



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**KOMUNIKASI VERBAL REMAJA PECANDU
GAME DI DESA PUNJOT DUSUN IE ROE
KABUPATEN BIREUEN**

Skripsi

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Ayu Shaumy

NIM.B75217069

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA 2021**

LEMBARAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ayu Shaumy

NIM :B75217069

Prodi :Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi berjudul **Komunikasi Verbal Remaja Pecandu Game Di Desa Punjot Dusun Ie Roe Kabupaten Bireuen** adalah benar merupakan karya sendiri. Hal- hal yang bukan karya saya, dalam skripsi tersebut diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pusaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran atas karya skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Surabaya, 18 februari 2021

Yang membuat pernyataan



LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Ayu Shaumy
NIM : B75217069
Program Studi: Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi :Komunikasi Verbal Remaja Pecandu
Game Di Desa Punjot Dusun le Roe
Kabupaten Bireuen

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing.

Surabaya, 29 Januari 2021

Pembimbing,



Dr. Nikmah Hadiati Salisah, M.Si

NIP. 197301141999032004

LEMBARAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

KOMUNIKASI VERBAL REMAJA PECANDU GAME DI DESA PUNJOT DUSUN
IE ROE KABUPATEN BIREUEN

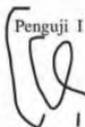
SKRIPSI

Disusun Oleh:
Ayu Shaumy
B75217069

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata Satu

pada tanggal 8 Februari 2021

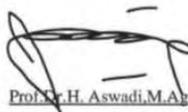
Tim Penguji

Penguji I


Dr. Nikmah Hadiati Salisah, S.Ip, M.Si

NIP.197301141999032004

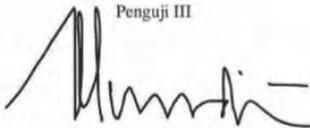
Penguji II



Prof. Dr. H. Aswadi, M.Ag

NIP. 196004121994031001

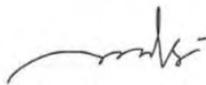
Penguji III



Dr. Ali Nurdin, S.Ag, M.Si

NIP. 197106021998031001

Penguji IV



Imam Maksun, M.Ag

NIP. 197306202006041001

Surabaya, 15 Februari 2021

Dekan,


Dr. H. Abdul Halim, M.Ag
NIP. 196307251991031003

LEMBARAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ayu Shaumy
NIM : B75217069
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Komunikasi/Ilmu Komunikasi
E-mail address : ayushaumy123@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

.....
.....
.....

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 maret 2021

Penulis

Ayu Shaumy

ABSTRAK

Ayu Shaumy, B75217069, 2021, Komunikasi Verbal Remaja Pecandu Game Di Desa Punjot Dusun Ie Roe Kabupaten Bireuen. Skripsi Program Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui komunikasi verbal remaja pecandu game di dunia online dan komunikasi verbal remaja pecandu game dengan orang sekitarnya (offline). Untuk mendeskripsikan kedua persoalan tersebut. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik dalam bingkai teori hedonisme.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam berkomunikasi secara online ada beberapa remaja menggunakan kata-kata kasar yang dipengaruhi oleh dua faktor, yang pertama karena terpengaruh oleh temannya yang sering berbicara kasar saat bermain game, kedua karena memang dalam kesehariannya ia berbicara kasar. Komunikasi remaja pecandu game di dunia offline ditemukan bahwa ada beberapa remaja yang bisa berkomunikasi dengan baik walaupun ia seorang pecinta game. Dan ada beberapa remaja yang memang suka menyendiri saat bermain game sehingga menghambat komunikasinya dengan orang sekitarnya.

Kata Kunci: Komunikasi Verbal, Pecandu Game, Hedonisme

ABSTRACT

Ayu Shaomy, B75217069, 2021, Verbal Communication For Game Addict Teens In Punjot Village Le Roe Hamlet Bireuen Regency. ThesisOf Communication Program Faculty Of Dakwah And Communication Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.

This study aims to determine the verbal communication of adolescent game addicts in the online world and verbal communication of adolescent game addicts with their surroundings offline. To describe these two problems. Researchers used qualitative research with a symbolic interaction approach within the framework of the theory of hedonism.

The results showed that some adolescents used harsh words which were influenced by two factors, firstly because they were influenced by their friends who often spoke harshly when playing games, secondly because in their daily life they spoke harshly. Communication of adolescent game addicts in the offline world is found that there are some teenagers communicating online who can communicate well even though they are game some teenagers who really like to be alone when playing games, which hinders their communication with those around them.

Keywords: Verbal Communication, Game Addict, Hedonism

المخلص

Ayu Shaumy ،B75217069 ،2021

، التواصل اللفظي لمدمني الألعاب في قريةبونجوت أي رو هاملتمنطقة بيروين.برنامج ، كلية الدعوة والاتصال ، جامعة ولاية سنن أمبل الإسلامية ، سورابايا..علوم الاتصال

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد التواصل اللفظي لمدمني ألعاب المراهقين في عالم الإنترنت والتواصل اللفظي لمدمني ألعاب المراهقين مع محيطهم (غير متصل بالإنترنت). لوصف هاتين المشكلتين. استخدم الباحثون البحث النوعي بنهج تفاعل رمزي في إطار نظرية مذهب المتعة.

أظهرت النتائج أنه عند التواصل عبر الإنترنت كان هناك بعض المراهقين يستخدمون كلمات قاسية تأثرت بعاملين ، الأول هو أنهم تأثروا بأصدقائهم الذين غالبًا ما يتحدثون بقسوة عند ممارسة الألعاب ، وثانيًا لأنهم تحدثوا بقسوة في حياتهم اليومية. تم العثور على التواصل بين المراهقين المدمنين على الألعاب في العالم غير المتصل بالإنترنت أن هناك بعض المراهقين الذين يمكنهم التواصل بشكل جيد على الرغم من أنهم من عشاق الألعاب. وهناك بعض المراهقين الذين يحبون حقًا أن يكونوا وحدهم عند ممارسة الألعاب ، مما يعيق تواصلهم مع من حولهم.

الكلمات المفتاحية: التواصل اللفظي ، مدمن الألعاب ، مذهب المتعة

DAFTAR ISI

LEMBARAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
LEMBARAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBARAN KEASLIAN KARYA.....	iv
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Konsep.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	21
A. Kerangka Teoritik.....	21
B. Perspektif Islam (sub-bab khusus).....	31
C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian.....	41

C. Jenis dan Sumber Data	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Teknik Validasi Data	44
F. Teknik Analisi Data.....	45
BAB IV.....	47
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Subjek Penelitian	47
B. Penyajian Data.....	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	66
BAB V	76
PENUTUP.....	76
A. Simpulan.....	76
B. Rekomendasi	77
C. Keterbatasan Penelitian	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN- LAMPIRAN	82
BIODATA PENELITI.....	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan lisan dan tertulis. Komunikasi verbal banyak digunakan dalam hubungan antarindividu. Dengan berkata-kata manusia dapat memberi opini, bertukar ide, tanggapan, saran, pandangan, inspirasi, mengambil sikap, dan pendirian. Dalam komunikasi verbal ini, bahasa memegang peranan penting.² Dapat disimpulkan bahwa komunikasi verbal selalu digunakan dalam sehari-hari di segala bidang.

Permainan dalam bahasa Inggris adalah *Game*. Di dalam setiap game mempunyai aturan-aturannya yang berbeda untuk memulai memainkannya, game memiliki banyak sekali pilihan yang beragam. Game memiliki fungsi seperti menghilangkan rasa bosan dan jenuh sehingga membuat beberapa khalayak sangat senang dalam memainkannya mulai dari orang dewasa, remaja, bahkan anak-anak. Mungkin yang berbeda hanya dari jenis game yang dimainkan.

Bermain game memiliki pengaruh baik dan buruk bagi kehidupan para pemainnya. Contoh dampak yang baik, seperti: didalam game online remaja harus mengatur strategi-strategi, berusaha untuk

²Agus M. Hardjana. *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal*. (Yogyakarta: Kanisius, 2003), 22.

menang dalam menghadapi tantangan. Hal tersebut dapat mengembangkan kreativitas remaja sehingga dalam kehidupan sehari-hari ia tidak mudah menyerah. Game online itu juga bisa mengaktifkan area otak sehingga mencegah kepikunan. Contoh negatif, karena terlalu sering bermain game individu melupakan tanggung jawabnya, sehingga mengakibatkan aktivitas tertunda. Bermain game juga menimbulkan penyakit salah satu contohnya terlalu lama melihat hp maupun laptop dapat mengganggu penglihatan.

Kebiasaan mencoba bermain 30 menit dalam sehari kemudian semakin bertambah waktu yang digunakan untuk bermain. Hal tersebut yang kemudian membuat si pemain kecanduan. Kecanduan yang dimaksud dalam penelitian ini bukanlah kecanduan zat seperti narkoba tetapi di zaman millennial ini kecanduan sudah dikembangkan secara luas, yang di bahas dipenelitian ini adalah kecanduan non zat atau disebut kecanduan perilaku. Kecanduan game online ialah perilaku berlebihan terhadap sesuatu, orang tersebut akan terus menerus melakukan kegiatan bermain.

Peminat game di Indonesia semakin pesat. Menurut data Newzoon pada tahun 2019. Smartphone digunakan pada pencapaian delapan puluh dua juta bahkan lebih di negara Indonesia dari lima puluh dua, pemain game mobile. Hal tersebutlah yang menetapkan Indonesia diperingkat ke tujuh belas di dunia menjadi konsumen mobile tertinggi dan memberikan sebesar USD atau enam ratus dua puluh empat juta atau setara

delapan, tujuh triliun bila dirupiahkan untuk mobile gaming.³

Ketidakkemampuan mengontrol diri akan menimbulkan sesuatu sia-sia seperti banyak kesempatan yang terbuang. Berlandaskan paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang dipengaruhi ketergantungan terhadap game online menurut *Immanuel* 2009 ada dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor internalnya adalah sesuatu atau keinginan besar dalam diri individu untuk mencapai nilai tertinggi saat bermain game online, jenuh yang di rasa saat ada di rumah ataupun sekolah. Tidak mampu mengutamakan apa yang lebih penting dikerjakan karena tidak memiliki kontrol diri dalam dirinya sendiri. Tidak mempunyai relasi sosial yang bagus dengan individu lain.

Bagian internet yang sering dijelajahi adalah game online karena banyak diminati juga menarik dan menjadi penyebab ketergantungan jika memiliki intensitas durasi yang sangat tinggi, *Ulfa* 2017. Hal yang menarik membuat para remaja tertarik untuk menggunakan smartpone untuk main game online. Game memiliki peringkat-peringkat pemenang. Disini seorang ingin terus bermain untuk mencapai peringkat tersebut dan ingin jadi pemenang. Remaja bermain game online jikalau angka atau point bertambah, maka objek yang dimainkan akan menjadi terbaik, terus-menerus mengejar skor tertinggi hingga semangat saat

³Peminat Game di Indonesia, diakses pada tanggal 8 Oktober 2020 dari <https://kaltim.tribunnews.com/2020/07/06/indonesia-peringkat-ke-17-dunia-penggunaan-game-online-terbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur>

main game online bagi remaja naik berlebihan yang menyebabkan remaja terus-terusan main game online.⁴

Komunikasi verbal yang digunakan para pecandu gamesaat sedang bermain ialah secara lisan sering peneliti mendengar kata kasar yang di ucapkan seperti *papma keh sabe talo kei, paken le kei talo* dan kata kasar lain nya yang terucap dari mulut si pemain game tersebut. sehingga membuat peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang komunikasi verbal pada remaja yang candu terhadap game online.

Teori yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu teori hedonisme dimana dalam pandangan teori hedonistik , sesuatu barang yang dianggap bernilai secara intrinsik apabila barang tersebut mengandung nilai yang menyenangkan, menggirangkan, memberi kepuasan dan kesenangan bagi orang yang memilikinya. Kualitas semacam itu sekaligus menjadi kriteria bagi sesuatu yang dianggap baik. Sebaliknya sesuatu barang dianggap tidak bernilai apabila barang tersebut memberikan ketidaksenangan dan kesedihan bagi orang yang memilikinya. Kualitas semacam itu, sebaliknya menjadi kriteria sesuatu bagi keburukan pada suatu barang.⁵

Berdasarkan fenomena di atas dapat disimpulkan bahwa bermain game sewajarnya memiliki dampak yang baik untuk si pemainnya dan bermain yang berlebihan dapat membawa dampak buruk juga bagi sipemainnya. Emosional ketika bermain memicu pemain mengucapkan kata-kata kasar, kurang sopan

⁴Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. (Magetan:CV.AE Media Grafika, 2019), 32-36.

⁵M.Nur Prabowo Setyabudi dkk. *Pengantar Studi Etika Kontemporer*. (Malang:Tim UB Press, 2017), 24.

dan lain sebagainya. Hal inilah yang membuat peneliti ingin meneliti lebih dalam tentang komunikasi verbal remaja pecandu game saat berkomunikasi dengan teman-teman di dunia online dan dengan orang sekitarnya atau offline.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana komunikasi verbal remaja pecandu game di dunia virtual (online) ?
2. Bagaimana komunikasi verbal remaja pecandu game dengan orang sekitarnya diluar dunia virtual (offline) ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui komunikasi verbal remaja pecandu game di dunia virtual (online)
2. Untuk mengetahui komunikasi verbal remaja pecandu game dengan orang sekitarnya diluar dunia virtual

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi referensi yang dapat digunakan pada pengembangan penelitian dibidang ilmu komunikasi yang berkaitan dengan komunikasi verbal remaja pecandu game
2. Manfaat praktis
Penelitian ini diharapkan memberi manfaat mengenai gambaran tentang studi

komunikasi terutama komunikasi verbal. Penelitian ini juga sebagai informasi dalam memahami komunikasi verbal remaja pecandu game.

E. Definisi Konsep

1. Komunikasi Verbal

a. Pengertian Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal yaitu hubungan yang menggunakan kata-kata, baik itu perkataan maupun tulisan.⁶ Komunikasi verbal ini adalah komunikasi yang banyak digunakan dalam hubungan antar individu. Melalui perkataan, manusia menyampaikan perasaan, emosional, pikiran, gagasan atau maksud mereka, menyampai fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling tukar perasaan dan pikiran. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting.

Sistem simbol yang membolehkan orang untuk berbagi maksud adalah bahasa. Didalam komunikasi verbal, lambang bahasa yang digunakan adalah lisan, tulisan maupun elektronik.

Unit lambang terkecil dalam bahasa adalah kata. Kata sama dengan lambang yang menyimbolkan atau perantara sesuatu hal, boleh jadi orang, barang kejadian, atau keadaan

⁶Bonaraja Purba dkk. *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020), 45.

sendiri. Makna kata tidak ada pada kata yang disampaikan sendiri melainkan pada pikiran orang lain atau (komunikasikan). Tidak ada ikatan langsung antara kata dan hal. Yang berinteraksi langsung hanyalah kata dan pikiran seseorang. Jika digambarkan kira-kira seperti ini:

Kaitan antara kata dan hal cuma ada pada pikiran orang. Namun pikiran orang berbeda-beda karena perbedaan budaya, pendidikan, dan pengalaman. Karena itu, bagi orang yang berbeda-cuma dalam satu hal yang sama yang disebutkan bersama satu kata yang sama dapat berarti berbeda-beda pula. Perbedaan arti kata itu masih meningkat berbeda karena digunakan di wilayah yang berbeda dan waktu atau zaman yang berbeda. Jadi, kata itu dalam dirinya sendiri tidak berarti apa-apa. Arti kata berkaitan dengan hal yang dilambangkan. Kata hanyalah alat untuk mengarahkan, mengatur, mencatat, dan menyampaikan opini pada hal tertentu.

Penjelasan di atas. Dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi verbal ialah komunikasi yang menggunakan kata-kata dan tertulis. Komunikasi verbal yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah komunikasi verbal secara lisan dimana para gamers saat berkomunikasi dengan temannya didunia online mengucapkan kata-kata tidak sopan dan kasar.

b. Unsur Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal memiliki beberapa unsur yang penting seperti berupa bahasa dan kata (Cangara, 2007):

1. Kata, lambang atau simbol sebuah bahasa yang mewakili sesuatu hal, seperti keadaan, orang, barang dan kejadian. Antara kata dan hal tidak memiliki hubungan langsung dan tidak ada pada pikiran orang.
2. Bahasa, ketika seseorang melakukan komunikasi verbal tentu akan menggunakan bahasa sebagai sistem untuk berbagi makna. Bahasa lisan dapat ditemukan pada tulisan atau media elektronik. Menurut Hardjana, 2003 ada tiga manfaat yang memiliki hubungan baik saat membina hubungan sesama serta menciptakan sebuah hubungan dalam hidup. 3 teori yang membuat seseorang sanggup/mampu memiliki keterampilan dalam berbahasa yaitu:

Operant conditioning theory. B.F. Skinner 1957 ahli psikologi behavioristik menegaskan komponen rangsangan dan respon yang disebut dengan S-R. Adanya rangsangan dari luar dan akan ada reaksi dari orang lain seperti seorang anak yang meniru apa yang diucapkan orang tuanya dan mengetahui bahasa yang diajarkan.

Cognitive theory. Noam chomsky mengatakan bahwa manusia memiliki kemampuan dalam berbahasa dari lahir (bawaan biologis).

Mediating theory, charles osgood mengatakan kemampuan berbahasa seseorang tidak hanya dari proses internal seseorang tetapi adanya rangsangan dari luar juga.⁷

Penjelasan diatas menjelaskan bahwa Elemen yang terkandung dalam komunikasi verbal ada dua yaitu kata dan bahasa, baik itu secara lisan atau tertulis. Yang dimaksud dengan lisan seperti berkata-kata, berbagi ide, beropini dan lain sebagainya sedangkan secara tertulis adalah surat yg ditulis menggunakan bahasa, chattingan dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini komunikasi verbal yang di gunakan menggunakan unsur lisan dimana si pemain dengan pemain lainnya melakukan komunikasi secara online saat bermain game tersebut.

c. Karakteristik Komunikasi Verbal

Adapun karakteristik komunikasi verbal adalah sebagai berikut:

1. Jelas dan Ringkas

Komunikasi berlangsung secara sederhana, pendek dan secara langsung. Ketika menggunakan bahasa yang sedikit akan mengakibatkan kerancuan dan bahasayang ambigu. Saat berkomunikasi harus mengucapkan bahasa secara jelas dan memiliki bahasa yang mudah dimengerti.

⁷ibid.,45.

2. Perbendaharaan Kata

Komunikasi dikatakan sukses apabila pengirim bisa menafsirkan setiap kata yang diucapkan kata-kata yang digunakan harus mudah dimengerti untuk meningkatkan keberhasilan dalam komunikasi.

3. Arti Konotif dan Denotative

Denotatif adalah memberikan makna dari kata yang sama atau yang sedang digunakan sedangkan perasaan, pikiran dan ide yang ada dalam suatu kata disebut konotif

4. Intonasi

Intonasi berhubungan dengan nada suara yang menyatakan sebuah emosi seseorang dan dapat mempengaruhi arti pesan yang dikirimkan komunikator.

5. Kecepatan Berbicara

Saat berkomunikasi seseorang harus memperhatikan kecepatan dalam berbicara. Berbicara dengan tempo yang cepat akan mempengaruhi kualitas komunikasi dikarenakan komunikator yang tidak mampu mencerna bahasa yang disampaikan komunikator.

6. Humor

Humor dibutuhkan dalam komunikasi untuk memberikan dukungan emosi dan meningkatkan keberhasilan komunikasi pada lawan bicara. Dengan adanya humor membantu meningkatkan keberhasilan untuk mendapatkan dukungan dan mengurangi ketegangan serta kebosanan komunikasi atau pendengar.⁸

⁸Ibid., 45-46.

Paparan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi verbal memiliki enam karakteristik didalamnya. Dengan karakteristik tersebut menjadikan komunikasi lebih efektif. Dalam penelitian ini karakteristik yang dimaksud adalah pembendaharaan kata dimana seorang gamer berbicara dengan temannya maupun dengan orang sekitarnya menggunakan verbal yang mudah untuk dimengerti dan pahami.

2. Kecanduan Game Pada Remaja

a. Pengertian Bermain

Gambaran umum seperti kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial salah satu perantara yang baik untuk belajar sambil bermain, anak-anak belajar berkomunikasi, belajar menyesuaikan dirinya dengan lingkungan, mencontohapa yang dapat dikerjakan. Dan mengatur waktu, jarak serta suara, bermain juga merupakan aktivitas yang dilaksanakan untuk memperolehkesenangan, tanpa memperhatikan efek akhir dari permainan tersebut. Selaku orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermainakan mejadikan anak menjadi malas-malasan belajar dan menjadi rendahberketerampilan intelek si anak.

Kesempatan untuk melatih kemampuan dengan berulang-ulang, mempunyai ide kreatif dengan kemampuan yang ia miliki. Bermain berguna untuk konteks sosial. Sangat berguna

dalam perkembangan si anak. Bermain yang dapat terkontrol dengan baik memang memiliki sisi baik untuk pertumbuhan si anak.

Bermain yaitu semua aktivitas di kerjakan tanpa paksaan dari orang lain dan menimbulkan rasa bahagia bagi sipemainya dan mengusir sejenak beban-beban dalam pikiran. tidak memikirkan dampak buruk dari bermain game tersebut. Hanya memikirkan yang penting baginya bermain game adalah kesenangan saja. *Piaget* jelaskan bahwa bermain terdiri dari agapan yang diulang-ulang sekedar untuk kesenangan fungsional.⁹

Bermain yang berlebihan membuat si anak tidak memiliki keterampilan yang baik dalam berkomunikasi dengan masyarakat sosial. Contohnya , saat si anak sedang asik bermain game online kemudian ada temanya yang memanggil untuk minta tolong untuk mengambilkan makanan yang berada tidak jauh darinya. Si anaknya ini sebenarnya mendengar apa yang di ucapkan oleh temannya tetapi iahanya diam saja dan terus bermain. Bermain yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bermain game online.

⁹Andri Arif Kusuma Dkk. *Jangan Suka Main Game Online Pengaruh Game Onlne dan Tindakan Pencegahan.*(Magetan:CV.AE Media Grafika,2019), 2-3.

b. Pengertian Remaja

Remaja ialah individu yang sedang berada pada suatu proses kehidupan perubahan pemikiran menuju dewasa, tepat ketika individu ada pada masa perubahan antara masa kanak-kanak dan masa permulaan menuju kedewasaan. Pada waktu itu, seorang remaja sedang menanggalkan sifat kekanak-kanakan menuju alam dewasa yang memangku tanggungjawab dan kewajiban-kewajiban tertentu dalam masyarakat. Seorang remaja masih mendapat perubahan fisik, karakteristik, emosi, kematangan intelektual, dan membentuk satu kesukaan tertentu. Juga biasanya mempunyai suatu nilai atau standard moral yang tertadap dalam dirinya mungkin beda dengan sistem nilai dan standard moral generasi yang lebih baik. Para remaja biasanya beranggapan tidak aman jika lingkungan masyarakatnya tidak melambangkan tipe ideal yang dia cita-citakan.¹⁰

Game online menurut *Kim* adalah Banyak orang yang bermain game online secara bersamaan melakukan komunikasi online melalui jaringan internet. Selanjutnya *Winn* dan *Fisher* mengatakan game yang membuat orang dapat berinteraksi adalah perkembangan dari game ada yang kemudia dikembangkan dari Cuma bisa dimainkan oleh satu sampai di mainkan oleh banyak orang yang melibatkan

¹⁰Prof.R.Jusuf Amir Feisal.*Reorientasi Pendidikan Islam.* (Jakarta:Gema Insan Press,1995), 226.

konsep-konsep tertentu hanya dari jumlah pemain saja. Game yang bersifat multiplayer bisa dimainkan orang banyak dalam waktu yang bersamaan.

Game online di definisikan *Burhan* semacam game komputer yang dimainkan oleh semua pelaku memakai internet. Kebanyakan di jadikan sebagai tambahan fasilitas suatu industri fasilitator bantuan online atau bisa diakses serentak dari industri yang menghususkan memfasilitator game. Dalam bermain game online ada dua instrumen berpengaruh yang mesti dimiliki yaitu perangkat komputer dengan spesifikasi yang dapat di koneksi dengan internet.

Penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa remaja adalah individu yang sedang mencari identitas diri menuju kedewasaan. Dalam bermain game online remaja perlu ada komunikasi yang baik antara orang tua dan anak, orang tua memberi nasehat-nasehat kepada si anak apa yang akan berdampak untuk dirinya sendiri jika terus bermain game. Karena dalam proses menuju kedewasaan ini individu perlu ada orang tua untuk mendampingi, mengikatkan, dan bersikap tegas jika si anak berbuatsalah.

c. Pengertian Kecanduan Game

Kecanduan game online ialah satu jenis bentuk ketergantungan yang dikarenakan oleh teknologi internet atau yang sering disebut dengan internet *addictive disorder*, Seperti yang disebutkan *Young* yang menyatakan ketergantungan merupakan salah satu efek dari berlebihan dalam bermain game baik online maupun offline.¹¹

Bagian internet yang sangat sering dikunjungi oleh seseorang ialah game online dimana banyak sekali peminat yang akhirnya memiliki sifat ketergantungan pada game itu. game online diminati karena sebagai berikut:

Adapun faktor-faktor kecanduan game online

1. Faktor Internal
 - a. Keinginan yang besar dari diri remaja untuk mencapai peringkat tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian macam agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin mendapatkan nilai yang lebih tinggi.
 - b. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada dirumah atau disekolah, ketidakmampuan menata pengutamaan untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga sebagai penyebab timbulnya adiksi akan game online.

¹¹Andri Arif Kustiawan dkk. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa Timur:cv. Ae Media Grafika, 2018), 5-7.

- c. Kontrol diri, kontrol diri yang kurang dalam individu remaja, menjadikan remaja kurang mengantisipasi akibat negatif yang ditimbulkan dari bermain game online yang berlebihan..
2. Faktor Eksternal
 - a. Lingkungan, dengan lingkungan yang kurang tidak kontrol sering kali si anak melihat orang-orang yang lain bermain game online.
 - b. Hubungan sosial, kurang mempunyai keterampilan kemasyarakatan sosial yang baik sehingga remaja memiliki alternatif bermain game online sebagai kegiatan yang menyenangkan
 - c. Harapan, orang tua yang ingin meningkatkan kemampuan terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai aktivitas seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga keperluan primer anak, seperti kebersamaan bersama keluarga terabaikan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan internet atau game online menurut *Young* antara lain:

1. Ciri khas (*silience*)

Lazimnya berkaitan pada pandangan yang melampau secara tegas terhadap bermain game. Berfikir bahwa selagi tidak aktif atau berkhayal terhadap bermain game saat kita diharuskan fokus dengan hal yang lainnya contohnya kewajiban atau pekerjaan yang lainnya, prioritas paling utama baginya pemain.
2. Penggunaan yang berlebihan (*excerssive use*)

Pelaksanaan kegiatan bermain secara online secara berlebihan rata-rata banyak

berhubungan dengan hilangnya pengertian berdasarkan pemanfaatan waktu atau kelalaianprioritas dasar dalam meniti kehidupannya contohnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya akan menutup-nutupi durasi online dari keluarganyajuga orang terdekatnya mereka.

3. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*)

Terlalu sibuk dengan sesuatu yang membahagikan tapi berlebihan sehingga membuat seseorang melalaikan pekerjaanya kurang maksimal dalam pekerjaannya, tidak fokus, kurang tidur membuat ia menjadi orang yang bermalas-malasan.

4. Antipasi(*anticipation*)

Menghibur diri memang diperlukan oleh setiap insan tapi melarikan diri dari tanggung jawab itu tidak baik. apalagi melalaikan diri dengan game online yang banyak memberi mudhorat bagi yang candu terhadapnya. Kebiasaan dan berbagai contoh yang baik yang terdapat di game sangat berpengaruh bagi kehidupan. Si pemain tanpa sadar akan mengikuti apa yang perlihatkan di game tersebut. Semakin lama semakin malas dalam bekerja, malas untuk bersosial lebih suka menyendiri dirumah, ditempat tidur terus-terusan bahkan lupa untuk melakukan kewajiban dengan tuhan nya seperti sholat mengaji dan lain sebagainya. Ia lebih memprioritaskan kesenangan sesaat dalam hidupnya dan membuang-buang yang ia punya bahkan dengan game bisa memberi penyakit pada dirinya dari sinar radiasi pancaran dari hp

- dan monitor, insomnia, pegel-pegel, emosi yang sulit terkontrol dan lain sebagainya.
5. Mengabaikan akan kehidupan sosial(*neglect to social life*)

Kehidupan sosial akan terabaikan oleh seorang pecandu game. Karena ia suka sendiri dan tidak suka bergaul dengan orang lain. Perilaku seperti inilah yang membuat keterampilan dalam bersosial berkurang. Semakin lama ia semakin jauh dari kehidupan sosial dan larut dalam dunia gamer nya saja tanpa ada rasa peduli terhadap sekitar.

6. Ketidakkampuan mengontrol diri (*lack of control*)

Tidak mampu untuk mengontrol diri bisa berakibatkan banyaknya waktu yang dipergunakan sia-sia untuk bermain game online baik dalam kapasitas maupun durasinya. Waktu yang penggunaanya tidak ada kontrol atau disebut berlebihan atau kurang terkontrol akan berdampak buruk pada kesehatan si pemainnya.

faktor yang mempengaruhi ketagihan atau candu bermain game online menurut *Immanuel* ada dua, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk mendapatkan peringkat yang tinggi dalam bermain game online, sehingga rasa beban yang dirasa para remaja ketika berada di rumah atau disekolah berkurang, tidak mampu mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas yang penting,

kurangnya *self control* dalam diri , dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik.¹²

Kecanduan dizaman sekarang ini sudah diartikan secara luas bukan hanya pada zat contohnya narkoba tetapi juga terjadi pada non zat seperti bermain game tanpa kenal waktu. dalam penelitian kecanduan yang dimaksud adalah kecanduan terhadap satu aktivitas yang dilakukan berlebihan. Sehingga menjadikannya sebuah kebiasaan dan akhirnya menjadi kecanduan.

Pemaparan tentang pembahasan di atas di ambil kesimpulan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan terhadap game. Faktor yang memengaruhi individu kecanduan game online pada penelitian ini adalah faktor internal atau dari dirinya sendiri yang terus menerus ingin melakukan aktivitas dalam bermain game online

F. Sistematika Pembahasan

Mempermudah para pembaca untuk membaca laporan penelitian ini, peneliti mengelompokkan beberapa bagian, maka sistematika pembahasan dalam laporan ini sebagai berikut.

¹²Ibid.,30-33.

BAB I. PENDAHULUAN

Berisilatar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi konsep dan sistematika penelitian

BAB II. KAJIAN TEORITIK

Bab ini berisi tentang teori yang relevan dengan kajian yang sedang diteliti, dalam penelitian ini peneliti mengambil teori hedonisme dalam peneliti komunikasi verbal remaja pecandu game.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab III metode penelitian ini berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, tahap-tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik validasi data, dan teknik analisis data.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum subjek penelitian, deskripsi tentang data hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah atau fokus penelitian tentang komunikasi verbal remaja pecandu game, analisis data, serta konfirmasi penemuandengan teori

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan tentang penelitian yang diteliti dan memberikan rekomendasi terhadap masalah yang diteliti.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritik

1. Komunikasi verbal pada remaja

Komunikasi secara umum adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak disengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.¹³Jadi komunikasi ialah petukaran informasi antara komunikator dan komunikan yang tidak terbatas pada komunikasi verbal saja tapi juga non verbal. Pada penelitian ini, peneliti meneliti tentang komunikasi verbalnya yaitu secara lisan.

Komunikasi verbal ialah komunikasi yang menggunakan kata-kata dan tertulis. Komunikasi verbal dalam penelitian ini ialah ucapan yang diucapkan oleh remaja saat bermain game. Remaja ialah individu yang sedang berada pada suatu proses kehidupan perubahan pemikiran menuju dewasa, tepat ketika individu ada pada masa perubahan antara masa kanak-kanak dan masa permulaan menuju kedewasaan. Pada waktu itu, seorang remaja sedang menanggalkan sifat ke kanak-kanakan menuju alam dewasa yang memangku tanggung jawab dan kewajiban-kewajiban tertentu dalam masyarakat.¹⁴Dimana dalam proses mencari

¹³Bonaraja Purba dkk.*Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020),7.

¹⁴Ibid.,7.

jati diri perlu ada orang tua yang membimbingnya seperti menasehati supaya ia tau mana yang salah dan mana yang benar.

Game online memang sangat diminati disemua kalangan. Karena game yang sangat menarik untuk dimainkan dengan peringkat-peringkat pemenang didalamnya. Disaat bermain game online kata yang kasar dan kurang sopan pun sering di ucapkan.

2. Remaja Pecandu Game

Remaja ialah anak yang ada pada tahap mencari jati dirinya untuk menuju proses dewasa. Pada masa ini remaja berproses dalam mengubah sifat dari kekanak-kanakan menjadi sifat dewasa yang mempunyai tanggung jawab dan kewajiban. Remaja mengalami perubahan secara fisik, karekter, emosional, kedewasaan intelektual dan membentuk kesukaan tertentu terhadap sesuatu.¹⁵

Remaja yang mulanya hanya bermain game untuk menghilangkan kebosaan, kemudian tanpa bisa mengontrol diri, ia melakukan aktivitas tersebut terus menerus sehingga membuat kecanduan. Kecanduan yang dimaksud yaitu kecanduan pada non zat dimana ia akan selalu melakukan aktivitas tersebut yang berdampak pada emosionalnya sedangkan pada pecandu zat atau narkoba berdampak pada fisiknya.

Game memiliki banyak sekali macam variasi, yang membuat individu tertarik untuk memainkannya. Game jaga terus berkembang

¹⁵Prof.R.Jusuf Amir Feisal.*Reorientasi Pendidikan Islam.*(Jakarta:Gema Insan Press, 1995),226.

dengan perkembangan zaman dari yang hanya bisa dimainkan offline bisa dimainkan secara online bisa melakukan komunikasi dengan teman didalamnya dan juga ada peringkat-peringkat pemenang sehingga pemain berusaha bermain dengan baik untuk bisa ada di peringkat pertama. Ini juga yang bisa memicu kecanduan dalam bermain game.

3. Teori

Teori bisa dikembangkan dengan pengumpulan konsep dan informasi yang ditemukan dilapangan, dikaji menggunakan teori yang digunakan dalam penelitian, kemudian akan menciptakan suatu pemikiran yang mendalam terhadap konsep-konsep yang tercantum sehingga diharapkan dapat menciptakan teori baru atau melengkapi teori yang sudah ada sebelumnya.

Megumpukandata dilaksanakan dengan menfokuskan pada perkembangan perlengkapan alat ukur yang hendak digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam pengamatan pengembangan alat ukur, teori membantu memberikan penjelasan mengenai variabel yang hendak dikumpulkan datanya. Makna konsep dilakukan dengan mengalihkan teori ke dalam bangunan konsep yang digunakan dalam penelitian. Untuk keperluan pengukuran, definisi konsep dirubah menjadi definisi operasional sehingga indikator perilaku yang menggambarkan kepemilikan variabel yang terlihat.¹⁶

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori hedonisme dimana teori ini berpendapat

¹⁶Irwan Hermawa.*Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Kuningan:Hidayat Qur'an Kuningan, 2019), 27-28.

bahwa kebaikan intrinsik terdiri dari perasaan senang. Pandangan awal hedonisme bahwa kebaikan intrinsik adalah yang memberikan kesenangan, misalnya rasa yang manis, warna yang cerah, bau yang wangi. Keburukan intrinsik misalnya rasa yang pahit, warna yang pudar, juga perasaan gelisah.

Hedonisme menimbulkan sebuah paradoks. Disebut sebagai paradoks hedonistik. Hedonisme mengacaukan pengertian nilai intrinsik dengan nilai instrumental. Seseorang didalam mencari perasaan senang sebagai konsekuensinya harus beraktivitas mencari sebab yang dapat menimbulkan rasa senang. Seseorang tidak mencari kepuasan dari rasa manis hanya sebagai keinginan, tetapi harus beraktivitas. Misalnya menanam tebu untuk membuat gula. Orang sering mencari rasa manis dengan membeli permen sehingga secara otomatis menempatkan nilai intrinsik didalam permen.¹⁷

Seseorang yang sudah kacanduan dengan game. Ia akan selalu beraktivitas memainkan game online tersebut bahkan lupa waktu. karena dengan bermain game membuat seorang pecandu senang dan memberikan rasa ingin bermain terus menerus dan merasa tidak bahagia jikalau belum bermain game. Kecanduan ini membuat si pemain kurang berkomunikasi dengan orang sekitar. Mereka lebih suka menyendiri. Bahkan lebih sering berkomunikasi di dunia online.

¹⁷Jirzanah. *Aksiologi*.(Yogyakarta: Gadjah Mada University Press Anggota IKAPI) ,47.

Hedonisme mempunyai sisi positif dan sisi negatif. Dari sisi positif, hedonisme mengangkat satu sifat alamiah manusia, yakni mencari kesenangan adalah bagian yang tidak terpisahkan dari hidup manusia. Dengan demikian hedonisme mengangkat hal natural dari manusia. Dalam pekerjaan hedonisme memberi sumbangan besar dalam meningkatkan motivasi dan produktivitas kerja. Secara psikologis, segala hal yang kita lakukan dengan senang hati membawa hasil maksimal. Sebaiknya segala hal yang kita tidak sukai untuk dilakukan kurang berarti bagi kita. Dengan kata lain, intensi dalam bekerja penting, dan intensi ini akan besar kalau bersumber dari minat dan bakat. Ini merupakan sumbangan hedonisme.

Berdasarkan penjelasan diatas kita tau bahwa mencari kesenangan adalah suatu sifat yang lumrah dari manusia. Ada saatnya ia merasa lelah dan ingin menghibur diri contohnya bermain game. Jika kita senang dalam bermain game dan menciptakan produktivitas seperti membuat game. Ini menjadi suatu yang positif dari hedonisme. Tapi jika kita terus mencari kesenangan membuat kita tidak produktif. Dan akan membuang waktu dengan sia-sia.

Etika hedonistik memiliki sejumlah kelemahan. Kelemahan itu berkaitan dengan dampak terhadap makna, etika dan penilaian etis serta kesesatan berfikir yang dibangun etika ini. Secara rinci kelemahan itu diklasifikasi dalam enam butir. Pertama, perlu disangkal pengakuan bahwa kodrat manusia hanya mencari kenikmatan, sebab dalam kenyataan hal itu tidak benar. Banyak orang

mengabdikan hidupnya demi suatu kegiatan yang luhur bukan untuk mencari kenikmatan, sebab dalam kenyataan hal itu tidak benar. Banyak orang mengabdikan hidupnya demi satu kegiatan yang luhur bukan untuk mencari kenikmatan atau kesenangan, melainkan sebagai wujud pengabdian. Artinya manusia tidak ditentukan oleh satu dorongan saja, melainkan oleh aneka dorongan. Dorongan mencari nikmat hanyalah salah satu diantara sekian dorongan itu.

Kedua, dalam gagasan bahwa segala yang menyenangkan pasti baik terdapat loncatan yang tidak bisa dipertanggungjawabkan. Mengapa kalau kita mengatakan bahwa kesenangan merupakan moral yang baik, gagasan ini keliru. Yang benar adalah yang baik membawa kesenangan, bukan sebaliknya. Kalau kita menempatkan kesenangan sebagai kriteria kebaikan, kita merendahkan nilai kebaikan. Dan ini keliru, kebaikan jauh lebih tinggi daripada kesenangan. Karena itu tidak tepat kalau kita meletakkan ukuran baik buruk pada senang tidaknya. Ukuran ini tidak menyentuh esensi etika. Dengan kata lain kebaikan tidak muncul dari kesenangan, melainkan kesenangan muncul dari kebaikan.

Ketiga, gagasan hedonisme melahirkan sikap egoisme, yakni mementingkan diri. *Aristippos* mengatakan bahwa kesenangan bersifat individual. Pandangan ini melahirkan individualisme, sikap rakus dan kurang peduli pada orang lain. Dan ini berbahaya bagi kehidupan masyarakat.

Keempat, hedonisme tidak mengakui sesuatu yang pahit sebagai hal yang baik, padahal dalam kehidupan manusia, selain yang menyenangkan, ada yang pahit atau kurang menyenangkan. Bahkan yang pahit itu memiliki arti penting, misalnya dibidang medis, sesuatu yang pahit dianggap baik demi kesehatan. Dalam keyakinan agama diajarkan bahwa setiap penderitaan memiliki arti penting dalam kehidupan manusia. Dalam filosof ketimuran ditemukan ajaran bahwa kehidupan tidak seharusnya menyenangkan, melainkan selalu disertai dengan penderitaan, melainkan didalamnya ada hal yang menyenangkan.

Kelima, hedonisme khususnya *aristippos*, hanya berbicara mengenai bagaimana mencari nikmat, dan tidak berbicara bagaimana mengembangkan diri menjadi bagian penting dalam mengungkapkan kamanusiaan seseorang. Karena itu menggali potensi-potensi menjadi perhatian banyak orang untuk meraih maju. Ini tidak disarankan *Aristippos*.

Keenam, hedonisme tidak memperhatikan sifat relatif kesenangan. Kesenangan tidak sama bagi semua orang. bagi masyarakat tradisional kesenangan di ukur dengan kehidupan yang glamor dan mewah. Karena itu gaya hidup manusia modern konsumenris. Dalam dua pandangan ini, kenikmatan sangat relatif.¹⁸

¹⁸Kasdin Sihotang. *Kerja Bermatabat*. (Universitas Armajaya: Jakarta, 2019), 79-80.

Dari poin diatas kita tau bahwa koadrat manusia bukan hanya untuk mencari kenikmatan, kesenangan bukan suatu kebaikan tapi dari kebaikan itu menimbulkan kesenangan, suatu kebahagiaan bukan keegoisan atau bukan milik individual. rasa pahit tidak selalu tidak menyenangkan seperti obat dia bisa menyembuh. Begitu juga dalam dunia yang mungkin bisa membuat pemainnya senang seperti game online. Kita sebagai manusia punya kehidupan lain selain mencari kesenangan. Kita punya kewajiban untuk belajar, bisa berbuat baik kepada orang lain. Kita boleh untuk bermain game ketika kita jenuh dengan pekerjaan kita tapi jangan sampai membuat kita candu terhadap game tersebut dan membuat aktivitas kita tidak bisa berjalan dengan semestinya dengan terus bermain game sampai lupa waktu.

4. Kerangka Penelitian

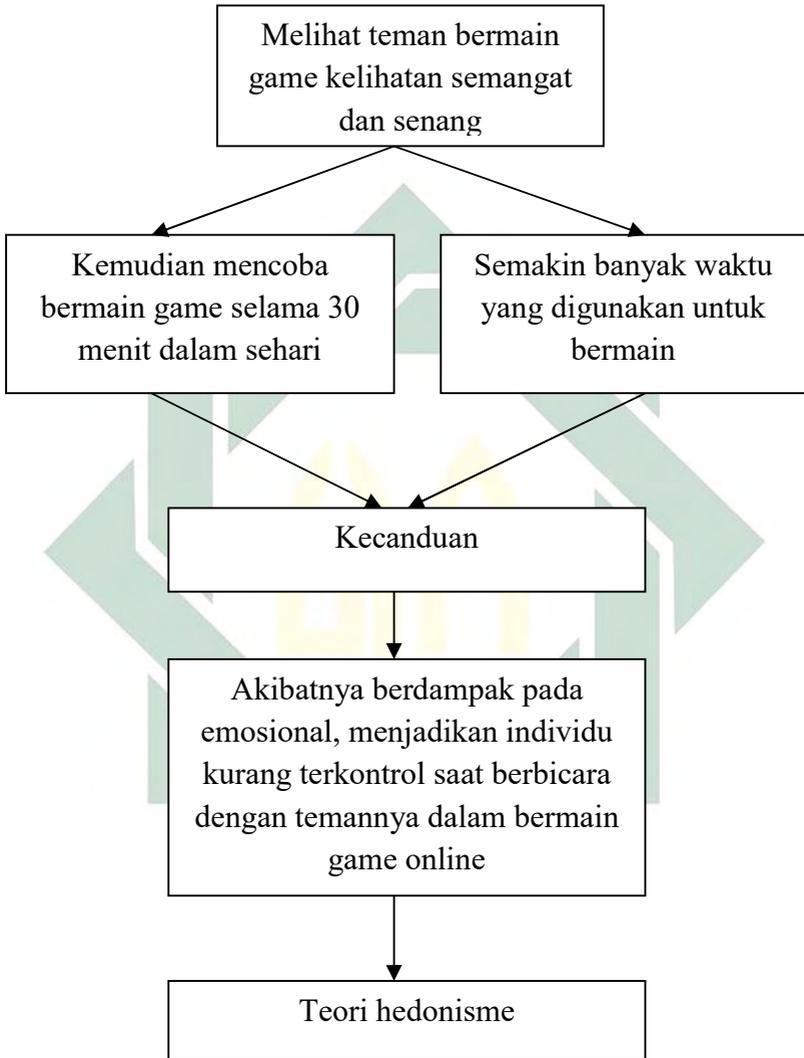
Individu mulanya hanya bermain game 30 menit dalam sehari, kemudian waktu bermain tersebut meningkat setiap harinya. Hingga membuat ia kecanduan pada non zat atau disebut kecanduan prilaku yang membuat ia terus melakukan aktivitas bermain terus menerus yang akhirnya mempengaruhi emosionalnya. Karena pengaruh emosionalnya membuat si pemain game tersebut seringkali mengucapkan kata-kata kasar dan tidak sopan yang tanpa di sadari alam bawah sadarnya ia terbawa berbicara tidak sopan juga dalam kesehariannya.

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori hedonisme dimana kebaikan intrinsik terdiri dari perasaan senang. Pandangan awal hedonisme adalah yang memberikan kesenangan misalnya rasa yang

manis, warna yang cerah. Keburukan intrinsik misalnya perasaan gelisah.

Peneliti mengaitkan teori hedonisme karena peneliti menganggap teori ini relevan dengan penelitian yang dilakukan. Dimana seorang pecandu game untuk mendapatkan perasaan senang, konsekuensinya ia harus melakukan aktivitas yang membuat dirinya senang, akibat dari aktivitas tersebut menimbulkan emosional yang kurang terkontrol sehingga sering kali para pemain berbicara tidak sopan dan kasar dengan temannya dan hal tersebut terbawa di kehidupan nyata saat ia berkomunikasi dengan individu. keburukan dari teori hedonisme adalah munculnya perasaan gelisah, perasaan gelisah yang dimaksud adalah perasaan gelisah yang ada pada diri pemain saat tidak bermain game online.

Bagan Kerangka Penelitian 1.1



*Artinya: "Sesungguhnya beruntunglah orang-orang yang beriman."*²⁰



*Artinya : "(yaitu) orang-orang yang khusyu' dalam sembahyangnya."*²¹

Sungguh telah beruntung orang yang berimanyaitu orang khusyu'dalam sholatnyadan berpaling dari perkara yang sia-sia. Bermain game menjadikan individu tertutup dan terbatas dalam berkomunikasi dengan dunia nyata, dan tanpa sengaja mengungkapkan umpatan yang tidak sopan. Nabi muhammad saw juga bersabda dalam riwayat tirmidzi“*Diantara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.* (HR. Ahmad danTirmizi).²²

Maka dari itu memainkan game-game online itusesuatu yang sifatnya tidak bermanfaat.Yang lebih baik adalah kita untuk tidak disibukkan dengan hal-hal yang tidak bermanfaat. Kita berusaha untuk mencari kesibukan-kesibukan yang lebih bermanfaat untuk agama kita, untuk dunia kita demikian pula hal-hal yang tentunya kita bisa meraih pahala di sisi Allah SWT.

Bermain game online juga membuat mubazir terhadap waktu misalnya ia akan banyak membuang waktu untuk bermain, melalaikan tugas dan

²⁰Al-Qur'an, Al-Mu'minun : 1

²¹Al-Qur'an, Al-Mu'minun : 2

²²Zakiah Nur Jannah, *Mendidik Anak Muslim Generasi Digital*, (Pustaka Al Uswah :Yogyakarta, 2009), 6-7.

kewajiban.seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Isra ayat 27:



Artinya: "Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah Saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya."23

Pada ayat di atas kita diajarkan untuk tidak boleh bersikap boros. Karena orang yang boros adalah saudara setan artinya berjalan pada jalan setan. Setan adalah makhluk yang Allah SWT ciptakan, tetapi ia ingkar kepada Allah swt (sangat ingkar kepada nikmat-nikmat yang di limpahkan olehnya, maka demikian pula saudara setan yaitu orang yang pemboros.

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Jurnal karya *Rina Nurmala, Syarif Maulana.S.IP.,M. Ilkom, Arie Presetio.S.sos*, judul komunikasi verbal dan non verbal dalam proses belajar mengajar.penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana komunikaswi verbal dan nonverbal dalam proses kegiatan belajar mengajar di Rumah Bintang Bandung. Rumah Bintang adalah komunitas nirlabayang memberikan pendidikan secara gratis kepada anak-anak pinggir kali kota Bandung yang berdiri di tengah gang sempit dikawasan Wastukencana,

²³Al-Qur'an, *Al-Isra* : 27

gang Nangkasumi Bandung. Hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa ketika proses belajar mengajar berlangsung menunjukkan bahwa dalam prosesnya baik secara sadar maupun tidak sadar komunikasi verbal dan nonverbal mereka gunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti penggunaan bahasa Indonesia dengan kata-kata yang tidak baku untuk mengajarnya, bahasa tubuh yang digunakan seperti menggunakan seperti penggunaan intonasi yang datar dengan suara yang tidak melengking-lengking ketika mengajar dan suara yang tidak terlalu cepat maupun lambat dan penggunaan busana bebas atau tidak berseragam. Selain itu posisi mengajar yang digunakan adalah posisi melingkar dalam ruangan.²⁴

Persamaan penelitian saya dengan penelitian pada jurnal ini adalah sama-sama meneliti tentang komunikasi verbal. Bedanya saya fokus meneliti komunikasi verbal saja pada remaja kecanduan game. Sedangkan pada penelitian jurnal ini meneliti tentang komunikasi verbal dan non verbal dalam proses belajar mengajar.

Jurnal karya *Ramos Roshima*, judul komunikasi antarbudaya mahasiswa asing dengan mahasiswa pribumi (studi kualitatif dengan pendekatan interaksi simbolik pada interaksi mahasiswa asal Malaysia, Thailand, Vietnam dengan mahasiswa pribumi di UIN Suska Riau). Komunikasi lintas budaya yang terjadi antara mahasiswa asing asal Malaysia, Thailand, juga

²⁴ Rina Nurmaka dkk, "Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Proses Belajar Mengajar," e-Proceeding Of Management, vol.3, No.1 April 2016.802

Vietnam dengan mahasiswa native di kampus UIN Suka Riau yang meliputi perilaku komunikasi yang adaptif dan akomodatif. Untuk mengakomodasi proses budaya lainnya mahasiswa asing melakukan strategi akomod yang terlibat seperti melakukan konvergensi, divergensi, dan akomodasi berlebihan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi antarbudaya mahasiswa asing menunjukkan perilaku akomodatif seperti konvergensi dalam bentuk verbal dan non verbal saat beradaptasi serta divergensi akomodasi komunikasi yang dilakukan mahasiswa asing dengan mahasiswa native. Mahasiswa asing juga mengalami akomodasi yang berlebihan dari mahasiswa native saat beradaptasi. Komunikasi antarbudaya antara mahasiswa asing dan mahasiswa pribumi juga mengalami hambatan budaya, kebahasaan, perbedaan persepsi dan perbedaan kebiasaan nonverbal. .²⁵

Persamaan penelitian saya dengan jurnal diatas sama-sama meneliti tentang komunikasi. Perbedaannya saya meneliti tentang komunikasi verbal pada remaja pecandu game sedangkan pada jurnal ini meneliti komunikasi antarbudaya pada mahasiswa asing.

Jurnal karya *Agus Aprianti*. Judul perilaku komunikasi verbal dan non verbal pecinta kereta api. Sebuah komunitas lahir karena memiliki minat yang sama, tujuan yang sama, serta membutuhkan informasi yang kemudian terjalin komunikasi dan menjadi wadah berkumpul dalam sebuah komunitas minat. Sebuah komunitas lahir karena memiliki minat yang sama, tujuan yang sama dan membutuhkan lingkungan yang

²⁵Ramos Roshima ,” *Komunikasi Antarbudaya Mahasiswa Asing dengan Mahasiswa Pribumi,*” Jurnal Jom fisip vol.4 ,No.01 , Februari 2017

mendukung minatnya. Seperti halnya komunitas pecinta kereta api yang menamakan kelompoknya dengan komunitas Edan Sepur Indonesia. Komunitas yang beranggotakan orang-orang yang menyukai kereta api, orang-orang yang menyukai kereta api, orang-orang yang bukan hanya menyukai saja tetapi kebiasaan unik komunitas ini bukan sekedar menikmati moda transportasi yang dijuluki si ular besi, lebih dari itu anggota dalam komunitas edan sepur memiliki penasaran yang tinggi tentang dunia perkeretaapian. Mempelajari prinsip kerja kereta api serta penggunaan istilah-istilah kereta api. Dalam komunikasinya anggota komunitas melibatkan komunikasi verbal dan non verbal yang mana banyak mengadopsi bahasa atau istilah kereta api yang maknanya hanya di pahami oleh para anggota komunitas.²⁶

Persamaan jurnal diatas sama-sama meneliti tentang komunikasi verbal bedanya jurnal diatas tidak hanya meneliti tentang komunikasi verbal saja tapi juga meneliti komunikasi non verbal dalam komunitas pecinta kereta api. sedangkan peneliti fokus meneliti komunikasi verbal pada remaja pecandu game.

Jurnal karya *Akhtim Wahyuni*. Judul *the power of verbal and non verbal communication in learning*. Proses belajar mengajar melibatkan komunikasi antara guru dan siswa, atkan kualit baik komunikasi verbal dan komunikasi non verbal . kemampuan guru dalam mengaplikasikan keduanya dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas, yang memiliki dampak pada prestasi akademik siswa. ini

²⁶ Agus Aprianti, *Perilaku komunikasi Verbal dan Non Verbal Pecinta Kereta Api*, Jurnal Liski vol.3 no.1 , 2017

menunjukkan bahwa siswa yang paham dan dapat melakukan sesuatu dengan baik , tergantung bagaimana gaya komunikasi verbal dan non verbal guru. Komunikasi verbal mencakup antara lain : berbicara pendek, berdiskusi, body language, penggunaan kontak pandang , jarak berdiri dengan siswa dan mendengar aktif . maka dua keterampilan komunikasi ini harus selalu diasah oleh guru, agar mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas.²⁷

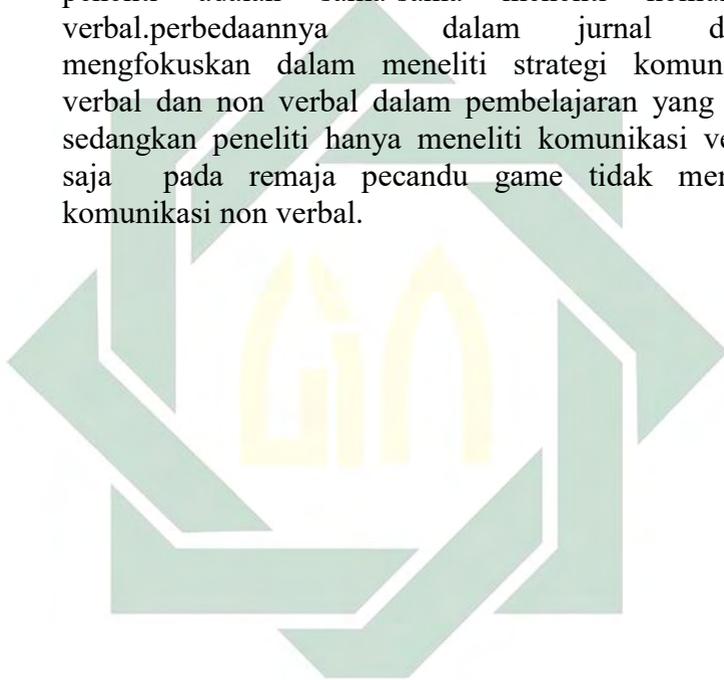
Persamaan jurnal ini dengan penelitian saya yaitu sama-sama meneliti komunikasi verbal. Perbedaannya saya meneliti komunikasi verbal remaja pecandu game sedangkan jurna ini meneliti tentang pentingnya komunikasi verbal yang baik antara siswa dan guru demi menciptakan kualitas pembelajaran dikelas.

Jurnal karya *syarifuddin syarifuddin, nur mukminatien, sri rachmajanti, achmad effendi kadrisman*. Judul *communication strategies employed by efl learners in speaking class*. Penelitian ini mengeksplorasi strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan oleh pembelajar baik sebagai pengirim pesan(pembicara) maupun sebagai penerima pesan (pendengar) untuk mengatasi masalah komunikasi dalam berkomunikasi berbahasa inggris perkuliahan speaking. Penelitian ini menggunakan desain kualitatif dengan pendekatan egnografi komunikasi dalam situasi terbatas (perkuliahan) speaking). Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada sebelah strategi verbal

²⁷Akhtim Wahyudi, *The Power of Verbal and Nonverbal Communication In Learning.*, Jurnal Advances in Sosial Science, Education and Humanities Research vol.25,2017

digunakan oleh pengirim pesan (pembicara). Sementara itu, ditemukan enam strategi nonverbal yang diterapkan oleh pembicara dalam mengatasi masalah komunikasi.²⁸

Persamaan jurnal diatas dengan penelitian peneliti adalah sama-sama meneliti komunikasi verbal.perbedaannya dalam jurnal diatas mengfokuskan dalam meneliti strategi komunikasi verbal dan non verbal dalam pembelajaran yang baik sedangkan peneliti hanya meneliti komunikasi verbal saja pada remaja pecandu game tidak meneliti komunikasi non verbal.



²⁸Syarifuddin dkk, *Communication Strategies Employed by EFL Learners In A Speaking Class*, jurnal pendidikan humaniora, vol.4, N. 2 , Juni 2016. 64-81

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan interaksi simbolik. *Blumer* mengembangkan tiga teori yaitu yang pertama berkenaan arti (*meaning*), ke dua bahasa (*language*), dan ke tiga pemikiran (*thought*). Arti menurut *Blumer* adalah aktivitas orang terhadap orang lain didasarkan pada arti yang mereka diberikan pada orang tersebut. Interaksi simbolik mementingkan dasar pengertian menjadi tindakan manusia. Kedua bahasa, bahasa memberi manusia suatu arti yang diucapkan dengan bentuk simbol. Ketiga adalah pemikiran. Pikiran memberikan transformasi penafsiran setiap khalayak mengenai simbol.²⁹

Interaksi simbolik memberitakan tentang penting makna dan penafsiran selaku proses penting bagi khalayak dalam sikap ke orang lain dan berelasi. Perbuatan dan kepribadian manusia tidak terjadi dengan otomatis sebagai reaksi atas entitas yang datang dari luar. perbuatan dan kepribadian manusia adalah hasil suatu pemahaman memiliki arti tertentu yang seterusnya menentukan reaksinya terhadap stimulan dari luar.

Melalui interaksi dengan orang lain manusia menciptakan pengertian. Melalui interaksi setiap

²⁹Prof. Dr. Conny R. Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 87.

individu satu dengan yang lain terciptakanlah sebuah pengertian. Pengertian yaitu ciptaan kedua belah pihak atau bersama, tidak ada pemahan bersifat individual. Pengertian muncul dan dimengerti bersama-sama. pengertian, yang diciptakan bersama, adalah realitas yang sebenarnya bagi mereka.³⁰

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kualitatif dimana penelitian kualitatif adalah suatu penelitian bertujuan memahami realitas sosial yang terjadi. Pada kondisi alamiah dan bersifat penemuan dilaksanakan penelitian kualitatif. *Lexy J. Moleong* dalam buku karyanya yaitu metode penelitian kualitatif memaparkan beberapa pendapat ahli, diantaranya, *Bogdan* dan *Taylor* mendefinisikan metodologi kualitatif suatu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku individu yang diamati.

Denzin dan *Lincoln* menyatakan penafsiran fenomena-fenomena yang terjadi secara alami dengan melibatkan berbagai metode. Dengan tujuan dapat menafsirkan fenomena tersebut.

Kirk dan *Miller* menjelaskan pengertian penelitian kualitatif sebagai tradisi tertentu untuk mengamati manusia dalam hubungan komunikasi dengan individu lainnya dengan bahasa dan istilah yang ada dalam studi komunikasi sosial.³¹

³⁰Ibid.,87-88.

³¹Dr .M.choiroel Anwar.*Metodologi Kualitatif*.(Sidoarjo: Zifatama Publisher,2015), 3-4.

B. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

a. Subjek

Subjek penelitian yaitu orang yang akan memberikan informasi terhadap data-data yang diperlukan oleh yang meneliti yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan. Subjek penelitian di penelitian ini ialah remaja yang ada di Desa Punjot, Dusun Ie Roe, Kecamatan Jangka, Kabupaten Bireun, Aceh.

b. Objek

Objek yang dimaksud pada penelitian ini adalah orang yang ingin diteliti. Dimana peneliti ingin mengetahui kejadian yang terjadi didalamnya yang menjadi objek di dalam penelitian ini ialah komunikasi verbal remaja pecandu game.

c. Lokasi

Lokasi adalah suatu tempat yang akan dijadikan penelitian. Dimana di tempat ini peneliti akan menggali data untuk memenuhi suatu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Punjot, Dusun Ie Roe, Kecamatan Jangka, Kabupaten Bireuen.

C. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis data

Data sekunder dan data primer adalah dua jenis data yang terdapat dalam penelitian ini. data sekunder adalah sumber informasi yang tidak secara langsung memberikan informasi, untuk mengumpulkan data, perantara orang lain atau perantara dokumen atau sumber-sumber

yang resmi lainnya.³²data sekunder dalam penelitian ini ialah hasil penelitian dahulu yang relevan dengan penelitian peneliti, buku-buku yang dituliskan oleh para ahli yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Sedangkan data primer adalah data yang dikumpulkan langsung dari informan jenis data ini merupakan data utama karena hasil dari informan tersebut dapat di tarik kesimpulan-kesimpulan tentang komunikasi verbal remaja pecandu game.

b. Sumber data

Data atau sumber penelitian merupakan informan atau orang yang diperoleh data. Penelitian mengambil sumber informasi dari remaja yang sering berkumpul di warung kopi bermain game yang ada di Desa Punjot, Dusun Ie Roe. Para remaja sering bermain game di warung kopi karena diwarung kopi menyediakan fasilitas wifi.

D. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa tahap pengumpulan data antara lain, pengamatan dan wawancara.

a. Observasi

³²P.Ratu Ile Tokan.*Manajemen Penelitian Guru.*(Jakarta : PT Grasindo, 2016), 75.

Pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis, mengenai fenomena yang kemudian dilakukan pencatatan ialah observasi³³. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data dimana peneliti menulis setiap informasi sebagaimana yang di saksikan selama penelitian.observasi ini merupakan kegiatan mengamati secara langsung terhadap suatu permasalahan yang diamati dan dikaji. Dalam observasi langsung ini, peneliti selain sebagai pengamat penuh, juga sebagai pengamat terhadap proses yang terjadi didalam situasi yang sebenarnya yang langsung diamati dengan observasi.

b. Wawancara

Percakapan yang memiliki maksud tertentu antara dua pihak individu disebut wawancara, seorang pewawancara akan mengajukan pertanyaan untuk yang di wawancarai sedangkan yang di wawancarai akan memberi jawaban untuk pertanyaan tersebut.³⁴ Wawancara yang mudah dipahami bisa dikatakan adalah suatu peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi secara langsung. dikatakan juga wawancara ialah percakapan dengan tatap muka antara pewawancara dengan yang diwawancarai. Pewawancara dapat bertanya

³³P.Joko Subagyo.*Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek.*(Jakarta : Rineke Cipta,1997), 63.

³⁴Lexy j. Moleong.*Metode Penelitian Kualitatif.*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 35.

langsung tentang objek yang diteliti yang sudah dirancang sebelumnya kepada orang yang ingin diwawancarai.

E. Teknik Validasi Data

Menguji validasi suatu data yang didapat sehingga betul-betul sesuai dengan tujuan dan maksud dari penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi pada penelitian ini. Triangulasi data ialah teknik memeriksa validnya suatu data yang dimanfaatkan dengan sesuatu yang lainnya, di luar untuk kepentingan mengecek suatu perbandingan di dalam data tersebut.³⁵

Triangulasi yang dipergunakan di penelitian ini yaitu triangulasi sumber. Triangulasi sumber memiliki arti mendapatkan suatu informasi dari sumber yang berbeda-beda tapi dengan teknik yang sama.³⁶ teknik triangulasi sumber pada penelitian ini, peneliti membandingkan hasil wawancara yang di peroleh dari seorang informan.

³⁵Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003), 3.

³⁶Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2006), 330.

F. Teknik Analisi Data

Analisis adalah langkah yang dilakukan menggunakan statistik maupun data non statistik.³⁷menganalisis data kualitatifdengan memilah milah data yang menjadi kesatuanadalah suatu upaya yang dilaksanakan dengan, menemukan cara, sesuatu yang penting dipelajari, dan mengambil kesimpulan dari informasi yang didapat dari informan.³⁸ sejumlah satuannya

Pertama, memeriksa kembali data-data yang di peroleh dari sumber-sumber yang ada, seperti hasil dari wawancara ,dari dokumen resmi dan dari internet.data tersebut kemudian dibaca, dipilah, dipelajari serta telaah kembali.

Kedua, merangkum inti-inti dari sebuah proses juga berbagai pertanyaan yang sinnkron, sehingga tetap berada dalam topik komunikasi verbal remaja yang kecanduan game online..

Ketiga, menyusun data-data yang diperoleh tersebut dalam satuan kesatuan yang kemudian di dilakukan pengkatagorian.

Keempat, mengadakan pemeriksaan terhadap validnyasuatu data tersebut.

³⁷Djam'an Satori dan Aan Komariah.*Metodelogi Penelitian Kualitatif*. . (Bandung :Alfabet,2009), 11.

³⁸Lexy J.Moleong.*Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. (Jakarta :PT Remaja Rosdakarya,2010),330.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Profil Desa Punjot

Desa Punjot adalah sebuah desa yang terletak di Daerah Nanggroe Aceh Darussalam, Kabupaten Bireuen, Kecamatan Jangka. Jarak desa Punjot ke ibu kota Banda Aceh adalah sekitar 5 jam perjalanan. Desa punjot terkenal dengan para nelayannya karena desa ini dekat dengan pantai dan dikelilingi tambak. Sumber utama pekerjaan orang disini adalah nelayan dan petani, tapi jangan salah walaupun tinggal didesa , warga disini banyak juga yang menjadi pns, perawat, menjadi tkw diluar negeri, bahkan banyak anak-anak yang menuntut ilmu diluar daerah dengan harapan dapat memberi maanfaat akan ilmu yang didapat untuk orang sekitar. Warga disini hidup rukun dan saling berbagi rezeki.

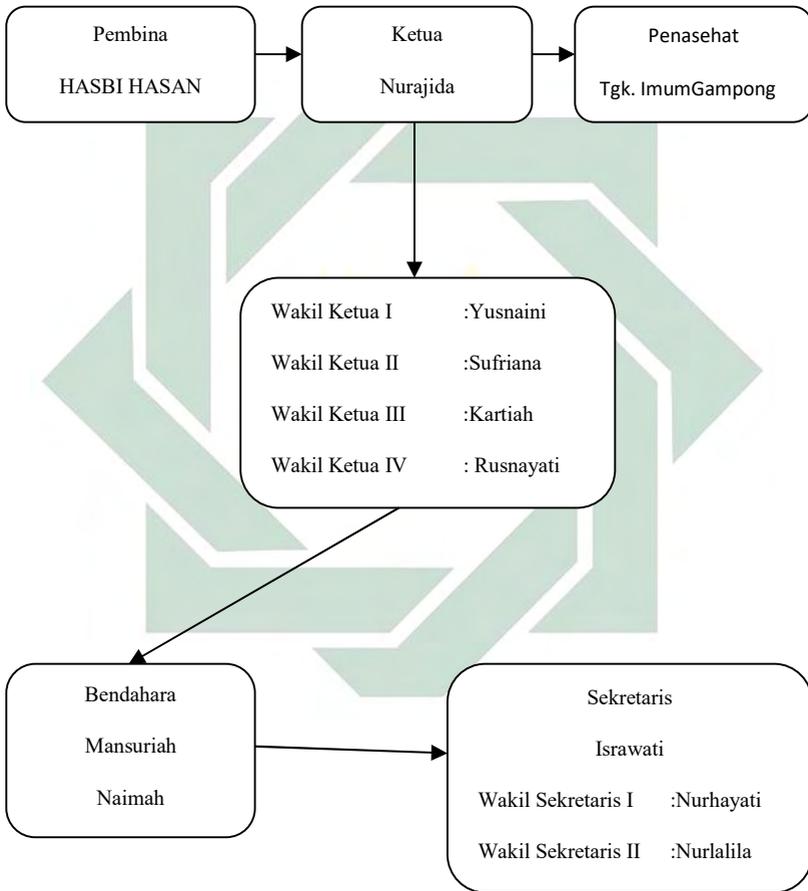
Desa Punjot juga mermbuat komunitas untuk anak muda dan para ibu –ibu untuk mengembangkan bakat dibidang membuat kue, pada hari yang ditentukan para anak muda dan ibu-ibu akan berkumpul dimusalla dengan memakai seragam (baju batik hijau) untuk membuat kue bersama-sama. Kue yang dibuat pun berbeda dari brownis, bolu gulung dan kue-kue tradisional seperti : wajeb, dodol, breh sekat, timphan dan kue-kue khas Aceh lainnya.

Desa Punjot dikenal dengan orang yang ramah-ramah mudah bergaul dengan orang lain mudah untuk menyesuaikan diri disetiap keadaan. Warga disini juga hidup tentram. Yang membuat saya kagum pada desa ini yaitu ketika ada remaja yang maling didesa. Remaja tersebut tidak dilaporkan ke polisi tapi semua warga bersepakat untuk menyekolahkan mereka di pondok pasantren dengan harapan mereka bisa menjadi orang yang lebih baik. Tapi jika sudah di nasehati baik-baik sudah disekolahkan dan tidak mau berupa baru warga melaporkannya ke polisi.

Desa ini sangat tentram, disini kita bisa menghirup udara segar, masih bisa melihat anak-anak memainkan permainan tradisional walaupun memang memang tidak dapat dipungkiri pada era *modern* seperti ini mereka dekat dengan gedget dan suka bermain game online

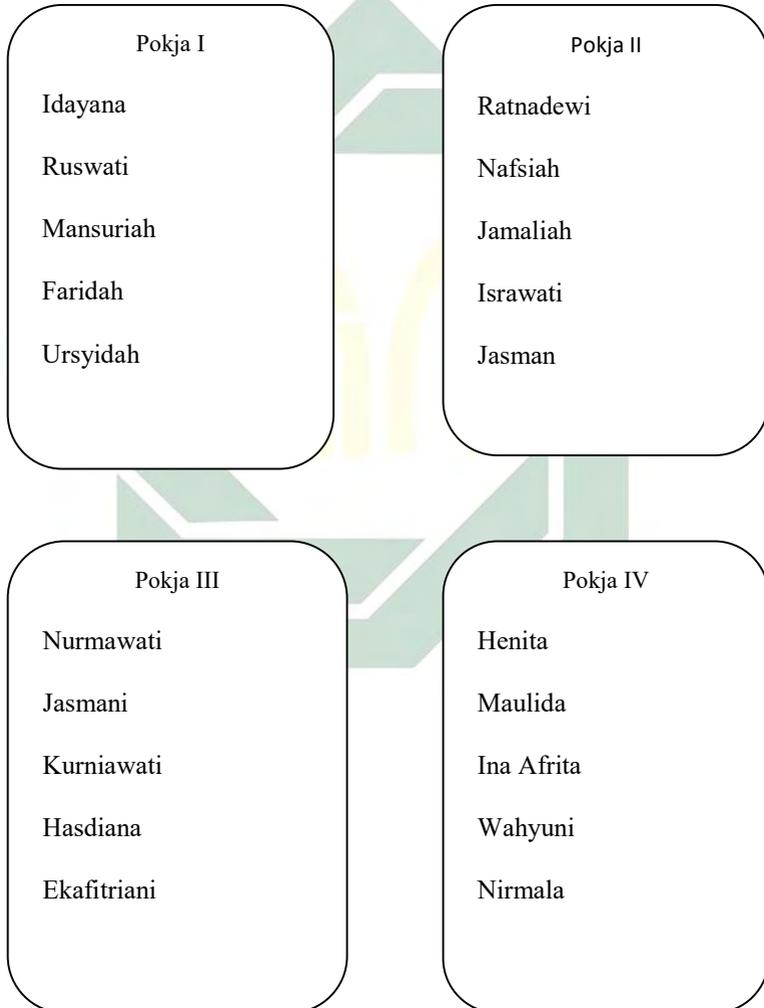
Susunan Personal Pengurus Tim Penggerak Pemberdayaan Dan Kesejahteraan Keluarga Gampong Punjot Kec.Jangka-Kab. Bireuen Tahun 2021 1.2

Bangan 1.2



Kelompok Kerja Pokja

Bangan 1.3



2. Profil Informan

Informan adalah orang yang akan memberikan jawaban atas penelitian. Berikut peneliti memaparkan biodata informan sebagai berikut:

Informan

Nama : MN

Umur :16 tahun

Pendidikan : SMA Negeri 1 Peusangan

Latar Belakang Keluarga

MN berasal dari keluarga sederhana dimana ibunya adalah seorang pns dan ayahnya adalah seorang petani. Mereka hidup berkecukupan. Ia mulai bermain game saat umur 12 tahun. Saat itu ia masih bermain game offline. Lama-kelamaan ia bermain game online yang lebih seru daripada game offline. Ia menghabiskan waktu untuk bermain game dalam sehari bisa sampai 5 jam. Ia menyukai game karena menarik untuk dimainkan , seru dan menantang. Orang tuanya tau ia bermain game, orang tuanya hanya sekedar mengingatkan tapi tidak ada tindakan yang tegas dari mereka. Orang tuanya tidak membatasi waktu ia dalam bermain game. Karena sering main game kadang ia lupa membuat pr dan jarang belajar. Komunikasi dengan orang lain sedikit terganngu saat ia dipanggil kadang ia tidak menjawab karena fokus bermain. Saat bermain game kata-kata kasar refleks ia ucapkan.

Informan

Nama : FT

Umur : 17 tahun

Pendidikan : Jeumala Amal

Latar Belakang Keluarga

FT berasal dari keluarga yang mampu dimana ibu dan ayahnya adalah seorang pns . FT bisa dibilang salah satu orang yang sangat berkucukupan dikampung ini, selain kedua orangnya pns. Orangtuanya juga memiliki tambak. Ia mulai mengenal game saat dipangku sekolah dasar. Ia bermain game setiap hari. Ia tidak pernah menghitung berapa jam yang di habiskan untuk bermain game.Ia bermian game karena menyenangkan. Orang tuanya tau ia bermain game,dan membatasi ia dalam bermain game. Dalam belajar ia tidak terganggu sama sekali, dia tetap belajar dan mengerjakan pekerjaan tugas-tugasnya. Orang tuanya mengingatkan untuk tidak terlalu sering bermain game dan jika hal itu dilanggar oleh anak nya maka smartphonenya disita.Ia juga tidak mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain game dan bisa menyeimbangkan komunikasi didunia online dan offline.

Informan

Nama : AAQ

Umur : 15 tahun

Pendidikan : Jeumala Amal

Latar Belakang Keluarga

AAQ merupakan anak bidan desa dan ayahnya bekerja untuk membuat jalan. Ia lupa kapan di pertama kali bermain game. Ia bermain game untuk mengisi waktu luang saat libur sekolah. Ia bermain game berjam-jam hanya saat libur. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa sampai lima jam dalam sehari bahkan lebih. Orang tuanya tau dia bermain game dan tidak melarang bermain game. Orang tuanya pun tidak membatasi waktu untuk bermain game karena orang tuanya menganggap dia sudah besar bisa mengatur waktu sendiri. Komunikasi dengan orang sekitar berjalan seperti sewajarnya tidak ada masalah. Dan tidak mencupkan kata-kata kotor saat bermain

Informan

Nama : AZ

Umur : 16 Tahun

Pendidikan:SMA Bugak

Latar Belakang Keluarga

Berasal dari keluarga yang bisa dibilang kurang mampu ibunya adalah seorang petani dan ayahnya seorang nelayan. Tapi ayahnya juga jarang bekerja karena sakit. Ia bermain game mulai dari smp karena sudah memiliki hp. Bermain game sekitran 5 jam dalam sehari. Orang tuanya tau, ia bermain game dan tidak

pernah melarang untuk tidak bermain game. Kalau dari prestasi belajar memang menurun. Berbicara kasar karena sering mendengar temannya mengucapkan kata kasar saat sedang bermain. Komunikasinya dengan orang sekitar berjalan dengan baik dan berbicara kasar hanya saat bermain game online dengan temannya saja.

Informan

Nama : MD

Umur : 14 tahun

Pendidikan : SMP Bugak

Latar Belakang Keluarga

Ayahnya adalah toke udang sedangkan ibunya ialah ibu rumah tangga. Mulai bermain game pada saat duduk di pangku sekolah dasar. Ia bermain game bisa berjam-jam dalam sehari. Baginya game itu seru dan menantang. Orang tuanya mengetahui ia bermain game tapi tidak dibatasi waktu untuk bermain game. Kalau dalam belajar terganggu karena karena tidak bisa mengatur waktu. Karena sudah terbiasa berbicara kasar saat bermain, hal tersebut sudah menjadi kebiasaan. Ia komunikasinya dengan orang sekitar jarang, karena ketika sedang bermain game ia tidak suka ada yang mengganggu, suka menyendiri.

Informan

Nama : RAB

Umur : 15 tahun

Pendidikan :SMP Bugak

Latar Belakang Keluarga

Berasal dari keluarga kurang mampu ayahnya adalah seorang nelayan dan ibunya sebagai ibu rumah tangga. Mengenal game saat di sekolah dasar. Ia bermain game setiap hari. Orangtuanya pun tidak pernah melarang ia untuk bermain game. Jarang di nasehati oleh orang tuanya, tidak ada batas waktu yang diberikan orang tuanya untuk bermain game online jadi dia bebas bermain kapanpun. Kalau untuk belajar ia merasa malas. Berbicara kasar saat bermain pernah tapi jarang sekali terucap dari mulutnya.tidak suka diganngu saat bermain game menjadi satu hal yang membuat dirinya kurang berkomunikasi dengan orang sekitar

Informan

Nama : MF

Umur : 15 tahun

Pendidikan : SMP Gandapura

Latar Belakang Keluarga

Ibunya bekerja sebagai bidan desa dan pekerjaan ayahnya tidak tetap. pertama kali ia bermain game di sekolah dasar. Ia bermain game 4 jam dalam setiap hari. Orang tuanya menuruti semua keinginnya. Tidak pernah dimarahi oleh orang tuanya. Orang tuanya sangat baik apa yang dia minta pasti dibelikan. orang tuanya juga tidak pernah memberikan batas waktu

untuk bermain game. Ia bisa membagi waktu untuk belajar dan bermain game walaupun ia bermain game berjam-jam namun ia sempatkan waktu juga untuk belajar dan membuat pr. Pernah menggunakan kata-kata kotor dalam bermain game itu karena sering mendengar temennya berbicara kasar akibat dari ini juga berdampak saat ia berkomunikasi dengan orang sekitarnya ia terbawa berbicara bahasa yg kasar.

Informan

Nama :IAM

Umur :17 Tahun

Pendidikan : Riab

Latar Belakang Keluarga

Berasal dari keluarga yang sangat bercukupan memiliki rumah besar dan punya mobil ayahnya adalah seorang guru ibunya juga seorang guru. Ia mulai bermain game waktu sekolah dasar setiap hari ini tidak pernah menghitung berapajam untuk bermain game. Dengan bermain game bisa menambah teman dan bermain game semakin seru saat dimainkan dengan teman-teman. Untuk belajar dia tetap belajar dan bertanggung jawab atas pekerjaannya walaupun setiap hari bermain game tidak membuat ia menjadi bermalas-malasan.tidak pernah mengucapkan ucapan yang kasar saat bermain game dan ia bisa berkomunikasi yang baik dengan orang sekitarnya.

Informan

Nama : MRI
Pendidikan : SMP Bugak
Umur : 14 tahun

Latar Belakang Keluarga

MRI adalah anak piatu dimana ibunya meninggal saat melahirkannya dan ayahnya adalah seorang nelayan. Ia mulai bermain game dari sekolah dasar dan biasanya bermain sampai enam jam sehari. Ayahnya tak pernah melarang ia bermain game dan tidak membatasi waktu untuk bermain game, juga tidak memberi hukuman saat ia bermain game berlebihan. Karena banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain hal tersebut menggggu prestasi belajarnya. Game itu menarik jadi ingin dimainkan setiap hari. Berbicara kasar karena refleks suka menyendiri itu sebabnya yang membuatnya jarang interaksi dan berkomunikasi dengan orang lain.

B. Penyajian Data

Berikut peneliti akan menyajikan data yang didapat setelah melakukan penelitian terhadap komunikasi verbal remaja pecanduan game di desa Punjot. Data ini di peroleh langsung dari informan dengan melakukan wawancara. Peneliti mewawancarai langsung informan dari bulan desember sampai dengan pertengahan bulan januari untuk memperoleh data-data dan informasi-informasi yang dibutuhkan pada penelitian ini. Untuk mendeskripsikan data hasil

penelitian maka peneliti menyusun sesuai dengan urutan paduan wawancara sebagai berikut:

1. Dampak Bermain Game Online Bagi Pemainnya

Zaman saat ini game online sangat populer disemua kalangan. Variasi yang bermacam-macam yang dapat dipiliholeh pemainnya. Dengan kecanggihan teknologi game menjadi semakin menarik, game kini bisa dimainkan dengan teman-teman walaupun jarak jauh. Jika aktivitas dalam bermain terus ditingkatan akan berakibat pemain candu terhadap game online. Tanggapan dari informan dari pertanyaan dari peneliti. MN memberi tanggapan dari pertanyaan yang peneliti berikan.

“Saya mengenal game sudah dari sekolah dasar . saat itu masih bermain game secara offline, namun pada saat buming dengan game online saya mencoba untuk memainkannya, setelah mencoba memainkannya saya merasa ingin terus memainkannya agar mendapat poin tertinggi dan bermain game online sangat seru sekali. Biasanya saya bermain game lebih kurang 5 jam dalam sehari. Karena bermain game saya kadang lupa buat pr dan tugas sekolah lainnya”³⁹

Hasil analisa dari pertanyaan yang diajukan, jadi MN mengalami penurunan dalam belajar, banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online membuat dirinya tidak bisa mengatur waktu untuk

³⁹Hasil wawancara dengan informan MN pada tanggal 28 Desember 2020

belajar dan bermain. FT menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peneliti

“Saya lupa sejak kapan saya bermain game, tapi sebelum game online ada saya suka bermain game offline. Saya bermain game 5 jam dalam sehari. Namun saya bermainnya tidak dari jam 1 sampai jam 5 setelah bermain 2 jam kemudian saya mengerjakan tugas saya setelah itu saya lanjutkan bermain game. Jadi walaupun banyak waktu yang saya gunakan untuk bermain tidak mengganggu belajar saya”.⁴⁰

Hasil analisa data dari pertanyaan yang peneliti ajukan walaupun FT pencinta game ia memiliki kontrol diri yang baik. Ia masih menyempatkan waktu untuk mengerjakan tugas sekolah sehingga bermain game tidak mengganggu kegiatan belajar. Tanggapan AAQ mengenai beberapapertanyaan yang peneliti ajukan.

“Saya lupa kapan pertamakali bermain game, saya bermain game 5 jam lebih dalam sehari hanya saat libur sekolah saja, dan bermain game online tidak mengangu saya dalam belajar.”⁴¹

Hasil analisi data dari pertanyaan yang peneliti ajukan AAQ bermain game berjam-jam hanya disaat libur saja dan tidak memiliki dampak pada penurunan prestasi dalam belajarnya. AZ menanggapi

“Saya bermain game bisa dikatakan berjam-jam dalam sehari, pertama kali saya bermain game

⁴⁰Hasil wawancara dengan informan FT pada tanggal 28 Desember 2020

⁴¹Hasil wawancara dengan informan AAQ pada tanggal 29 Deseber 2020

online saat akan masuk SMP, melihat teman banyak yang bermain game saya jadi tertarik untuk bermain. Akibat bermain game membuat saya susah mengatur waktu untuk belajar.⁴²

Hasil analisa data terhadap jawaban yang diberikan AZ dengan bermain game online membuat penurunan dalam belajar. AZ susah untuk mengatur waktu untuk belajar. MD juga memberi tanggapan bahwa

“Saya mengenal game sudah dari lama sebelum ada game online. Saya bermain berjam-jam dan itu gak terasa waktunya seperti cepat banget jalanya, karena susah mengatur waktu ini juga yang membuat saya terbelenggalai dengan belajar. saya sulit mengatur waktu”.⁴³

Hasil analisa data bahwa MD memang tidak bisa mengatur waktu untuk belajar dan bermain, ia terlalu lalai dengan game online sehingga tugas sekolah banyak yang terbelenggalai. Tanggapan RAB dari pertanyaan yang peneliti ajukan

“Saya pertama kali kenal game itu waktu sekolah dasar, waktu itu saya masih bermain game ular yang dimainkan secara offline tapi itu membosankan, makanya saya lebih suka bermain game online. Mainnya biasanya berjam-jam. kalau untuk belajar sedikit malas. Saya cepat bosan aja kalau belajar”.⁴⁴

⁴²Hasil wawancara dengan informan AZ pada tanggal 29 Desember 2020

⁴³Hasil wawancara dengan informan MD pada tanggal 30 Desember 2020

⁴⁴Hasil wawancara dengan informan RAB pada tanggal 1 Januari 2021

Hasil analisa data bahwa RAB bermain game online membuatnya malas-malasan untuk belajar, sehingga bermain game online memiliki efek buruk dalam prestasi belajarnya. MF memberi tanggapan

“Pertama main game sekolah dasar, kemudian seiring jalannya waktu saya tertarik bermain game online ,ternyata game online itu memang seru banget, kalau sehari-hari saya main 4 jam tapi kalau libur bisa lebih dari 4 jam. Kalau belajar saya tetap luangin waktu 20 menit dalam sehari untuk belajar.”⁴⁵

Hasil analisa data bahwa MF walaupun bermain game ia masih meluangkan waktu 20 menit untuk belajar sehingga bermain game tidak berefek buruk pada prestasi belajarnya. Tanggapan IAM pada pertanyaan yang peneliti ajukan

“Saya lupa sih pertama kali kapan main game, gak pernah hitung juga berapa jam bermain, tapi pastinya kalau main game online pasti berjam-jam, kalau belajar saya tetap belajar”.⁴⁶

Hasil analisa data, walaupun IAM suka bermain game tetapi dia tetap meluangkan waktu untuk belajar ia bisa mengontol diri dalam bermain sehingga tidak ada penurunan dalam prestasi belajar. MRI memberi tanggapan bahwa

“Saya sudah bermain game waktu disekolah dasar,semenjak main game online banyak waktu yang saya gunakan untuk bermain, kalau sudah

⁴⁵Hasil wawancara dengan informan MF pada tanggal 1 Januari 2021

⁴⁶Hasil wawancara dengan informan IAM pada tanggal 2 Januari 2021

main bisa berjam-jam. Belajar pasti terganggu, kalau belajar bawaanya males gitu, jadi emang jarang belajar”.⁴⁷

Hasil analisa data menunjukkan bahwa MRI memang jarang belajar akibat dari bermain game yang berlebihan sehingga terjadi penurunan dalam belajar.

2. Komunikasi Verbal Dalam Bermain Game Online

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan lisan dan tulisan. Komunikasi verbal yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komunikasi secara lisan yang di ucapkan oleh pemain game online. Berikut tanggapan informan dari pertanyaan yang peneliti ajukan tentang komunikasi verbal. MN memberi tanggapan

“Kata yang kurang sopan yang saya ucapkan di waktu bermain adalah refleks karena sering mendengar teman saya berbicara kurang sopan. Namun ketika di dunia nyata saya bisa menjaga bicara saya, berbicara tidak sopan hanya dengan teman saat bermain game saja”.⁴⁸

Hasil analisa pertanyaan, jadi menurut MN ia berbicara kasar saat bermain game online karena sering mendengarkan temannya berbicara kasar. Ia berbicara kasar hanya saat bermain game dengan temannya secara online. Sedangkan saat berkomunikasi dengan orang sekitar ia bisa mengontrol bahasanya berbicara sopan. FT menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peneliti

⁴⁷Hasil wawancara dengan informan MRI pada tanggal 2 Januari 2021

⁴⁸Hasil wawancara dengan informan MN pada tanggal 28 Desember 2020

“Saya tidak mengucapkan kata kotor saat sedang bermain walaupun saya sering mendengar teman saya berkata kotor. Walaupun saya bermain game hal tersebut tidak berdampak buruk pada sosial saya, saya berkomunikasi dengan orang sekitar saya dengan sewajarnya”.⁴⁹

Hasil analisa data dari pertanyaan yang peneliti ajukan walaupun si FT pencinta game ia memiliki kontrol diri yang baik walaupun sering mendengarkan teman berkata kotor tapi ia tidak berkata kotor. Komunikasi dengan orang sekitarnya tidak ada masalah dan berjalan baik. Tanggapan AAQ mengenai beberapapertanyaan yang peneliti ajukan.

“Saya tidak bicara kasar saat bermain game dan saya berkomunikasi dengan baik dengan orang sekitarnya.”⁵⁰

Hasil analisa data dari pertanyaan yang peneliti ajukanAAQtidak menggunakan kata-kata kasar saat berkomunikasi saat bermain game online. Bermain game tidak menjadikanya tidak bersosialisali dengan orang lain, ia berkomunikasi dengan baik.AZ menanggapi

“Saya memang sering berbicara kasar dengan teman saya itu pun karena saya sering mendengar dia berbicara kasar saat bermain

⁴⁹Hasil wawancara dengan infoman FT pada tanggal 28 Desember 2020

⁵⁰Hasil wawancara dengan informan AAQ pada tanggal 29 Desember 2020

game, karena sudah keseringan kadang juga dibawa saat komunikasi sama orang sekitar.⁵¹

Hasil analisa data terhadap jawaban yang diberikan AZ berbicara kasar di dunia online karena sering mendengar temannya bicara kasar. sehingga saat berkomunikasi dengan orang sekitar ia jadi terbawa berbicara kasar.MD menanggapi bahwa

“Saya berbicara kasar itu refleks saja saya ucapkan mungkin karena sudah keseringan kalau main gamengomong kasar. Kenasaya suka bermain game jadi agak jarang sih komunikasi sama orang lain suka sendiri juga biar gak ada yang ganggu kalau lagi main game”.⁵²

Hasil analisa data bahwa MD memang sudah terbiasa berbicara kasar sehingga berbicara kasar menjadi kebiasaan untuk MD .dan dengan bermain game juga membuat ia kurang bersosial dengan orang lain. Tanggapan RAB

“Kalau untuk berkomunikasi dengan orang sekitar agak jarang karena ketika saya bermain game saya tidak suka ada yang mengganggu kecuali komunikasi sesama teman di dalam game online”.⁵³

Hasil analisa data bahwa RAB pernah berbicara kasar tapi jarang mengucapkan kata-kata kasar dan lebih aktif berkomunikasi di dunia online, bermain game online

⁵¹Hasil wawancara dengan informan AZ pada tanggal 29 Desember 2020

⁵²Hasil wawancara dengan informan MD pada tanggal 30 Desember 2020

⁵³Hasil wawancara dengan informan RAB pada tanggal 1 Januari 2021

membuat RAB jarang komunikasi dengan orang sekitarnya. Tanggapan MF atas pertanyaan yang peneliti ajukan

“Kalau komunikasi di dunia game lebih sering karena aku suka bermain game, ngomong kasar pernah sih, tapi itu karena sering dengar temenku, jadi terbawa juga ngomong kasar. Kadang waktu komunikasi sama orang sekitar saya kadang juga dibawa ngomong kasar”.⁵⁴

Hasil analisa data bahwa MF pernah berbicara kasar saat bermain game tapi itu sangat jarang di ucapkan. Dampak dari berbicara kasar walaupun jarang ia ucapkan hal ini terbawa saat ia berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Tanggapan IAM

“Ngomong kasar alhamdulillah gak pernah sih, kalau komunikasi sama orang sekitar ya seperti biasa walaupun main game gak menghambat aku berkomunikasi dengan orang sekitar”.

Hasil analisa data, IAM walaupun suka bermain game online tapi dia tidak pernah mengucapkan kata yang kasar dan dengan bermain game tidak menjadi suatu hambatan untuk di berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Tanggapan MRI

“Kalau ngomong kasar emang udah biasa ngomong sama temen-temen saat main game, kalau lagi main game aku suka sendiri gitujadi jadi jarang komunikasi sama orang”.

⁵⁴Hasil wawancara dengan informan MRI pada tanggal 2 Januari 2021

Hasil analisa data menunjukkan bahwa MRI memang sudah sering berbicara kasar dengan temannya saat bermain game online dan dengan bermain game menghambat ia bersosialisasi atau berkomunikasi dengan orang sekitarnya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perspektif Teori

Hedonisme mengangkat satu sifat alamiah manusia, yakni mencari kesenangan. Mencari kesenangan tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan demikian hedonisme mengangkat hal natural dari manusia.⁵⁵ Teori hedonisme menyatakan bahwa manusia hanya mencari kesenangan, kenikmatan. Tapi pada kenyataan manusia tidak bisa selalu merasakan rasa manis, seseorang harus minum obat yang pahit agar ia bisa sembuh dari penyakitnya.

Hedonisme menimbulkan sebuah paradoks. Disebut sebagai paradoks hedonistik. Dimana seseorang didalam mencari perasaan senang sebagai konsekuensinya harus beraktivitas mencari sebab yang dapat menimbulkan rasa senang.⁵⁶ Jadi seorang

⁵⁵Kasdin Sitohang. *Kerja Bermartabat : Kunci Meraih Sukses.* (Universitas Armajaya: Jakarta, 2019), 79.

⁵⁶Paradok Hedonisme, diakses pada tanggal 16 februari 2021 dari, http://translate.googleusercontent.com/translate_c?client=srp&pto=aue&url=translate.google.com&sl=en&sp=nmt4&tl=id&u=https://en.m.wikipedia.org/wiki/paradox_of_hedonism&usg=AlkJrhhzgDRMuW4BV4dBB-iHLZPcflCZGA

pecandu game akan terus bermain game agar dapat memuaskan dirinya.

Teori ini bertolak belakang didunia nyata karena jikalau hidup hanya untuk mencari kesenangan semata dan melakukan hal yang selalu membuatnya bahagia tanpa memperdulikan efek negatif yang ditimbulkan kesenangan tersebut akan merugikan dirinya sendiri. Bukan hanya dari segi waktu yang terbuang tapi juga dari kesehatan, sifat dan lain sebagainya. Etika hedonistik memiliki sejumlah kelemahan. Kelemahan itu berkaitan dengan dampak terhadap makna etika dan penilaian etis serta kesesatan berfikir yang dibangun etika ini. perlu disangkal pengakuan bahwa kodrat manusia hanya mencari kenikmatan, sebab dalam kenyataan hal itu tidak benar. Banyak orang mengabdikan hidupnya demi satu kegiatan yang luhur bukan untuk mencari kenikmatan atau kesenangan, melainkan sebagai wujud pengabdian.⁵⁷

Teori hedonisme ini adalah suatu teori yang menyatakan bahwa seseorang yang ingin mencari kesenangan akan melakukan sesuatu yang ia senangi terus-menerus untuk mendapatkan kesenangan tersebut. Sehinggaakhirnya menimbulkan candu. Jikalau sudah menimbulkan rasa candu seseorang sulit sekali dipisah dengan apa yang dia sukai. Oleh karena itu perlu ada kesadaran dari diri sendiri untuk berubah dan juga memerlukan dorongan dan semangat dari orang sekitarnya.

⁵⁷Ibid., 79.

Game memang menimbulkan rasa senang bagi yang memainkan tetapi jika tidak dikontrol lama-kelamaan akan menimbulkan rasa candu. Dari analisa teori dengan permasalahan pada penelitian ini ditemukan bahwa seseorang yang berbicara kasar salah satu penyebabnya adalah kecanduan dalam bermain game online. Dimana ada beberapa para pemain game berbicara kasar karena sering mendengar temannya bicara kasar saat bermain game online. Teori hedonisme ini adalah teori yang menyatakan bahwa dalam mencari kesenangan konsekuensinya seseorang harus melakukan aktivitas yang membuatnya senang. Seorang pecandu game melakukan aktivitas bermain karena ia senang terhadap aktivitas tersebut yang lama-kelamaan waktu yang digunakan bermain semakin banyak hingga membuatnya kecanduan. Dari kecanduan bermain game online ini, individu melakukan komunikasi dengan temannya didalam game, ada beberapa dari temanya yang berbicara kasar yang akhirnya mempengaruhi si pemain yang mulanya tidak berbicara kasar terbawa berbicara kasar saat bermain game online.

Walaupun ada remaja yang terpengaruh berbicara kasar karena sering mendengar temannya. Ada juga beberapa remaja yang tidak terpengaruh karena kontrol diri yang baik. Jadi hedonisme ini bertolak belakang dengan kehidupan didunia nyata untuk mendapatkan sebuah kesenangan harus lakukan aktivitas tersebut. Padahal tanpa disadari bahwa aktivitas yang dilakukan terus menerus juga memiliki dampak buruk untuk dirinya. Salah satu contohnya adalah berkata-kata kasar yang dipengaruhi keseringan

mendengar temannya mengucapkan kalimat-kalimat tersebut.

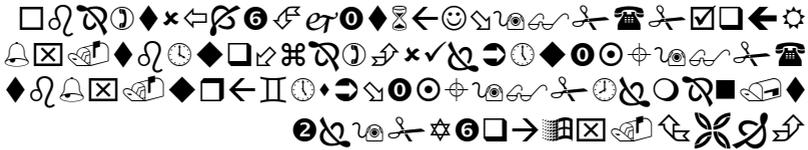
Game internet memang permainan yang dapat memberi kesenangan kepada penggunanya. Sesuai dengan prinsip kebahagiaan (*pleasure principles*) bahagia adalah satu kebutuhan alamiah bagi manusia. Dalam batas tertentu rasanya kesenang ini perlu terpenuhi untuk memberi perasaan santai pada diri sendiri. Sehingga dapat lebih produktif, namun jika tidak di kontrol dan waktu yang digunakan untuk bersenang-senang ini berlebihan maka dapat menjadi kontraproduktif dan membuat individu terlena.⁵⁸

Disimpulkan bahwa mencari kesenangan untuk menghibur diri itu perlu, tapi jangan sampai jadikan kesenangan tersebut sebagai sebuah prioritas sehingga menimbulkan efek yang tidak baik pada kehidupan individu. Yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain game yang berlebihan yang akhirnya memberi dampak buruk, bukan hanya untuk kesehatan tapi juga pada berbicaranya.

2. Perpektif Islam

Seorang muslim dalam kehidupan ini bukan hanya mencari hiburan saja. kita sebagai muslim tidak boleh menyiakan waktu yang ada, untuk hal yang tidak berguna dan juga memberi kemudhoratan. Tidak melakukan aktivitas-aktivitas yang tidak ada manfaat sama sekali. Seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surah Al-Isra ayat 27:

⁵⁸Nella Ramdhani dkk. *Psikolog Untuk Indonesia Tangguh dan Bahagia*. ((Yogyakarta:GadjahMada University Press, 2018), 56-58.



*Artinya: Sesungguhnya pemboros-pemboros itu adalah Saudara-saudara syaitan dan syaitan itu adalah sangat ingkar kepada Tuhannya.*⁵⁹

Ayat diatas menjelaskan bahwa tidak boleh bersikap boros karena boros adalah mengikuti perbuatan setan. Setan adalah makhluk yang Allah SWT ciptakan, tetapi ia ingkar kepada Allah SWT.

Tidak semua hiburan mendapat tempat dalam agama islam. Jika hiburan itu telah melalaikan akan menjadi haram. *Yusuf al-qaradawi* dalam bukunya *fiqhu al-lahwi wa al tarwihi* menyebutkan jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama islam, yaitu:

1. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur bahaya, seperti tinjau, karena didalamnya terdapat unsur menyakiti badan dan orang lain
2. Hiburan yang menampilkan fisik atau aurat baik itu aurat perempuan maupun laki-laki yang bukan mahramnya, seperti renang .
3. Permainan hiburan seperti menyakiti binatang, seperti menyambung ayam
4. Suatu permainan yang mengandung sihir
5. Mengandung unsur judi didalmnya
6. Melecehkan dan menghina orang lain

⁵⁹Al-Qur'an, *Al-Isra* : 27

7. Hiburan atau permainan yang dilakukan secara berlebihan.

Allah SWT berfirman dalam surah Al-Hajj ayat 11:

كُلُّ شَيْءٍ حَالٍ مُّسْتَقَرٌّ ۖ وَبَعْدُ حَالٌ مُّتَبَدِّلٌ ۗ لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ۚ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ۖ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ ۚ لَهُمْ أَجْرٌ كَبِيرٌ ۗ

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ۚ ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ۖ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ ۚ لَهُمْ أَجْرٌ كَبِيرٌ ۗ

*Artinya: "Dan di antara manusia ada orang yang menyembah Allah dengan berada di tepi. Maka jika ia memperoleh kebajikan, tetaplah ia dalam keadaan itu, dan jika ia ditimpa oleh suatu bencana, berbaliklah ia ke belakang. Rugilah ia di dunia dan di akhirat. yang demikian itu adalah kerugian yang nyata."*⁶⁰

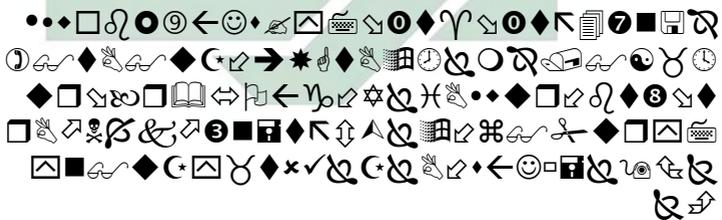
Al mahali menyatakan bahwa bentuk taruhan yang diharamkan adalah segala sesuatu yang meragukan. Menurut Syeikh muhammad nawawi dalam kitabnya *syarih sullam at-taufiq* penjelasan sebagai berikut:

"Dan setiap sesuatu yang termasuk taruhan, seperti halnya permainan anak-anak yang menggunakan polo atau kemiri dan kiab (permainan dengan tulang paha domba)."

⁶⁰Al-Qur'an, Al-Hajj :11

Dalam kutipan kitab *sullam al-taufiq* diatas menjelaskan bahwa salah satu bagian dari fasal maksiat adalah semua perbuatan atau permainan yang mengandung utang-utangan maupun undi oleh nasib para pemainnya. Salah satu adalah permainan anak terdahulu. Berupa permainan yang berupa tulang paha kambing yang ditata sejajar dan berbaris, yang kemudian dilempar dari jauh oleh anak-anak dengan menggunakan tulang yang lain.⁶¹Dalam agama islam islam sudah jelas bahwa teknologi itu mubah dan apabila bisa melalaikan bisa menjadi haram. Bermain game berlebihan mengandung judi, lupa shalat dan amal perbuatan yang baik lainnya itu akan membuat permainan tersebut menjadi haram hukumnya.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa ada beberapa remaja yang berkata kasar akibat dari bermain game online. Remaja berkata kasar dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama, mendengar temannya berbicara kasar saat sedang bermain game. Yang kedua karena memang dalam kesehariannya berkata kasar. Allah SWT Berfirman dalam surah Al-Hijr ayat 88:



Artinya: “Janganlah sekali-kali kamu menunjukkan pandanganmu kepada kenikmatan hidup yang Telah kami berikan kepada beberapa golongan di antara

⁶¹Kiai Asrori Ahmad, *Terjemah/Sullam At-taufiq*, 164.

mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu. Kemudian apabila kamu Telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya."⁶³

Yang dimaksud keras disini adalah bertutur kata kasar. *Hasan Al Bashri* mengatakan, "berlaku yang lemah lembut inilah akhlak nabi Muhammad saw yang dimana beliau diutus dengan membawa akhlak yang mulia". Jadi di dalam al-qur'an Allah telah memerintahkan kepada hambanya untuk bertutur kata yang baik. Sebagai individu kita harus sadar pentingnya menjaga tutur kata, jangankarena kecintaan terhadap game online menjadikan individu berkomunikasi di dalam bermain game online menggunakan bahasa yang kasar.

⁶³Al-Qur'an, *Ali Imran* : 159

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Pecandu game tidak bisa dilihat dari latar belakang keluarga. Karena pecandu game bisa terjadi dikalangan keluarga manapun, baik itu keluarga yang mampu maupun kurang mampu. Kecanduan adalah perubahan perilaku yang menyebabkan individu terus beraktivitas melakukan aktivitas tersebut. Dalam penelitian ini kecanduan yang dimaksud adalah kecanduan terhadap bermain game online.

Komunikasi verbal pada remaja pecandu game yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komunikasi secara lisan yang digunakan remaja saat bermain game online. Dalam berkomunikasi remaja mengucapkan kata-kata kasar. Dari hasil wawancara dengan beberapa informan menunjukkan bahwa, remaja mengucapkan kata-kata kasar dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama karena faktor dari keseringan mendengar temannya berbicara kasar saat bermain, sehingga ia terpengaruh untuk berbicara kasar. Faktor yang kedua karena memang si pemain game online tersebut dalam kesehariannya berbicara kasar.

Remaja yang candu dalam bermain game tidak semuanya memiliki sosial yang buruk. Dari penelitian yang sudah dilakukan ditemukan bahwa ada beberapa remaja yang bisa berkomunikasi dengan baik walaupun ia seorang pecinta game. Dan ada beberapa remaja yang memang

suka menyendiri saat bermain game sehingga menghambat komunikasinya dengan orang sekitarnya.

B. Rekomendasi

Peneliti mengharapkan penelitian ini memberi manfaat untuk siapa saja yang terlibat dalam bagian penelitian ini. Oleh karena itu peneliti memberikan rekomendasi kepada seluruh pihak

1. Para Akademis

Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti berharap kepada para akademis untuk bisa melanjutkan penelitian yang berhubungan dengan komunikasi verbal remaja pecandu game menjadi lebih sempurna.

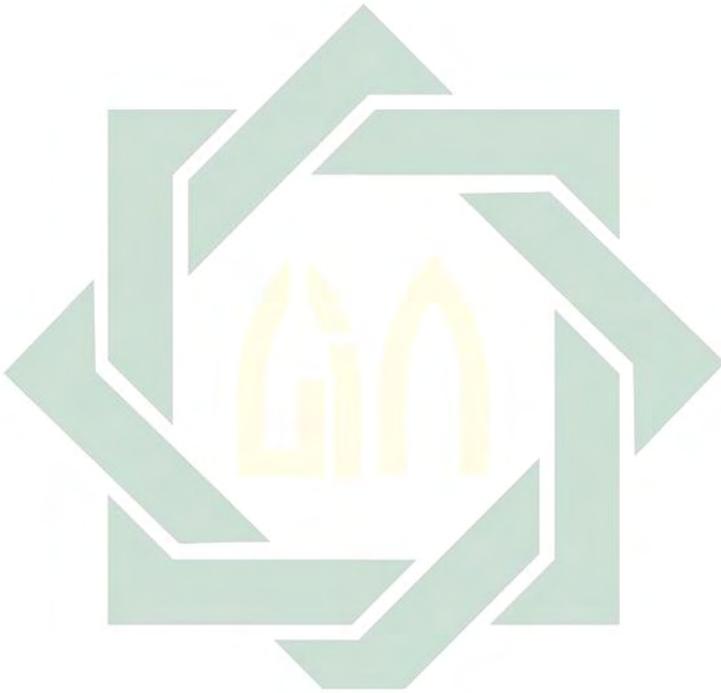
2. Pihak Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, yang berjudul komunikasi verbal remaja pecandu game bisa menambah referensi bagi pihak fakultas sehingga dapat memiliki perkembangan pada ilmu pengetahuan selanjutnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti tidak dapat memungkiri bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan didalamnya. Baik itu keterbatasan yang peneliti miliki maupun dari informan. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah keterbatasan waktu yang peneliti miliki untuk meneliti lebih dalam tentang komunikasi verbal remaja pecandu

game. Dan remaja yang menjadi informan sulit untuk dimintai data-data yang lebih mendalam untuk penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an

Al-Qur'an dan Terjemahan Digital: Juz 1-30, terbit Jumadil Akhir 1425.

Buku

Agus, M.Hardjana. 2003. *Komunikasi intrapersonal & interpersonal*. (Yogyakarta: Kanisius)

Prabowo Setyabudi, M.Nur. 2017. *Pengantar studi etika kontemporer*. (Malang: Tim UB Press)

Triningtyas, Diana Ariswati. 2016. *Komunikasi antar pribadi*. (Jawa Timur: CV AE Media Grafika)

Purba, Bonaraja. 2020. *Ilmu Komunikasi: sebuah pengantar*. (Sumatera Utara: yayasan kita menulis)

Amir Feisal, Prof.R.Jusuf. 1995. *Reorientasi Pendidikan Islam*. (Jakarta: Gema Insan Press)

Kustiawan, Andri Arif. 2018. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Jawa Timur: CV.AE Media Grafika)

Hermawan, Irwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Kuningan: Hidayat Qur'an Kuningan)

Sihotang, Kasdin. 2009. *Kerja bermatabat*. (Jakarta: Armajaya)

Jannah, Zakiah Nur. 2009. *Mendidik Anak Muslim Generasi digital*. (Yogyakarta: Pustaka al Uswah)

- Raco, Dr.J.R. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*.Cikarang: Grasindo)
- Anwar, Dr.M.Choiroel.2015. *Metodologi Kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher)
- Ile Tokan, P.Ratu. 2016.*Manajemen Penelitian Guru*. (Jakarta: PT Grasindo)
- Moleong, Lexy J. 2002.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Subagyo, P.Joko .1997.*Metode Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. (Jakarta: Rineke Cipta)
- Sugiyono. 2006.*Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta)
- Aan Komariah dan Djam'an Satori, 2009.*Metodelogi Penelitian Kualitatif*.(Bandung:Alfabeta)Moleong.
- Moleong, Lexy J.2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. (Jakarta:PT Remaja Rosdakarya)

Artikel Jurnal

- Rina ,Nurmaka, “*Komunikasi Verbal dan Non Verbal dalam Proses Belajar Mengajar*,” e-Proceeding Of Management,vol.3,No.1 April 2016.
- Ramos, Roshima, “*Komunikasi Antarbudaya Mahasiswa Asing dengan Mahasiswa Pribumi*,” Jurnal Jom fisip vol.4,No.01 , Februari 2017.

Agus Aprianti, “*Perilaku komunikasi Verbal dan Non Verbal Pecinta Kereta Api,*” Jurnal Liski vol.3 no.1 , 2017.

Akhtim ,Wahyudi, “*The Power of Verbal and Nonverbal Communication In Learning,*” Jurnal Advances in Sosial Science, Education and Humanities Research vol.25,2017.

Syarifuddin, “*Communication Strategies Employed by EFL Learners In A Speaking Class,*”Jurnal Pendidikan Humaniora, vol.4, N. 2, Juni 2016.

Internet

Tribun Kaltim, *PeminatIndonesia peringkat ke17 Dunia,penggunaan Game Online Terbanyak,* diakses pada tanggal 8 Oktober2020 dari<https://kaltim.tribunnews.com/2020/07/06/indonesia-peringkat-ke-17-dunia-penggunaan-game-online-terbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur>

Wikipedia, *Paradok Hedonisme,* diakses pada tanggal 16 februari 2021 dari, http://translate.googleusercontent.com/translate_c?client=srp&pto=aue&rurl=translate.Google.com&sl=en&sp=nmt4&tl=id&u=https://en.m.wikipedia.org/wiki/paradox_of_hedonis&usg=AlkJrhzhzgDRMuW4BV4dBB-iHLZPcflCZGA