

**PENYIMPANGAN PERILAKU KOMUNIKASI PADA PLAYER PUBG
STUDI DESKRIPTIF TERHADAP PERILAKU MAHASISWA DI
YOGYAKARTA PENGGUNA *GAME* PUBG**

SKRIPSI



Oleh :
SACHRIN FADULLAH H

20130530175

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sachrin Fadullah Hasan

No. Mahasiswa : 20130530175

Jurusan/Konsentrasi : Ilmu Komunikasi/Broadcasting

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Judul Skripsi : PENYIMPANGAN PERILAKU KOMUNIKASI PADA
PLAYER PUBG STUDI DESKRIPTIF TERHADAP PERILAKU MAHASISWA DI
YOGYAKARTA PENGGUNA *GAME* PUBG

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan seluruh sumber yang dikutip maupun di rujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila di kemudian hari karya saya ini terbukti merupakan hasil plagiat atau menjiplak karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi.

Yogyakarta, 22 Oktober 2020



Sachrin Fadullah Hasan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada:

1. Allah SWT. Alhamdulillah, terima kasih ya Allah.
2. Untuk diriku sendiri
3. Orang tuaku tercinta Ibunda Nurhasanah & Ayahanda Abdul Latif Lee HW (Alm)
4. Keluarga besarku, saudara-saudaraku terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan selama ini, terima kasih banyak.
5. Sahabat-sahabatku dan teman-temanku sekalian yang banyak sekali. Sebut saja :
Echa, Michel, Oye, Andi, Wahyu Maldini, Evan, Budi, Rohil, Wiranata, Wanlavey, Fachri, Rizaldi, Madung, Camo, Adi, Bogel, Ramlan, Pakong, Iqbal, Argo, Olil, Erik, Ragel, Aidil, Gunjah, teman-teman ngopi ngobrol musik, film, manga, komik, politik, agama dll, teman-teman Labour ku sekalian, teman-teman yang telah menyediakan pundak untuk menangis dan memberi bantuan saat aku membutuhkannya, teman-teman Narahubung.id dan banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu-satu. Sejujurnya aku bahkan tidak tahu apa yang akan aku lakukan tanpa kalian. Terima kasih banyak.
6. Teman-teman Ilmu Komunikasi 2013, terima kasih untuk
tahun-tahun kita bersama menuntut ilmu.
7. Teman-teman Mangkaliat, terima kasih banyak yang sebesar-besarnya :(
8. Dan untuk seorang wanita yang harusnya namanya ada tertulis di sini, semoga
berbahagia selalu :)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penyimpangan Perilaku Komunikasi Pada Player PUBG Studi Deskriptif Terhadap Perilaku Mahasiswa Di Yogyakarta Pengguna Game PUBG” ini dengan baik. Penelitian ini disusun guna melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana Strata 1 di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Selesaiannya skripsi ini tentu saja tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP, M.Sc. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Dr. Suciati, S.Sos., M.Si. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis agar skripsi ini dapat selesai dengan baik, semoga keberkahan dan kebahagiaan selalu di sisi Ibu
3. Ibu Sovia Sitta Sari, S.IP., M.Si. dan Bapak Erwan Sudiwijaya, S.Sos, MBA selaku dosen penguji skripsi
4. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atas ilmu dan nasihat yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan, semoga selalu diberi keberkahan dan kebahagiaan

5. Ibu Siti Wijayanti, Pak Jono, Pak Muryadi, yang senantiasa membagikan informasi kepada penulis sehingga memudahkan dan melancarkan penulis dalam menyelesaikan skripsi
6. Seluruh informan yang terlibat dalam pengambilan data pada penulisan skripsi ini, terima kasih banyak sudah meluangkan waktu dan berbagi pengalaman dengan penulis.
7. Teman-teman Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta angkatan 2013, terima kasih atas kebersamaan yang telah kita jalani bersama.
8. Semua pihak yang terlibat dan membantu proses penelitian dan penulisan skripsi ini, terima kasih tak terhingga dari penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan sangat diterima oleh penulis. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Yogyakarta, 22 Oktober 2020

Sachrin Fadullah Hasan

ABSTRAK

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Jurusan Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Broadcasting

Sachrin Fadullah H 20130530175

Penyimpangan Perilaku Komunikasi Pada Player PUBG

Studi Deskriptif Terhadap Perilaku Mahasiswa di Yogyakarta Pengguna *Game* PUBG

Tahun Skripsi: 2020 + 102 Hal

Daftar Kepustakaan: 13 buku + 15 Jurnal + 9 Sumber Internet.

PUBG merupakan salah satu game terpopuler saat ini dengan genre perang yang tersedia secara mobile maupun dekstop. Pengguna yang mengalami kecanduan dapat berdampak terhadap perubahan perilaku. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian pada dampak game online PUBG pada perubahan perilaku mahasiswa di Kota Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan kerangka teori new media, game online dan teori perilaku. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Dengan sumber data berasal dari wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan lima orang informan yang sedang menempuh pendidikan di Kota Yogyakarta dan bermain game PUBG.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak perubahan terhadap kepribadian para mahasiswa dan mahasiswi menjadi suka berbohong dan malas dalam melakukan aktivitas lainnya. Sementara itu terhadap perubahan kepribadian menjadi suka mencuri hanya satu informan saja yang melakukan hal tersebut. Perubahan kepribadian kurang bergaul dan menjadi agresif terdapat tiga orang responden mengalami perubahan tersebut. Dampak perubahan terhadap pendidikan mahasiswa dan mahasiswi ditinjau dari tingkat masuk kuliah semua responden menjadi kerap melakukan bolos kuliah, tiga orang responden mengalami kesulitan belajar, empat orang responden menjadi cuek, acuh dan kurang peduli terhadap kewajiban kuliah. Dampak perubahan perilaku dalam bermain *game* PUBG terhadap keluarga dan masyarakat ditinjau dari perasaan empati atau memahami perasaan orang lain menunjukkan bahwa semua responden kurang memahami perasaan orang lain, satu orang responden menjadi kasar, semua responden malas untuk beradaptasi dan dua orang responden mengaku melawan orang tua saat dilarang bermain *game* tersebut.

Kata Kunci: Game Online, Perubahan Perilaku, Gamer.

ABSTRACT

Muhammadiyah University of Yogyakarta

Faculty of Social and Political Sciences

Department of Communication

Studies Broad casting Concentration

Sachrin Fadullah H 20130530175

Deviation of Communication Behavior in the PUBG Player

Descriptive Study of Student Behavior in Yogyakarta PUBG Game Users

Year: 2020 + 102 pages

Bibliography: 13 Books + 15 Journals + 9 Online Source

PUBG is one of the most popular games today with war genres available both mobile and desktop. Users who are addicted can have an impact on behavior change. This study aims to conduct a study on the impact of PUBG online games on changes in student behavior in the city of Yogyakarta.

This study uses a new media theory framework, online games and behavioral theory. The research method used is descriptive qualitative method. With data sources derived from interviews and documentation. Interviews were conducted with five informants who were studying in the city of Yogyakarta and playing PUBG games.

The results showed that the impact of changes on the personalities of students and students became lying and lazy in doing other activities. Meanwhile, from personality changes to stealing, only one informant did this. Personality changes are less sociable and become aggressive there are three respondents experienced these changes. The impact of changes on the education of students and college students in terms of the level of college admission all respondents often skip college, three respondents have difficulty learning, four respondents become indifferent, indifferent and less concerned about college obligations. The impact of behavioral changes in playing PUBG games on family and community in terms of empathy or understanding other people's feelings shows that all respondents did not understand the feelings of others, one respondent was rude, all respondents were lazy to adapt and two respondents claimed to fight parents when prohibited from playing the game.

Keywords: Online Games, Behavior Change, Gamers

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kerangka Teori / Kajian Teori.....	11
1. <i>New Media</i>	11
2. <i>Game Online</i>	12
3. Teori-Teori Perilaku	14
4. Dampak Perilaku Kecanduan Permainan <i>Game Online</i>	16
F. Metodologi Penelitian.....	21
1. Jenis Penelitian	21
2. Teknik Pengumpulan Data	22
3. Objek Penelitian	23
4. Subjek Penelitian	23
5. Teknik Analisis Data	24
G. Validitas Data.....	26
BAB II	27
DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN.....	27
A. <i>Game</i> PUBG	27
B. Profil Informan	28

BAB III.....	37
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Sajian Data.....	37
1. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Kepribadian Mahasiswa di Yogyakarta.....	37
2. Dampak <i>Game</i> PUBG terhadap Pendidikan Mahasiswa di Yogyakarta.....	53
3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Keluarga dan Masyarakat Pada Mahasiswa di Yogyakarta.....	65
B. Pembahasan	75
1. Pengaruh <i>Game Online</i> PUBG Terhadap Kepribadian Mahasiswa di Kota Yogyakarta.....	76
2. Pengaruh <i>Game Online</i> PUBG Terhadap Perkuliahan Mahasiswa di Kota Yogyakarta.....	86
3. Pengaruh <i>Game Online</i> PUBG Terhadap Keluarga dan Masyarakat Mahasiswa di Kota Yogyakarta.....	93
BAB IV.....	98
PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Awal Game PUBG.....	5
Gambar 1. 2 Tampilan Pengguna Bermain Game PUBG.....	5
Gambar 1. 3 Tampilan Permainan Game PUBG	6
Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Interaktif	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perbandingan game online PUBG Mobile dan Mobile Legends.....	4
Tabel 3. 1 Dampak Game PUBG terhadap Kepribadian Mahasiswa di Yogyakarta..	53
Tabel 3. 3 Dampak Game PUBG terhadap Pendidikan Mahasiswa di Yogyakarta ...	64
Tabel 3. 4 Dampak Game PUBG terhadap Keluarga dan Masyarakat Mahasiswa di Yogyakarta	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi sangat berpengaruh pada kondisi sosial dan budaya. Pada ranah sosial, perkembangan teknologi membuat komunikasi antar manusia semakin mudah. Teknologi juga memungkinkan industri media untuk memproduksi media yang lebih beragam; setidaknya kondisi ini bisa dilihat dari konvergensi media yang tidak hanya berada dalam bentuk cetak semata, tetapi juga khalayak bisa menemukan media yang sama dalam bentuk elektronik. Artinya, media saat ini tidak hanya banyak dari sisi jumlah, tetapi juga khalayak diberikan pilihan untuk mengonsumsi melalui jenis medianya dari mulai cetak, *audio*, *visual*, *audio-visual*, hingga *online* (Nasrullah, 2014: 1).

Para produsen teknologi mulai mendalami untuk memutakhirkan produk mereka yang berkaitan dengan bidang teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*, mengikuti permintaan pasar yang semakin besar terhadap perkembangan ponsel ini agar bisa menjadi ponsel yang multi fungsi, selang beberapa tahun kegunaan ponsel ini bertambah penting bagi sebagian besar masyarakat terutama di wilayah perkotaan hingga dianggap sebagai prioritas. *Gadget* ini berganti sebutan menjadi *smartphone* karena bisa digunakan untuk berbagai macam aktivitas bukan sekedar untuk berkomunikasi saja. Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan *gadget* di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan tipe yang berbeda,

dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone*. Itu karena *smartphone* dianggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, sehingga sekarang semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan yang salah satunya adalah *game*. Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Perkembangan teknologi juga tidak lepas kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online* yang mudah sekali untuk *download* dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah (Ramadhani, 2013).

Perkembangan *game* dimulai pada sejak tahun 1950 an di Universitas Manchester (Manchester Mark 1), Universitas Cambridge (EDSAC), Universitas Pennsylvania (EDVAC) dan Universitas Princeton (mesin IAS), disini lah tempat bermulanya *video game* yang menjadi hiburan kita sehari – hari. Sebelumnya, *video game* dibagi menjadi tiga kategori: yaitu program pelatihan dan pengajaran, program penelitian dan program demonstrasi untuk menghibur masyarakat. Ada kemungkinan bahwa *video game* pertama yang dibuat bertujuan untuk menghibur masyarakat adalah *Tennis For Two* yang dirancang oleh William Higinbotham dan dibangun oleh Robert Dvorak di Bethoven National Library pada tahun 1958, dirancang demi memberikan hiburan masyarakat di agenda tahunan *open house* Brookhaven, *game* ini menggunakan komputer yang bersistem analog, namun

Higinbotham tidak merencanakan ini untuk dikomersilkan karna dimasa lalu alat – alat yang dibutuhkan untuk memainkan *game* ini sangat lah langka dan mahal. Di zaman ini akhirnya banyak bermunculan perangkat – perangkat *game* yang berkualitas seperti *PlayStation 4*, *Xbox One* dan *Nintendo Switch* yang hingga kini kita dapat memainkannya di rumah. Perangkat – perangkat dizaman ini sudah mendukung untuk memainkan *game* – *game* barat sekalipun. (Sumber: <https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/> diakses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.39 WIB)

Pada era sekarang ini salah satu *game* yang fenomenal di dunia adalah PUBG. *Game Playerunknown's Battlegrounds* ini sangat populer di kalangan mahasiswa. atau yang biasa disebut PUBG adalah *game* bergenre MMOFPS (*Massive Multiplayer Online First Person Shooter*) atau lebih sederhananya *game online* menembak yang dimainkan bersama-sama dengan banyak orang. *Game* ini dibuat oleh Brendan Greene dan dipublikasikan oleh PUBG Corporation dan versi *mobilenya* dirilis oleh salah satu perusahaan asal Tiongkok yaitu Tencent Games. *Game* dengan *genre* ini memang tergolong jarang, terbukti ketika *game* ini di-*launching* peminat *game* ini terbilang fantastis. PUBG *Mobile* yang telah mendapatkan beberapa penghargaan seperti *Best Game of 2018*, *Most Competitive Title*, *Fan Favorite Game* dari *Google Play Awards*. Para penggemar setia PUBG *Mobile* telah menembus angka sebesar 200 juta *downloads*, hal tersebut berarti ada 200 juta pengguna *smartphone* yang teregistrasi sebagai pemain PUBG *Mobile*.

(Sumber: <https://PUBGmobile.gcube.id/PUBG-mobile-raih-penghargaan-dari-google-play-awards-2018/> di akses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.35 WIB).

Game *PUBG Mobile* ini berhasil menjadi salah satu *game mobile* yang populer dan menyaingi *Mobile Legends* yang sebelumnya juga merupakan *game* yang sangat populer. Jumlah pemain kedua *game* tak bisa dibilang sedikit. *Mobile*

	<i>PUBG Mobile</i>	<i>Mobile Legends</i>
Jumlah Pengguna Aktif	50.000.0000	49.980.000
Jumlah Unduhan	400.000.000	100.000.000
Lokasi Server	Asia, Eropa, Amerika	Asia

Legends, misalnya, pernah tercatat menduduki posisi teratas sebagai satu dari tiga *game* terpopuler di *Google Play*. Terhitung sejak bulan Januari 2018, jumlah pengunduh *game Mobile Legends* di *Google Play* mencapai angka 1,5 juta orang. *Game* *PUBG Mobile* juga memiliki banyak penggemar. Terbukti dari jumlah keseluruhan pemain *game* ini, yang mencapai angka 400 juta orang di seluruh dunia.

Tabel 1.1 Perbandingan game online *PUBG Mobile* dan *Mobile Legends*

Kedua *game* memang memiliki penggemar tersendiri. Akan tetapi, setelah semua perbandingan tadi, tentunya bisa disetujui bahwa *game* *PUBG Mobile* lebih populer. Kepopuleran *game* *PUBG Mobile* ini bahkan, berhasil menggeser *Mobile Legends* dari posisi tiga besar (Sumber: <https://www.ekrut.com/media/PUBG-vs-mobile-legends-mana-yang-lebih-diminati> diakses pada tanggal 23 Juli 2020 pukul 20.49 WIB)



Gambar 1. 1 Tampilan Awal Game PUBG
(Sumber: <https://PUBGmobile.gcube.id/>)



Gambar 1. 2 Tampilan Pengguna Bermain Game PUBG
(Sumber : <https://PUBGmobile.gcube.id/>)



Gambar 1. 3 Tampilan Permainan Game PUBG
(sumber : <https://PUBGmobile.gcube.id/>)

Berdasarkan pengamatan peneliti beberapa waktu terakhir, fenomena *game Playerunknown's Battlegrounds* yang selanjutnya akan disingkat menjadi PUBG ini juga terjadi di lingkungan masyarakat diberbagai daerah dimulai dari anak sekolahan maupun pekerja kantor yang memainkan *game* tersebut, tetapi disini peneliti hanya berfokus pada mahasiswa. Hampir kebanyakan mahasiswa terutama laki-laki mengetahui *game* PUBG, bahkan kebanyakan memiliki aplikasi permainan ini di ponselnya. Ketika peneliti berjalan di sekitar kota Yogyakarta, selalu ada saja mahasiswa-mahasiswa yang sedang berkumpul dan memainkan *game* tersebut di area kampus, warung-warung kopi di pinggir jalan, kafe, mall, kos-kosan hingga di taman umum kota. Di sisi lain, *game* PUBG ini banyak menuai kontroversi. Sejumlah unsur masyarakat seperti Majelis Ulama Indonesia MUI menilai permainan tersebut ditengarai memicu radikalisme karena mempraktikkan peperangan dan pembunuhan. Permainan *genre battle royale* itu menuai kontroversi setelah disebut mirip dengan aksi pelaku penembakan masjid

di Christchurch, Selandia Baru. Selain itu peneliti juga menemukan beberapa berita mengenai dampak *game online*.

Seorang wanita yang bernama Lilybeth Marvel (37) yang mengaku kesulitan mengatasi kecanduan putranya, Carlito Garcia (13) dalam bermain *game*. Lily yang sedang menyuapi putranya di warnet menjadi bahan pembicaraan warganet setelah laman Viral Press membagikan video mereka. Dari video tersebut, terlihat Lily berjalan membawa piring berisikan makanan ke warnet, tempat putranya asik bermain *game*. Tak berhenti dari situ, dia juga masuk ke warnet untuk mensuapi putranya (Tifani, 2019).

Sepuluh anak di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain *game online* sepanjang tahun 2018. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, Hilma Paramita mengatakan rata-rata pasien sudah tak bisa mengendalikan diri bermain *game online*. Akibatnya, mereka sudah tak lagi bisa beraktivitas secara normal (Aziz, 2018).

Seorang remaja asal Wanaparthi, Hyderabad, India terserang stroke akibat terlalu lama bermain *game single-shooter* yaitu PUBG. Remaja berusia 19 tahun tersebut mengalami gangguan trombosis dan pembekuan darah di otak akibat terlalu lama bermain *game*. Didiagnosa pada 26 Agustus 2019, stroke yang dialami remaja ini menyebabkan lengan dan kaki kanannya mati rasa. Dokter Rumah Sakit Sunshine di Hyderabad bahkan menemukan fakta bahwa si remaja laki-laki juga

mengalami penurunan berat badan begitu drastis, dehidrasi dan kekurangan nutrisi akibat lupa makan (Priambodo, 2019).

Selain menimbulkan gangguan kesehatan *Game* PUBG juga berdampak pada perilaku kekerasan pada remaja seperti yang terjadi seperti yang beritakan portal media *online* Kumparan yang menjelaskan bahwa banyak wacana pemblokiran *game* PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) yang diduga membawa pengaruh buruk bagi para pemainnya. Tak hanya itu, rencana untuk penjarakan mereka yang ketahuan memainkan *game* 'terlarang' itu juga telah ada. Pemerintah di berbagai negara yang membuat larangan menyatakan bahwa *game* elektronik memberikan candu kepada pemainnya. Bahkan, *game* itu dapat memicu kekerasan dan mengganggu kedamaian lingkungan. (Putri, 2019)

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yaitu Agus Salim (2016) dengan judul "*Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar*" yang menghasilkan kesimpulan bahwa perilaku belajar mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online* dan belajar. Kemudian dari Kukuh Azhari Ismail (2016) dengan judul "*Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (DOTA 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*" yang menghasilkan kesimpulan yaitu permainan *Game Online Defense Of The Ancients* membuat pemainnya ambisius dalam pengertian jika bermain kalah akan mempunyai niat lagi untuk bermain sampai menang dan kalau menang

ingin main lagi, dan ini membuat mahasiswa akan mengalami kecanduan jika tidak bisa membagi waktu antara bermain *game online* dengan tugas dan kewajiban sebagai mahasiswa. Apabila menjadi pecandu *Game online Defense Of The Ancients (DOTA 2)* bisa menyebabkan nilai prestasi akademik di kampus menurun karena malas belajar dan malas mengerjakan tugas-tugas kuliah, jika kejadian ini terus berulang tanpa disadari maka mahasiswa tersebut terancam dikeluarkan dari kampus karena tidak bisa mengikuti perjanjian diawal masuk sebuah universitas.

Ayu Setianingsih (2018) dengan judul “*Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*” yang menghasilkan kesimpulan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa apabila dimainkan secara berlebihan hal ini berdampak dari segi jasmani akan mengakibatkan mata yang menurun, dari segi psikologi akan berpengaruh pada emosi yang tidak stabil, dari segi waktu siswa akan banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* sehingga melupakan tugas sekolah dan beribadahnya. Hal-hal tersebut akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang akan berdampak pada prestasi di sekolah.

Maka dari itu peneliti ingin mencoba meneliti dampak mahasiswa bermain *game online* yaitu *game Playersunknown’s Battlegrounds*, *game* yang sedang populer sekarang di kalangan mahasiswa baik itu yang kecanduan atau tidak kecanduan dalam lingkup perguruan tinggi di kota Yogyakarta. Peneliti sangat tertarik untuk membahas *game* ini karena peneliti ingin tahu bagaimana perubahan

perilaku komunikasi dalam permainan *game* PUBG terhadap mahasiswa yang ada di Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

Bagaimana dampak *game Playerunknown's Battlegrounds* pada perilaku mahasiswa pengguna di Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan dan menganalisis dampak *game Playerunknown's Battlegrounds* pada perilaku mahasiswa pengguna di Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan berdaya guna sebagai berikut:

1. Secara akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi dan sebagai sumber referensi terhadap penelitian yang memiliki tema dampak negatif *game online* di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi.

2. Secara praktis

a. Untuk Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi orang tua agar lebih mengontrol anaknya dalam bermain *game* *Players Unknown's Battle Grounds*. Dan untuk mahasiswa pengguna hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran agar sadar dampak dan pengaruh dari penggunaan *game* *Playersunknown's Battlegrounds*.

b. Untuk Mahasiswa Pengguna

Menyadarkan akan bahaya dari *game* *PUBG* sehingga bisa mengambil sisi positif dari *game* *PUBG* tersebut.

E. Kerangka Teori / Kajian Teori

1. New Media

Kemunculan media baru ditandai dengan hadirnya internet. Internet adalah jaringan komputer dunia yang mengembangkan arpanet, yaitu suatu sistem komunikasi yang berkaitan dengan pertahanan keamanan yang dikembangkan pada tahun 60-an. Kehadiran internet ditangkap oleh para peneliti dan pendidik secara umum hingga mereka mengadakan riset dalam hal kemanfaatannya (Suciati, 2017: 32). Straubhaar dan LaRose menjelaskan bahwa adanya perubahan terminologi menyangkut media. Perubahan itu berkaitan dengan perkembangan teknologi, cakupan area, produksi massal (*mass production*), distribusi massal (*mass distribution*), sampai pada efek yang berbeda dengan apa yang ada di media massa (dalam Nasrullah, 2014: 13).

Adapun menurut John Vivian keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografi, kapasitas interaksi, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time* (dalam Nasrullah, 2014: 14). Meyrowitz mengungkapkan bahwa lingkungan media baru atau dikenal dengan *cyberspace* telah membawa tawaran pemikiran baru terhadap riset media yang tidak hanya berfokus pada pesan semata, tetapi mulai melibatkan teknologi komunikasi itu sendiri yang secara langsung maupun tidak memberikan fakta bahwa perangkat komunikasi berteknologi itu merupakan salah satu bentuk atau tipe dari lingkungan sosial. Tidak hanya bisa dilihat sebagai media dalam makna teknologi semata, tetapi juga makna lain yang muncul seperti budaya, politik, dan ekonomi (dalam Nasrullah, 2014: 15).

Penggunaan media baru pada taraf bermain game dalam bentuk apapun sebagai contoh game Angry Birds, My Tom, birdy booble, barbie, zombie and plants, Animals, Candy Crush, Candy Shoot, dan lain-lain. Pada permainan game ini digunakan anak dan remaja serta terkadang orangtua. ternyata permainan yang ada sangat menyenangkan dan mengasyikkan. Karena keadaan yang menyenangkan inilah yang menjadikan anak-anak kecanduan. Bahkan banyak terlihat anak-anak menangis jika disuruh berhenti untuk tidak selalu bermain game (Darwadi, 2017:40).

2. *Game Online*

Dampak perkembangan teknologi yaitu perkembangan jaringan internet. Dengan adanya perkembangan internet sehingga berkembanglah teknologi salah satunya adalah *game online*. Menurut Agustinus Nilwan menyatakan *game* merupakan permainan komputer yang dibuat menggunakan animasi dan juga memahami teknik dan metode animasi sebab semuanya akan saling berkaitan (Nurul, 2020:7). Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang hingga saat ini.

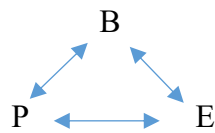
Game online, merupakan kata sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, handheld, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang (Nurlaela, 2017:97).

Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game online* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game online* tidak tergantung

pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti refreshing olah raga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja yaitu diri sendiri (Akbar, 2020:2)

3. Teori-Teori Perilaku

a. B = Behaviour, E = Environment, P = Person



Teori ini diungkapkan oleh Bandura yang memberikan informasi tentang bagaimana peran sebuah perilaku terhadap lingkungan dan individu yang bersangkutan. Teori ini mengungkapkan adanya hubungan yang sifatnya interaktif antara perilaku, lingkungan, dan individu. Hal ini berarti sebuah perilaku bisa menyebabkan atau disebabkan oleh individu maupun lingkungan tertentu, demikian pula dengan lingkungan dan individu. Ketiganya bisa menjadi sebab sekaligus bisa pula menjadi akibat bagi yang lain. Sebagai contoh, perilaku konsumsi narkoba disebabkan lingkungan negatif dan individu dengan kepribadian yang tidak sehat. Namun di sisi lain bahwa perilaku ini, bisa pula membentuk lingkungan yang negatif dan kepribadian yang tidak sehat (Suciati, 2019: 47).

b. Teori insentif (*incentive theory*)

Asumsi dari teori ini menyatakan bahwa perilaku organisme disebabkan oleh adanya insentif. Insentif yang dimaksud di sini bisa berarti

positif yaitu *reinforcement* seperti hadiah, pujian, atau apresiasi lainnya. Insentif yang berarti negatif bisa berupa *punishment* atau hukuman. Insentif positif akan memicu perilaku manusia, sedangkan insentif negatif akan dapat menghambat manusia untuk berperilaku (Suciati, 2019: 48).

c. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang adalah perilaku dari para warga masyarakat yang dianggap tidak sesuai dengan kebiasaan, tata aturan atau norma sosial yang berlaku. Secara sederhana memang dapat dikatakan, bahwa seseorang dapat berperilaku menyimpang apabila menurut anggapan sebagian besar masyarakat (minimal di suatu kelompok atau komunitas tertentu) perilaku atau tindakan tersebut di luar kebiasaan, adat istiadat, aturan, nilai-nilai, atau norma sosial yang berlaku (Narwoko & Suyanto, 2007: 98).

Bentuk-bentuk gangguan perilaku dapat ditinjau dari berbagai segi. Menurut Prayitno dan Amti (dalam Ulfa, 2017:5), bentuk-bentuk gangguan perilaku tersebut digolongkan ke dalam tiga dimensi kemanusiaan, yaitu: dimensi sosialitas, seperti bertuk dengan guru, dimensi moralitas, seperti melanggar tata tertib sekolah, membolos, tidak senonoh, melanggar, nakal, kasar, dimensi religius, seperti tidak melakukan salat atau perbuatan-perbuatan lain yang menyimpang dari agama yang dianutnya.

Terbentuknya sikap itu banyak dipengaruhi dari lingkungan sosial dan kebudayaan seperti: keluarga, norma golongan agama, dan adat istiadat. Dalam hal ini keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam

membentuk sikap putra-putranya. Sebab keluarga sebagai kelompok primer bagi anak merupakan pengaruh yang paling dominan. Sikap seseorang tidak selamanya tetap. Ia dapat berkembang manakala mendapat pengaruh, baik dari dalam maupun dari luar yang bersifat positif dan negatif (Abu Ahmadi, 2007:156).

4. Dampak Perilaku Kecanduan Permainan *Game Online*

Menurut Rini (2011: 28) terdapat empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Dampak- dampak tersebut antara lain:

1. Dampak terhadap Kesehatan
 - a. Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun.
 - b. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain permainan internet.
 - c. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak.
 - d. Kalau bermain permainan nternet sambil ngemil, kemungkinan besar badan akan meningkat.
 - e. Stress.
 - f. RSI adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang

tidak proposional.

- g. Kerusakan mata. Biasanya seseorang yang gemar bermain permainan internet adalah orang yang mengenakan kacamata. Sinar biru pada layar monitor komputer atau laptop dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis lutein pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula. Bermain permainan internet yang terlalu dekat dengan layar monitor komputer juga bisa menyebabkan mata minus rabun jauh (miopi), sehingga seseorang memerlukan kacamata minus.
 - h. Maag. Seseorang yang kecanduan permainan internet umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.
 - i. Epilepsi (ayan). Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada permainan internet dapat memicu penyakit epilepsi atau ayon, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.
2. Dampak terhadap Kepribadian
- a. Suka mencuri. Banyak kasus yang terjadi dimana seseorang mencuri demi mendapatkan komputer yang diinginkan. Ada pula seseorang yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang jatah membeli buku pembelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli permainan internet terbaru.

- b. Malas. Akibat kecanduan bermain permainan internet, seseorang menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain permainan internet, seseorang akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan seseorang menjadi malas dalam segala hal.
- c. Suka bolos sekolah. Sering seseorang atau anak bolos sekolah dan pergi ke tempat permainan internet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak ketinggalan pelajaran. Banyak anak sepulang sekolah dengan masih mengenakan seragam sekolahnya, langsung beramai-ramai mengunjunginya warnet favoritnya untuk bermain permainan internet.
- d. Suka berbohong. Sikap seseorang yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain permainan internet. Seorang anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain permainan internet, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), berbohong bahwa ia tadi masuk sekolah padahal membolos.
- e. Kurang bergaul. Akibat keseringan bermain permainan internet.

Seseorang akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika seseorang kecanduan permainan internet, hingga pergaulan mereka hanya di permainan internet saja. Maka dari itu, pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.

- f. Menjadi agresif. Kekerasan dalam permainan internet menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. Permainan internet tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak masih anak-anak.

3. Dampak terhadap Pendidikan

- a. Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain permainan internet, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah
- b. Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya di sekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah

- c. Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan
 - d. Anak-anak yang kecanduan permainan internet akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap Prnya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya
4. Dampak terhadap Keluarga dan Masyarakat
- a. Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain
 - b. Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap ditemukan saat anak-anak sedang bermain permainan internet. Jika hal ini dibiarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar seperti itu terhadap anak-anak yang lain di dalam keluarga atau masyarakat sekitar
 - c. Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet

- d. Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain. Anak-anak yang sudah terpengaruh dengan permainan internet agar bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya atau pun adiknya yang lebih kecil

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang data-datanya berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen, dan lain-lain, atau penelitian yang di dalamnya mengutamakan untuk mendeskripsikan secara analisis suatu peristiwa atau proses sebagaimana adanya lingkungan yang alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari proses tersebut. Bogdan dan Taylor (dalam Lexy J. Moleong, 2001 : 3) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Metode ini dapat mengungkapkan peristiwa riil di lapangan bahkan mengungkapkan nilai-nilai tersembunyi dari penelitian ini. Metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan Pertama, menyesuaikan metode kualitatif dengan kenyataan ganda; kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden; dan ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman

pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi (Moleong, 2001: 5). Maka dari itu jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah jenis deskriptif kualitatif yang mempelajari masalah masalah yang ada serta tata cara kerja yang berlaku. Penelitian dekriptif kualitatif ini bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang saat ini berlaku. Didalamnya terdapat upaya mendeskripsikan, mencatat, analisis dn menginterpretasikan kondisi yang sekarang ini terjadi. Dengan kata lain penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan yang ada.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini agar diperoleh data yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan, maka data diperoleh melalui :

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan bertanya langsung kepada informan. Setidaknya terdapat dua jenis wawancara, yakni wawancara terstruktur dan wawancara tak-terstruktur. Dalam wawancara terstruktur, bahan-bahan wawancara disiapkan secara ketat. Sebaliknya, wawancara tak-terstruktur menghindari ketatnya struktur bahan (Agus, 2006:16). Adapun wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana di dalam metode ini memungkinkan pertanyaan berlangsung luwes, lebih terbuka, tetap fokus sehingga menghasilkan pembicaraan yang luas

dan tidak kaku. Sementara itu adapun informan yang dipilih berdasarkan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa aktif di Kota Yogyakarta
- 2) Berjenis kelamin laki-laki dan perempuan
- 3) Bermain PUBG minimal selama tiga bulan
- 4) Menghabiskan waktu selama enam jam perhari dalam bermain game PUBG

b. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah. Adapun bentuk dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa buku, literatur jurnal-jurnal terkait objek kajian penyimpangan perilaku komunikasi pada mahasiswa yang bermain game PUBG.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah dampak dari *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile* terhadap perilaku mahasiswa di Yogyakarta pengguna *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile*.

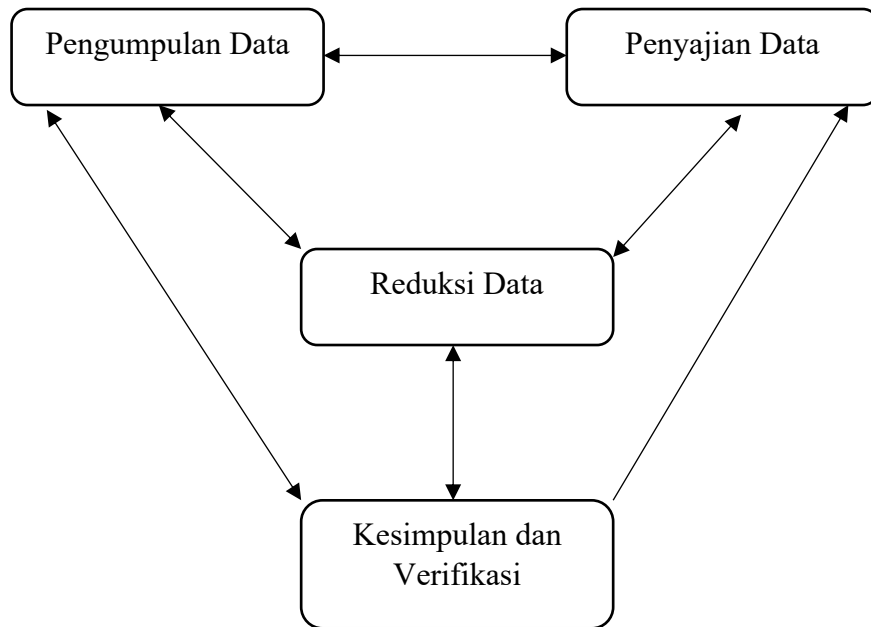
4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan diteliti adalah mahasiswa perguruan tinggi di Yogyakarta dan yang sudah menggunakan *game Playerunknown's Battlegrounds Mobile* minimal satu tahun.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian dilakukan mengalir dari tahap awal pengumpulan data hingga tahap penarikan kesimpulan hasil studi. Komponen-komponen analisis data mencakup reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif saling berhubungan dan sesudah pengumpulan data (Salim, 2006:22).

Gambar 3. 1 Komponen Analisis Data Model Interaktif



Sumber: Miles dan Huberman (Salim, 2006:22)

Proses atau tahapan dari analisis kualitatif tersebut dapat dijelaskan dalam tiga langkah sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi.

2. Penyajian data

Penyajian data yaitu tahapan deskripsi kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan

pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif yang lazim digunakan adalah dalam bentuk teks naratif

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Dari awal pengumpulan data, periset kualitatif mencari makna dari setiap gejala yang diperolehnya di lapangan, mencatat keteraturan atau pola penjelasan dan konfigurasi yang mungkin ada, alur kasualitas dan proposisi.

G. Validitas Data

Validitas data dalam penelitian kualitatif merupakan tindakan menguji kebenaran dan kejujuran subjek dalam mengungkap realitas menurut apa yang dialami, dirasakan atau dibayangkan (Kriyantono, 2010:71). Adapun validitas dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan wawancara; membandingkan apa yang dikatakan umum dengan yang dikatakan pribadi (Kriyantono, 2010:72).

BAB II

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. *Game* PUBG

PUBG Corporation adalah sebuah studio internal dari Bluehole yang dikenal sebagai pengembang *PlayerUnknown's Battlegrounds* (PUBG). Perusahaan ini didirikan dengan nama *Ginno Games*. Pada 27 Januari 2015, Bluehole melakukan akuisisi *Ginno Games*, dengan penjualan ditutup pada 27 maret pada tahun tersebut. *Ginno Games* mengganti nama perusahaan mereka menjadi *Bluehole Ginno Games* pada Mei 2015. Kesuksesan dari *game* PUBG pada 2017 membuat *Bluehole Ginno Games* mengganti Namanya kembali menjadi *PUBG Corporation* pada September 2017. Kantor kedua didirikan pada akhir 2017 berlokasi di Madison, Wisconsin. Saat ini *PUBG Corporation* berencana untuk membangun dua kantor baru berlokasi di Jepang dan Eropa.

PlayerUnknown's Battlegrounds adalah sebuah *multiplayer online game* dengan *genre battle royale* yang dikeluarkan dan dikembangkan oleh *PUBG Corporation*, sebuah anak perusahaan dari perusahaan video *game Bluehole*. *Game* ini didasarkan oleh kumpulan mod yang dibuat oleh Brendan Greene atau yang dikenal juga dengan nama lain "*Player Unknown*", *mod* yang dibuat oleh brendan terinspirasi dari film jepang berjudul *Battle Royale*, lalu *mod* ini dikembangkan menjadi sebuah *game* yang berdiri sendiri dengan Brendan Greene sebagai pengarah tim kreatifnya (*creative direction*).

PUBG memungkinkan sampai dengan 100 orang pemain berpartisipasi dalam satu kali permainan. Pemain dapat memilih untuk bermain secara solo, tim yang berisikan 2 orang atau tim 4 orang. Pada saat *game* dimulai para karakter dari pemain akan dijatuhkan dengan parasut pada sebuah pulau dan mulai mencari peralatan juga senjata untuk mengalahkan pemain lain sementara menghindari agar tidak dikalahkan. Semakin lama sebuah permainan berjalan maka area aman yang tersedia dalam peta *game* akan semakin kecil, yang akhirnya mengarahkan para pemain yang masih 2 bertahan hidup untuk bertemu dengan pemain lainnya. Pemain terakhir atau tim yang bertahan hidup sampai akhir yang akan menang.

B. Profil Informan

1. Informan Zahidul Akbar.

Informan pertama adalah seorang mahasiswa berumur 20 tahun. Dia bernama Zahidul Akbar. Dia merupakan mahasiswa dari salah satu kampus swasta di Yogyakarta. Akbar adalah mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi dengan konsentrasi periklanan. Dia merupakan mahasiswa yang rajin mengikuti perkuliahan. Dia adalah mahasiswa yang ramah dengan siapa pun yang ia temui.

Akbar berasal dari keluarga menengah atas. Ayahnya bekerja sebagai wirausahawan, lalu ibunya bekerja sebagai banker di salah satu bank swasta. Ayahnya mempunyai toko material yang menjual berbagai bahan bangunan. Toko bangunan milik ayahnya merupakan salah satu pelopor toko material yang ada di daerah tersebut. Ayahnya sudah mempunyai beberapa karyawan

yang bekerja untuk melayani dan mengangkut barang yang dibeli oleh pelanggan. Setiap harinya banyak orang yang membeli material di toko tersebut. Sedangkan kegiatan ibunya adalah seorang customer service yang setiap harinya melayani nasabah baik untuk membuat rekening baru maupun menerima complain dari para nasabah. Ibunya bekerja dari hari Senin sampai dengan Jumat dari jam tujuh pagi sampai dengan enam sore.

Akbar merupakan salah satu mahasiswa yang menyukai *game*. Dia mempunyai sebuah kelompok atau grup yang berisi para *Gamers*. *Game* pertama dia coba yaitu tetris. Setiap ada waktu luang dia selalu memainkan *game* yang ada di HP. Kemudian ketika dia sudah merasa bosan dengan *game* tersebut, dia mengunduh *game* pada *app store* yang ada di HP.

Dia menuturkan bahwa *game* merupakan salah satu wahana untuk menuangkan ide dan ambisi serta mampu membuat diri menjadi lebih rileks. Kemudian dia mulai bergabung dengan kelompok *gamers* yang ada di Facebook. Tujuan dia bergabung ke dalam kelompok tersebut adalah untuk mengetahui perkembangan *game* yang ia mainkan serta untuk mengetahui trik apa saja yang bisa dipakai ketika memainkan *game* tersebut. Tidak hanya facebook, Akbar juga bergabung dengan grup *Whatsapp* para *gamers*. Tujuannya agar Akbar mudah berkomunikasi dengan para *gamers* lainnya.

Tujuan akbar bergabung dengan grup yang ada di Facebook maupun *Whatsapp* tidak hanya untuk memudahkan ia berkomunikasi akan tetapi menjadi salah satu tempat untuk melakukan transaksi jual beli equipment yang

ada di dalam *game*. Tidak sedikit orang-orang yang mencari *equipment* yang ia perlukan di dalam *game* mereka mudah untuk menaikkan level atau mengalahkan lawan ketika memainkan *game* tersebut. Dan harga yang ditawarkan mulai dari seratus ribu hingga jutaan. Seringkali juga Akbar membeli *equipment* ia perlukan kepada *Gamer* yang lain. Selain selain *game* menjadi salah satu wahana untuk relaksasi, sekarang dia menjadi salah satu lahan untuk mencari penghasilan.

2. Informan Yanuar Fajar

Informasi kedua bernama Yanuar Fajar. Yanuar merupakan salah satu mahasiswa di kampus swasta yang ada di Yogyakarta. Dia berumur 21 tahun. Yang merupakan mahasiswa jurusan teknik mesin. Dia mempunyai kesukaan pada bidang otomotif sehingga ia memilih jurusan tersebut. Dia juga mempunyai hobi touring bersama kelompok motor. Dia masuk ke dalam klub motor CB. Alasan dia menyukai motor CB karena motornya dianggap unik dan langka. Dalam perkuliahan, Yanuar merupakan mahasiswa yang tidak aktif dalam organisasi. Karena dia belum bisa membagi waktu antara kuliah dan organisasi.

Dia merupakan anak kedua dari dua bersaudara. Keluarganya bisa dibilang kalangan menengah. Ayahnya seorang wirausahawan sedangkan ibunya hanya ibu rumah tangga. Usaha yang dimiliki ayahnya berupa sauna tradisional dan penjualan ongkok. Ayah dari Yanuar sudah memiliki kurang lebih ada 16 buruh yang membantu dalam usaha tepung ongkoknya. Usaha

tersebut merupakan usaha turun temurun dari keluarga. Dalam sebulan ayahnya mampu menjual ongkok kepada pengepul sebanyak kurang lebih 10 ton. Ibu Yanuar fokus mengurus kebutuhan suami dan keluarga. Memasak, mencuci dan membereskan rumah.

Kemudian kakak Yanuar bernama Sari merupakan lulusan Pendidikan Bahasa Inggris di salah satu kampus swasta terkenal di Yogyakarta. Pekerjaan dari kakaknya yaitu seorang guru les privat. Muridnya mulai dari SD sampai dengan SMA. Keluarga Yanuar dikatakan keluarga yang harmonis tidak ada konflik yang berat sejauh ini. Keluarganya sangat ramah dan baik. Mereka juga merupakan keluarga yang cukup terpandang di daerahnya.

Bermula dari mewabahnya warnet atau warung internet pada zaman itu, Yanuar setiap harinya menghabiskan waktu di warnet untuk bermain *game* bersama teman-temannya. Tidak jarang sepulang sekolah sampai sore, dia menghabiskan waktu di warnet. *Game* yang dia mainkan bersama dengan temannya yaitu Blank Point. *Game* tersebut dimainkan secara berkelompok. *Game* tersebut lebih focus kepada strategi dari pemain untuk mengalahkan lawan main yang lainnya.

Dari *game* pertama itulah, Yanuar mulai kecanduan untuk bermain *game*. Berbagai macam *game* ia coba. Dari mulai *game* yang paling mudah hingga *game* yang sedang viral dimainkan oleh orang-orang. Tidak jarang ketika sedang memainkan *game*, Yanuar sampai teriak-teriak karena serunya permainan yang ia mainkan. Selain itu, karena sudah kecanduan dengan *game*,

Yanuar bisa menghabiskan waktu selama 6 jam nonstop untuk bermain *game* atau biasanya sampai dengan jam 3 pagi. Hal tersebut sudah diakuinya tidak sehat, akan tetapi dia tidak bisa untuk menurangi porsi bermain *gamenya*.

Lalu, dia juga bergabung dengan kelompok *gamers* dari permainan yang sama di *Facebook*. Dia berusaha untuk mencari teman yang mampu mendukung dia dalam *game* nya. Kadang juga dia melakukan transaksi jual beli dengan sesama *gamers* di *Facebook*. Dia merasa dengan terus memainkan *game*, dia akan mendapat kepuasan tersendiri serta mempunyai banyak teman baru di daerah manapun.

3. Informan Novi Anjayani

Informan ketiga adalah seorang mahasiswi bernama Novi Anjayani. Dia berumur 20 tahun berasal dari kampus islam swasta di Yogyakarta. Dia merupakan mahasiswi jurusan ilmu komunikasi. Dia berasal dari salah satu daerah di Jawa Timur. Keluarga Novi termasuk ke dalam kalangan keluarga kaya. Ayahnya seorang direktur di salah satu perusahaan, sedangkan ibunya mempunyai toko kue yang cukup terkenal di daerahnya. Walaupun Novi dari keluarga kaya, dia tidak pernah merasa sombong dengan latar belakang keluarganya. Novi merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Kakak pertamanya adalah laki-laki. Dia sudah bekerja di salah satu perusahaan batu bara yang ada di Kalimantan. Kemudian, kakak keduanya perempuan. Dia bekerja di salah satu stasiun televisi di Jakarta.

Awalnya dia hanya mencoba *game* yang dimainkan oleh teman-temannya. Setelah sekian lama mencoba, Novi mulai ketagihan dan akhirnya mengunduh *game* tersebut di HPnya. Pelan-pelan dia mulai mencari partner *game* agar permainan yang dia mainkan menjadi lebih seru. Novi tidak puas hanya mencoba satu *game*, kemudian dia mengunduh *game* lainnya di app stores di HP nya. Dia mengatakan bahwa dengan memainkan *game*, dia merasa tertantang untuk menjadi yang terbaik dalam setiap permainan.

Kemudian dia mulai berkecimpung di dunia *game online* secara aktif. Dia bergabung di grup *game online* yang terdapat di *Facebook* dan *Whatsapp*. Karena dirasa kurang memuaskan menggunakan HP, Novi mulai membeli laptop khusus untuk gaming yang harganya sangat mahal. Kemudian peralatan yang lainnya seperti keyboard, earphone dan yang lainnya ia beli. Dia mempunyai impian suatu saat ingin mengikuti eSport seperti para *gamers* yang sudah terkenal. Karena *game* bagi dia merupakan dunia yang mengasyikkan. Setiap hari ia berlatih bermain *game*. Dia bisa menghabiskan waktu sampai 12 jam untuk memainkan *game*. Tempat favorit dia untuk sekarang ini adalah kamarnya. Kamar Novi telah di desain senyaman mungkin untuk bermain *game*. Tidak ketinggalan juga Novi membeli kursi khusus untuk gaming yang harganya puluhan juta. Menurut dia sekarang mahal nya sebuah properti tidak menghalangi hobinya untuk bermain *game*.

4. Informan Gunawan Budiarto.

Informan keempat bernama Gunawan Budiarto. Dia merupakan mahasiswa jurusan teknik elektro di kampus swasta di Yogyakarta. Gunawan berumur 20 tahun. Dia merupakan mahasiswa yang tidak begitu pandai secara akademis. Dia juga mempunyai sebuah grup band di kampus. Ketika ada event di sekolah, band merekalah yang mengisi event tersebut.

Gunawan berasal dari keluarga menengah. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya serta biaya kuliah, tidak jarang dia menjadi penyanyi café untuk mendapatkan uang tambahan. Dia berusaha untuk tidak terlalu sering merepotkan keluarganya. Ibu dan ayahnya sudah berpisah sejak Gunawan SD. Dia tinggal bersama ibu dan satu adik perempuannya. Ibunya mempunyai warung sembako dan gas LPG. Dari sanalah kebutuhan keluarga Gunawan terpenuhi. Sedangkan ayah Gunawan sudah mempunyai keluarga baru lagi. Dan komunikasi mereka sudah jarang dilakukan. Adiknya masih bersekolah di SMP Negeri di Jawa Barat. Adiknya termasuk siswa yang berprestasi. Dia selalu menjadi juara kelas dan mengikuti lomba-lomba akademik.

Ketika Gunawan menginjak jenjang pendidikan SMP, dia sudah mulai mengenal *game* yang terdapat di HP. Pertama kali dia mengenal *game* melalui *handphone* temannya yang ruamhnya tidak jauh dari tempatnya. Karena Gunawan tidak mempunyai *handphone*, jadi setiap hari setelah pulang sekolah, dia bermain ke rumah temannya hanya sekedar melihat temannya

memainkan *game*. *Game* yang pertama dia kenal adalah *game* ular. *Game* tersebut memang sudah bawaan dari *handphone* yang dimiliki temannya.

Dari hanya menonton temannya memainkan *game*, Gunawan mulai memberanikan diri untuk meminjam *handphone* temannya untuk bermain *game* ular. Hampir setiap hari Gunawan meminjam *handphone* temannya. Karena dia merasa tidak enak, akhirnya dia memutuskan untuk menabung. Selama kurang lebih 1 tahun akhirnya Gunawan bisa membeli *handphone* android impiannya. Dia langsung mendownload *game* yang ada di play store. Lebih dari 10 *game* yang ada di *handphonenya* saat itu. Pagi, siang, sore bahkan sampai malam hari dia banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Bahkan Gunawan tidak jarang melewatkan jam tidur malamnya demi *game*.

Kebiasaan itu terus berlanjut sampai dia kuliah. Dia jarang mengikuti kelas perkuliahan karena begadang semalaman demi *game* kesukaannya. Jadi banyak nilai mata kuliah dia yang harus diulang. Namun, bagi Gunawan hal tersebut tidak perlu dikhawatirkan, karena bagi dia *game* adalah segalanya.

5. Informan Inggit Astuti

Informan kelima adalah Inggit Astuti. Inggit sapaan akrab mahasiswi fakultas Bimbingan Konseling di salah satu universitas swasta di Yogyakarta ini merupakan mahasiswi yang berasal dari Lampung. Saat ini informan tergabung dalam tim *e-Sport* Angelita yang semua personel di grup ini adalah perempuan. Inggit mengaku sudah bermain *game* sejak masuk kuliah pertama pada tahun 2015 silam. Kebiasaan Inggit dalam bermain *game* merubah kebiasaannya yang

dulunya menyukai traveling menjadi anak rumahan yang selalu *online* dalam memainkan *game mobile*.

Inggit merupakan anak ketiga dari tiga saudara. Menjadi anak yang terakhir terkadang membuat inggit menjadi abai dengan prioritas awalnya pergi ke Kota Jogja untuk menyelesaikan pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari wawancara peneliti, Inggit yang sudah menginjak semester 8 (Delapan) di UAD masih belum memulai untuk mengerjakan skripsinya. Padahal informan Inggit mengaku telah bebas teori dan menyelesaikan hal lainnya seperti Praktek Lapangan dan Kerja Kuliah Nyata (KKN).

Saat ini informan Inggit memiliki tiga *game* utama yang kerap dimainkan yaitu; PUBG, *Free Fire*, dan *Mobile Legends*. Menurut informan, ia kerap menghabiskan 9 hingga 16 Jam sehari hanya untuk bermain *game*. Waktu itu ia habiskan di kamar kost-kostan yang membuatnya kehilangan interaksi bersama orang-orang di kehidupan nyata. Ia lebih gemar bermain *game* dengan menyelesaikan setiap tantangan dibanding harus keluar untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak kecanduan bermain *game online* dengan perilaku menyimpang pada mahasiswa yang ada di Kota Yogyakarta. Penelitian ini didasarkan atas adanya fakta bahwa *game online* telah menjamur di kalangan masyarakat. Di samping itu pula seringkali dijumpai para pemain *game online* kesulitan mengelola emosinya sehingga kadang menyebabkan terjadinya agresi.

A. Sajian Data

Pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil wawancara yang dilakukan yang dilakukan terhadap lima orang responden yang sedang menempuh pendidikan perguruan tinggi di Kota Yogyakarta. Adapun dampak dari perubahan perilaku yang disebabkan dalam bermain *game online* dapat dilihat berdasarkan kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Hasil penelitian terhadap dampak - dampak tersebut antara lain:

1. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak kecanduan *game online* terhadap kepribadian dapat dilihat dari perubahan perilaku mahasiswa seperti suka mencuri, malas, suka berbohong, kurang bergaul dan menjadi agresif. Seperti yang terjadi pada lima responden yang telah penulis wawancarai sebagai berikut:

a. Informan Zahidul Akbar

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, atas perubahan perilaku dari informan Akbar terkait kebiasaannya dalam bermain *game online* informan Akbar menjelaskan sebagai berikut:

kalo mencuri untuk memenuhi hasrat sih sukurnya belum pernah mas. Itu saya dari kecil udah diajarin di keluarga, jangankan mengambil barang orang lain buat makan jajanan dirumah orang aja saya sering diomelin sama orang tua saya (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa dalam hal perubahan perilaku menjadi suka mencuri hal tersebut tidak terjadi pada informan Akbar. Hal ini dikarenakan informan masih memegang prinsip atau pembelajaran dari orang tua nya yang selalu melarang dirinya untuk tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya. Selain perubahan perilaku yang suka mencuri, dampak *game online* dalam hal ini PUBG dapat dilihat dari malas atau tidaknya seseorang. Seperti yang dijelaskan oleh informan Akbar sebagai berikut:

kalo malas sih bingung juga mas, soalnya saya juga kegiatannya cuma kuliah kan, kalo kuliah sih masih jarang lah kalo saya untuk ngga berangkat. tapi kalo tugas iya sering minta temen buat ngerjain (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Informan Akbar tidak memiliki kegiatan lain selama menempuh studi di Kota Yogyakarta selain dengan kuliah. Dalam menjalani kewajiban kuliahnya informan lebih sering hadir dibandingkan absen. Hanya saja

untuk pengerjaan tugas, informan lebih sering dikerjakan oleh temannya. Dampak yang ditimbulkan selanjutnya dari kegemaran informan dalam bermain *game* PUBG yaitu kebiasaan untuk berbohong terhadap sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan sebagai berikut:

kalo bohong beberapa kali iya mas gara-gara maen *game*, misalnya karena bangun kesiangan jadi saya kalo pagi ditelpon orang tua bilangny ada kelas pagi. terus juga biasanya kalo mau tugas kelompok saya biasanya datang telat alesan motor dipinjem orang kos. Biasanya kaya gitu mas. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Perubahan kepribadian disebabkan bermain *game online* selanjutnya yaitu informan kerap berbohong kepada orang tua atau temannya dikarenakan keasyikan bermain *game*. Informan mencontohkan bentuk bohong yang kerap yang ia lakukan seperti mengaku ada kuliah pagi padahal ia masih tertidur karena begadang bermain *game* atau berbohong motor nya dipinjam oleh penghuni kost lain saat ia telat harus kumpul bersama teman kuliahnya untuk mengerjakan tugas kelompok. Selain itu dampak lainnya yang timbul akibat kecanduan dalam bermain *game online* yaitu kurang bergaul. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan informan Akbar sebagai berikut:

sehari-hari ya emang lebih banyak dikost aja saya mas. Tapi kalo temen sih ngajak nongkrong saya masih gabung mas walau ujung-ujungnya maen *game*. Sekarang temen-temen sih banyaknya begitu mas. Nongkrong dimana terus ujung-ujungnya ya maen *game* (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan masih bergaul dengan lingkungan luarnya seperti teman-teman kuliah. Informan Akbar tetap mengiyakan ajakan teman-teman saat ada tawaran untuk duduk atau berkumpul diluar. Hanya saja kebiasaan berkumpul masih di isi dengan kegiatan bermain *game* dikarenakan lingkungan pertemanan Akbar sendiri memang bermain *game*. Terakhir dampak kepribadian dari bermain *game online* dapat dilihat dari perilaku yang menjadi agresif. Seperti yang diutarakan informan Akbar sebagai berikut:

iya sih mas, kadang saya jadi suka berkata kasar seperti anjing, brengsek, kampret ya biasakan *gamer* ngomong gitu mas. Padahal dulu gak pernah, bisa ditampar sama orang tua mas. Kalo sekarang kayanya enteng banget ngomong seperti itu. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Perubahan kepribadian informan Akbar yang menjadi agresif dalam bertutur kata disebabkan kebiasaan yang dilakukan saat bermain *game online*. Informan menilai umpatan atau makian merupakan hal lazim diucapkan saat bermain *game*, walaupun informan menyadari orang tuanya tidak menyukai kata-kata tersebut.

b. Informan Yanuar Fajar

Informan kedua dalam penelitian ini yaitu Yanuar Fajar Mahasiswa Teknik Mesin di salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, atas perubahan perilaku dari

informan Yanuar terkait kebiasanya dalam bermain *game online* informan

Yanuar menjelaskan sebagai berikut:

Duh kalo mencuri ngga pernah saya mas, sebutuh-butuhnya uang buat ngegame saya lebih baik tidak beli apa-apa atau free player aja daripada cash player tapi malah nyuri. Kasihan orangtua mas kalo kejadian apa-apa sama saya (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Informan menjelaskan tidak terjadi perubahan kepribadian yang dilihat dari tindakan suka mencuri akibat kecanduan *game online*. Informan masih berfikir tentang aib yang akan diterima orang tua jika melakukan hal tersebut. Informan lebih memilih menjadi *free player* dibanding harus menjadi *cash player* dengan cara mencuri barang orang lain. Free player merupakan istilah bagi *gamer* yang tidak menggunakan uang dalam melakukan permainan. Sebaliknya cash player merupakan para *gamer* yang menggunakan uang untuk membeli item *game* dalam memainkan *game*. Dampak selanjutnya yang terjadi akibat kecanduan *game online* yaitu sikap malas pada individu. Seperti yang dijelaskan oleh informan Yanuar sebagai berikut:

malas ya mas, kalo itu iya sih mas. malas untuk mengerjakan hal lainnya. Coba bayangin aja mas, sekali maen itu paling ngga 30 menit satu match. Sehari bisa sampe 10 match sekali maen udah 5 jam sendiri, gak kerasa mas kalo lagi enak main gitu (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Informan Yanuar menjelaskan mekanisme permainan PUBG secara waktu yang membutuhkan 30 menit untuk satu kali pertandingan. Informan

dapat menghabiskan 10 pertandingan dalam satu waktu yang setara dengan 5 Jam. Hal ini membuat informan menjadi tidak melakukan hal lainnya yang berdampak tidak selesainya pekerjaan lainnya. Dampak yang ditimbulkan selanjutnya dari kegemaran informan dalam bermain *game* PUBG yaitu kebiasaan untuk berbohong terhadap sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan sebagai berikut:

untuk berbohong sejujurnya kalo dikarenakan *game* saya rasa tidak ya mas, soalnya semua orang saya kira pernah berbohong. Cuma memang kadang kalo kesibangan atau tidak melakukan sesuatu karena keasyikan main *game* terus berbohong yang juga sering mas. Soalnya kalo kita ngomong apa adanya ya bisa bikin marah orang tho mas. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Informan Yanuar membantah kalo *game online* membuatnya menjadi suka berbohong. Akan tetapi, informan juga menjelaskan bahwa ia sering berbohong dikarenakan keasyikan dalam bermain *game* hingga lupa untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu hal. Secara tidak langsung informan menjelaskan bahwa kegemaran nya bermain *game* membuat dirinya harus menutupi hal tersebut dengan membuat pernyataan bohong agar kelalaiannya dalam mengerjakan sesuatu dapat dimaklumi oleh orang lain. Selain itu dampak lainnya yang timbul akibat kecanduan dalam bermain *game online* yaitu kurang bergaul. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan informan Yanuar sebagai berikut:

Ngga mas kalo saya masih sering buat kumpul ama teman-teman lain. Soalnya kita juga kadang suka mabar mas. Malah lebih seru

kalo mabar bareng temen-temen daripada sendirian (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa dampak kecanduan dari *game online* tidak membuat informan menjadi kurang bergaul. Hal ini dikarenakan lingkungan pertemanan informan juga memiliki kegemaran dalam bermain *game*. Sehingga informan merasakan lebih seru jika bermain bersama teman-teman secara langsung. Terakhir dampak kepribadian dari bermain *game online* dapat dilihat dari perilaku yang menjadi agresif. Seperti yang diutarakan informan Yanuar sebagai berikut:

Agresif disini ngomong kata-kata kotor gitu sih mas, sama biasanya kalo udah kepalang suka banting hape. apalagi pas lagi mau chicken diner eh malah koneksi nya ngadat kadang gak sadar hape udah kebanting aja gitu mas. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui informan menyadari bahwa setelah bermain *game* ia menjadi sering menggunakan kata-kata kasar untuk meluapkan kekesalannya dalam bermain *game*. Bahkan pada waktu-waktu tertentu saat kekesalan yang dirasakan memuncak tanpa sadar informan membanting *handphone* yang digunakan untuk bermain karena luapan amarah yang dirasakan informan.

c. Informan Novi Anjayani

Informan ketiga dalam penelitian ini yaitu Novi Anjayani Mahasiswa di salah satu perguruan tinggi islam swasta di Kota Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, atas perubahan perilaku dari informan

Novi terkait kebiasanya dalam bermain *game online* informan Novi menjelaskan sebagai berikut:

Nggalah mas, ngga berani saya ngelakuin itu. Ya allah jangan sampe mas, Allhamdulillah saya masih mampu kalo cuma beli item-item yang ada di *game* mas. masih cukup uang saku yang dikasih ortu mas insyaallah gak kekurangan saya (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game* salah satunya adalah suka mencuri. Hal ini tidak terjadi pada informan Novi, karena secara ekonomi informan Novi merupakan dari kalangan ekonomi menengah ke atas. Bagi informan kebutuhan dalam bermain *game* masih tercukupi dengan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya. Dampak selanjutnya yang terjadi akibat kecanduan *game online* yaitu sikap malas pada individu. Seperti yang dijelaskan oleh informan Novi sebagai berikut:

Nah kalo males iya mas, soalnya jadi males ngelakuin hal lain kalo ngegame aja bisa happy, iya kan mas. Seru kan mas kalo kita ngegame, kita gak butuh cape-cape kemana tapi tetep bisa senang (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan pernyataan informan Novi diketahui bahwa dengan bermain *game* dirinya menjadi malas melakukan aktifitas lainnya. Hal ini dikarenakan dengan bermain *game* dirinya dapat merasa senang tanpa harus melakukan aktifitas yang menuntutnya melakukan gerakan. Cukup dengan duduk atau sembari tiduran di kasur ia mendapatkan kesenangan. Dampak yang ditimbulkan selanjutnya dari kegemaran informan dalam

bermain *game* PUBG yaitu kebiasaan untuk berbohong terhadap sesuatu.

Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan sebagai berikut:

Kalo sering ya ngga lah mas tapi pasti ada beberapa kali misalnya gak masuk kuliah terus ijin alesan sakit pada hal kesiangan atau males buat berangkat hahaha. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Informan Novi menjelaskan bahwa terkadang ia harus berbohong jika kesiangan atau malas dalam mengikuti kuliah. Hal ini merupakan dampak dari kecanduannya dalam bermain *game online* sehingga jadwal atau aktifitas lainnya menjadi tidak menarik untuk dilakukannya. Selain itu dampak lainnya yang timbul akibat kecanduan dalam bermain *game online* yaitu kurang bergaul. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan informan Novi sebagai berikut:

Saya emang orangnya kurang bergaul dari dulu mas, dari smp sampe sma ya maennya ama temen-temen itu aja jarang saya keluar-keluar rame-rame gitu. Susah saya interaksinya mas, ditambah setelah ada *game* gini yang seru ya tambah jarang keluar-keluar bareng teman mas (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Informan Novi menceritakan pada dasarnya ia emang orang yang tidak suka bergaul, hal ini dilihat dari jumlah pertemanannya sejak SMP hingga SMA yang berteman dengan orang yang sama saja. Informan Novi merasa kesulitan berinteraksi dengan orang baru sehingga ia lebih memilih untuk berteman dengan beberapa orang saja. Hanya saja setelah memiliki kegemaran dalam bermain *game*, informan menjadi lebih jarang bergaul dengan teman-temannya. Informan Novi merasa lebih menyenangkan

dirumah daripada harus keluar bertemu orang-orang yang belum dikenalnya dengan baik. Terakhir dampak kepribadian dari bermain *game online* dapat dilihat dari perilaku yang menjadi agresif. Seperti yang diutarakan informan Novi sebagai berikut:

Kalo untuk bertindak agresif seperti berkata kotor, emosional, bertindak kasar ngga sih mas. Syukurnya temen-temen di grup juga pada bisa kontrol. Jadi kita mainnya gak yang ngumpat-ngumpat atau ngomong kasar kaya beberapa *gamer* lainnya. memang sih banyak *gamer* yang suka ngomong kasar gitu. Tapi kalo di grup kita sih ngga ada mas (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa kecanduannya terhadap *game online* tidak membuat kepribadiannya menjadi agresif seperti berkata kotor, bertindak kasar ataupun emosional dalam bermain *game* maupun menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan dalam kelompok *gamenya*, teman-teman informan bermain dengan santai tidak menggunakan kata-kata kotor dalam bermain seperti kebanyakan *gamer* lainnya yang suka menggunakan kata-kata kotor jika kesal dalam sebuah pertandingan.

d. Informan Gunawan Budiarto

Informan keempat dalam penelitian ini yaitu Gunawan Budiarto Mahasiswa teknik elektro di salah satu perguruan tinggi swasta di Kota Yogyakarta. Berbeda dengan para informan sebelumnya setelah kecanduan bermain *game* informan Gunawan mengaku pernah melakukan beberapa

pencurian yang tidak disengaja. Seperti yang diungkapkan informan sebagai berikut:

sejujurnya pernah itu mas, tapi gak yang saya sengaja atau gimana ya mas. Murni kebetulan ada kesempatan gitu, beberapa kali pas saat lagi diluar ada hape orang ketinggalan dikursi gitu terus saya diem aja, saja jalan terus saya ambil hapenya. Ntah kenapa ya mas itu sempat berulang kali saya dapat moment seperti itu (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Menurut informan di atas diketahui bahwa informan Gunawan pernah melakukan beberapa kali pencurian yang tidak direncanakannya. Hal ini dijelaskan informan saat beberapa kali sedang keluar di keramaian publik ia mendapati orang yang lupa membawa barang berharganya berupa *handphone*. Bukan memanggil orang yang kelupaan membawa barang berharganya tersebut ia justru mendiamkannya dan kemudian mengambil barang tersebut. Lebih lanjut informan menjelaskan sebagai berikut:

Barangnya terus saya jual murah aja mas, saya beliin voucher buat beli item *game*. Lumayan lah mas dapat gratisan. Lepas juga rasa pengen buat beli voucher (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Tindakan yang dilakukan oleh informan dilatarbelakangi keinginan informan mendapatkan barang tersebut kemudian ia jual. Hasil penjualan barang tersebut lalu ia gunakan untuk membeli voucher *game online*. Hal ini merupakan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game* yaitu suka mencuri. Kejadian yang dinilai sebagai kesempatan bagi

informan Gunawan tanpa sadar merupakan tindakan pencurian terhadap barang yang bukan miliknya. Dampak yang ditimbulkan selanjutnya dari kegemaran informan dalam bermain *game* PUBG yaitu kebiasaan untuk berbohong terhadap sesuatu. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan sebagai berikut:

kalo berbohong saya akuin iya sih mas, apalagi hal berbau kuliah saya sering kesiangan mas. Suka titip absen jadinya ama temen. Belum lagi kalo ketahuan titip absen harus pinter pinter ngeles lagi kan mas. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan keterangan informan Gunawan di atas diketahui bahwa informan menyadari bahwa dirinya menjadi lebih sering berbohong khususnya terkait kegiatan kuliah karena sering kesiangan disebabkan tidur kemalaman. Informan kerap meminta teman sekelasnya untuk mewakili absensi informan yang jelas hal ini merupakan sebuah tindakan yang tidak jujur. Bahkan saat ketahuan dan disuruh menghadap dosen mata kuliah pengampu, informan harus berbohong lagi agar tidak dimarahi oleh dosen tertentu. Kecanduan terhadap *game online* membuat informan terus berbohong dan melakukan kebohongan lainnya. Selain itu dampak lainnya yang timbul akibat kecanduan dalam bermain *game online* yaitu kurang bergaul. Hal ini dapat dilihat pada pernyataan informan Gunawan sebagai berikut:

Karna udah asyik maib *game* di kamar jadi males keluar rumah mas. Banyak sih temen-temen yang ngajal jalan keluar, tapi udah ngga minat aja gitu. Temen-temenku ngga suka *game* jadi

kalau ngobrol juga ngga asyik gitu. Ngga nyambung. Jadi lebih seneng menyendiri di kamar aja si mas (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan keterangan informan Gunawan Budiarto di atas diketahui bahwa Gunawan lebih memilih untuk berdiam diri di kamar memainkan *game* (PUBG) dibandingkan harus bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau teman-temannya. Hal itu dikarenakan Gunawan Budiarto merasa perbincangan yang dilakukan antara teman-teman dan dirinya tidak satu frekuensi. Oleh karena itu tidak jarang Gunawan Budiarto menolak untuk menerima ajakan teman-temannya. Kemudian, dampak lain dari *game* PUBG yang dilakukan oleh Gunawan Budiarto adalah dirinya menjadi lebih agresif dibandingkan dengan sebelum dia memainkan *game* tersebut. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan berikut.

Jadi semenjak aku main PUBG ini mas, aku mikirnya kudu harus menang gitu lah mas, kudu berhasil. Jangan sampe udah main tiap hari tapi gagal terus. Jadi kadang aku mikir aku ambisius gitu. Ngga kaya pas dulu belum main *game*. Selo banget. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan uraian pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perubahan sikap dari Gunawan Budiarto semenjak dia memainkan *game* PUBG. Hal ini dikarenakan Gunawan merasa kemampuannya di bidang *game* sudah mumpuni sehingga dia akan selalu berusaha untuk berhasil dalam setiap tantangan yang terdapat di dalam *game*. Sikap

tersebut berbanding terbalik dengan sebelum Gunawan Budiarto memainkan *game*.

e. Informan Inggit Astuti

Informan kelima adalah seorang mahasiswi di Yogyakarta bernama Inggit Astuti. Dia merupakan mahasiswi yang menggandrungi *game* sejak dia SMA. Dia merupakan mahasiswi yang berasal dari keluarga menengah. Dampak dari *game* yang ia mainkan tidak membuatnya melakukan tindak *criminal* seperti mencuri. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil wawancara dengan Inggit Astuti berikut.

ya nggallah gak berani nyolong, gila aja sih hahaha. Aku aja ngambil duit 5 ribu buat jajan di dompet ibu langsung di omelin ngga berenti-berenti. Jadi ya paling kalo buat ngegame dan butuh duit ya minta sama ibu atau ayah, kalo ngga dikasih baru minta sama abang. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan uraian di atas, Inggit Astuti mengatakan bahwa *game online* tidak membuat dirinya mempunyai niat dan nyali untuk melakukan tindakan *criminal* seperti mencuri untuk membiayai *gamenya*. Dia juga mengatakan bahwa orang tuanya akan menegur Inggit Astuti apabila kedapatan mencuri. Bagi Inggit Astuti, dia kan berbicara langsung kepada orang tuanya ketika membutuhkan uang untuk keperluan pribadinya. Hal ini dikarenakan orang tuanya selalu menanamkan sikap jujur kepada siapapun sedari kecil. Selain itu, adapun dampak yang lain yang

disebabkan oleh *game online* PUBG yaitu membuat Inggit Astuti menjadi orang yang pemalas. Hal ini bisa dilihat dari pernyataan Inggit berikut.

ya gimana ya mas, waktu aku abis buat ngegame, mau ngapa ngapain udah cape duluan, paling abis main *game* ya tidur. Tapi tidurku juga Cuma bentar aja sih. Pokoknya aku berenti ngegame buat makan sama tidur aja sih. Kalo beresin kamar, nyapu-nyapu kayak gitu udah males lah. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Dari pernyataan Inggit Astuti di atas, dampak yang sangat berefek pada dirinya yaitu membuatnya menjadi orang yang pemalas. Hal tersebut dikarenakan banyaknya waktu yang dihabiskan oleh dia untuk bermain *game*, sehingga Inggit merasa lelah untuk melakukan hal yang lainnya. Dia hanya beristirahat memainkan *game* ketika dia lapar dan tidur. Kemudian dampak dari *game online* PUBG yang lainnya yaitu suka berbohong. Semenjak Inggit Astuti kecanduan dengan *game online*, tidak jarang dia melakukan kebohongan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari kutipan wawancara berikut ini.

ya kalo bohong pernah lah hahahah. Kalo ditelepon sama ibu gitu nanyain udah kuliah belum, ya aku jawab aja udah padahal aku sih dikamar aja main *game* hahahah. Biasanya aku TA sama temen aku yang masuk hahhaa. Serius aku udah kecanduan *game* mas. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan uraian di atas, Inggit Astuti tidak jarang melakukan tindak kebohongan kepada orang tuanya. Kebohongan yang dilakukan oleh Inggit

dikarenakan dia lebih memilih untuk memainkan *game online* dibandingkan harus mengikuti perkuliahan. Selain itu tidak jarang juga dia meminta temannya untuk mengisi daftar hadir di kampus ketika dia tidak masuk. Karena bagi dia bermain *game online* lebih mengasyikan dibanding mengikuti perkuliahan. Adapun dampak *game online* yang dirasakan oleh Inggit Astuti adalah kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kutipan wawancara sebagai berikut.

aku ngga punya banyak temen sih mas. Tapi kalo temen *online game* banyak ya. Tapi kita kan ngga pernah ketemu. Kalo temen kampus paling dikit aja sih. Soalnya aku juga jarang keluar mas. Temen-temen pada ngemall, akunya milih di kamar buat ngegame. Capek lah mas harus muter muter ngga jelas di mall. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Dari uraian di atas, Inggit Astuti tidak memiliki banyak teman dikarenakan dia jarang bergaul dengan lingkungan sekitar. Selain itu, Inggit merasa dengan bergaul dengan teman-temannya, dia merasa tidak nyaman sehingga memilih untuk bermain *game* di kamarnya. Lalu, dampak dari *game online* adalah menjadi lebih agresif. Akan tetapi *game online* tidak memengaruhi sifat Inggit Astuti. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut.

Agresif? Ngga sih ya mas biasa biasa aja aku. Aku kan kalem hahaha. Masa gara gara *game* jadi berubah. Ya setiap orang yang main *game* pastinya pengen menang, tapi kalo aku ya selo aja

sih. Kalo menang ya seneng. Kalo kalah yo wis coba lagi. Tapi kadang kadang kalo udah males ngegame jadi pake cheat hahaha. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan uraian kutipan wawancara di atas, Inggit merasa dirinya tidak berubah walaupun sudah kecanduan dengan *game online*. Dia tidak terlalu ambisius untuk selalu berhasil dengan *gamennya*. *Game* bagi dia adalah wahana untuk melapas penat. Hal ini tentunya berbeda dengan *gamers* lainnya yang berubah sikap setelah memainkan *game online* secara berlebihan.

Tabel 3. 1 Dampak *Game* PUBG terhadap Kepribadian Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak Terhadap Kepribadian	Informan				
	Zahidul Akbar	Yanuar Fajar	Novi Anjayani	Gunawan Budiarto	Inggit Astuti
Suka mencuri	–	–	–	√	–
Malas	√	√	√	√	√
Suka berbohong.	√	√	√	√	√
Kurang bergaul.	–	–	√	√	√
Menjadi Agresif.	√	√	–	√	–

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

2. Dampak *Game* PUBG terhadap Pendidikan Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak dari *game* PUBG tidak hanya memengaruhi kepribadian pemainnya, akan tetapi juga mempengaruhi pendidikannya. Berbagai dampak yang nyata dapat dilihat yaitu mahasiswa menjadi suka untuk bolos kuliah, kesulitan dalam belajar kelompok, kesulitan dalam berkonsentrasi pada

pelajaran serta acuh terhadap kewajiban kuliah. Hal tersebut juga terjadi kepada kelima responden berikut.

a. Informan Zaidul Akbar

Informan pertama yaitu Zaidul Akbar, selain dampak dari *game online* memengaruhi kepribadiannya, dunia pendidikan dia juga terdampak oleh *game online*. Tidak jarang dia tidak mengikuti perkuliahan dikarenakan lebih memilih untuk bermain *game online*. Hal ini dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut.

Ya kalo kuliah aku kurang rajin lah mas. Banyak bolosnya daripada masuknya hahaha. Kalo kuliah mesti ngantuk bangetlah di kelas. Ngga paham juga sama materinya. Paling ya nanti nanya-nanya temen aja sih materi kuliahnya. Ngga tau ya mas, aku lebih enak ngame gitu. Bisa tahan lama matanya, tapi kalo udah disuruh kuliah tu langsung ngantuk banget gitu. (Sumber wawancara dengan Zaidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan kutipan wawancara di atas, Zaidul Akbar mengatakan dirinya tidak rajin untuk mengikuti perkuliahan karena dia merasa bosan serta selalu mengantuk di dalam kelas. Sehingga Zaidul memilih untuk tetap di kosnya bermain *game* PUBG. Kemudian untuk materi perkuliahan yang ia tinggalkan, ia akan meminjam catatan milik teman yang mengikuti perkuliahan dan menyalinnya. Lalu, untuk dampak dari *game online* yang dirasakan oleh Zaidul yaitu kesulitan dalam belajar kelompok. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan berikut.

Kalo semisal ada tugas kelompok gitu sebenarnya males banget mas. Ribet ajalah. Maunya pada menang sendiri, pada ngerasa paling jago gitu. Bikin pusing pokoknya. Makannya aku ngga suka mas. Ditambah lagi aku kan jarang kuliah, jadi ya ngga paham gitu sih mas. (Sumber wawancara dengan Zaidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Dari uraian di atas, Zaidul mengakui dirinya tidak merasa nyaman ketika harus belajar kelompok karena ia merasa malas. Zaidul juga merasa dengan belajar kelompok membuatnya tidak bebas, serta teman-temannya merasa dirinya paling menguasai materi tugas yang diberikan oleh dosen. Selain itu, dikarenakan Zaidul jarang mengikuti perkuliaan, dia merasa tidak paham dengan tugas yang diberikan oleh dosen. Tidak hanya kesulitan dalam belajar kelompok, Zaidul juga merasa susah berkonsentrasi dalam pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut.

Nah yang aku bilang tadi mas, aku kan kalo masuk kelas itu bawaannya ngantukan banget mas. Rasane pengen tidur aja. Ngebosenin dosennya ngejelasin materinya. Ya makannya itu si jadi susah konsen di kelas. Biasanya aku duduk ditengah tengah. Jadi kalo aku tidur gitu ngga keliatan dosen. (Sumber wawancara dengan Zaidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan uraian kutipan wawancara di atas, Zaidul merasa bosan ketika mendengarkan dosen menjelaskan materi. Dia juga mengatakan bahwa penyampaian materi oleh dosen membuatnya mudah mengantuk sehingga membuatnya susah berkonstrasi dalam mengikuti pelajaran. Dan Zaidul selalu memilih untuk duduk di barisan tengah agar ketika dia

tertidur di kelas, dosen tidak melihatnya. Kemudian, dampak yang tidak kalah mencengangkan yaitu hilangnya rasa peduli dengan pendidikan. Hal itu juga yang terjadi dengan Zaidul berikut.

Aku kalo ngga kasihan sama ibu dirumah udah males banget lah mas kuliah. Paling buat nyiasatin biar ngga kosong nilainya, aku kadang-kadang masuk kuliah. Sebenarnya buat dapet kerja juga ngga harus kuliah. Tapi ya mau gimana lagi, orang tua yang minta. (Sumber wawancara dengan Zaidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Dari kutipan wawancara di atas, Zaidul Akbar mencerminkan bahwa dirinya tidak peduli dengan dunia pendidikan. Dia melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan hanya demi menyenangkan hati ibunya. Kemudian untuk tetap menjaga daftar kehadirannya terisi, Zaidul tidak jarang juga untuk berangkat mengikuti perkuliahan. Karena bagi dia melanjutkan studi maupun tidak akan berakhir pada dunia kerja juga.

b. Informan Yanuar Fajar

Informan kedua yaitu Yanuar Fajar. Dampak penggunaan *game online* juga membuat dunia pendidikannya sedikit tergeser. Tidak jarang dia tidak mengikuti proses perkuliahan. Hal ini dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut.

Kalo bolos sering lah mas. Kebanyakan jadwalnya pagi, terus kalo malem aku suka begadang buat ngegame. Kadang abis subuh baru tidur aku mas. Terus kuliah masuk jam 7. Yaudah bablas aja tidur sampe jam 12. Abis itu bangun mandi terus balik ngegame. Kalo ada kuliah sore kadang masuk kadang ngga,

tergantung *gamenya* lagi ada event apa engga. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat dilihat bahwa Yanuar Fajar banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Sehingga tidak jarang juga dia harus tidur larut malam demi *game online* tersebut. Karena waktu tidurnya tidak cukup, sehingga ketika jadwal dia untuk mengikuti perkuliahan terlewatkan karena dia tertidur. Kemudian ketika dia bangun, Yanuar akan kembali bermain *game* sampai larut malam. Kebiasaan tersebut terus berulang hampir setiap malam. Lalu, dampak dari *game* PUBG yang dirasakan oleh Yanuar Fajar yaitu dia merasa kesulitan saat belajar kelompok dengan temannya. Hal ini bisa dilihat dari kutipan berikut.

Ya karna jarang kuliah juga si ya mas, jadi jarang juga ketemu temen-temen kampus. Pas kebagian ada tugas kelompok ya kaya orang ilang gitu. Tapi untung temen-temenku pada baik sih mas. Cuma akunya aja yang malesan. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020).

Berdasarkan uraian di atas, Yanuar Fajar merasa kesulitan ketika harus belajar kelompok dengan teman-temannya dikarenakan dirinya jarang mengikuti perkuliahan. Akan tetapi teman-teman Yanuar Fajar memiliki sikap yang baik terhadap dirinya, sehingga mereka mau membantu Yanuar. Selain merasa kesulitan ketika harus belajar kelompok dengan teman-temannya, Yanuar Fajar juga merasa tidak bisa konsentrasi dalam pelajaran

dikarenakan *game online* yang dia mainkan. Hal ini dapat dilihat dari uraian wawancara berikut.

Tidurnya ada berantakan mas. Jam tidurnya juga ngga banyak. Jadi pas kuliah kadang kadang aku suka ngantuk gitu. Pernah juga sampe aku ketiduran. Utung dosennya ngga lihat. Abi situ. Ngga tau deh abis bahas apaan hahaha. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Dari uraian di atas, Yanuar Fajar menyadari dikarenakan tidak teraturnya jam tidur membuat dirinya susah berkonsentrasi ketika mengikuti perkuliahan. Tidak jarang juga Yanuar Fajar tertidur di dalam kelas. Hal tersebut jelas membuat rugi Yanuar. Karena *game online* membuat perkuliahannya menjadi berantakan. Kemudian dampak yang memengaruhi Fajar Yanuar yaitu acuhnya terhadap pendidikan. Hal ini dapat dilihat dari kutipan wawancara berikut.

Kuliah buat aku Cuma formalitas lah mas, ini aja kuliah yang daftarin kakak aku mas. Aku terima beres aja. Soalnya tetangga aku pada kuliah, masa aku ngga kuliah kata ibu. Yaudah mau ngga mau ikutin aja kemauan ibuk buat kuliah. Kalo lagi mood ya berangkat, kalo ngga ya tinggal ngegame aja. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan wawancara di atas, bagi Yanuar Fajar, kuliah hanyalah formalitas. Karena dari awal pendaftaran kuliah, bukan Yanuar sendiri yang mendaftar, akan tetapi kakaknya. Kemudian untuk perkuliahan, Yanuar hanya mengikuti kemauan ibunya, dan Yanuar akan mengikuti perkuliahan apabila kondisi hatinya sedang merasa senang.

c. Informan Novi Anjayani

Selanjutnya informan ketiga yaitu Novi anjayani menjelaskan terkait dampak kecanduan *game* terhadap pendidikannya sebagai berikut:

Aku bukan tipe anak yang rajin banget kuliah kok mas, ya pernah lah sekali dua kali bolos kuliah. Kadang pas bangunnya kesiangan, kadang juga keasyikan ngegame jadi males bangun dari kasur hehehe. Tapi ya jarak dari satu bolos ke bolos yang lainnya jauh-jauh si mas. Buat back up nilai amanlah mas hehehe. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan Novi mengakui bahwa dirinya merupakan mahasiswi yang menjadi malas untuk kuliah dikarenakan keasyikan ngegame dan menjadi sering bolos untuk kuliah. Hanya saja informan tetap menjaga absensi kuliahnya agar nilainya tidak bermasalah. Lebih lanjut informan menjelaskan sebagai berikut:

Ngga susah si mas, aku gampang nangkep materi kok kalo pas kuliah, kalo ngga paham ya nanya ke temen gitu. Ngga sering juga aku ngerjain tugas kuliah bareng-bareng sama temen. *Game* jalan, belajar juga jalan. Biar seimbang gitu lah mas. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas informan mengutarakan bahwa tidak terjadi hambatan dengan kesulitan saat belajar walaupun jarang melakukan kerja kelompok atas tugas yang diberikan informan masih dapat mengimbangi antara kuliah dan belajar. Sementara itu untuk konsentrasi dalam belajar informan menjelaskan sebagai berikut

Ya yang kaya aku bilang tadi itu mas, aku orangnya gampang nangkep materi jadi ngga kebanyakan bingung gitu kalo kuliah. Kecuali kalo dosennya yang emang belibet ngejelasinya, baru aku ngga paham. Tapi sejauh ini si oke-oke ajalah mas. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Hasil wawancara di atas menjelaskan bahwa informan merasa memiliki karakter mudah untuk memahami materi kuliah sehingga tidak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi. Sedangkan terkait kepeduliannya terhadap perkuliahan informan menjelaskan sebagai berikut:

Aku kan yang minta sendiri kuliah sama orang tua aku mas, jadi ya aku harus tanggung jawab sama pilihanku. Ya walaupun nilai makul ngga harus bagus, seengganya jangan banyak bolos aja gitu mas. Kalo ngegame kan bisa dilanjut abis kuliah, atau pas lagi bosan aja ngga ada temen. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

d. Informan Gunawan Budiarto

Selanjutnya informan keempat menjelaskan terkait dampak kecanduan *game* terhadap pendidikannya sebagai berikut:

Kalo kuliah aku rada kacau mas hahaha. Jarang banget masuk sumpah. Males aja beneran. Ngga ngerti deh besok kayak gimana. Tapi ngga kuliah aja aku udah bisa dapet duit dari *game* kok, terus mikirnya aku ngapain kuliah lagi gitu. Toh pada akhirnya lulus kuliah buat kerja juga. Jadi ya aku prefer ke ngegame, mas, biar dapet duit. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Senada dengan informan lainnya, informan Gunawan menunjukkan gejala malas yang dirasakannya terkait pendidikan yang sedang ditempuh.

Hal ini berdampak pada tugas kelompok atau tugas-tugas yang harus diselesaikannya terkait pendidikannya. Seperti yang diungkapkan oleh informan terhadap kesulitan dalam menjalankan tugas kelompok sebagai berikut:

Ya jelas susah kalo ada tugas kelompok. Udah jarang banget masuk terus mana paham sama materi kuliah mas hahaha. Ya paling kalo ada tugas-tugas gitu, aku nebeng nama aja mas biar kelihatan ikut ngerjain, padahal si ngga hahaha. Tapi temen-temen udah paham sama aku si, jadi mereka ngga keberatan kalo aku Cuma nebeng nama. Paling nanti gentian aku ngebeliin mereka cemilan gitu. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Informan merasakan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok dikarenakan sudah jarang mengikuti perkuliahan. Sehingga informan merasa sudah tidak memahami materi kuliah yang seharusnya dihadapi. Selain itu pemakluman dari teman-teman kelompok informan yang merasa tidak keberatan jika informan tidak mengerjakan menjadi penguat gejala malas dalam kepribadian informan. Hal ini terus berdampak pada aktivitas akademik informan seperti mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut dapat dilihat dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

Ngga bisa aku tuh mas kalo disuruh belajar materi gitu. Suka pusing kepalanya mas. Makannya itu sih aku males kuliah. Bodoh aku orangnya mas. Tapi kalo buat ngegame jangan diraguin lagi mas hahaha. Cukup oke lah buat ngegame. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Informan yang merasa dirinya sulit untuk memahami materi perkuliahan dan merasa mudah pusing terhadap materi membuat dirinya menjadi lebih memilih untuk bermain *game* dibanding harus menjalani kewajibannya untuk kuliah. Bahkan informan merasa cuek dan tidak peduli terhadap kuliahnya. Seperti yang terlihat pada kutipan wawancara sebagai berikut:

Bodo amat lah mas kalo sama kuliah saya, yang penting ngegame saya lancer terus bisa dapet duit. Hidupku tak dedikasikan buat ngegame. Siapa tau besok bisa jadi *gamer* pro kan mas. Bisa tanding di internasional. Sekarang aku nekunin *game* aja sih mas. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

e. Informan Inggit Astuti

Informan selanjutnya adalah Inggit Astuti. Informan Inggit merasakan hal yang sama terhadap pendidikannya seperti informan informan lainnya. Seperti yang terlihat pada hasil wawancara sebagai berikut:

Pernah mas aku bolos kuliah gara-gara *game* hahaha. Kalo temen yang lain pada begadang nonton drakor, kalo aku begadang main *game*. Eh tau-tau kalo main *game* udah jam 3 aja. Yaudah bablas deh kuliahnya. Tapi bolosnya ngga sering banget lah. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Informan Inggit mengakui kalo dirinya pernah melakukan bolos kuliah karena begadang bermain *game*. Walaupun informan menjelaskan tidak

terlalu sering bolos kuliah, tapi informan bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game* hingga jam 3 pagi. Hanya saja berbeda dengan informan lainnya, informan Inggit merasa tidak kesulitan dalam mengikuti belajar kelompok dikarenakan hal sebagai berikut:

Kalo kerja sama temen ngerjain tugas gitu ngga pusing sih mas. Soalnya kan mereka yang mikir hahaha. Ya aku ngerjain atau ngasih ide sebisa aku aja mas. Ya kalo ide aku diterima ya sukur, kalo ngga ya ngga papa. Yang penting nama aku ditulis aja gitu mas hehehe. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Informan merasa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok karena merasa tidak memiliki tuntutan untuk menyelesaikan tugas kelompoknya. Hal ini dikarenakan biasanya teman sekelompok dari informan Inggit tidak mewajibkan informan untuk berkontribusi dalam tugas kelompok tersebut. Bagi informan yang terpenting adalah namanya tetap disertakan dalam kelompok tersebut. Selanjutnya dampak yang terlihat akibat kecanduan *game online* pada pendidikan yaitu sebagai berikut:

Kalo sulit sih ngga begitu ya mas, masih paham-paham dikiltlah kalo materi kuliah. Ya kalo ngga paham kan ya bisa nanya ama temen mas. Terus gara-gara main *game* kan ada Bahasa Inggrisnya ya, jadi bisa sekalian buat belajar gitu. Sambil

menyelam minum air hahahha. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan pengakuan informan di atas diketahui bahwa walau Informan merasa tidak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi akan tetapi informan tetap menghadapi kendala. Hanya saja dengan kegemarannya bermain *game*, informan menjadi lebih aktif dalam mempelajari bahasa inggris. Dampak terakhir yang terlihat dari tindakan kecanduan *game online* yaitu cuek atau ketidak pedulian, yaitu sebagai berikut:

Ya kalo soal pendidikan tetep prioitas buat aku mas, mau gimanapun juga sekarang semuanya harus punya pengetahuan yang banyak. Kalo ngga kan nanti bisa ketinggalan zaman mas. Tapi ya sekarang masih mencoba untuk tetep rajin kuliah walaupun main *game* tetep jalan. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Tabel 3. 2 Dampak *Game* PUBG terhadap Pendidikan Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak Terhadap Pendidikan	Informan				
	Zahidul Akbar	Yanuar Fajar	Novi Anjayani	Gunawan Budiarto	Inggit Astuti
Bolos Kuliah	√	√	√	√	√
kesulitan saat belajar berkelompok	√	√	–	√	–
sulit berkonsentrasi pada pelajaran	√	√	–	√	√
cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajiban kuliah	√	√	√	√	√

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

3. Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Keluarga dan Masyarakat Pada Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak ketiga dari maen *game online* atau PUBG yaitu terhadap keluarga dan masyarakat. Dimana hal ini dapat dilihat dari kurang memahami perasaan orang lain, bertindak kasar, malas beradaptasi serta melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

a. Informan Zahidul Akbar

Adapun dampak bermain *game* yang terhadap kurang memahami perasaan orang lain yang terjadi pada informan Zahidul Akbar dapat dilihat sebaga berikut:

Gini mas, aku kan orangnya ngga sensitifan ya, jadi kadang kalo ngomong ya sesuka hati aja. Ya menurut aku biasa aja, eh menurut yang lain kebangetan. Sama aku ya tak biarin ajalah, ya gimana lagi, aku orangnya gini. Pikiran orang mau gimana ya terserah mereka lah. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas dapat dilihat bahwa informan merasa dirinya tidak sensitif sejak dulu. Hal ini menyebabkan informan ngomong sesuka hati tanpa memikirkan perasaan orang lain, bahkan informan tidak peduli jika perkataannya terhadap orang lain di anggap merendahkan. Dampak selanjutnya yaitu bertindak kasar. Adapun hasil penelitian terhadap informan Zaidul sebagai berikut;

Walaupun aku kurang peka sama perasaan orang lain tapi aku ngga kasar orangnya. Selain ngga berani dan buat apa, takut dikroyok juga aku mas hahaha. Ngga tega lah sampe ngelakuin hal kayak gitu. Bahaya. Nanti urusannya sama polisi hahaha. Ya paling kadang ngomong kasar aja. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Menurut informan walau dirinya tidak peka dengan perasaan orang lain informan mengaku bahwa dirinya bukanlah orang yang kasar. Hal ini dikarenakan informan tidak berani untuk membuat keributan dan merasa tidak ada gunanya. Apalagi informan memiliki kekhawatiran jika berlaku kasar akan berdampak pada proses hukum. Dampak selanjutnya dalam keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari malas beradaptasi. Adapun hasil penelitian terhadap informan Zaidul sebagai berikut;

Pas awal masuk kuliah, aku bener-bener menyendiri terus. Bingung kalo kenalan sama orang mulainya dari mana. Suka kikuk. Jadinya temen temen yang lain yang dulu ngajal kenalan aku. Aku termasuk orang yang susah adaptasi dengan lingkungan baru. Dari dulu aja aku temennya itu-itu aja. Mau pergi pokoknya sama yang udah kenal lama aja. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan kerap menyendiri dan kebingungan jika ingin berkenalan dengan orang baru. Hal ini dikarenakan informan merasa tidak tahu cara berkenalan dengan orang-orang baru yang ada disekitarnya. Sehingga teman dari informan cenderung orang-orang lama yang sudah mengenal informan. Dampak terakhir terhadap keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari melawan

orang tuanya bila dilarang nuntuk bermain. Adapun hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

Ih kalo ngelawan orang tua mana berani mas. Ngga pernah aku mas. Kalo bisa nurut aja aku. Ya paling kalo disuruh berenti main *game*, ya tak jawab aja iya bentar lagi selesai bu. Ya abis itu udah lanjut main aja haahha. (Sumber wawancara dengan Zahidul Akbar pada 4 Januari 2020)

b. Informan Yanuar Fajar

Sama halnya dengan informan sebelumnya, Informan Yanuar Fajar juga menunjukkan dampak terhadap kurang memahami perasaan orang lain.

Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

aku orangnya ngga peka lah mas. Masa bodoh aja gitu sama hidup orang. Hidupku aja belum bener, ngapa pula mikirin orang lain hahhaha. Urus urusan masing-masing aja pokoknya. Yang penting jangan saling ganggu aja. Ya kalo aku main *game* selama ngga ngerugiin orang lain yaudah biarin ajalah (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan merasa tidak peduli dengan suatu hal yang bukan urusan pribadinya. Informan merasa dengan bermain *game* dirinya tidak merugikan orang lain sehingga informan tidak memperdulikan orang lain. Dampak selanjutnya yaitu bertindak kasar. Adapun hasil penelitian terhadap informan Yanuar sebagai berikut;

Kalo sampe kasar sama orang si ngga ya mas. Ngapain juga gelut sama orang mas, mati nanti hahaha. Lagian kalo ada yang suka nyindir-nyindir aku suka kebablasan main *game*, yaudah lah biarin aja. Anggep aja di sirik ngga bisa main *game online*

kaya aku. Biasalah netizen maha benar. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas dijelaskan bahwa dampak terhadap tindakan menjadi kasar tidak berdampak pada informan Yanuar hal ini dikarenakan informan menilai orang yang menggangu nya hanya iri pada apa yang dilakukannya. Dampak selanjutnya dalam keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari malas beradaptasi. Adapun hasil penelitian terhadap informan Yanuar sebagai berikut;

aku termasuk tipe orang yang lama kalo suruh adaptasi sama hal baru. Contohe *game* ini lah. Aku aja dulu pas baru main PUBG prosesnya lama. Terus ngga Cuma PUBG aja sih, sama orang-orang sekitar kadang juga males adaptasi lagi. Harus nanya ini itu lah. Ribet banget. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Menurut pengakuan informan Yanuar dirinya memang mengalami kesulitan beradaptasi dengan orang-orang sekitar. Hal ini telah terjadi sejak dulu. Dampak terakhir terhadap keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari melawan orang tuanya bila dilarang nuntuk bermain. Adapun hasil penelitian menunjukan sebagai berikut:

Pernah pas masih SMA jamannya mau ujian, anak-anak yang lain pada belajar, eh malah aku asyik main *game*. Ngga pagi ngga siang main *game* terus. Sampe pada akhirnya ibu ku marah banget gara-gara ngga mau belajar. Terus kita adu mulut gitu. Akhirnya aku pergi kerumah nenek buat ngehindarin ibu. (Sumber wawancara dengan Yanuar Fajar pada 4 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa orang tua nya pernah melarang dirinya bermain *game*. Saat dimarahi orangtuanya informan yanuar menunjukkan sikap tidak terima dengan hal itu dan terjadi adu mulut antara ibu dan informan.

c. Informan Novi Anjayani

Informan selanjutnya Novi juga menunjukkan dampak terhadap kurang memahami perasaan orang lain. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

ya gimana ya mas, mungkin karena beda orientasi atau kegemaran kali ya, jadi aku gak begitu paham maksud kurang memahami ini. Kalo aku sih jujur memang tidak terlalu memperdulikan lingkungan sekitar soalnya aku gak suka juga ikut campur urusan orang lain. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan menilai terdapat perbedaan antara dirinya dan orang lain. Informan merasa tidak perlu memperdulikan lingkungan sekitar karena informan tidak suka mencampuri urusan orang lain. Dampak selanjutnya yaitu bertindak kasar.

Adapun hasil penelitian terhadap informan Novi sebagai berikut;

Ya kali mas, cewe bisa main kasar hahah. Ngga mungkin gara-gara *game online* aku jadi kasar. Paling kalo pas main *game* terus tiba tiba kalah ya paling teriak teriak aja sih. Ngga yang sampe banting atau pukul benda gitu. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas dijelaskan bahwa untuk mengarah pada tindakan menjadi kasar tidak berdampak pada informan. Hanya saja jika kalah dalam bermain *game* informan memiliki kebiasaan untuk berteriak-teriak meluapkan kekesalnya. Dampak selanjutnya dalam keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari malas beradaptasi. Adapun hasil penelitian terhadap informan Novi sebagai berikut;

Aku paling sebel itu kalo harus beradaptasi lagi. Entah sama orang maupun lingkungan. Sebel aja harus ngejelasin satu demi satu gitu. Makanya kadang suka lama kalo akrab sama orang lain. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Menurut pengakuan informan dirinya tidak menyenangi melakukan adaptasi baru baik sama orang atau lingkungan. Hal ini dikarenakan informan merasa capai jika harus menjelaskan dan menceritakan sesuatu hal secara berulang. Dampak terakhir terhadap keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari melawan orang tuanya bila dilarang nuntut bermain. Adapun hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

Ya namanya orang tua kadang khawatir sama anak ya pantes ngelarang. Tapi aku ngga berani yang sampe kaya ngelawan gitu si. Ya paling kalo lagi diomelin, ngedumel aja akunya. Abis itu yaudah masuk kamar aja ngurung diri. (Sumber wawancara dengan Novi Anjayani pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa informan menyadari bahwa teguran atau amarah orang tua terhadapnya dikarenakan orang tua

khawatir dengan tindakanya yang terus bermain *game*. Hanya saja informan tidak berani kalo mau melawan orang tua. Informan memilih untuk berkeluh didalam hati sembari masuk kekamar tidurnya.

d. Informan Gunawan Budiarto

Selanjutnya yaitu informan Gunawan menunjukkan dampak terhadap kurang memahami perasaan orang lain. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

bisa jadi sih mas, mungkin karena kita lebih memilih *game* ya, kadang saya juga merasakan sih mas saat ada temen datang kekos terus ya aku nya sibuk maen *game*. Kadang dia ngobrol aku gak dengerin terus tau-tau udah pulang aja. (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan hasil wawancara di atas dipahami bahwa informan menyadari dampak yang terjadi pada dirinya akibat bermain *game online*. Dimana saat temannya mengunjungi dirinya ia kerap mengabaikan temannya yang sedang mengajak informan berbicara. Tak jarang teman informan memilih untuk langsung pulang. Dampak selanjutnya yaitu bertindak kasar. Adapun hasil penelitian terhadap informan Gunawan sebagai berikut;

Kasar dalam artian apa mas, kalo keorang lain sih ngga ya menurut saya kalo kesel karena *game* atau apa gitu ya paling suka berkata-kata kasar aja sih mas. Ngumpat atau apa gitu dan menurut saya lazim sih bagi seorang *gamer*. Liat aja sekrang di youtube *gamer* pada ngomong kaya gitu semua (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan informasi di atas diketahui bahwa perubahan yang dirasakan oleh informan dalam bermain *game online* suka berkata kasar dan menganggap hal itu merupakan hal yang lazim dilakukan karena banyak orang juga melakukan hal yang sama. Dampak selanjutnya dalam keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari malas beradaptasi. Adapun hasil penelitian terhadap informan Gunawan sebagai berikut;

Mungkin ya mas karena kita lebih banyak menghabiskan didunia maya jadi terasa canggung jika berinteraksi secara langsung dengan orang yang baru kita kenal (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

Menurut pengakuan informan dirinya merasa canggung untuk berinteraksi secara langsung dengan orang yang baru dikenal. Hal ini dikarenakan kebiasaan informan yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dibanding dunia nyata. Dampak terakhir terhadap keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari melawan orang tuanya bila dilarang nuntuk bermain. Adapun hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

iya sih mas, kalo dirumah pas lagi libur. ibu ya biasanya suka ngomel maen hape mulu. Kadang suka reflek pas lagi kalah gak sadar ngebantah atau balik marah ke orangtua (Sumber wawancara dengan Gunawan Budiarto pada 6 Januari 2020)

e. Informan Inggit Astuti

Selanjutnya yaitu informan Inggit Astuti, sama halnya dengan informan-informan lainnya. Informan Inggit juga menunjukkan dampak

terhadap kurang memahami perasaan orang lain. Hal ini dapat dilihat sebagai berikut:

Peka gak peka sih kalo saya mas, soalnya kadang gak ada hubungan juga ama kita kan. Kadang kita nyoba perasaan orang lain malah dikira kita yang sok peduli dan segala macam. mending ya fokus ngegame aja (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Berdasarkan hasil wawancara di atas informan menjelaskan bahwa peduli atau memahami orang lain bukanlah suatu hal yang penting dilakukan. Karena terkadang tindakan tersebut suka dinilai sebagai gangguan oleh orang lain. Dampak selanjutnya yaitu bertindak kasar.

Adapun hasil penelitian terhadap informan Inggit sebagai berikut;

ngga juga lah mas, itu saya rasa tergantung karakter masing-masing orangnya aja. Kalo emang orangnya kasar ya kasarnya aja sejauh ini gak ngerasa ada dampak seperti itu (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Informan menilai tidak ada dampak dari bermain *game* dengan perubahan dirinya yang menjadi kasar bagi terhadap keluar maupun terhadap masyarakat. Hal ini di anggap sebagai sifat seseorang dan tidak berkaitan dengan kecanduan bermain *game*. Dampak selanjutnya dalam keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari malas beradaptasi. Adapun hasil penelitian terhadap informan Inggit sebagai berikut;

iya sih kalo ini, mungkin karena terlalu senang sendiri jadi kalo ketemu orang gimana gitu ya mas. Soalnya perkara main *game*

terus kita kan udah terhibur terus jarang berinteraksi ya gitu deh jadinya (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Informan menjelaskan kesenangan dalam bermain *game* membuat dirinya menjadi jarang berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat sebagai bentuk kesulitan informan dalam beradaptasi. Dampak terakhir terhadap keluarga dan masyarakat dapat dilihat dari melawan orang tuanya bila dilarang nuntuk bermain. Adapun hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut:

nggaa banget kalo ini mas, gak mungkin. Gimana-gimana juga papa mama sayang sama inggit. Inggit gak mau kalo sampe marah-marah ke mereka mas. (Sumber wawancara dengan Inggit Astuti pada 6 Januari 2020)

Tabel 3. 3 Dampak *Game* PUBG terhadap Keluarga dan Masyarakat Mahasiswa di Yogyakarta

Dampak Terhadap Keluarga dan Masyarakat	Informan				
	Zahidul Akbar	Yanuar Fajar	Novi Anjayani	Gunawan Budiarto	Inggit Astuti
kurang memahami perasaan orang lain	√	√	√	√	√
bertindak kasar	–	–	–	√	–
malas beradaptasi	√	√	√	√	√
melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain	–	√	–	√	–

Sumber: Olahan Peneliti, 2020

B. Pembahasan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas manusia tersebut adalah permainan internet atau sering disebut dengan *game online*.

Sejumlah *game online* dalam permainannya menyuguhkan beberapa tindakan yang tidak pantas yang seharusnya tidak dikonsumsi oleh anak-anak. Misalnya dalam *game* PUBG, dengan mengusung tema action atau FPS (First Person Shoot) *game* ini menampilkan adegan-adegan perkelahian dengan menggunakan senjata seperti senapan, pisau, pistol, bahkan bom ataupun menggunakan tangan kosong. Tidak hanya itu, karakter dalam *game* PUBG juga menghadirkan seorang wanita yang juga turut berkelahi melawan musuh dengan berkostum minim menampilkan unsur sensualitas yang seharusnya tidak untuk ditonton anak-anak.

Menurut Rini (2011: 28) terdapat empat dampak permainan internet yakni terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan, keluarga dan masyarakat. Hanya saja dalam penelitian peneliti tidak menggunakan parameter atau indikator kesehatan sebagai kajian atau menjadi objek penelitian dikarenakan peneliti berpendapat hal tersebut berada diluar ranah komunikasi. Adapun dampak dari bermain *game online* dalam hal ini PUBG terhadap mahasiswa di Kota Yogyakarta antara lain:

1. Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Kepribadian Mahasiswa di Kota Yogyakarta

Salah satu dampak yang dapat dilihat dari bermain *game online* secara terus menerus dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dalam kepribadian seseorang (Rini, 2011: 28). Kepribadian adalah keseluruhan fikiran, perasaan tingkah laku, kesadaran dan ketidaksadaran. Kepribadian menjadi pembimbing bagi seseorang untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik (Alwisol, 2009:39). Perubahan kepribadian dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

a. Suka mencuri.

Banyak kasus yang terjadi dimana seseorang mencuri demi mendapatkan komputer yang diinginkan. Ada pula seseorang yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang jatah membeli buku pembelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli permainan internet terbaru. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dalam hal perubahan perilaku menjadi suka mencuri hal tersebut tidak terjadi pada informan Akbar. Hal ini dikarenakan informan masih memegang prinsip atau pembelajaran dari orang tua nya yang selalu melarang dirinya untuk tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya.

Sementara itu informan Yanuar menjelaskan tidak terjadi perubahan kepribadian yang dilihat dari tindakan suka mencuri akibat kecanduan *game online*. Informan masih berfikir tentang aib yang akan diterima orang tua jika

melakukan hal tersebut. Informan lebih memilih menjadi *free player* dibanding harus menjadi *cash player* dengan cara mencuri barang orang lain. *Free player* merupakan istilah bagi *gamer* yang tidak menggunakan uang dalam melakukan permainan. Sebaliknya *cash player* merupakan para *gamer* yang menggunakan uang untuk membeli item *game* dalam memainkan *game*.

Dampak yang ditimbulkan dari bermain *game* salah satunya adalah suka mencuri. Hal ini tidak terjadi pada informan Novi, karena secara ekonomi informan Novi merupakan dari kalangan ekonomi menengah ke atas. Bagi informan kebutuhan dalam bermain *game* masih tercukupi dengan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya.

Sedangkan informan Gunawan pernah melakukan beberapa kali pencurian yang tidak direncanakannya. Hal ini dijelaskan informan saat beberapa kali sedang keluar di keramaian publik ia mendapati orang yang lupa membawa barang berharganya berupa *handphone*. Bukan memanggil orang yang kelupaan membawa barang berharganya tersebut ia justru mendiamkannya dan kemudian mengambil barang tersebut.

Informan Inggit Astuti mengatakan bahwa *game online* tidak membuat dirinya mempunyai niat dan nyali untuk melakukan tindakan kriminal seperti mencuri untuk membiayai *gamenya*. Dia juga mengatakan bahwa orang tuanya akan menegur Inggit Astuti apabila kedapatan mencuri. Bagi Inggit Astuti, dia kan berbicara langsung kepada orang tuanya ketika membutuhkan uang untuk

keperluan pribadinya. Hal ini dikarenakan orang tuanya selalu menanamkan sikap jujur kepada siapapun sedari kecil.

Deviandri (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dampak negatif dari bermain *game online* berupa kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan serta pencurian. Hal ini merupakan suatu hal yang harus diwaspadai setiap orang tua dalam memberikan pengawasan terhadap anak-anaknya yang memiliki kebiasaan dalam bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa dalam perubahan sikap atau perilaku menjadi suka mencuri dari lima informan terdapat satu orang informan yang mengakui pernah melakukan tindakan pencurian walaupun hal tersebut dilakukan tidak sengaja. Sementara itu sebagian besar responden masih dapat menjaga norma atau perilakunya dikarenakan penanaman nilai-nilai yang diajarkan orang tua dalam berperilaku positif masih diingat. Selain kecukupan ekonomi dapat membuat sebagian besar informan tidak mengalami perubahan sikap menjadi suka mencuri.

b. Malas.

Akibat kecanduan bermain permainan internet, seseorang menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain permainan internet, seseorang akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan seseorang menjadi malas dalam segala segala hal.

Informan Akbar tidak memiliki kegiatan lain selama menempuh studi di Kota Yogyakarta selain dengan kuliah. Dalam menjalani kewajiban kuliahnya informan lebih sering hadir dibandingkan absen. Hanya saja untuk pengerjaan tugas, informan lebih sering dikerjakan oleh temannya.

Informan Yanuar menjelaskan mekanisme permainan PUBG secara waktu yang membutuhkan 30 menit untuk satu kali pertandingan. Informan dapat menghabiskan 10 pertandingan dalam satu waktu yang setara dengan 5 Jam. Hal ini membuat informan menjadi tidak melakukan hal lainnya yang berdampak tidak selesainya pekerjaan lainnya.

Informan Novi diketahui bahwa dengan bermain *game* dirinya menjadi malas melakukan aktifitas lainnya. Hal ini dikarenakan dengan bermain *game* dirinya dapat merasa senang tanpa harus melakukan aktifitas yang menuntutnya melakukan gerakan. Cukup dengan duduk atau sembari tiduran di kasur ia mendapatkan kesenangan. Dampak yang ditimbulkan selanjutnya dari kegemaran informan dalam bermain *game* PUBG yaitu kebiasaan untuk berbohong terhadap sesuatu.

Tindakan yang dilakukan oleh informan dilatarbelakangi keinginan informan mendapatkan barang tersebut kemudian ia jual. Hasil penjualan barang tersebut lalu ia gunakan untuk membeli voucher *game online*. Hal ini merupakan dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game* yaitu suka mencuri. Kejadian yang dinilai sebagai kesempatan bagi informan Gunawan

tanpa sadar merupakan tindakan pencurian terhadap barang yang bukan miliknya.

Dari pernyataan Inggit Astuti dalam wawancara yang dilakukan, dampak yang sangat berefek pada dirinya yaitu membuatnya menjadi orang yang pemalas. Hal tersebut dikarenakan banyaknya waktu yang dihabiskan oleh dia untuk bermain *game*, sehingga Inggit merasa lelah untuk melakukan hal yang lainnya. Dia hanya beristirahat memainkan *game* ketika dia lapar dan tidur. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dhamayantie (2020) yang menjelaskan bahwa *game online* berdampak pada perilaku mahasiswa diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas.

c. Suka berbohong.

Sikap seseorang yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain permainan internet. Seorang anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain permainan internet, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah), berbohong bahwa ia tadi masuk sekolah padahal membolos.

Perubahan kepribadian disebabkan bermain *game online* selanjutnya yaitu informan kerap berbohong kepada orang tua atau temannya dikarenakan keasyikan bermain *game*. Informan Akbar mencontohkan bentuk bohong yang kerap yang ia lakukan seperti mengaku ada kuliah pagi padahal ia masih tertidur karena begadang bermain *game* atau berbohong motor nya dipinjam

oleh penghuni kost lain saat ia telat harus kumpul bersama teman kuliahnya untuk mengerjakan tugas kelompok.

Informan Yanuar membantah kalo *game online* membuatnya menjadi suka berbohong. Akan tetapi, informan juga menjelaskan bahwa ia sering berbohong dikarenakan keasyikan dalam bermain *game* hingga lupa untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu hal. Secara tidak langsung informan menjelaskan bahwa kegemarannya bermain *game* membuat dirinya harus menutupi hal tersebut dengan membuat pernyataan bohong agar kelalaiannya dalam mengerjakan sesuatu dapat dimaklumi oleh orang lain. Selain itu dampak lainnya yang timbul akibat kecanduan dalam bermain *game online* yaitu kurang bergaul.

Informan Novi menjelaskan bahwa terkadang ia harus berbohong jika kesiangannya atau malas dalam mengikuti kuliah. Hal ini merupakan dampak dari kecanduannya dalam bermain *game online* sehingga jadwal atau aktifitas lainnya menjadi tidak menarik untuk dilakukannya.

Informan Gunawan di atas diketahui bahwa informan menyadari bahwa dirinya menjadi lebih sering berbohong khususnya terkait kegiatan kuliah karena sering kesiangannya disebabkan tidur kemalaman. Informan kerap meminta teman sekelasnya untuk mewakilkan absensi informan yang jelas hal ini merupakan sebuah tindakan yang tidak jujur. Bahkan saat ketahuan dan disuruh menghadap dosen mata kuliah pengampu, informan harus berbohong

lagi agar tidak dimarahi oleh dosen tertentu. Kecanduan terhadap *game online* membuat informan terus berbohong dan melakukan kebohongan lainnya.

Informan Inggit Astuti tidak jarang melakukan tindak kebohongan kepada orang tuanya. Kebohongan yang dilakukan oleh Inggit dikarenakan dia lebih memilih untuk memainkan *game online* dibandingkan harus mengikuti perkuliahan. Selain itu tidak jarang juga dia meminta temannya untuk mengisi daftar hadir di kampus ketika dia tidak masuk. Karena bagi dia bermain *game online* lebih mengasyikan dibanding mengikuti perkuliahan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwasanya game online PUBG berdampak negatif terhadap perilaku tidak jujur para responden. Keasyikan dalam bermain game membuat para responden menjadi sulit terlepas atau menghentikan diri dalam permainan. Hal senada juga terlihat dalam hasil penelitian yang dilakukan Akmal (2020:2) dimana Penyimpangan yang telah dilakukan siswa akibat dari bermain game online yaitu berlaku tidak jujur. Kebiasaan tidak jujur ini dilakukan siswa karena masih meminta uang jajan ke orang tua, sehingga jika siswa tidak jujur untuk mengatakan dengan secara langsung kepada orang tua untuk bermain game online, tentu orang tua akan sulit untuk memberikannya. Dengan alasan berbohong seperti itulah untuk siswa dapat bermain game online.

d. Kurang bergaul.

Akibat keseringan bermain permainan internet. Seseorang akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika seseorang kecanduan permainan internet, hingga pergaulan mereka hanya di permainan internet saja. Maka dari itu, pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.

Informan akbar masih bergaul dengan lingkungan luarnya seperti teman-teman kuliah. Informan Akbar tetap mengiyakan ajakan teman-teman saat ada tawaran untuk duduk atau berkumpul diluar. Hanya saja kebiasaan berkumpul masih di isi dengan kegiatan bermain *game* dikarenakan lingkungan pertemanan Akbar sendiri memang bermain *game*.

Informan yanuar menyatakan bahwa dampak kecanduan dari *game online* tidak membuat informan menjadi kurang bergaul. Hal ini dikarenakan lingkungan pertemanan informan juga memiliki kegemaran dalam bermain *game*. Sehingga informan merasakan lebih seru jika bermain bersama teman-teman secara langsung.

Informan Novi menceritakan pada dasarnya ia emang orang yang tidak suka bergaul, hal ini dilihat dari jumlah pertemanannya sejak SMP hingga SMA yang berteman dengan orang yang sama saja. Informan Novi merasa kesulitan berinteraksi dengan orang baru sehingga ia lebih memilih untuk berteman dengan beberapa orang saja. Hanya saja setelah memiliki kegemaran dalam bermain *game*, informan menjadi lebih jarang bergaul dengan teman-

temanya. Informan Novi merasa lebih menyenangkan dirumah daripada harus keluar bertemu orang-orang yang belum dikenalnya dengan baik.

Informan Gunawan Budiarto menyatakan bahwa Gunawan lebih memilih untuk berdiam diri di kamar memainkan *game* (PUBG) dibandingkan harus bersosialisasi dengan lingkungan sekitar atau teman-temannya. Hal itu dikarenakan Gunawan Budiarto merasa perbincangan yang dilakukan antara teman-teman dan dirinya tidak satu frekuensi. Oleh karena itu tidak jarang Gunawan Budiarto menolak untuk menerima ajakan teman-temannya.

Informan Inggit Astuti tidak memiliki banyak teman dikarenakan dia jarang bergaul dengan lingkungan sekitar. Selain itu, Inggit merasa dengan bergaul dengan teman-temannya, dia merasa tidak nyaman sehingga memilih untuk bermain *game* di kamarnya.

Permasalahan sosial yang dihadapi akibat dari intensitas bermain game PUBG yang dirasakan oleh para informan sesuai dengan hasil penelitian Masya dan Candra (2016:106) dimana *problem* atau masalah hubungan interpersonal merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja.

e. Menjadi agresif.

Kekerasan dalam permainan internet menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. Permainan internet tersebut tidak langsung

berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan, tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak masih anak-anak.

Perubahan kepribadian informan Akbar yang menjadi agresif dalam bertutur kata disebabkan kebiasaan yang dilakukan saat bermain *game online*. Informan menilai umpatan atau makian merupakan hal lazim diucapkan saat bermain *game*, walaupun informan menyadari orang tuanya tidak menyukai kata-kata tersebut.

Informan Yanuar menyadari bahwa setelah bermain *game* ia menjadi sering menggunakan kata-kata kasar untuk meluapkan kekesalannya dalam bermain *game*. Bahkan pada waktu-waktu tertentu saat kekesalan yang dirasakan memuncak tanpa sadar informan membanting *handphone* yang digunakan untuk bermain karena luapan amarah yang dirasakan informan.

Informan Novi bahwa kecanduannya terhadap *game online* tidak membuat kepribadiannya menjadi agresif seperti berkata kotor, bertindak kasar ataupun emosional dalam bermain *game* maupun menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan dalam kelompok *gamenya*, teman-teman informan bermain dengan santai tidak menggunakan kata-kata kotor dalam bermain seperti kebanyakan *gamer* lainnya yang suka menggunakan kata-kata kotor jika kesal dalam sebuah pertandingan.

Berdasarkan uraian pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perubahan sikap dari Gunawan Budiarto semenjak dia memainkan *game* PUBG. Hal ini dikarenakan Gunawan merasa kemampuannya di bidang

game sudah mumpuni sehingga dia akan selalu berusaha untuk berhasil dalam setiap tantangan yang terdapat di dalam *game*. Sikap tersebut berbanding terbalik dengan sebelum Gunawan Budiarto memainkan *game*.

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Musthafa (2015) yang menjelaskan bahwa *game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif.

2. Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Perkuliahan Mahasiswa di Kota Yogyakarta

Dampak selanjutnya yang dapat dilihat dari bermain *game online* secara terus menerus dapat dilihat dari perubahan yang terjadi dalam pendidikan seseorang (Rini, 2011: 30). Perubahan pendidikan dalam masa perkuliahan dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

a. Bolos Kuliah

Sering seseorang atau anak bolos sekolah dan pergi ke tempat permainan internet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak ketinggalan pelajaran. Banyak anak sepulang

sekolah dengan masih mengenakan seragam sekolahnya, langsung beramai-ramai mengunjungi warnet favoritnya untuk bermain permainan internet.

Zaidul Akbar dari hasil wawancara mengatakan dirinya tidak rajin untuk mengikuti perkuliahan karena dia merasa bosan serta selalu mengantuk di dalam kelas. Sehingga Zaidul memilih untuk tetap di kosnya bermain *game* PUBG. Kemudian untuk materi perkuliahan yang ia tinggalkan, ia akan meminjam catatan milik teman yang mengikuti perkuliahan dan menyalinnya.

Informan Yanuar Fajar banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Sehingga tidak jarang juga dia harus tidur larut malam demi *game online* tersebut. Karena waktu tidurnya tidak cukup, sehingga ketika jadwal dia untuk mengikuti perkuliahan terlewatkan karena dia tertidur. Kemudian ketika dia bangun, Yanuar akan kembali bermain *game* sampai larut malam. Kebiasaan tersebut terus berulang hampir setiap malam.

Informan Novi mengakui bahwa dirinya merupakan mahasiswi yang menjadi malas untuk kuliah dikarenakan keasyikan ngegame dan menjadi sering bolos untuk kuliah. Hanya saja informan tetap menjaga absensi kuliahnya agar nilainya tidak bermasalah.

Informan Gunawan menunjukkan gejala malas yang dirasakannya terkait pendidikan yang sedang ditempuh. Hal ini berdampak pada tugas kelompok atau tugas-tugas yang harus diselesaikannya terkait pendidikannya.

Informan Inggit mengakui kalo dirinya pernah melakukan bolos kuliah karena begadang bermain *game*. Walaupun informan menjelaskan tidak terlalu

sering bolos kuliah, tapi informan bisa menghabiskan waktu untuk bermain *game* hingga jam 3 pagi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dhamayantie (2020) yang menjelaskan bahwa *game online* berdampak pada perilaku mahasiswa diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari *game online* adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain.

b. Kesulitan saat belajar

Anak-anak yang bermain *game online* berdampak pada kesulitan dalam mengikuti pembelajaran baik disekolah maupun mengerjakan tugas kelompok atau individual. Hal ini terlihat dari data yang telah dikumpulkan dimana informan Zaidul mengakui dirinya tidak merasa nyaman ketika harus belajar kelompok karena ia merasa malas. Zaidul juga merasa dengan belajar kelompok membuatnya tidak bebas, serta teman-temannya merasa dirinya paling menguasai pateri tugas yang diberikan oleh dosen. Selain itu, dikarenakan Zaidul jarang mengikuti perkuliahan, dia merasa tidak paham dengan tugas yang diberikan oleh dosen. Tidak hanya kesulitan dalam belajar kelompok, Zaidul juga merasa susah berkonsentrasi dalam pelajaran.

Informan Yanuar Fajar merasa kesulitan ketika harus belajar kelompok dengan teman-temannya dikarenakan dirinya jarang mengikuti perkuliahan.

Akan tetapi teman-teman Yanuar Fajar memiliki sikap yang baik terhadap dirinya, sehingga mereka mau membantu Yanuar.

Informan Novi mengutarakan bahwa tidak terjadi hambatan dengan kesulitan saat belajar walaupun jarang melakukan kerja kelompok atas tugas yang diberikan informan masih dapat mengimbangi antara kuliah dan belajar. Sementara itu informan gunawan merasakan kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok dikarenakan sudah jarang mengikuti perkuliahan. Sehingga informan merasa sudah tidak memahami materi kuliah yang seharusnya dihadapi. Selain itu pemakluman dari teman-teman kelompok informan yang merasa tidak keberatan jika informan tidak mengerjakan menjadi penguat gejala malas dalam kepribadian informan. Hal ini terus berdampak pada aktivitas akademik informan seperti mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Informan Inggit merasa tidak mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok karena merasa tidak memiliki tuntutan untuk menyelesaikan tugas kelompoknya. Hal ini dikarenakan biasanya teman sekelompok dari informan Inggit tidak mewajibkan informan untuk berkontribusi dalam tugas kelompok tersebut. Bagi informan yang terpenting adalah namanya tetap disertakan dalam kelompok tersebut.

Diketahui bahwa sebagian besar responden mengalami kesulitan dalam belajar saat mengikuti kegiatan pendidikan baik di dalam kelas maupun saat mengerjakan tugas individual dan kelompok. Hal ini dikarenakan karena

kegiatan bermain game online dalam hal ini PUBG yang dilakukan pada malam hari hingga dini hari membuat para responden mengalami kekurangan waktu tidur. Seperti yang dijelaskan Rini (2018:28) Anak-anak terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya di sekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok di sekolah. Hal senada juga diungkapkan oleh Nurlaela (2017: 98) menjelaskan bahwa game online berdampak negatif yaitu menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.

c. Kesulitan berkonsentrasi

Anak yang kecanduan permainan internet akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah karena pikirannya menjadi terus menerus tertuju pada permainan internet yang sedang ia mainkan.

Informan Akbar merasa bosan ketika mendengarkan dosen menjelaskan materi. Dia juga mengatakan bahwa penyampaian materi oleh dosen membuatnya mudah mengantuk sehingga membuatnya susah berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran. Dan Akbar selalu memilih untuk duduk di barisan tengah agar ketika dia tertidur di kelas, dosen tidak melihatnya.

Informan Yanuar Fajar menyadari dikarenakan tidak teraturinya jam tidur membuat dirinya susah berkonsentrasi ketika mengikuti perkuliahan. Tidak jarang juga Yanuar Fajar tertidur di dalam kelas. Hal tersebut jelas membuat rugi Yanuar. Karena *game online* membuat perkuliahannya menjadi berantakan. Sedangkan informan Novi merasa memiliki karakter mudah untuk memahami materi kuliah sehingga tidak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi.

Informan Gunawan yang merasa dirinya sulit untuk memahami materi perkuliahan dan merasa mudah pusing terhadap materi membuat dirinya menjadi lebih memilih untuk bermain *game* dibanding harus menjalani kewajibannya untuk kuliah. Informan Inggit merasa tidak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi akan tetapi informan tetap menghadapi kendala. Hanya saja dengan kegemarannya bermain *game*, informan menjadi lebih aktif dalam mempelajari bahasa inggris.

Fauziah (2013) menjelaskan dalam hasil penelitiannya bahwa Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *Game Online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini.

d. Acuh atau kurangnya kepedulian terhadap kewajiban kuliah

Anak-anak yang kecanduan permainan internetakan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap Prnya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya.

Informan Zaidul Akbar mencerminkan bahwa dirinya tidak peduli dengan dunia pendidikan. Dia melanjutkan pendidikan ke jenjang perkuliahan hanya demi menyenangkan hati ibunya. Kemudian untuk tetap menjaga daftar kehadirannya terisi, Zaidul tidak jarang juga untuk berangkat mengikuti perkuliahan. Karena bagi dia melanjutkan studi maupun tidak akan berakhir pada dunia kerja juga.

Bagi informan Yanuar Fajar, kuliah hanyalah formalitas. Karena dari awal pendaftaran kuliah, bukan Yanuar sendiri yang mendaftar, akan tetapi kakaknya. Kemudian untuk perkuliahan, Yanuar hanya mengikuti kemauan ibunya, dan Yanuar akan mengikuti perkuliahan apabila kondisi hatinya sedang merasa senang.

Informan Novi merasa masih memprioritaskan kuliah sebagai kewajiban yang harus diselesaikan. Sehingga dirinya berusaha semaksimal mungkin untuk mempertanggungjawabkan hal tersebut. Sementara itu informan Gunawan merasa tidak eduli terhadap pendidikannya. hal ini dikarenakan informan merasa *game* lebih menyenangkan dibanding kuliahnya. Sama halnya dengan informan Novi, informan Inggit merasa pendidikan

merupakan prioritas utama dalam kehidupannya walaupun dirinya mencoba untuk dapat berprestasi dalam bermain *game*.

3. Pengaruh *Game Online* PUBG Terhadap Keluarga dan Masyarakat Mahasiswa di Kota Yogyakarta

Dampak selanjutnya yang dapat dilihat dari bermain *game online* secara terus menerus dapat dilihat dari perubahan yang terjadi terhadap perilaku dalam keluarga dan Masyarakat seseorang (Rini, 2011: 30). Perubahan terjadi terhadap perilaku dalam keluarga dan Masyarakat dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:

- a. Sering bermain permainan internet membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain

Gemar bermain permainan internet menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap ditemukan saat anak-anak sedang bermain permainan internet. Jika hal ini dibiarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar seperti itu terhadap anak-anak yang lain di dalam keluarga atau masyarakat sekitar.

Informan Akbar merasa dirinya tidak sensitif sejak dulu. Hal ini menyebabkan informan ngomong sesuka hati tanpa memikirkan perasaan orang lain, bahkan informan tidak peduli jika perkataannya terhadap orang lain dianggap merendahkan. Menurut informan walau dirinya tidak peka dengan perasaan orang lain informan mengaku bahwa dirinya bukanlah orang yang

kasar. Hal ini dikarenakan informan tidak berani untuk membuat keributan dan merasa tidak ada gunanya. Apalagi informan memiliki kekhawatiran jika berlaku kasar akan berdampak pada proses hukum.

Informan Yanuar merasa tidak peduli dengan suatu hal yang bukan urusan pribadinya. Informan merasa dengan bermain *game* dirinya tidak merugikan orang lain sehingga informan tidak memperdulikan orang lain. Sedangkan informan Novi menilai terdapat perbedaan antara dirinya dan orang lain. Informan merasa tidak perlu memperdulikan lingkungan sekitar karena informan tidak suka mencampuri urusan orang lain.

Informan Gunawan menyadari dampak yang terjadi pada dirinya akibat bermain *game online*. Dimana saat temannya mengunjungi dirinya ia kerap mengabaikan temannya yang sedang mengajak informan berbicara. Tak jarang teman informan memilih untuk langsung pulang. Informan Inggit menjelaskan bahwa peduli atau memahami orang lain bukanlah suatu hal yang penting dilakukan. Karena terkadang tindakan tersebut suka dinilai sebagai gangguan oleh orang lain.

Hasil penelitian menunjukkan mayoritas responden merasa tidak perlu memikirkan orang lain dikarenakan para informan menilai semua orang memiliki keinginan dan sifat yang berbeda-beda sehingga hal ini tidak perlu terlalu dipikirkan. Hal senada juga diungkapkan Nuerlaela (2017:98) yang menyatakan bahwa game online membuat seseorang menjadi terisolir dengan

lingkungan sekitar. Hal ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

b. Malas Beradaptasi

Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer untuk bermain permainan internet. Informan Akbar kerap menyendiri dan kebingungan jika ingin berkenalan dengan orang baru. Hal ini dikarenakan informan merasa tidak tahu cara berkenalan dengan orang-orang baru yang ada disekitarnya. Sehingga teman dari informan cenderung orang-orang lama yang sudah mengenal informan. Informan Yanuar dirinya memang mengalami kesulitan beradaptasi dengan orang-orang sekitar. Hal ini telah terjadi sejak dulu. Berdasarkan informasi di atas dijelaskan bahwa dampak terhadap tindakan menjadi kasar tidak berdampak pada informan Yanuar hal ini dikarenakan informan menilai orang yang menggangu nya hanya iri pada apa yang dilakukannya.

Informan novi menjelaskan dirinya tidak menyenangi melakukan adaptasi baru baik sama orang atau lingkungan. Hal ini dikarenakan informan merasa capai jika harus menjelaskan dan menceritakan sesuatu hal secara berulang. Sedangkan informan gunawan menyatakan dirinya merasa canggung untuk berinteraksi secara langsung dengan orang yang baru dikenal. Hal ini dikarenakan kebiasaan informan yang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dibanding dunia nyata. Informan

Inggit menjelaskan kesenangan dalam bermain *game* membuat dirinya menjadi jarang berinteraksi dengan orang lain. Hal ini dapat dilihat sebagai bentuk kesulitan informan dalam beradaptasi.

Seperti halnya hasil penelitian Fauziah (2013) *Game Online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *Game Online* Membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *Game Online*. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

c. Bertindak Kasar

Anak-anak yang gemar bermain permainan internet umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk bermain. Anak-anak yang sudah terpengaruh dengan permainan internet agar bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya atau pun adiknya yang lebih kecil. Menurut informan Akbar tidak berani melawan orang tua walaupun dirinya diminta untuk menghentikan permainan *gamenya*. Sedangkan informan Yanuar mengutarakan bahwa untuk mengarah pada tindakan menjadi kasar tidak berdampak pada informan. Hanya saja jika kalah dalam bermain *game* informan memiliki kebiasaan untuk berteriak-teriak meluapkan kekesalnya.

Sementara itu informan novi menilai perubahan yang dirasakan oleh informan dalam bermain *game online* suka berkata kasar dan menganggap hal

itu merupakan hal yang lazim dilakukan karena banyak orang juga melakukan hal yang sama. Informan Gunawan menilai tidak ada dampak dari bermain *game* dengan perubahan dirinya yang menjadi kasar bagi terhadap keluarga maupun terhadap masyarakat. Hal ini di anggap sebagai sifat seseorang dan tidak berkaitan dengan kecanduan bermain *game*.

Fasya, dkk (2017) menjelaskan bahwa *game online* yang bertemakan kekerasan secara tidak langsung membuat anak-anak dan remaja meniru apa yang mereka lihat ketika bermain *game online*. Orang tua sebaiknya mengontrol anak mereka yang masih remaja. Jangan terlalu membebaskan anak untuk bermain *game online*.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diambil kesimpulan dari lima orang responden mahasiswa dan mahasiswi yang memiliki kegemaran bermain *game* PUBG.

Dampak perubahan terhadap kepribadian para mahasiswa dan mahasiswi menjadi suka berbohong dan malas dalam melakukan aktivitas lainnya. Sementara itu terhadap perubahan kepribadian menjadi suka mencuri hanya satu informan saja yang melakukan hal tersebut. Perubahan kepribadian kurang bergaul dan menjadi agresif terdapat tiga orang responden mengalami perubahan tersebut.

Dampak perubahan terhadap pendidikan mahasiswa dan mahasiswi ditinjau dari tingkat masuk kuliah semua responden menjadi kerap melakukan bolos kuliah, tiga orang responden mengalami kesulitan belajar, empat orang responden menjadi cuek, acuh dan kurang peduli terhadap kewajiban kuliah.

Dampak perubahan perilaku dalam bermain *game* PUBG terhadap keluarga dan masyarakat ditinjau dari perasaan empati atau memahami perasaan orang lain menunjukkan bahwa semua responden kurang memahami perasaan orang lain, satu orang responden menjadi kasar, semua responden malas untuk beradaptasi dan dua orang responden mengaku melawan orang tua saat dilarang bermain *game* tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh atau dampak *game* PUBG terhadap perilaku mahasiswa di Kota Yogyakarta, terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan sebagai bahan perbaikan yang membangun. Adapun beberapa saran tersebut antara lain.

1. Bagi Mahasiswa Penggemar *Game* PUBG
 - a. Mahasiswa yang memiliki kegemaran bermain *game* PUBH agar dapat membuat batasan waktu dalam bermain *game* sehingga dapat melakukan aktivitas lainnya.
 - b. Mahasiswa dan mahasiswi yang gemar bermain PUBG agar dapat mengikuti aktivitas sosial lainnya untuk menumbuhkan atau meningkatkan nilai moral pada kepribadian.
2. Bagi Orang tua
 - a. Orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap aktivitas anak dan memberikan arahan agar anak-anak mereka tidak melewati batasan dalam bermain *game online* dengan waktu yang berlebihan
 - b. Orang tua perlu membangun komunikasi yang baik agar anak tidak melawan saat diberi nasehat atau arahan.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan konsep yang berbeda dengan penelitian yang sudah ada, misalnya

meneliti tentang motif yang menyebabkan seorang mahasiswa menghabiskan waktu dalam bermain *game*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

- Abu, Ahmadi. 2007. Psikologi Sosial. PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Alwisol. 2009. Psikologi Kepribadian. Malang: UMM Press
- Bagong Suyanto dan J. Dwi Narwoko. 2007. *Sosiologi Teks Pengantar & Terapan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Kriyantono, Rachmat. 2010. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Moleong, Lexy J. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya
- Nasrullah, Rulli, 2014. *Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana
- Rini, A. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak. Jakarta. Pustaka Mina
- Salim, Agus. 2006. *Teori & Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Suciati, 2017. *Teori Komunikasi dalam Multi Perspektif*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta
- Suciati, 2019. *Psikologi Komunikasi Sebuah Tinjauan Teoritis dan Perspektif Islam*. Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta
- Sugiyono, 2015. *Metode Peneletian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal dan Skripsi:

- Akbar, Hairil. 2020. Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement & Emergence Journal*. Vol. 1 No. 2.
- Aprilianto, Fakhruddin, dan Syahindra. 2020. Dampak Game Online Terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa* Vol. 1 No. 1
- Darwadi, M., S. 2017. Media Baru sebagai Informasi Budaya Global. *Jurnal Komunikator*. Vol. 9 No.1

- Dhamayanthie, Indah. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi dan Sains*. Vol. 4 No. 1 hlm 13-15
- Deviandri. 2012. *Dampak bermain game online di Kelurahan Gunung Padang Kota Padang*. Padang: Skripsi
- Fasya, dkk. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*. Vol. 1 No. 2 hlm 127-134
- Fauziah, Utin. Hairida. dan Melati, H.A. 2013. *Peningkatan Efektifitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi True or False Berbantuan Media Flash*.
- Ismail, Kukuh Azhari. 2016. *Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi Di Kota Malang*. Malang: Skripsi.
- Maysa dan Candra. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Musthafa, A., Erfan. 2015. Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. Semarang: Universitas Diponegoro
- Nurlaela. 2017. Dampak Gae Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*. Vol 4. No. 1
- Nurul, I., Akmal. 2020. Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*. Vol. 3 No.1
- Ramadhani, A. 2013. *Hubungan motif bermain game online dengan perilaku agresivitas remaja awal (studi kasus diwarnet zerowings candela dan mutat)*. Samarinda: Skripsi
- Setianingsih, Ayu. 2018. *Game Online dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung*. Lampung: Skripsi.

Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. JOM. FISIP Vol.4 No.1 hlm 1-13

Sumber Internet:

<https://PUBGmobile.gcube.id/PUBG-mobile-raih-penghargaan-dari-google-play-awards-2018/>

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/3901468/kecanduan-gim-online-wanita-ini-rela-suapi-putranya-di-warnet>

<https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>

<https://www.suara.com/lifestyle/2019/09/05/112722/kecanduan-main-PUBG-remaja-di-india-terserang-stroke>

<https://informatika.unida.gontor.ac.id/2019/04/23/sejarah-singkat-perkembangan-game/>

<https://www.ekrut.com/media/PUBG-vs-mobile-legends-mana-yang-lebih-diminati>

<https://plus.kapanlagi.com/jangan-main-doang-kenali-juga-sejarah-perkembangan-game-online-be0e04.html>

<https://kumparan.com/kumparantech/kata-ilmuwan-soal-kekerasan-di-pubg-dan-pemblokiran-di-berbagai-negara-1qtiORJ8Q1u/full>

LAMPIRAN

Lampiran Daftar Wawancara

1. Menghabiskan waktu untuk bermain PUBG.
 - a. Sejak kapan dan dimana kamu bermain PUBG?
 - b. Berapa lama kamu menghabiskan waktu bermain PUBG per hari?
2. Mengembangkan kebiasaan bermainnya.
 - a. Coba ceritakan cara kamu bermain PUBG?
 - b. Bagaimana sikap kamu apabila kamu bosan dengan permainan yang kamu mainkan?
3. Mendapatkan kesenangan saat bermain permainan PUBG
 - a. Bagaimana perasaan kamu saat bermain permainan PUBG?
 - b. Coba ceritakan sejauh mana kamu menikmati bermain permainan PUBG!
4. Tidak peduli dengan kehidupan diluar dirinya sendiri
 - a. Coba ceritakan hubungan kamu dengan orang tua dan apakah orang tua kamu mengetahui tentang kegemaran kamu bermain permainan PUBG?
 - b. Bagaimanakah sikap kamu apabila orang tua melarang untuk bermain permainan PUBG?
 - c. Coba ceritakan hubungan kamu dengan teman-teman dan apakah teman-teman kamu mengetahui tentang kegemaran kamu bermain permainan PUBG?
 - d. Bagaimana kamu mengatur management waktu antara belajar dengan bermain permainan PUBG, membantu orang tua dengan bermain

permainan PUBG, bersosialisasi di lingkungan dengan bermain permainan
PUBG?

5. Merasa marah, tegang, atau depresi ketika PUBG tidak bisa diakses.
 - a. Bagaimana perasaan kamu ketika jaringan PUBG yang kamu pakai tidak lancar?
 - b. Coba ceritakan apa yang akan kamu lakukan dengan keadaan tersebut?
6. Munculnya sebuah kebutuhan konstan untuk meningkatkan waktu yang dihabiskan
 - a. Apakah kamu pernah merasakan rasa ingin terus-menerus ketika bermain permainan PUBG? Bagaimana kamu mengatasinya?
 - b. Coba ceritakan bagaimana sikap kamu apabila dalam waktu bersamaan saat kamu sedang asyik bermain permainan PUBG, kamu teringat akan kegiatan lain yang wajib dilakukan?
7. Rendahnya prestasi.
 - a. Bagaimana prestasi akademik anda?
 - b. Coba ceritakan bagaimana nilai nilai anda sebelum dan sesudah?
8. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat
 - a. Coba ceritakan bagaimana sikap orang tua dan saudara kandung kepada kamu kalau kamu misalnya terlalu lama bermain!
 - b. Coba ceritakan sikap teman-teman kamu terhadap kamu selama ini!
9. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain permainan PUBG

- a. Bagaimana pendapat kamu terhadap orang-orang yang rela melakukan tindakan kriminal hanya agar bisa bermain permainan PUBG?
- b. Misalkan diatas meja ada uang yang bukan milik kamu, sedangkan dilain sisi kamu tidak mempunyai uang untuk bermain permainan PUBG, apa yang akan kamu lakukan?

10. . Strees atau depresi.

- a. Bagaimana keadaan mood/emosional kamu setiap hari?
- b. Bagaimana cara kamu mengatasi mood/emosional kurang baik atau saat kamu mengalami masalah?

11. Kurang control

- a. Coba ceritakan fasilitas apa saja yang telah diberikan orang tua kepada kamu?
- b. Apakah fasilitas yang diberikan orang tua mendukung kamu belajar atau malah mendukung kamu dalam bermain permainan PUBG?

12. Kurang kegiatan.

- a. Coba ceritakan kegiatan kamu sehari-hari selain kuliah?
- b. Bagaimana cara kamu mengisi waktu luang?

13. Lingkungan

- a. Coba ceritakan kapan kamu berkumpul dengan teman yang mempunyai kegemaran sama yakni bermain permainan PUBG?
- b. Dimanakah tempat kamu berkumpul dengan teman yang mempunyai kegemaran sama yakni bermain PUBG?

14. Pola asuh

- a. Coba ceritakan bagaimana orang tua mengasuh kamu selama ini?
- b. Menurut kamu, apakah orang tua terlalu memanjakan kamu?
- c. Coba ceritakan adakah keinginan kamu terhadap orang tua yang belum terpenuhi!

Lampiran Transkrip Wawancara

Data Informan :

Nama : Zahidul Akbar

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Umur : 23 Tahun

Q : selama main PUBG Mobile pernah ngga kamu sampe mencuri untuk beli sesuatu untuk menuhin kebutuhan main game kamu ?

A : kalo mencuri untuk memenuhin hasrat sih sukurnya belum pernah mas. Itu saya dari kecil udah diajarin di keluarga, jangankan mengambil barang orang lain buat makan jajanan dirumah orang aja saya sering diomelin sama orang tua saya

Q : kegiatan lain terganggu ngga? Jadi malas misalnya karena main PUBG Mobile terus?

A : kalo malas sih bingung juga mas, soalnya saya juga kegiatannya cuma kuliah kan, kalo kuliah sih masih jarang lah kalo saya untuk ngga berangkat. tapi kalo tugas iya sering minta temen buat ngerjain

Q : pernah ngga bohong karena main game ?

A : kalo bohong beberapa kali iya mas gara-gara maen *game*, misalnya karena bangun kesiangan jadi saya kalo pagi ditelpon orang tua bilangnya ada kelas pagi. terus juga biasanya kalo mau tugas kelompok saya biasanya datang telat alesan motor dipinjem orang kos. Biasanya kaya gitu mas.

Q : setiap hari kegiatan kamu selain main game kuliah juga, pernah ngga ada kegiatan di luar ?

A : sehari-hari ya emang lebih banyak dikost aja saya mas. Tapi kalo temen sih ngajak nongkrong saya masih gabung mas walau ujung-ujungnya maen *game*. Sekarang temen-temen sih banyaknya begitu mas. Nongkrong dimana terus ujung-ujungnya ya maen *game*

Q : pernah keluar kata-kata kasar dari mulut gara-gara game ?

A : iya sih mas, kadang saya jadi suka berkata kasar seperti anjing, brengsek, kampret ya biasakan *gamer* ngomong gitu mas. Padahal dulu gak pernah, bisa ditampar sama orang tua mas. Kalo sekarang kayanya enteng banget ngomong seperti itu.

Q : pengaruh ngga sama kuliah karena main game ?

A : Ya kalo kuliah aku kurang rajin lah mas. Banyak bolosnya daripada masuknya hahaha. Kalo kuliah mesti ngantuk bangetlah di kelas. Ngga paham juga sama materinya. Paling ya nanti nanya-nanya temen aja sih materi kuliahnya. Ngga

tau ya mas, aku lebih enak ngegame gitu. Bisa tahan lama matanya, tapi kalo udah disuruh kuliah tu langsung ngantuk banget gitu

Q : kalau misalnya ada tugas kuliah yang kelompokan gitu, menurut kamu bagaimana ?

A : Kalo semisal ada tugas kelompok gitu sebenarnya males banget mas. Ribet ajalah. Maunya pada menang sendiri, pada ngerasa paling jago gitu. Bikin pusing pokoknya. Makannya aku ngga suka mas. Ditambah lagi aku kan jarang kuliah, jadi ya ngga paham gitu sih mas

Q : kamu kalau kuliah di kelas fokus ngga ?

A : Nah yang aku bilang tadi mas, aku kan kalo masuk kelas itu bawaannya ngantukan banget mas. Rasane pengen tidur aja. Ngebosenin dosennya ngejelasin materinya. Ya makannya itu si jadi susah konsen di kelas. Biasanya aku duduk ditengah tengah. Jadi kalo aku tidur gitu ngga keliatan dosen.

Q : kamu mikir ngga sama kuliah ?

A : Aku kalo ngga kasihan sama ibu dirumah udah males banget lah mas kuliah. Paling buat nyiasatin biar ngga kosong nilainya, aku kadang-kadang masuk kuliah. Sebenarnya buat dapet kerja juga ngga harus kuliah. Tapi ya mau gimana lagi, orang tua yang minta

Q : pernah ngga di lingkungan kampus atau keluarga gitu diomongin, diomel, atau dicemoohin gara-gara main game ?

A : Gini mas, aku kan orangnya ngga sensitifan ya, jadi kadang kalo ngomong ya sesuka hati aja. Ya menurut aku biasa aja, eh menurut yang lain kebangetan. Sama aku ya tak biarin ajalah, ya gimana lagi, aku orangnya gini. Pikiran orang mau gimana ya terserah mereka lah.

Q : pernah ngga ngerasa jadi anti sosial atau temprament gitu karena stres gara-gara game ?

A : Walaupun aku kurang peka sama perasaan orang lain tapi aku ngga kasar orangnya. Selain ngga berani dan buat apa, takut dikroyok juga aku mas hahaha. Ngga tega lah sampe ngelakuin hal kayak gitu. Bahaya. Nanti urusannya sama polisi hahaha. Ya paling kadang ngomong kasar aja.

Q : selama kamu kuliah terus jadi gamers punya banyak teman ngga atau cari teman baru misalnya ?

A : Pas awal masuk kuliah, aku bener-bener menyendiri terus. Bingung kalo kenalan sama orang mulainya dari mana. Suka kikuk. Jadinya temen temen yang lain yang dulu ngajal kenalan aku. Aku termasuk orang yang susah adaptasi dengan lingkungan baru. Dari dulu aja aku temennya itu-itu aja. Mau pergi pokoknya sama yang udah kenal lama aja.

Q : pas lagi main game pernah ngga ditegur orang tua terus kamunya nyolot ?

A : Ih kalo ngelawan orang tua mana berani mas. Ngga pernah aku mas. Kalo bisa nurut aja aku. Ya paling kalo disuruh berenti main *game*, ya tak jawab aja iya bentar lagi selesai bu. Ya abis itu udah lanjut main aja haahha.

Data Informan :

Nama : Yanuar Fajar

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Umur : 21 Tahun

Q : selama main game pernah ngga kamu sampe mencuri untuk beli sesuatu untuk menuhin kebutuhan main game kamu ?

A : Duh kalo mencuri ngga pernah saya mas, sebutuh-butuhnya uang buat ngegame saya lebih baik tidak beli apa-apa atau free player aja daripada cash player tapi malah nyuri. Kasihan orangtua mas kalo kejadian apa-apa sama saya

Q : pengaruh ngga sama aktivitas lain jadi malas karena suka ngegame terus ?

A : malas ya mas, kalo itu iya sih mas. malas untuk mengerjakan hal lainnya. Coba bayangin aja mas, sekali maen itu paling ngga 30 menit satu match. Sehari bisa sampe 10 match sekali maen udah 5 jam sendiri, gak kerasa mas kalo lagi enak main gitu

Q : pernah ngga bohong karena game ?

A : untuk berbohong sejujurnya kalo dikarenakan *game* saya rasa tidak ya mas, soalnya semua orang saya kira pernah berbohong. Cuma memang kadang kalo kesiangn atau tidak melakukan sesuatu karena keasyikan main *game* terus

berbohong yang juga sering mas. Soalnya kalo kita ngomong apa adanya ya bisa bikin marah orang tho mas.

Q : pernah ngga gara-gara game jadi gak interaksi sama orang lain ?

A : Ngga mas kalo saya masih sering buat kumpul ama teman-teman lain. Soalnya kita juga kadang suka mabar mas. Malah lebih seru kalo mabar bareng temen-temen daripada sendirian

Q : pernah ngga kamu jadi agresif atau temprament gara-gara game ?

A : Agresif disini ngomong kata-kata kotor gitu sih mas, sama biasanya kalo udah kepalang suka banting hape. apalagi pas lagi mau chicken diner eh malah koneksi nya ngadat kadang gak sadar hape udah kebanting aja gitu mas

Q : kuliah terganggu ngga gara-gara game, misalnya suka bolos kuliah ?

A : Kalo bolos sering lah mas. Kebanyakan jadwalnya pagi, terus kalo malem aku suka begadang buat ngegame. Kadang abis subuh baru tidur aku mas. Terus kuliah masuk jam 7. Yaudah bablas aja tidur sampe jam 12. Abis itu bangun mandi terus balik ngegame. Kalo ada kuliah sore kadang masuk kadang ngga, tergantung *gamenya* lagi ada event apa engga.

Q : kalau kuliah terus ada tugas kelompokan kamu bagaimana ?

A : Ya karna jarang kuliah juga si ya mas, jadi jarang juga ketemu temen-temen kampus. Pas kebagian ada tugas kelompok ya kaya orang ilang gitu. Tapi untung temen-temenku pada baik sih mas. Cuma akunya aja yang malesan

Q : kamu kalau kuliah di kelas fokus ngga ?

A : Tidurnya ada berantakan mas. Jam tidurnya juga ngga banyak. Jadi pas kuliah kadang kadang aku suka ngantuk gitu. Pernah juga sampe aku ketiduran. Utung dosennya ngga lihat. Abi situ. Ngga tau deh abis bahas apaan hahaha

Q : kamu peduli ngga sama kuliah kamu ?

A : Kuliah buat aku Cuma formalitas lah mas, ini aja kuliah yang daftarin kakak aku mas. Aku terima beres aja. Soalnya tetangga aku pada kuliah, masa aku ngga kuliah kata ibu. Yaudah mau ngga mau ikutin aja kemauan ibuk buat kuliah. Kalo lagi mood ya berangkat, kalo ngga ya tinggal ngegame aja.

Q : pernah ngga di kampus atau di lingkungan keluarga gitu diomongin, diomel, atau dicemoohin gara-gara main game ?

A : aku orangnya ngga peka lah mas. Masa bodoh aja gitu sama hidup orang. Hidupku aja belum bener, ngapa pula mikirin orang lain hahaha. Urus urusan masing-masing aja pokoknya. Yang penting jangan saling ganggu aja. Ya kalo aku main *game* selama ngga ngerugiin orang lain yaudah biarin ajalah

Q : Pernah ngga pas main game sampe ribut atau tengkar sama orang gitu ?

A : Kalo sampe kasar sama orang si ngga ya mas. Ngapain juga gelut sama orang mas, mati nanti hahaha. Lagian kalo ada yang suka nyindir-nyindir aku suka kebablasan main *game*, yaudah lah biarin aja. Anggep aja di sirik ngga bisa main *game online* kaya aku. Biasalah netizen maha benar.

Q : selama kamu jadi gamers sering ngga ketemu sama orang-orang baru? Bisa adaptasi ngga?

A : aku termasuk tipe orang yang lama kalo suruh adaptasi sama hal baru. Contohe *game* ini lah. Aku aja dulu pas baru main PUBG prosesnya lama. Terus ngga Cuma PUBG aja sih, sama orang-orang sekitar kadang juga males adaptasi lagi. Harus nanya ini itu lah. Ribet banget.

Q : pernah ngga pas lagi main game terus dimarahin orang tua terus kamu ngelawan ?

A : Pernah pas masih SMA jamannya mau ujian, anak-anak yang lain pada belajar, eh malah aku asyik main *game*. Ngga pagi ngga siang main *game* terus. Sampe pada akhirnya ibu ku marah banget gara-gara ngga mau belajar. Terus kita adu mulut gitu. Akhirnya aku pergi kerumah nenek buat ngehindarin ibu.

Data Informan :

Nama : Novi Anjayani

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 21 Tahun

Q : selama jadi gamers kamu pernah ngga mencuri atau bohongin orang tua demi game ?

A : Nggalah mas, ngga berani saya ngelakuin itu. Ya allah jangan sampe mas, Allhamdulillah saya masih mampu kalo cuma beli item-item yang ada di *game* mas. masih cukup uang saku yang dikasih ortu mas insyaallah gak kekurangan saya

Q : kamu jadi malas ngapa-ngapain ngga karena game ?

A : Nah kalo males iya mas, soalnya jadi males ngelakuin hal lain kalo ngegame aja bisa happy, iya kan mas. Seru kan mas kalo kita ngegame, kita gak butuh cape-cape kemana tapi tetep bisa senang

Q : sering ngga bolos kuliah karena main game ?

A : Kalo sering ya ngga lah mas tapi pasti ada beberapa kali misalnya gak masuk kuliah terus ijin alesan sakit pada hal kesiangan atau males buat berangkat hahaha

Q : selama jadi gamers kamu jadi anti sosial atau kurang bergaul ngga ?

A : Saya emang orangnya kurang bergaul dari dulu mas, dari smp sampe sma ya maennya ama temen-temen itu aja jarang saya keluar-keluar rame-rame gitu. Susah saya interaksinya mas, ditambah setelah ada *game* gini yang seru ya tambah jarang keluar-keluar bareng teman mas

Q : kamu jadi temprament ngga karena game? Atau jadi sensitif?

A : Kalo untuk bertindak agresif seperti berkata kotor, emosional, bertindak kasar ngga sih mas. Syukurnya temen-temen di grup juga pada bisa kontrol. Jadi kita mainnya gak yang ngumpat-ngumpat atau ngomong kasar kaya beberapa *gamer* lainnya. memang sih banyak *gamer* yang suka ngomong kasar gitu. Tapi kalo di grup kita sih ngga ada mas

Q : gara-gara game pengaruh ngga sama kuliah kamu ? jadi suka bolos atau malas misalnya?

A : Aku bukan tipe anak yang rajin banget kuliah kok mas, ya pernah lah sekali dua kali bolos kuliah. Kadang pas bangunnya kesiangan, kadang juga keasyikan ngegame jadi males bangun dari Kasur hehehe. Tapi ya jarak dari satu bolos ke bolos yang lainnya jauh-jauh si mas. Buat back up nilai amanlah mas hehehe

Q : kamu kalau kuliah fokus ngga ? atau malah jadi susah paham di kelas ?

A : Ngga susah si mas, aku gampang nangkep materi kok kalo pas kuliah, kalo ngga paham ya nanya ke temen gitu. Ngga sering juga aku ngerjain tugas kuliah

bareng-bareng sama temen. *Game* jalan, belajar juga jalan. Biar seimbang gitu lah mas

Q : kalau nugas atau dosen ngasih pertanyaan kamu fokus ngga ?

A : Ya yang kaya aku bilang tadi itu mas, aku orangnya gampang nangkep materi jadi ngga kebanyakan bingung gitu kalo kuliah. Kecuali kalo dosennya yang emang belibet ngejelasinya, baru aku ngga paham. Tapi sejauh ini si oke-oke ajalah mas.

Q : kamu peduli ngga sama kuliah kamu ?

A : Aku kan yang minta sendiri kuliah sama orang tua aku mas, jadi ya aku harus tanggung jawab sama pilihanku. Ya walaupun nilai makul ngga harus bagus, seengganya jangan banyak bolos aja gitu mas. Kalo ngegame kan bisa dilanjut abis kuliah, atau pas lagi bosan aja ngga ada temen.

Q : kamu kalau di lingkungan kerluarga atau kampus sadar ngga sama kondisi sekitar? Atau pernah ngeras dicemoohin atau dikucilkan?

A : ya gimana ya mas, mungkin karena beda orientasi atau kegemaran kali ya, jadi aku gak begitu paham maksud kurang memahami ini. Kalo aku sih jujur memang tidak terlalu memperdulikan lingkungan sekitar soalnya aku gak suka juga ikut campur urusan orang lain.

Q : pernah ngga marah atau kasar gitu gara-gara game ?

A : Ya kali mas, cewe bisa main kasar hahah. Ngga mungkin gara-gara *game online* aku jadi kasar. Paling kalo pas main *game* terus tiba tiba kalah ya paling teriak teriak aja sih. Ngga yang sampe banting atau pukul benda gitu.

Q : selama kamu jadi gamers kamu bisa adaptasi sama orang baru atau lingkungan baru?

A : Aku paling sebel itu kalo harus beradaptasi lagi. Entah sama orang maupun lingkungan. Sebel aja harus ngejelasin satu demi satu gitu. Makanya kadang suka lama kalo akrab sama orang lain

Q : pernah ngga dimarahin sama orang tua karena game terus kamu ngelawan ?

A : Ya namanya orang tua kadang khawatir sama anak ya pantes ngelarang. Tapi aku ngga berani yang sampe kaya ngelawan gitu si. Ya paling kalo lagi diomelin, ngedumel aja akunya. Abis itu yaudah masuk kamar aja ngurung diri.

Data Informan :

Nama : Gunawan Budiarto

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Umur : 22 Tahun

Q : pernah ngga mencuri atau bohong untuk kebutuhan game ?

A : sejujurnya pernah itu mas, tapi gak yang saya sengaja atau gimana ya mas. Murni kebetulan ada kesempatan gitu, beberapa kali pas saat lagi diluar ada hape orang ketinggalan dikursi gitu terus saya diem aja, saja jalan terus saya ambil hapenya. Ntah kenapa ya mas itu sempat berulang kali saya dapat moment seperti itu

Q : terus barang itu kamu buat apa ? untuk game ?

A : Barangnya terus saya jual murah aja mas, saya beliin voucher buat beli item *game*. Lumayan lah mas dapat gratisankan. Lepas juga rasa pengen buat beli voucher

Q : kamu suka bohong ngga karena game ?

A : kalo berbohong saya akuin iya sih mas, apalagi hal berbau kuliah saya sering kesiangan mas. Suka titip absen jadinya ama temen. Belom lagi kalo ketahuan titip absen harus pinter pinter ngeles lagi kan mas.

Q : selama jadi gamers kamu tetap main bareng teman-teman, kaya nognkrong atau main kemana misalnya ?

A : Karna udah asyik maib *game* di kamar jadi males keluar rumah mas. Banyak sih temen-temen yang ngajal jalan keluar, tapi udah ngga minat aja gitu. Temen-temenku ngga suka *game* jadi kalau ngobrol juga ngga asyik gitu. Ngga nyambung. Jadi lebih seneng menyendiri di kamar aja si mas

Q : kamu jadi temprament atau sensitif gitu ngga kalau main game ?

A : Jadi semenjak aku main PUBG ini mas, aku mikirnya kudu harus menang gitu lah mas, kudu berhasil. Jangan sampe udah main tiap hari tapi gagal terus. Jadi kadang aku mikir aku ambisius gitu. Ngga kaya pas dulu belum main *game*. Selo banget

Q : pengaruh ngga sama kuliah gara-gara game ?

A : Kalo kuliah aku rada kacau mas hahaha. Jarang banget masuk sumpah. Males aja beneran. Ngga ngerti deh besok kayak gimana. Tapi ngga kuliah aja aku udah bisa dapet duit dari *game* kok, terus mikirnya aku ngapain kuliah lagi gitu. Toh pada akhirnya lulus kuliah buat kerja juga. Jadi ya aku prefer ke ngega,e mas, biar dapet duit.

Q : terus kalau ada tugas atau tugas yang kelompokan gitu kamu bagaimana ?

A : Ya jelas susah kalo ada tugas kelompok. Udah jarang banget masuk terus mana paham sama materi kuliah mas hahaha. Ya paling kalo ada tugas-tugas gitu, aku nebeng nama aja mas biar kelihatan ikut ngerjain, padahal si ngga hahaha. Tapi temen-temen udah paham sama aku si, jadi mereka ngga keberatan kalo aku Cuma nebeng nama. Paling nanti gentian aku ngebeliin mereka cemilan gitu

Q : kamu fokus ngga kalau di kelas? Atau bisa paham sama materi ?

A : Ngga bisa aku tuh mas kalo disuruh belajar materi gitu. Suka pusing kepalanya mas. Makannya itu sih aku males kuliah. Bodoh aku orangnya mas. Tapi kalo buat ngegame jangan diraguin lagi mas hahaha. Cukup oke lah buat ngegame.

Q : kamu peduli ngga sama kuliah kamu ?

A : Bodo amat lah mas kalo sama kuliah saya, yang penting ngegame saya lancer terus bisa dapet duit. Hidupku tak dedikasikna buat ngegame. Siapa tau besok bisa jadi *gamer* pro kan mas. Bisa tanding di internasional. Sekarang aku nekunin *game* aja sih mas.

Q : kamu peka ngga sama lingkungan misalnya sama teman atau keluarga atau malah kamu jadinya cuek karena game ?

A : bisa jadi sih mas, mungkin karena kita lebih memilih *game* ya, kadang saya juga merasakan sih mas saat ada temen datang kekos terus ya aku nya sibuk maen *game*. Kadang dia ngobrol aku gak dengerin terus tau-tau udah pulang aja.

Q : kamu pernah ngga jadi kasar atau sensitif gara-gara game ?

A : Kasar dalam artian apa mas, kalo keorang lain sih ngga ya menurut saya kalo kesel karena *game* atau apa gitu ya paling suka berkata-kata kasar aja sih mas. Ngumpat atau apa gitu dan menurut saya lazim sih bagi seorang *gamer*. Liat aja sekrang di youtube *gamer* pada ngomong kaya gitu semua

Q : karena kamu lebih kebanyakan main game terus pas ketemu orang-orang jadi merasa kaku atau aneh ngga?

A : Mungkin ya mas karena kita lebih banyak menghabiskan didunia maya jadi terasa canggung jika berinteraksi secara langsung dengan orang yang baru kita kenal

Q : pernah ngga pas main game di rumah dimarahin orang tua terus kamunya ngelawan ?

A : iya sih mas, kalo dirumah pas lagi libur. ibu ya biasanya suka ngomel maen hape mulu. Kadang suka reflek pas lagi kalah gak sadar ngebantah atau balik marah ke orangtua

Data Informan :

Nama : Inggit Astuti

Jenis Kelamin : Perempuan

Umur : 23 Tahun

Q : gara-gara game kamu pernah ngga mencuri atau bohong ?

A : ya nggalah gak berani nyolong, gila aja sih hahaha. Aku aja ngambil duit 5 ribu buat jajan di dompet ibu langsung di omelin ngga berenti-berenti. Jadi ya paling kalo buat ngegame dan butuh duit ya minta sama ibu atau ayah, kalo ngga dikasih baru minta sama abang.

Q : selama kamu jadi gamers merasa ngga akibatnya aktivitas lain jadi malas buat dilakuin ?

A : ya gimana ya mas, waktu aku abis buat ngegame, mau ngapa ngapain udah cape duluan, paling abis main game ya tidur. Tapi tidurku juga Cuma bentar aja sih. Pokoknya aku berenti ngegame buat makan sama tidur aja sih. Kalo beresin kamar, nyapu-nyapu kayak gitu udah males lah

Q : pengaruh ngga sama kuliah, terus kamu jadi bohong masalah kuliah ?

A : ya kalo bohong pernah lah hahahah. Kalo ditelepon sama ibu gitu nanyain udah kuliah belum, ya aku jawab aja udah padahal aku sih dikamar aja main

game hahahah. Biasanya aku TA sama temen aku yang masuk hahhaa. Serius aku udah kecanduan *game* mas

Q : kamu selain ngegame sering keluar bareng teman-teman ngga ?

A : aku ngga punya banyak temen sih mas. Tapi kalo temen *online game* banyak ya. Tapi kita kan ngga pernah ketemu. Kalo temen kampus paling dikit aja sih. Soalnya aku juga jarang keluar mas. Temen-temen pada ngemall, akunya milih di kamar buat ngegame. Capek lah mas harus muter muter ngga jelas di mall.

Q : merasa ngga karena game kamu jadi agresif atau sensitif ?

A : Agresif? Ngga sih ya mas biasa biasa aja aku. Aku kan kalem hahaha. Masa gara gara *game* jadi berubah. Ya setiap orang yang main *game* pastinya pengen menang, tapi kalo aku ya selo aja sih. Kalo menang ya seneng. Kalo kalah yo wis coba lagi. Tapi kadang kadang kalo udah males ngegame jadi pake cheat hahaha

Q : sering bolos kuliah ngga akibat main game ?

A : Pernah mas aku bolos kuliah gara-gara *game* hahaha. Kalo temen yang lain pada begadang nonton drakor, kalo aku begadang main *game*. Eh tau-tau kalo main *game* udah jam 3 aja. Yaudah bablas deh kuliahnya. Tapi bolosnya ngga sering sering banget lah

Q : kalau ada tugas atau tugas kelompokan gitu kamu bagaimana ?

A : Kalo kerja sama temen ngerjain tugas gitu ngga pusing sih mas. Soalnya kan mereka yang mikir hahaha. Ya aku ngerjain atau ngasih ide sebisa aku aja mas. Ya kalo ide aku diterima ya sukur, kalo ngga ya ngga papa. Yang penting nama aku ditulis aja gitu mas hehehe.

Q : kamu kalau di kelas paham ngga sama materi atau susah fokus ?

A : Kalo sulit sih ngga begitu ya mas, masih paham-paham dikitlah kalo materi kuliah. Ya kalo ngga paham kan ya bisa nanya ama temen mas. Terus gara-gara main *game* kan ada Bahasa inggrisnya ya, jadi bisa sekalian buat belajar gitu. Sambil menyelam minum air hahahha.

Q : kamu peduli ngga sama kuliah kamu ?

A : Ya kalo soal pendidikan tetep prioitas buat aku mas, mau gimanapun juga sekarang semuanya harus punya pengetahuan yang banyak. Kalo ngga kan nanti bisa ketinggalan zaman mas. Tapi ya sekarang masih mencoba untuk tetep rajin kuliah walaupun main *game* tetep jalan.

Q : kalau sama sekitar kamu peka ngga?

A : Peka gak peka sih kalo saya mas, soalnya kadang gak ada hubungan juga ama kita kan. Kadang kita nyoba perasaan orang lain malah dikira kita yang sok peduli dan segala macam. mending ya fokus ngegame aja

Q : merasa ngga karena game kamunya jadi berubah agak temprament dan kasar ?

A : ngga juga lah mas, itu saya rasa tergantung karakter masing-masing orangnya aja. Kalo emang orangnya kasar ya kasarnya aja sejauh ini gak ngerasa ada dampak seperti itu

Q : kamu merasa ngga jadi anti sosial ketika ketemu sama orang ?

A : iya sih kalo ini, mungkin karena terlalu senang sendiri jadi kalo ketemu orang gimana gitu ya mas. Soalnya perkara main *game* terus kita kan udah terhibur terus jarang berinteraksi ya gitu deh jadinya

Q : pernah ngga pas di rumah main game terus dimarahin orang tua terus kamu ngelawan ?

A : nggaa banget kalo ini mas, gak mungkin. Gimana-gimana juga papa mama sayang sama inggit. Inggit gak mau kalo sampe marah-marah ke mereka mas.