bahasa Inggris. Istilah "*game*" berarti permainan, sedangkan "*online*" berasal dari kata "*on*" dan "*line*" yang mengacu pada koneksi langsung melalui saluran atau jaringan, sehingga "daring" berarti terhubung melalui saluran tersebut.

Penjabaran gim daring mengatakan bahwa itu adalah jenis permainan yang dapat dimainkan melalui sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud di sini adalah saluran yang menghubungkan server satu sama lain. Gim daring adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang di seluruh dunia yang terhubung melalui jaringan internet.

(Harun & Arsyad, 2020).

Pengertian gim adalah sebuah permainan untuk menikmati diri sendiri yang memiliki aturan, jadi harus ada yang menang dan yang kalah. Gim juga dapat didefinisikan sebagai kompetisi fisik atau mental untuk kepuasan, hiburan, atau memenangkan hadiah. Gim daring adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara daring. Gim daring dapat diakses melalui berbagai macam gawai berkat teknologi modern, seperti jaringan internet atau LAN (*Local Area Network*). Selain itu, gim-gim ini berasal dari berbagai genre, termasuk olahraga, aksi, *Role Playing Gim* (RPG), dan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA). (Putra et al., 2019).

Menurut Affandi (2013), bentuk dan bentuk gim daring dapat menjadi sarana rekreasi yang menyenangkan untuk pemain yang membuat kecanduan. Akbar (2012) dan Adiningtiyas (2017) menjelaskan definisi "gim daring", yang merupakan kategori permainan komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Penyedia layanan internet kadang-kadang menawarkan Gim Daring sebagai fitur tambahan untuk langganannya kami. Bahkan, operator gim dapat menggunakan gim daring tersebut secara langsung di sistem mereka.

Bermain gim daring itu menyenangkan, tetapi kita harus tahu apa dampak yang akan diterima penggunaannya, berikut beberapa dampak buruk pemain gim daring yang sudah kecanduan:

1. Berpengaruh pada motivasi belajar

Jika siswa kecanduan gim daring dan tidak bisa mengatur waktu dan tidak lagi ingin belajar, keinginan mereka untuk belajar akan hilang. Akibatnya, jika motivasi mereka untuk belajar sudah terganggu, itu juga akan berdampak pada prestasi akademik mereka. (Manggena et al., 2017).

2. Memperburuk konsentrasi belajar

Jika siswa tidak dapat mengontrol intensitas bermain gim daring mereka dan lebih mementingkan untuk meningkatkan keterampilan permainan mereka daripada belajar, akan sulit bagi mereka untuk berkonsentrasi saat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain gim daring, semakin buruk konsentrasinya saat belajar. (Widihastuti et al., 2021).

3. Berdampak pada perilaku

Terlalu sering bermain gim daring dapat berdampak pada perilaku siswa, seperti malas mengerjakan tugas-tugas dan terlambat masuk kelas. Ini diberitahukan karena ketika kita menjadi terlalu senang bermain gim daring, kita cenderung mengabaikan tugas yang harus kita selesaikan. sehingga pekerjaan atau tanggung jawab tidak dilakukan dengan baik dan tidak disiplin waktu. (et al Firdaus, 2020).

4. Berisiko besar *Trash-Talk* atau berbicara kasar

Gangguan dalam gim daring termasuk bermain dengan orang yang tidak dikenal, tidak bisa bekerja sama, pemain lainnya berbicara kasar, tidak pandai dalam bermain atau tidak tahu cara bermain yang benar, kesulitan berkomunikasi, dan hasil bermain yang tidak sesuai harapan. Penelitiannya menemukan bahwa gangguan dalam gim daring dapat menyebabkan trash-talk, yaitu berbicara kasar atau berbahaya, ketika ada gangguan baik di dalam maupun di luar gim. Selain itu, gangguan eksternal termasuk gangguan jaringan internet, spesifikasi gawai yang tidak sesuai, dan dampak pada lingkungan. (Warits Marinsa Putri et al., 2020).

Gim Daring dapat di kelompokkan berdasarkan *genre* yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Daring Role Playing Gim*), MMORTS (*Massively Multiplayer Daring Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Daring First Person Shooter*), dan lain sebagainya. Berikut penjelasan dari masing-masing jenis gim daring menurut (Ramadhani, 2019):

1. MMORPG (*Massively Multiplayer Daring Role Playing Gim*)

Yaitu jenis gim daring di mana pemain berperan sebagai karakter fiksi dan

harus berinteraksi dengan orang lain seperti di dunia nyata untuk membangun alur cerita yang sudah ditentukan. Setiap karakter memiliki kemampuan unik, dan untuk meningkatkan kemampuan mereka, pemain harus menyelesaikan sejumlah misi. Contoh gim daring MMORPG ialah *Ragnarok Daring*, *Final Fantasy*, *Assassin Creed*, *Gashin Impact*, dan lain-lain.

2. MMORTS (*Massively Multiplayer Daring Real Time Strategy*)

Berbeda dengan MMORPG, gim daring dengan *genre* ini mengharuskan pemain untuk menguasai strategi perang. Hal yang menarik dari permainan ini adalah bahwa pemain diberikan sebuah wilayah di mana mereka harus mengolah dan membangun bangunan, memperkuat teknologi, dan mengolah sumber daya alam sebaik mungkin untuk membuat wilayah tersebut dapat bertahan dari serangan musuh. Contoh gim daring MMORTS adalah *WarCraft*, *Red Alert*, *Age of Empires*, dan lain sebagainya.

3. MMOFPS (*Massively Multiplayer Daring First Person Shooter*)

Gim daring ini mengambil perspektif atau sudut pandang orang pertama layaknya pandangan mata kita. Karena itu, gim daring ini seperti kita sendiri. Pemain menggunakan senjata api untuk membunuh pemain lain untuk memenangkan misi. Oleh karena itu, para pemainnya harus memiliki kemampuan berperang yang baik, kemampuan untuk membaca strategi lawan, dan refleks, pendengaran, dan penglihatan yang baik. Contohnya *Point Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG*, dan sebagainya.

2.8 Point Blank

Point Blank adalah permainan komputer daring yang dikembangkan oleh *Zepetto* untuk *platform Windows*. Permainan ini diterbitkan di banyak negara, dan penerbit masing-masing mengelola server mereka sendiri. Di Indonesia, *Zepetto Interactive* mengawasi permainan ini sejak November 2018, setelah sebelumnya didistribusikan oleh *Gemscool*, yang bergabung dengan Garena. *Point Blank*

menceritakan tentang konflik antara *Free Rebels* dan pemerintah, yang diwakili oleh *Counter Terrorist Force* (CT-Force) dalam kasus ini.

Point Blank memiliki komunitas yang besar di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Pemain sering kali terlibat dalam turnamen dan kompetisi resmi yang diadakan oleh *Zepetto* atau oleh komunitas pemain sendiri. Gim ini juga sering diperbarui dengan konten baru, seperti senjata, peta, dan mode permainan, untuk menjaga agar pengalaman bermain tetap menarik dan dinamis bagi pemain.

Pada tahun 2009, PT. Kreon merilis *Point Blank* melalui *Gemscool*. Layanan *Point Blank* di *Gemscool* terus beroperasi sampai kontrak dengan *Zepetto* berakhir pada Juni 2015. Setelah tertunda selama sebulan karena kegagalan server dan rumor bahwa *Gemscool* akan menutup permainan, pada 30 Juni 2015, *Point Blank* kembali diluncurkan oleh pengembang *Garena* Indonesia. Tujuan dari peluncuran ulang ini adalah untuk meningkatkan kenyamanan bermain permainan, dan namanya adalah *Point Blank Evolution*.

Pada tanggal 30 November 2018, *Garena* Indonesia mengumumkan bahwa layanan akan beralih ke *Zepetto*. Pada tanggal 1 Januari 2019, *Point Blank Zepetto* Indonesia resmi diluncurkan. Karena kontrak izin operasi *Garena* Indonesia atas *Point Blank* di Indonesia telah berakhir, ada peralihan kepengurusan. Akibatnya, pengembang gim *Zepetto* mendirikan PT. *Zepetto* Interaktif Indonesia sebagai anak perusahaannya di Indonesia untuk mengelola *Point Blank* Daring Indonesia.

Latar belakang *Point Blank* sangat sederhana: ada dua kelompok yang berperang: CT-Force (*Counter Terrorist*) dan *Free Rebels* (*Terrorist*). Dalam gim ini, terdapat sistem kepangkatan yang mirip dengan yang ada di dunia kemiliteran. Untuk naik pangkat, pemain harus menyelesaikan berbagai misi dan sering berkompetisi dengan pemain lain untuk mendapatkan *Experience*, yang diperlukan untuk meningkatkan pangkat. Beberapa keuntungan versi baru *Point Blank* adalah memiliki banyak mode gim, fitur clan, banyak tempat atau arena bermain, dan banyak senjata.

Adapun fitur utama dan *gimplaynya* yaitu:

1. Mode Permainan *Point Blank* menawarkan berbagai mode permainan yang

dapat dimainkan oleh pemain, antara lain:

- *Deathmatch*, mode di mana pemain atau tim berusaha untuk mengumpulkan poin dengan membunuh musuh.
 - *Bomb Mission*, mode di mana salah satu tim mencoba untuk menanamkan bom di lokasi tertentu, sedangkan tim lain berusaha untuk mencegahnya.
 - *Free-for-All*, mode di mana setiap pemain bertempur untuk dirinya sendiri tanpa tim.
 - *Destruction*, mode di mana satu tim berusaha untuk menghancurkan target tertentu sementara tim lain berusaha untuk mencegahnya.
2. Senjata dan Karakter, pemain dapat memilih dari berbagai jenis senjata dan peralatan, seperti senapan serbu, *sniper rifle*, senjata mesin ringan, dan lain-lain. Setiap senjata memiliki kekuatan dan kelemahan sendiri, dan pemain dapat memilih karakter yang sesuai dengan gaya bermain mereka.
 3. Grafis dan Animasi *Point Blank* dikenal dengan grafis yang menarik dan animasi yang halus, yang menambahkan tingkat *realisme* dalam pengalaman bermain.
 4. Komunikasi dalam gim, pemain dapat berkomunikasi satu sama lain melalui berbagai fitur seperti obrolan suara, obrolan teks, dan pesan dalam gim, yang memungkinkan koordinasi yang efektif dalam tim.

2.9 Warnet (Warung Internet)

Warnet adalah singkatan dari Warung Internet, sebuah tempat atau usaha yang menyediakan layanan akses internet kepada masyarakat umum dengan biaya tertentu. Warnet biasanya dilengkapi dengan sejumlah komputer yang terhubung ke internet, serta perangkat-perangkat pendukung seperti *printer* dan *scanner*, Warnet ialah tempat atau usaha yang menyediakan akses internet kepada pengguna dengan menyediakan komputer-komputer yang terhubung ke jaringan internet. Pengguna umumnya dapat membayar untuk menggunakan fasilitas

komputer dan internet ini dalam jangka waktu tertentu, seperti per jam atau per menit. Adapun penjelasan detail warnet yaitu:

1. Fasilitas yang di tawarkan

- Komputer, warnet menyediakan beberapa komputer dengan spesifikasi yang bervariasi. Komputer-komputer ini dilengkapi dengan perangkat seperti monitor, *keyboard*, dan *mouse*.
- Akses Internet, akses internet yang disediakan biasanya menggunakan koneksi *broadband* yang cepat, memungkinkan pengguna untuk melakukan *browsing web*, mengakses email, dan menggunakan aplikasi-aplikasi daring.
- *Printer* dan *Scanner*, beberapa warnet juga menyediakan layanan pencetakan dokumen (*print*) dan pemindaian dokumen (*scan*) untuk kebutuhan pengguna.
- Perangkat Lunak, komputer-komputer di warnet biasanya telah terpasang dengan berbagai perangkat lunak yang diperlukan, seperti peramban *web* (*browser*), aplikasi *office*, dan perangkat lunak lainnya sesuai kebutuhan pengguna.

2. Model Bisnis

- Biaya Sewa, pengguna biasanya dikenakan biaya berdasarkan waktu penggunaan komputer, misalnya per jam atau per menit.
- Paket Waktu, beberapa warnet menawarkan paket waktu yang lebih hemat jika pengguna membeli dalam jumlah yang lebih besar.

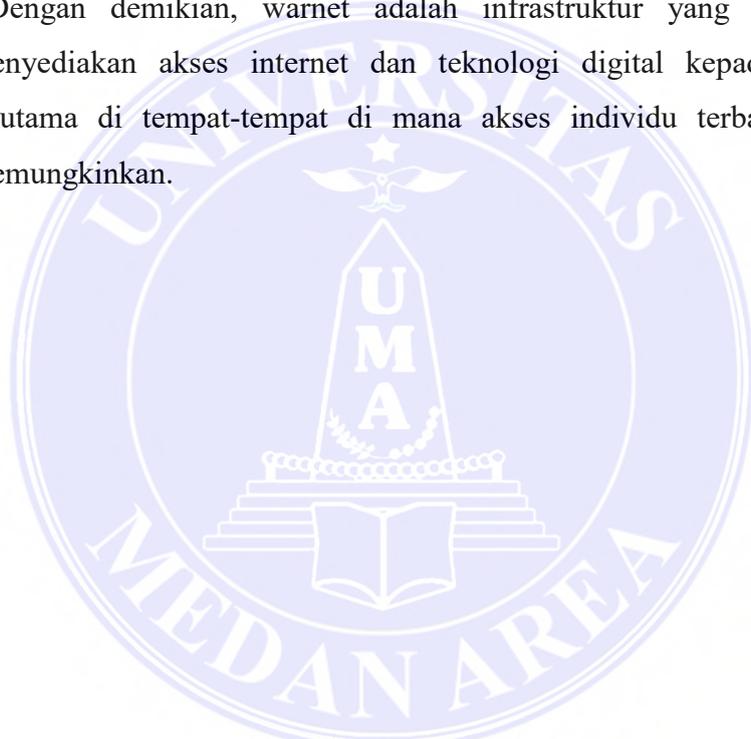
3. Penggunaan dan tempat lokasi

Warnet biasanya ditemui di perkotaan dan daerah perkotaan di mana akses internet individu mungkin terbatas atau mahal. Mereka juga sering ditemui di daerah dengan banyak penduduk muda, seperti dekat kampus atau sekolah, dan mereka berfungsi sebagai tempat *hangout* atau bermain gim.

4. Peran dalam Komunitas

- Sosial, warnet dapat menjadi tempat untuk berinteraksi sosial dan bertemu dengan teman-teman. Ini juga bisa menjadi tempat untuk mengakses internet dan menggunakan komputer untuk pekerjaan atau hiburan.
- Pendidikan, banyak siswa dan mahasiswa yang menggunakan warnet untuk mengerjakan tugas sekolah atau mengakses sumber daya pendidikan yang tidak tersedia di tempat tinggal mereka.

Dengan demikian, warnet adalah infrastruktur yang penting dalam menyediakan akses internet dan teknologi digital kepada masyarakat, terutama di tempat-tempat di mana akses individu terbatas atau tidak memungkinkan.



2.10 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu.

No	Nama dan Judul	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pola Komunikasi Antar Pemain Komunitas "Aneka Jajanan" pada Permainan <i>RagnarokDaring</i>	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komunitas "Aneka Jajanan" berkomunikasi selama pertandingan menggunakan aplikasi Discord.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola komunikasi yang digunakan oleh komunitas Aneka Jajanan adalah pola komunikasi sirkuler. Pola komunikasi sirkuler merupakan pola komunikasi yang fleksibel karena pesan dan peran dapat berhenti atau berubah kapan saja. Dukungan untuk pola komunikasi juga didapat dari peran-peran yang memengaruhi seperti kepemimpinan dan kohesivitas dari kelompok tersebut. Lancarnya arus komunikasi juga berasal dari media <i>Discord</i> yang memiliki fitur untuk membantu pola komunikasi yang terjadi.	Penelitian ini sama sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Penelitian ini meneliti gimdaring <i>RagnarokDaring</i> , sedangkan penulis meneliti gim daring <i>Point Blank</i>

<p>2.</p>	<p>Pengaruh Kecanduan <i>Gim daring</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Smp Negeri 4 Takengon</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak kecanduan gim daring terhadap interaksi sosial remaja di sekolah menengah negeri 4 Takengon</p>	<p>hasil analisis data yang dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan kecanduan <i>gim daring</i> ditinjau dari interaksi sosial. Hasil ini diketahui dengan melihat nilai koefisien signifikansi yaitu $r^2 = 0,249$ signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Kemudian nilai $r^2 = 0,249$ dikategorikan pada tingkat korelasi sedang karena berada pada rentang 0,40-0,599. Artinya variabel kecanduan dengan interaksi sosial memiliki korelasi negatif. Artinya semakin tinggi tingkat kecanduan <i>gim daring</i> maka semakin rendah interaksi sosial pada remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat kecanduan <i>gim daring</i> terhadap remaja maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.</p>	<p>Penelitian ini sama-sama mencari tahu pengaruh kecanduan terhadap interaksi sosial remaja</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penulis menggunakan metode penelitian kualitatif</p>
<p>3.</p>	<p>Faktor -faktor yang Mempengaruhi Internet <i>Gaming Disorder</i> pada Remaja di Era Teknologi Modern: Literature Review</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk memeriksa elemen apa pun yang dapat mendukung atau mempengaruhi gangguan permainan internet pada remaja.</p>	<p>. Hasil penelitian literatur menunjukkan terdapat faktor - faktor yang memengaruhi internet <i>Gaming Disorder</i> pada remaja yaitu motif gaming, kecemasan sosial, motivasi dan dukungan sosial, kesepian dan kebutuhan berafiliasi, sensation seeking, pola asuh orangtua, attention problem, tingkat stres, internet escapism, kontrol diri. Kesimpulan pada artikel ini adalah dalam pertumbuhannya, remaja harus mengembangkan <i>self-control</i> pada diri sendiri sehingga dapat mencegah terjadinya internet <i>Gaming Disorder</i>.</p>	<p>Penelitian ini sama-sama meneliti berdasarkan <i>Gaming Disorder</i></p>	<p>Peneliti menggunakan Metode <i>literature review</i> dengan melibatkan jurnal internasional dan nasional.</p>

4.	Perilaku Remaja Pemain <i>Gim daring Point Blank</i> Yang Terlibat Dalam Komunikasi Kelompok Daring Klan <i>Marine Corp</i> Di Kelurahan Dinoyo Kota Malang	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi, mengidentifikasi, dan menganalisis komunikasi yang dilakukan oleh kelompok remaja pemain gim daring Point Blank di Klan <i>Marine Corp</i> , serta perilaku dan perubahan perilaku remaja yang terlibat dalam komunikasi tersebut di kelurahan Dinoyo kota Malang.	Hasil penelitian mengetahui bahwa komunikasi kelompok klan <i>Marine Corp</i> melalui forum diskusi <i>daring</i> dengan cara chatting, hal yang dibicarakan tentang masalah <i>gim Point Blank</i> , dalam komunikasi tersebut juga terdapat sindiran, teguran, ajakan, serta ejekan antar anggota klan. Perilaku yang muncul yaitu membeli <i>cash</i> , sharing, dan perkataan kasar para anggota. Kemudian komunikasi kelompok tersebut juga berkontribusi dalam perubahan perilaku para anggota klan <i>Marine Corp</i> .	Penelitian inisama sama menggunakan metode penelitian kualitatif	Analisis data penelitian ini menggunakan metode analisis dari Miles and Huberman. Miles and Huberman (1992: h.80) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh.
5.	Kultivasi Dalam Bermain <i>Gim</i> (Studi Kasus Pembentukan Realitas Subjektif Dalam Pola Hidup pada <i>Gimr</i> Melalui Paparan Realitas Nyata dan Realitas Media)	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bermain video gim berdampak karena sebagian besar orang bermain gim untuk mencari hiburan, tetapi gim telah berkembang menjadi kegiatan rutin bagi beberapa orang.	Hasil data penelitian yang terkumpul tersebut kemudian ditarik kesimpulan bahwa banyaknya jam terbang para gimr dalam memainkan gim, menjadikan para <i>gimr</i> tersebut tidak lagi bisa membedakan apa yang ada didunia nyata dan apa yang ada didunia <i>gim</i> . Hal tersebut terjadi dikarekan telah terbentuknya realitas subyektif pada masing-masing <i>gimr</i> .	Penelitian inisama samamenggunakan metode penelitian kualitatif	Penelitian ini melakukan fokus penelitian pembentukan realitas subjektif pada pola hidup <i>gimr</i> sedangkan penulis melakukan fokus pada komunikasi remaja.
6.	Gambaran Fokus Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama Akibat Aplikasi <i>Gim daring</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi masalah fokus belajar dan prestasi akademik siswa yang menggunakan aplikasi gim daring.	Hasil yang didapatkan membuktikan bahwa beberapa hasil penelitian menyatakan bahwa <i>gim daring</i> sangat berpengaruh terhadap fokus belajar dan prestasi akademik siswa.	Sama sama melakukan penelitian tentang gim daring.	Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur,

					sedangkan penulis meneliti menggunakan metode penelitian kualitatif
7.	Pengaruh <i>Gim daring Mobile Legends</i> Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Remaja Di Desa Wonosegoro kabupaten Boyolali	Fokus penelitian ini adalah bagaimana gim daring memengaruhi perilaku sosial remaja.	Hasil tersebut didukung dengan adanya nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 42,8% yang menunjukkan bahwa sering bermain mobile legends dapat mempengaruhi perubahan sikap sosial remaja. Perubahan Perilaku Sosial Remaja” sebesar 43,3%. Berdasarkan hasil diatas berarti hipotesis awal penelitian ini diterima yaitu terdapat Pengaruh Gim daring Mobile Legends Terhadap Perubahan Sikap Sosial Remaja di Desa Wonosegoro Kabupaten Boyolali.	Sama sama bertujuan untuk mengetahui perilaku remaja.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penulis meneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

2.11 Kerangka Berpikir

GAMING DISORDER PEMAIN GIM DARING POINT BLANK DALAM
KOMUNIKASI ANTAR REMAJA DI KOTA MEDAN
(STUDI KASUS REMAJA DI CYBER CAFÉ NET)



Teori Kultivasi oleh George
Gerbner, dkk tahun 1970

- Paparan Media
- Kontruksi Realitas
- Efek Jangka Panjang



- Mengetahui *gaming disorder* pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.
- Mengetahui solusi *gaming disorder* bagi pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode

Penelitian ini akan melakukan penelitian lapangan (*field research*), yang berarti "suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis dan mendalam dengan mengangkat data-data yang ada di lapangan". Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan deskriptif." (Subagio, 1997:2).

Metode kualitatif juga pendekatan dalam penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena dari perspektif yang lebih mendalam, kompleks, dan kontekstual. Metode ini digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap fenomena yang diteliti. Adapun karakteristik dan penjelasan mengenai metode kualitatif. Metode kualitatif menekankan pemahaman terhadap makna subjektif yang diberikan oleh partisipan terhadap fenomena yang diteliti. Hal ini berarti peneliti tertarik untuk memahami bagaimana individu atau kelompok memaknai pengalaman mereka dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka.

Metode ini menggunakan pendekatan induktif, di mana teori dan konsep-konsep dikembangkan dari data yang terkumpul selama penelitian, bukan dari hipotesis atau kerangka teori yang telah ada sebelumnya. Ini memungkinkan peneliti untuk menemukan pola-pola baru atau fenomena yang mungkin belum teridentifikasi sebelumnya. Metode kualitatif juga memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara mendalam dan mendetail.

Peneliti dapat menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan analisis dokumen untuk memperoleh pemahaman yang kaya terhadap subjek yang diteliti.

Penelitian kualitatif sering dilakukan di lingkungan alami atau setting yang alami bagi partisipan. Hal ini bertujuan untuk memahami fenomena dalam konteks yang lebih mirip dengan situasi sehari-hari partisipan, sehingga hasilnya dapat memiliki relevansi yang tinggi dengan kehidupan nyata. Metode kualitatif, peneliti dianggap sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Keterlibatan peneliti, interpretasi, dan pengalaman pribadi mereka mempengaruhi cara data dikumpulkan, dianalisis, dan diinterpretasikan. Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). , Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015).

Untuk mengumpulkan data dan fakta yang terjadi secara objektif, penulis penelitian harus terjun ke lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi dan wawancara adalah sumber data penelitian. Adapun data-data yang diangkat dari lapangan dalam penelitian adalah data tentang *Gaming Disorder* Pemain Gim Daring *Point Blank* dalam Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan.

3.2 Sumber Data

a. Kriteria Informan

Kelompok remaja yang aktif bermain gim daring setiap hari dipilih sebagai informan untuk tujuan penelitian ini. Data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah "data yang berupa fakta atau keterangan yang diperoleh secara langsung dari sumber data untuk tujuan penelitian. Data sekunder berasal dari sumber data utama (*Key Informan*), yang berisi tindakan dan kata-kata dari pihak yang terlibat dalam objek yang diteliti." (Moleong, 2004:112).

Data sekunder, di sisi lain, adalah informasi atau pengetahuan yang secara tidak langsung diperoleh dari bahan bacaan yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan, seperti dokumen, laporan, atau catatan. Ini digunakan sebagai pelengkap data primer untuk meningkatkan pemahaman tentang Kecanduan Bermain dan Komunikasi Antar Remaja.

Menurut Sugiyono (2013:218), teknik purposive sampling adalah metode pengambilan sampel dari sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Kelompok subjek yang dipilih dipilih berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap terkait dengan populasi yang akan diteliti. Penonton ringan (*Light Viewers*) dan Penonton berat (*Heavy Viewers*) cenderung bergantung pada televisi sebagai sumber informasi, sedangkan penonton ringan cenderung menggunakan berbagai jenis media dan informasi (baik komunikasi bermedia maupun sumber personal). Penonton berat menganggap pesan televisi sebagai pandangan umum masyarakat. Selain itu, televisi membentuk *mainstreaming* dan *resonance*.

b. Kriteria Pemilihan Informan

Kriteria pemilihan informan dipilih berdasarkan kriteria inklusi berikut:

- Remaja berusia 10-18 tahun berdasarkan UU Perlindungan Anak Nomor 23 Tahun 2002.
- Telah bermain gim secara intensif selama minimal 2 tahun
- Bersedia berbagi pengalaman secara mendetail.

- *Heavy Viewers* remaja yang menghabiskan waktu bermain gim daring atau menonton konten terkait gim daring. Mereka bermain lebih dari 4-5jam perhari dan lebih dari 20jam perminggu
- *Light Viewers* remaja yang menghabiskan sedikit waktu bermain gim daring atau menonton konten terkait gim daring. Mereka bermain lebih dari 1-2jam perhari dan kurang dari 10 jam perminggu.

c. Lokasi dan Tempat Penelitian

Penelitian ini berlokasi di dua warnet yang berada di Jl. Karya Jaya, Suka Makmur, Kec. Deli Tua, Kab. Deli Serdang. Dua warnet ini dipilih sebagai lokasi untuk meneliti *Gaming Disorder* pemain gim daring *Point Blank* pada komunikasi antar remaja di kota Medan, warnet pertama (*JDL Net*) dipilih karena merupakan salah satu tempat yang sering di kunjungi oleh para pemain gim daring, namun tidak menunjukkan aktifitas atau fenomena khusus yang signifikan. Sebaliknya, warnet kedua (*Cyber Café Net*) menunjukkan banyak fenomena menarik, seperti banyaknya kunjungan remaja dan para siswa yang sehari hampir 15-20 orang dan rata-rata remaja berumur 10-18 tahun, selain itu berbagai bentuk interaksi dan komunikasi yang intens diantara remaja, kemudian banyaknya siswa remaja yang bolos sekolah untuk bermain gim daring.

Aktifitas remaja di warnet ini, seperti diskusi tentang gim, kompetisi daring, dan pertemuan sosial, mencerminkan dinamika yang relevan dengan penelitian tentang *Gaming Disorder*. Oleh karena itu, warnet kedua dipilih sebagai lokasi utama untuk penelitian ini, karena fenomena yang terjadi di sana memberikan wawasan yang mendalam mengenai *Gaming Disorder* pemain gim daring *Point Blank* pada komunikasi antar remaja di kota Medan (studi kasus *Cyber Café Net*).

d. Informan Kunci

Deskripsi informan kunci (*Key Informan*), atau informan penting, didefinisikan sebagai individu yang memiliki pengetahuan dan akses ke berbagai informasi penting yang diperlukan untuk penelitian, seperti :

- Operator Warnet (OP)

Operator Warnet dipilih sebagai informan kunci karena dia memiliki

wawasan yang mendalam tentang pola permainan dan perilaku remaja yang sering bermain gim daring *Point Blank* di warnet tersebut. Dia juga di percaya oleh pemilik warnet untuk mengelola dan menjaga warnet tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memenuhi masalah, tujuan, dan jenis objek yang diteliti, penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, termasuk observasi, wawancara, dan studi pustaka.

a. Observasi

Mengamati suatu objek secara langsung tanpa mediator adalah metode observasi, menurut Kriyantono (2009:108). Metode ini memungkinkan peneliti untuk melihat perilaku non-verbal dan verbal objek penelitian. mulai dari bahasa yang dia gunakan dalam percakapannya hingga berbagai alat yang dia gunakan sehari-hari, dapat mengamati dan mencatat perilaku mereka saat bermain gim, interaksi mereka dengan permainan dan sesama pemain, serta bagaimana *Gaming Disorder* memengaruhi pola komunikasi pada remaja dan perilaku mereka. Demikian, observasi akan memberikan gambaran langsung dan mendalam tentang *Gaming Disorder* mempengaruhi komunikasi sosial dan perilaku remaja.. Hal ini akan memberikan data tambahan yang kuat untuk mendukung temuan dalam penelitian tentang fenomena ini. Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk meneliti *Gaming Disorder* Pemain Gim Daring *Point Blank* dalam Komunikasi Antar Remaja di Kota Medan.

b. Wawancara

Menurut Berger (dalam Kriyantono, 2009:98) Wawancara adalah percakapan antara peneliti (yang berharap mendapatkan informasi) dan informan (yang dianggap memiliki informasi). Wawancara dimaksudkan untuk membahas informasi mendalam tentang data yang telah diamati. dapat melakukan wawancara dengan sejumlah pemain *Point Blank* daring yang sering menggunakan warnet Kota Medan. Penulis dapat bertanya bagaimana penggunaan gim tersebut mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka dan apakah mereka merasa penggunaan gim tersebut berdampak negatif pada komunikasi mereka dengan remaja lain.

Dengan demikian, wawancara akan memberikan dimensi kualitatif yang penting dalam penelitian, memungkinkan untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman individu dan komunikasi sosial dari fenomena *Gaming Disorder* pemain Gim Daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.

c. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017) dia mengemukakan bahwa studi pustaka adalah pencarian dan pengumpulan bahan-bahan pustaka yang relevan dengan topik penelitian dari sumber-sumber tertentu seperti buku, artikel jurnal, laporan penelitian, dan dokumen lainnya. Studi pustaka membantu peneliti untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan komprehensif mengenai topik yang diteliti, studi pustaka juga dapat menemukan penelitian yang menyajikan bukti-bukti tentang dampak negatif dari *gaming disorder* terhadap kualitas komunikasi antar remaja.

Studi Pustaka juga dapat menemukan penelitian yang menggambarkan penggunaan internet di warnet sebagai faktor yang mempengaruhi intensitas dan durasi bermain gim. Dengan demikian, studi pustaka akan berperan penting dalam menyediakan landasan teoritis yang *solid*, memperluas pemahaman tentang konteks penelitian, dan menyediakan dukungan empiris untuk penelitian tentang *Gaming Disorder* pemain Gim Daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan.

3.4 Instrumen Penelitian

Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Tujuannya untuk memahami fenomena atau pengalaman dari perspektif partisipan secara mendalam, peneliti menggunakan lembar pertanyaan, alat perekam, dan pedoman wawancara untuk melakukan wawancara tanya jawab.

3.5 Teknik Analisis Data

Peneliti menentukan jenis data yang akan dikumpulkan, menurut Kriyantono, karena penelitian adalah komponen penting dari metode kualitatif. Oleh karena itu, peneliti menjadi alat riset yang harus digunakan langsung di

lapangan. Karena penelitian ini bersifat subjektif dan temuannya lebih kasuistik, tidak dapat digeneralisasikan. (Kriyantono, 2012:57).

Data kualitatif dapat dipilih menjadi dua jenis:

1. Hasil pengamatan: rincian situasi, peristiwa, interaksi, dan tingkah laku yang diamati di lapangan.
2. Hasil pembicaraan: komentar langsung dari orang-orang tentang pengalaman, sikap, keyakinan, dan pemikiran mereka selama wawancara yang mendalam.

Berdasarkan penelitian kualitatif, data dikumpulkan dari berbagai sumber melalui teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan proses pengumpulan data ini dilakukan secara konsisten sampai data menjadi jenuh. Analisis data kualitatif adalah induktif, artinya analisis dilakukan setelah data dikumpulkan dan hipotesis dibuat. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dimulai sebelum memulai penelitian, selama penelitian, dan setelah selesai. Menurut Nasution (1988) dalam (Sugiyono, 2015;245), "Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung sampai penulisan hasil penelitian."

Selama proses dilapangan bersamaan dengan pengumpulan data, analisis data lebih diutamakan dalam penelitian kualitatif. Analisis data adalah langkah penting dalam penelitian karena dapat memberikan makna kepada data yang dikumpulkan oleh peneliti. Data penelitian dikumpulkan dan dikumpulkan dari responden melalui studi pustaka lapangan, observasi, dan wawancara. Kemudian, analisis data dilakukan secara bersamaan melalui tiga langkah: pengurangan data, penyampaian data, dan penarikan kesimpulan atau konfirmasi.

Miles dan Huberman (1992) dalam Sugiyono (2015;246).

Analisis data kualitatif adalah proses yang berulang, berulang. Kegiatan analisis yang berurutan termasuk masalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data terdiri dari tiga kategori utama: proses siklus dan interaktif. Selama pengumpulan data, peneliti harus siap bergerak di antara empat "sumbu" kumparan itu. Kemudian, mereka harus bergerak bolak-balik di antara kegiatan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Untuk lebih memahami alur kegiatan analisis data penelitian ini, alurnya dijelaskan sebagai berikut.

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analisis data yang dilakukan untuk mereduksi dan merangkum hasil penelitian dengan menekankan apa yang dianggap penting oleh peneliti. Tujuan dari reduksi data adalah untuk membuat data yang dikumpulkan lebih mudah dipahami, sehingga data yang direduksi memberikan gambaran yang lebih rinci.

2. Penyajian Data

Data yang ditunjukkan adalah hasil penelitian yang telah dikumpulkan dan disusun secara menyeluruh untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang penelitian. Untuk mencapai kesimpulan yang tepat, pola hubungan dari data yang dikumpulkan secara menyeluruh dicari dan disusun dalam bentuk uraian atau laporan.

3. Kesimpulan/Verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah langkah terakhir dalam proses penelitian dan memberikan nilai kepada data yang telah dianalisis. Diharapkan bahwa penulis dapat memperoleh data yang memenuhi standar keabsahan penelitian setelah proses pengolahan data dimulai dengan penataan data lapangan, atau data mentah, sebelum direduksi dan dikategorikan.

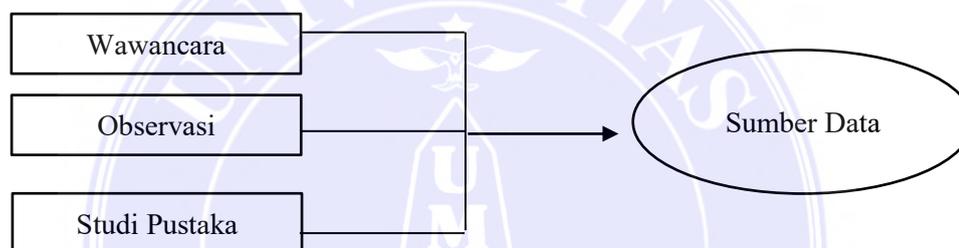
3.6 Pengujian Kredibilitas Data

Menurut Maleong (2005) memenuhi tujuan uji kredibilitas data, yaitu menilai validitas hasil penelitian kualitatif. Partisipan menyatakan bahwa transkrip penelitian adalah pengalaman pribadi mereka sendiri, yang menunjukkan kredibilitas. Dalam hal ini, peneliti akan memberikan data yang ditranskripkan kepada peserta untuk dibaca ulang.

Menurut Sugiyono (2015:372) Dalam pengujian kredibilitas, triangulasi berarti mengevaluasi data dari berbagai sumber dalam berbagai cara dan pada berbagai waktu. Dengan kata lain, triangulasi sumber, teknik pengumpulan data, dan waktu terjadi. Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dan waktu digunakan, yaitu untuk mewawancarai informan pada waktu yang tepat sehingga data yang mereka berikan lebih valid sehingga lebih kredibel, dan untuk menyesuaikan data yang mereka berikan dengan hasil pengujian kredibilitas. Serta menyesuaikan data hasil wawancara dan observasi terhadap informan di *Cybercafe Net*.

3.7 Teknik Triangulasi Data

Agar dapat dipertanggungjawabkan, data yang diperoleh harus diuji secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan triangulasi sebagai metode untuk memeriksa keabsahan data (validitas data). Sugiyono (2012:327) menyatakan bahwa teknik triangulasi adalah teknik pengumpulan data dari berbagai sumber dan teknik pengumpulan data yang sudah ada. Dengan menggunakan teknik triangulasi, peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu menguji kredibilitas data dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data. Sugiyono (2012:327) menyatakan bahwa triangulasi teknik berarti mengunakan Triangulasi sumber adalah proses mengumpulkan data dari berbagai sumber menggunakan metode yang sama.



Sumber: Sugiyono (2012:327).

3.8 Purposive Sampling

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemain gim daring point blank antar remaja di kota Medan yang mengalami *gaming disorder*, oleh karena itu pemilihan informan dilakukan dengan hati-hati untuk memastikan representativitas dan relevansi data yang diperoleh.

3.8.1 Pemilihan Informan

Dari 20 informan awal yang memenuhi kriteria inklusi, 4 informan dipilih menggunakan purposive sampling. Metode ini digunakan untuk memilih informan yang di anggap memiliki pengalaman paling mendalam dan relevan dengan tujuan penelitian.

3.8.2 Kontribusi Informan

Informan yang dipilih membantu dalam menjawab pertanyaan peneliti dengan memberikan perspektif yang beragam tentang *Gaming Disorder* pada aspek sosial, akademis, dan komunikasi antar remaja. Hal ini esensial untuk

penelitian Cyber Cafe Net yang terletak di Jl. Karya Jaya, Suka Makmur, Kec. Deli Tua, Kab. Deli Serdang. Yakni dapat disimpulkan:

1. *Gaming Disorder* menjadi permasalahan yang semakin berkembang, khususnya di kalangan remaja di Kota Medan yang memainkan gim daring *Point Blank*. Gangguan ini didefinisikan sebagai penggunaan internet untuk bermain gim secara terus-menerus dan berulang-ulang, yang menyebabkan gangguan atau tekanan yang signifikan. Gejalanya berupa terganggunya aktivitas sehari-hari dan masalah sosial, seperti: pengabaian aktivitas lain, isolasi sosial, dampak negatif kecanduan serta kehilangan minat dan komunikasi yang kurang baik terhadap sekitar, termasuk dengan sesama remaja di dunia nyata.
2. Solusi *Gaming Disorder* bagi pemain gim daring *Point Blank* dalam komunikasi antar remaja di Kota Medan, yaitu pentingnya untuk menetapkan batasan waktu harian untuk bermain gim daring dan memastikan bahwa remaja juga terlibat dalam aktivitas fisik dan sosial lainnya, begitupun keterlibatan orang tua harus aktif dalam memantau dan mengelola waktu bermain gim anak-anak mereka serta mengajak mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan keluarga, jika kecanduan sudah parah, berkonsultasi dengan *psikolog* atau *konselor* yang berpengalaman dan mengedukasi serta meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan gim daring dan pentingnya keseimbangan antara aktivitas dunia nyata dan dunia gim dapat membantu mencegah kecanduan.

5.2 Saran

Untuk mengatasi *Gaming Disorder* di kalangan pemain gim daring *Point Blank* di Kota Medan, ada beberapa solusi yang disarankan yaitu :

1. Batasan waktu dapat diterapkan dengan menetapkan batasan harian untuk bermain gim dan mendorong partisipasi dalam aktivitas lain.
2. Keterlibatan orang tua juga penting, karena orang tua memantau dan mengatur waktu bermain anak-anak mereka dan mendorong aktivitas keluarga.

3. Pentingnya pendidikan dan kesadaran tentang risiko kecanduan gim daring dapat membantu mencegah timbulnya *Gaming Disorder*.
4. Penting untuk menjaga keseimbangan antara bermain gim daring dan aktivitas sosial untuk memastikan kesejahteraan secara keseluruhan. Dengan melakukan pendekatan yang bijaksana dan dukungan yang konsisten, remaja dapat belajar untuk mengelola waktu mereka dengan lebih baik dan bisa lebih menikmati interaksi dan komunikasi yang lebih sehat.



DAFTAR PUSTAKA

- Tobing Yosephine Ingrid Tio. (2021). Pengaruh Kecanduan Gim daring Terhadap Komunikasi Interpersonal di Smk Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling* Vol. 18, No. 1
- Prasetya Dimas, Marina Ryan. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan Dari Media Sosial dan Gim daring. *Jurnal Telangke Ilmu*

- Komunikasi. Vol. 4, No. 2
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian daring gim addiction questionnaire. PLoS ONE, 8(4), 4–8
- Anjasari, E.A., I G.A.M. Srinadi, D.P.E.Nilakusmawati. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Gim daring Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. Jurnal Matematika, Vol. 9, No. 3
- Anggraini Fadjri Kirana. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. Buletin Psikologi, Vol.23, No.1
- Hasibuan Jubaidah, Anggreni Aisyah. (2022). Fenomena Kecanduan Gim daring Pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat, Vol.3, No.1
- Canu, Z., Hayati, R. (2022). Gambaran Fokus Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama Akibat Aplikasi Gim daring. Jurnal Konseling Integratif-Interkonektif. Vol.1, No.2
- Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). Gim mobile learning. Malang: Multimedia Edukasi.
- Novrialdy Eryzal. (2019). Kecanduan Gim daring: Dampak dan Pencegahannya. Buletin Psikologi, Vol. 27, No.2
- Pande, P.A.M., Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan gim daring dengan prestasi belajar siswa SMP negeri 1 kuta. Jurnal Psikologi udayana, Vol. 2, No. 2
- Rika Mutiara, Marlaokta. (2019). Dampak Internet *Gaming Disorder* Terhadap Status Kognitif dan Perilaku Psikopatologis. Jurnal Keperawatan Jiwa, Vol. 7, No. 1
- Ida Ayu Nadia Varenia, Ida Bagus Yudha Phalguna. (2022). Implikasi Media Baru Sebagai Media Komunikasi dan Teknologi Informasi. Jurnal Ilmiah Komunikasi Hindu, Vol. 4, No. 1
- Ihsan Ramadhan, Ratna Puspita, Wa Ode Sitti Nurhaliza. (2022). Ragam Bahasa Dalam Komunikasi Virtual Kelompok Pemain Gim daring Point Blank Melalui Media Sosial Discord Untuk Mencapai Kemenangan. Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi, Vol. 7, No.1
- Kurnad Nada, Iskandar Rossi. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Gim daring terhadap Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol. 5, No. 6

UNIVERSITAS MEDAN AREA Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan

- Gims Daring pada Dewasa Awal. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol.5, No 2, 167-173.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Elsevier Academic Press.
- Rudhiati, F., Apriany, D., & Hardianti, N. (2015). HUBUNGAN DURASI BERMAIN VIDEO GIM DENGAN KETAJAMAN PENGLIHATAN ANAK USIA SEKOLAH. *Jurnal Skolastik Keperawatan*, 1(2), 12 - 17.
- PANDE, Ni Putu Arika Mulyasanti; MARHENI, Adijanti. (2015). HUBUNGAN KECANDUAN GIM DARING DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA. *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol.2, No.2.
- Kasriani. (2014). Dampak Tayangan Show Imah di Trans TV pada Gaya Bicara Remaja di Desa Santan Ilir Kecamatan Marangkayu. *eJournal Ilmu Komunikas* , Vol 2, hal: 231-244 .
- Firdaus MYF. (2018). *Pengetahuan dan Sikap Remaja terhadap Penggunaan Napza di Sekolah Menengah Atas di Kota Semarang*.
- Oblinger, D., & Oblinger, J. (2005). Is It Age or IT: First Steps towards Understanding the Netgeneration. In D. Oblinger, & J. Oblinger (Eds.), *Educating the Net Generation* (pp. 2.1-2.20)
- John W. Santrock (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga
- Novrialdy E, Nirwana H, Ahmad R. (2019). High School Students Understanding of The Risks of Daring Gim Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*. 2(2) 113-119.
- Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Gim daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik . *EDUCATOR (DIRECTORY OF ELEMENTARY EDUCATION JOURNAL)*, 1(2), 139–155.
- Azis, Ragil Nur (2011) *Hubungan kecanduan Gim daring dengan Self Esteem remaja Gimrs di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Undergraduate thesis.
- M.A, Morissan. 2010. *Psikologi Komunikasi*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Syam, Nina w. 2011. *Psikologi sebagai akar ilmu komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Nurudin. 2017. *ILMU KOMUNIKASI Ilmiah dan Populer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- West, Richard. Lynn H. Turner. 2008. *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Rakhmat, Jalaluddin. 2008. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nilwan, Agustinus. 2007. Pemrograman Animasi dan Gim Profesional. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Cangara, Hafied. 2004. Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Hidayat, Dasrun. 2012. Komunikasi Antarpribadi dan Mediana Fakta Penelitian Fenomenologi Orang Tua Karir dan Anak Remaja. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sitti Roskina Mas dan Phil. Ikhfan Haris, Komunikasi dalam Organisasi (Teori dan Aplikasi), (Gorontalo: UNG Press Gorontalo Anggota IKAPI, 2020).
- Karyaningsih, Ponco Dewi. 2018. "Ilmu Komunikasi." Penerbit Samudra Biru 2.



LAMPIRAN

Pertanyaan *Light Viewers & Heavy Viewers*:

1. Seberapa sering kamu merasa tertarik untuk bermain gim daring dalam seminggu ? *Saya sering bermain gim daring mungkin 2-3 hari sekali itu pun kalau waktu weekend atau pulang sekolah lebih awal.*

2. Apakah kamu cenderung mengorbankan waktu aktivitas lain untuk bermain gim daring? *Tidak juga, karena jika tidak ada tugas sekolah atau kesibukan ngaji saya bermain gim daring.*

3. Apakah kamu pernah merasa bersalah dengan waktu yang Anda habiskan untuk bermain gim daring? *Tidak juga, biasa saja*

4. Apakah orang-orang di sekitar kamu pernah memberikan saran atau komentar terkait kebiasaan bermain gim daring anda? *Terkadang orang tua saya mengingatkan jangan terlalu sering bermain gim daring lebih baik mengerjakan tugas sekolah, bermain dirumah dan membantu orang tua.*

5. Apakah kamu merasa masih bisa mengendalikan waktu bermain gim daring atau sudah mulai sulit? *Bisa, Karena saya bermain gim daring kalau tidak ada tugas sekolah dan terkadang setelah mengerjakan tugas dirumah saya akan pergi bermain gim daring.*

6. Berapa jam rata-rata yang kamu habiskan setiap hari untuk bermain gim daring? *Biasanya saya bermain gim daring setelah pulang sekolah bersama teman saya dan saya bermain gim daring biasanya jika tidak ada tugas 4-5jam sehari.*

7. Apakah kecanduan gim daring memengaruhi pekerjaan atau kewajiban sekolah kamu? *Karena saya sangat suka bermain gim daring, menurut saya kecanduan gim daring ini mempengaruhi saya, seperti malas untuk bersekolah akibat lupa mengerjakan tugas, dan tidak memperdulikan waktu sehingga sering dimarahi orang tua saya.*

8. Bagaimana kebiasaan bermain gim daring memengaruhi hubungan pribadi dan sosial kamu? *Karena saya berada di lingkungan yang banyak anak remaja seusia saya, terkadang teman saya dirumah atau pun di warnet hampir beberapa sama dengan saya, terkadang kami bermain dirumah dan terkadang kami sama sama bermain gim daring. Terkadang hubungan pribadi bersama orangtua terasa lebih sering tidak berjumpa karena terlalu sering bermain gim daring dan juga ketika dirumah saya selalu di marahin setelah selesai bermain gim daring sama orang tua.*

9. Apakah kamu pernah mengabaikan kebutuhan dasar, seperti makan atau istirahat, karena terlalu asyik bermain gim daring? *Terkadang jika terlalu asik bermain gim daring saya lupa belum pulang kerumah dari waktu saya pulang sekolah dan makan siang ataupun terkadang perut terasa lapar tetapi saya tetap melanjutkan bermain gim daring, karena jika fokus kembali bermain gim daring, rasa lapar saya akan hilang, dan setelah selesai bermain barulah saya pulang makan, mandi, dan istirahat.*

10. Apakah kamu merasa kesulitan untuk berhenti bermain gim daring meskipun menyadari dampak negatifnya terhadap kehidupan sehari-hari Anda? *Saya merasa gim daring menjadi kebutuhan saya, karena banyaknya teman saya juga yang bermain gim daring dan mengajak saya untuk bermain bersama, begitupun saya. Tetapi saya memang sangat menyukai gim daring karena banyaknya gim-gim baru yang terus membuat saya tertarik dan tidak ingin meninggalkan dalam sehari pun.*

11. Apa persepsi kamu tentang bermain kamu daring? *Menurut saya gim daring adalah dimana kita dapat bermain bersama teman-teman saya yang berada di lokasi dan teman teman saya yang berada di daring, dan gim yang saya mainkan merupakan gim yang seru dan asik jika di mainkan bersama teman-teman saya.*

Light Viewers (kesimpulan hasil penelitian)

1. Apakah ada aktivitas lain yang dapat mengalihkan remaja dari penggunaan gim daring? *Menurut saya beberapa aktivitas yang dapat mengalihkan remaja dari gim daring yaitu lebih banyak bergaul dengan teman baru yang berada di dekat rumah ataupun di luar rumah dengan melakukan hal hal yang positif, jika berada di lingkungan sekolah ada baiknya mengikuti event-event yang ada di ekstrakurikuler disekolah dan tekun mengikutinya sehingga dapat mengalihkan remaja dari lingkungan yang bermain gim daring.*

2. Bagaimana cara mengontrol keterlibatan diri dari gim daring? *Melakukan hal-hal positif seperti ikut dalam kegiatan yang didalamnya terdapat lingkungan yang baik dan remaja yang berprestasi, sehingga kitapun ingin berprestasi di dalam lingkungan itu dan menjauhkan diri dari lingkungan gim daring.*

3. Faktor apa saja yang membuat siswa lebih suka bermain gim daring daripada mengerjakan tugas sekolahnya? Berdasarkan observasi saya beberapa faktor yang membuat remaja lebih suka bermain gim daring daripada tugas sekolah yaitu :

- *Banyaknya teman yang mengajak bermain gim daring bersama dan pengaruh lingkungan.*
- *Kesenangan dan Hiburan*
- *Interaksi sosial dengan teman daring*
- *Rasa pencapaian dan penghargaan*
- *Desain Gim yang Menarik*

Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, memberikan penghargaan untuk pencapaian akademik, serta mengatur waktu bermain gim dan belajar dengan seimbang.

Heavy Viewers (kesimpulan hasil penelitian)

1. Apakah bermain lebih dari 4 jam dalam sehari dapat menimbulkan perilaku yang lebih agresif? Berdasarkan Observasi saya iya, Karena beberapa pemain gim daring sering sekali marah dan mengeluarkan kata-kata kasar, bahkan hampir memukul.

2. Apa saja perilaku agresif yang bisa timbul akibat kecanduan gim daring berat ?

- *Iritabilitas dan Kemarahan, Sering merasa marah dan frustrasi sehingga dapat melakukan kekerasan fisik dan memukul.*
- *Respon Emosional yang berlebihan, Reaksi jika disuruh pulang atau jaringan yang tidak baik sehingga mengeluarkan kata-kata yang tidak baik.*
- *Konflik sosial, biasanya ketika sedang fokus bermain terdapat gangguan dari teman ataupun dari keluarga yang memaksa untuk berhenti bermain gim daring.*

- *Penurunan Performa akademis, mengabaikan tanggung jawab sekolah yang dapat menyebabkan stres tambahan dan reaksi agresif.*

Beberapa faktor penting untuk mengatasi perilaku agresif :

- *Mengidentifikasi dan Memahami Pemicu, mengetahui apa yang memicu agresi dapat membantu dalam mengelola situasi.*
- *Menetapkan Batasan Waktu Bermain, membuat jadwal yang seimbang antara waktu bermain dan aktivitas lainnya.*
- *Mendorong Aktivitas Fisik dan Sosial, mengajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan fisik atau sosial yang dapat mengurangi stres dan meningkatkan kesejahteraan.*
- *Mencari Bantuan Profesional, dalam kasus yang serius, berkonsultasi dengan psikolog atau terapis yang berpengalaman dalam menangani kecanduan gim dan perilaku agresif.*

3. Mengapa pemain gim daring berat rela mengorbankan waktu aktivitas lain untuk bermain gim?

- *Kepuasan dan Penghargaan Instan, gim daring sering memberikan penghargaan instan seperti poin, level-up, dan hadiah dalam gim yang memberikan rasa pencapaian cepat dan memuaskan.*
- *Pelarian dari Realitas, bermain gim bisa menjadi cara untuk melarikan diri dari masalah, stres, atau ketidakpuasan dalam kehidupan nyata. Dunia virtual memberikan pelarian yang mudah dan imersif.*
- *Keterlibatan Emosional, gim sering kali memiliki cerita yang mendalam dan karakter yang menarik yang membuat pemain terlibat secara emosional dan ingin terus bermain untuk melihat apa yang terjadi selanjutnya.*
- *Kompetisi dan Tantangan, banyak pemain menikmati tantangan dan kompetisi yang ditawarkan oleh gim daring, baik melawan pemain lain maupun dalam mencapai tujuan dalam gim.*
- *Interaksi Sosial, gim daring sering memungkinkan interaksi dengan teman-*

teman atau pemain lain di seluruh dunia, menciptakan rasa komunitas dan persahabatan yang sulit dicapai di tempat lain.

- *Desain Gim yang Adiktif, pengembang gim menggunakan teknik desain yang adiktif seperti tantangan harian, bonus login, dan elemen lain yang membuat pemain terus kembali dan bermain lebih lama.*
- *Kurangnya Alternatif yang Memuaskan, jika pemain tidak memiliki kegiatan lain yang sama menarik atau memuaskan, mereka lebih cenderung menghabiskan waktu bermain gim.*
- *Pembentukan Kebiasaan, seiring waktu, bermain gim dapat menjadi kebiasaan yang sulit dihilangkan. Rutinitas sehari-hari yang melibatkan bermain gim bisa terasa normal dan sulit diubah.*
- *Rasa Pencapaian dan Identitas, pencapaian dalam gim bisa memberikan rasa identitas dan harga diri, terutama jika pemain merasa kurang berhasil dalam aspek lain dari kehidupan mereka.*

Mengatasi kecanduan gim daring membutuhkan pendekatan yang komprehensif, termasuk:

- *Pengaturan Waktu yang Seimbang, membuat jadwal yang memungkinkan waktu untuk bermain gim tetapi juga untuk aktivitas lain.*
- *Mencari Alternatif yang Memuaskan, menemukan hobi atau kegiatan lain yang juga memberikan rasa pencapaian dan kepuasan.*
- *Dukungan Sosial, mendapatkan dukungan dari keluarga dan teman untuk membantu mengurangi waktu bermain gim.*
- *Bantuan Profesional, dalam kasus kecanduan yang parah, berkonsultasi dengan profesional kesehatan mental dapat sangat membantu.*



Gambar 1.1 Lokasi Penelitian Cyber Café Net



Gambar 1.2 Wawancara Partisipan 1



Gambar 1.3 Wawancara Partisipan 2



Gambar 1.4 Wawancara Partisipan 3



Gambar 1.5 Wawancara Partisipan 4



Gambar 1.6 Wawancara Partisipan 5