

Pola Perilaku Gamers di Kota Padang

Bima Abie Budiono¹, Mira Hasti Hasmira²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

Email: bimaabi123@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi memungkinkan orang untuk menjelajahi dunia tanpa harus keluar dari rumah mereka melalui jaringan internet. Melalui jaringan internet, orang-orang dari seluruh dunia dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya sangat sulit untuk dilakukan, seperti mencari informasi, mengunjungi tempat-tempat tertentu, hingga berkomunikasi dengan orang yang berada di wilayah lain tanpa dipengaruhi kondisi ruang dan waktu. Melalui perkembangan teknologi dan internet, industri hiburan dan permainan ikut berkembang pesat sehingga terciptalah permainan-permainan digital yang dapat dimainkan dengan orang lain tanpa harus bertemu. Permainan digital, atau pada umumnya disebut *game (games)*, dengan cepat menyebar dan mendapatkan banyak penggemar yang memainkannya, yang biasa disebut sebagai *gamer (gamers)*. Para *gamers* tersebut kemudian secara lambat, namun pasti, memasukkan kegiatan bermain *games* mereka ke dalam daftar kegiatan sehari-hari, tidak hanya sebagai pengisi waktu luang. Hal ini menyebabkan kegiatan bermain *games* menjadi suatu kebiasaan bagi mereka. Kebiasaan tersebut memiliki dampak terhadap kondisi mental dan tubuh mereka, baik positif maupun negative. Kondisi mental dan tubuh yang terbentuk dapat terlihat melalui perilaku mereka pada kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menjelaskan perilaku-perilaku para *gamers* yang terbentuk melalui kebiasaan bermain *games* dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Melalui hasil penelitian ini, kita dapat mengetahui bagaimana bermain *games* bisa menjadi sebuah kebutuhan bagi *gamers* sehingga dapat dijadikan salah satu acuan untuk menanggulangi kebiasaan bermain *games*.

Kata kunci: *Game, Game Online, Gamers, Perilaku*

Abstract

The development of technology allows people to explore the world without having to get out of their homes through the internet. Through the internet, people from all over the world can do things that were previously very difficult to do, such as finding information, visiting certain places, to communicating with people in other regions without being affected by the conditions of space and time. Through the development of technology and the internet, the entertainment and game industries are also developing rapidly to create digital games that can be played with others without having to meet. Digital games, or commonly called games (games), quickly spread and get a lot of fans who play them, commonly referred to as gamers (gamers). The gamers then slowly, but surely, put their gameplay activities into the list of daily activities, not just as a pastime. This causes the activities of playing games to become a habit for them. These habits have an impact on their mental and bodily conditions, both positive and negative. Mental conditions and the body that formed can be seen through their behavior in everyday life. This study explains the behaviors of gamers formed through the habit of playing games and their impact on their daily lives. Through the results of this study, we can find out how playing games can become a necessity for gamers so that it can be used as a reference to overcome the habit of playing games.

Keywords: *Behavior, Game, Gamers, Online Games*



Received: August 1, 2020

Revised: October 22, 2020

Available Online: October 23, 2020

Pendahuluan

Permainan digital atau *games* merupakan sebuah program yang memungkinkan seseorang untuk memainkan permainan menggunakan peralatan elektronik, seperti computer dan konsol *game* yang khusus dibuat untuk memainkannya. *Games* tidak hanya dapat dinikmati dengan memainkannya secara langsung, namun juga dapat dinikmati melalui *streaming* yang dilakukan oleh *gamer* lain lewat media sosial yang memenuhi empat dimensi komunikasi sehingga komunikasi dapat terjalin antara *gamer* yang bermain dengan *gamers* yang menonton (Yakob, 2020). Terkhusus untuk *game online*, pemainnya dapat berinteraksi dengan pemain lain sehingga mereka dapat menikmati permainan dengan lebih baik. *Games online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Hong Lai, et., al., 2016).

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga *gamers* bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai suatu kepuasan (Banyte & Gadeikiene, 2015). Melalui *games* yang dapat dimainkan bersama pemain lainnya, seseorang dapat bersosialisasi melalui interaksi yang terjadi dengan pemain lain ketika bermain *games*. Mendapatkan hiburan dan mendapatkan teman bermain di saat yang bersamaan berdampak pada meningkatnya jumlah pemain *games*. Hiburan yang didapatkan dan adanya interaksi membuat para pemain *games*, yang sering disebut sebagai *gamers*, betah memainkan *games* dalam waktu yang lama dan berkelanjutan. Menurut Schwaush dan Chung (dalam Affandi, 2013), secara alami dan format pembentukan *game online* bias menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan. Dengan alasan ini, *gamers* menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain *games* dibandingkan kegiatan lain. Kegiatan bermain *games* ini kemudian menjadi suatu kebiasaan yang berdampak kepada kondisi kesehatan fisik dan mental, serta membentuk perilaku tertentu yang dapat mengarah kepada perilaku menyimpang. Selain berdampak kepada kondisi kesehatan fisik dan mental *gamers*, kebiasaan bermain *games* juga berpengaruh terhadap kehidupan sosial mereka karena jarang berinteraksi dengan masyarakat yang berada di lingkungan rumahnya.

Dampak yang terlihat dari kebiasaan bermain *games* tersebut mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap orang-orang yang bermain *games* (*gamers*). Pandangan masyarakat terhadap *gamers* cenderung negatif karena dianggap terlalu berlebihan dalam melakukan suatu kegiatan untuk mengisi waktu luang. Dari wawancara yang dilakukan dengan informan *non-gamers* dan informan yang berada di lingkungan *game center*, didapatkan informasi bahwa mereka memandang *gamers* sebagai orang yang kurang rapi, kurang menarik, pemalas, tidak sehat, rusuh, heboh, boros, kurang bersih, tidak disiplin, masa depan suram, penyendiri, jomblo, tertutup, susah ditegur, sering berkata-kata kasar dan tidak bekerja. Bermain *games* memberikan dampak negative yang lebih besar dari dampak positif. Salah satu dampak negatif bermain *games* yang paling sering dirasakan oleh *gamers* di bidang kesehatan, yaitu kesehatan fisik (Weinstein, 2010). Selain berdampak negative terhadap kesehatan fisik, bermain *games* juga berdampak kepada kesehatan mental sehingga Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*) telah memasukkan kecanduan *game* (*gaming disorder*, *game addiction*) ke dalam daftar Kelompok Penyakit International (*International Classification of Diseases*) Revisi Ke-11 yang dirilis pada pertengahan tahun 2018 (*Gaming Disorder*, 2018). Walaupun demikian, *gamers* tetap bermain *games* untuk mengisi setiap waktu luang yang mereka miliki secara terus menerus.

Penelitian dilakukan di Kota Padang karena Kota Padang memiliki akses yang sangat banyak untuk bermain *games* dan informan *gamers* tinggal di Kota Padang, baik kos maupun tinggal dengan keluarga. Penelitian ini membatasi masalah yang diteliti dalam ruang lingkup kegiatan bermain *games* yang berlebihan sehingga menjadi suatu kebiasaan yang membentuk pola perilaku tertentu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola perilaku *gamers* di Kota Padang. Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan mengenai pola perilaku *gamers* sehingga dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai *gamers* dan pola perilaku mereka. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai referensi maupun literatur bagi pihak manapun yang memerlukannya dan pihak-pihak yang melakukan penelitian lebih lanjut mengenai *gamers*.

Penelitian ini menggunakan Teori Behaviorisme oleh B. F. Skinner. Menurut Skinner, manusia adalah sekumpulan reaksi unik yang sebagian diantaranya telah ada dan secara genetis diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pengkondisian yang kita alami dari lingkungan social menentukan “pengalaman” yakni sekumpulan perilaku yang sudah ada. Jadi manusia adalah produk dari lingkungannya.

Berdasarkan teori ini, pengulangan perilaku seseorang, dipengaruhi oleh ganjaran yang ia terima setelah melakukan hal yang sama dan pemaknaannya terhadap ganjaran yang ia terima tersebut. Teori Behaviorisme digunakan untuk menganalisis perilaku *gamers* sebagai suatu respon terhadap rangsangan yang mendapatkan penguatan, baik itu penguatan positif maupun penguatan negative. Data di dalam penelitian ini di analisis menggunakan teknik analisis data oleh Mathew B. Miles dan Michael A. Hubberman yang melalui beberapa langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Huberman, 2014).

Kegiatan bermain *games* yang dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang merupakan suatu kegiatan yang membentuk perilaku-perilaku tertentu, yang diperlihatkan oleh *gamers* dalam situasi tertentu yang dipicu oleh rangsangan, yang berasal dari *games* itu sendiri dan lingkungan di sekitarnya. Perilaku yang muncul memiliki pola tertentu sehingga *gamers* memiliki pola perilaku tertentu yang terbentuk dari kegiatan bermain *games*.

Secara umum perilaku adalah tindakan atau aktifitas dari manusia itu sendiri yang memiliki arti yang sangat luas. Menurut Notoatmodjo (Notoatmodjo, 2012), perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati secara langsung. Perilaku dalam penelitian ini mengacu kepada konsep perilaku sosial yang dikembangkan oleh B. F. Skinner dengan meminjam pendekatan behaviorisme dari ilmu psikologi. Perilaku muncul sebagai respon dari seseorang berdasarkan rangsangan yang ia terima. Pengulangan perilaku dipengaruhi oleh ganjaran yang ia terima sebagai penguatan untuk mengulang perilaku yang sama.

Dalam penelitian ini, *gamers* memperlihatkan pengulangan perilaku setiap kali mereka mendapatkan ganjaran yang mereka dapatkan. Pengulangan perilaku tersebut kemudian menjadi pola yang terus berulang ketika mereka sedang bermain *games*.

Semenjak *game online* masuk ke Indonesia, jumlah *gamer* di Indonesia meningkat tiap tahunnya. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh *newzoo.com*, pada tahun 2015 pasar *game* Indonesia berada peringkat 24 dengan populasi *gamer* mencapai 42.8 juta orang, dengan total pendapatan \$321 juta di tahun yang sama (Indonesian Games Market 2015). Angka ini meningkat pada tahun 2017 berdasarkan hasil survei oleh *newzoo.com* yang menunjukkan adanya naiknya peringkat Indonesia ke posisi 16 dengan populasi *gamer* Indonesia mencapai 43.7 juta orang dan total pendapatan mencapai \$879.7 juta (The Indonesian Gamer, 2017.).

Gamers secara umum merupakan sebutan untuk orang-orang yang menjadikan kegiatan bermain *games* sebagai bagian dari kegiatan sehari-hari. Sofia Rizki Irma dalam penelitiannya membagi *gamers* ke dalam dua kategori berdasarkan banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* online, yaitu kelompok *light viewer* (pemain ringan) dalam arti bermain rata-rata dua jam per-hari atau kurang dan hanya *game tertentu*. Sedangkan *heavy viewer* (pemain berat) yaitu bermain rata-rata empat jam per-hari atau lebih dan tidak hanya permainan tertentu saja (Rizki Irma, 2018).

Dalam penelitian ini, *Gamers* dibagi menjadi dua berdasarkan intensitas dan lama waktu yang digunakan untuk bermain *games*, yaitu *gamers* aktif dan *gamers* pasif. *Gamers* aktif merupakan *gamers* yang menjadikan kegiatan bermain *games* sebagai suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kesehariannya. Mereka menghabiskan waktu minimal 3 jam dalam sehari untuk bermain *games* yang dilakukan setiap hari. *Gamers* aktif merupakan golongan *gamers* yang dipandang buruk oleh masyarakat karena kurang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Sedangkan *gamers* pasif merupakan *gamers* yang menghabiskan waktu di bawah 3 jam dalam sehari dan dilakukan hanya pada waktu tertentu saja, seperti waktu kosong sebelum tidur atau hanya pada akhir minggu saja. *Gamers* pasif dipandang wajar dan lebih baik dibandingkan dengan *gamers* aktif karena tidak intensitas bermainnya masih dipandang wajar oleh masyarakat. *Gamers* dalam penelitian ini merujuk kepada *gamers* aktif karena perilaku *gamers* aktif lebih terlihat jelas karena menjadi bagian dari kepribadian mereka.

Non-gamers pada umumnya merupakan sebutan untuk orang-orang yang tidak bermain *games*. Mereka bermain *games* namun tidak dalam waktu yang lama dan menghabiskan waktu kosong dengan melakukan kegiatan lain. Dalam penelitian ini, *non-gamers* yang menjadi informan merupakan *non-gamers* yang memiliki orang terdekat seorang *gamers*.

Gamers pada zaman sekarang pada umumnya memainkan *game* yang termasuk ke dalam kelompok *game online*. *Game online* dalam penelitian ini adalah *game online* bertipe *MMORPG* (*Massively Multiplayer Online Game*) yang merupakan *game online* yang menampung ratusan hingga ribuan pemain dalam *server*nya, yang memungkinkan player untuk bermain dan saling berinteraksi di waktu yang sama. *Game-game MMORPG* merupakan *games* yang memiliki tingkat sosial yang tinggi sehingga *gamers* dapat menemukan teman dan pasangan bermain dengan tingkat presentasi yang tinggi. *Games* bertipe *MMORPG* juga dapat mempermudah *gamers* dalam mengekspresikan dirinya karena tidak dibatasi oleh penampilan, gender, dan umur (Cole & Griffiths, 2007). *Games* bertipe *MMORPG* juga dapat membantu *gamers* untuk meringankan perasaan negative mereka yang disebabkan oleh masalah pribadi (Hussain & Griffiths, 2009).

Gamers dalam penelitian ini memainkan *games* bertipe *MMORPG* yang pada zaman sekarang lebih mudah diakses dan dimainkan karena sudah masuk ke ranah *mobile*, yang dapat dilakukan di *smartphone* masing-masing. Hal ini berdampak kepada intensitas dan waktu bermain *games* yang dapat dilakukan *gamers* sebagai suatu kegiatan.

Metode Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Kota Padang, khususnya di kediaman masing-masing informan *gamers*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono, metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat post-positivisme dan metode kualitatif dapat juga disebut dengan metode penelitian naturalistik dan dalam penelitian kualitatif dituntut untuk dapat menggali data berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan informan (Sugiyono, 2012). Tipe penelitian ini adalah

studi kasus. Menurut Agus Salim (Salim, 2006), studi kasus merupakan suatu pendekatan untuk mempelajari, menerangkan, atau meninterpretasikan suatu kasus dalam konteks netral tanpa adanya gangguan dari pihak luar. Inti dari studi kasus yaitu berusaha untuk menyoroti suatu keputusan atau seperangkat keputusan, mengapa keputusan itu diambil. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan perilaku *gamers* yang terbentuk oleh kebiasaan bermain *games* sebagai salah satu kegiatan sehari-hari.

Data penelitian ini didapatkan melalui hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di lapangan. Data wawancara didapatkan dari informan *gamers* dan *non-gamers* yang memiliki hubungan dengan *gamers*. Data observasi digunakan untuk menguji kebenaran dari data wawancara sehingga tidak melenceng dari tujuan penelitian. Selama proses observasi, peneliti tinggal bersama informan *gamers* di kediaman mereka sekurang-kurangnya satu malam untuk mendapatkan data observasi yang benar-benar nyata dan akurat. Observasi yang dilakukan menguatkan informasi yang telah didapatkan dari hasil wawancara sehingga peneliti mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Kurangnya Disiplin Kerja dan Pembagian Waktu

Gamers suka menunda pekerjaan yang seharusnya dapat dikerjakan dengan cepat. Pekerjaan yang memiliki tenggang waktu *deadline* yang lama merupakan pekerjaan yang paling sering ditunda karena *gamers* lebih memilih bermain *games* terlebih dahulu. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa mereka lebih suka menunda pekerjaan karena bagi mereka bermain *games* merupakan hal yang lebih penting karena memberikan kepuasan tertentu bagi mereka, seperti kepuasan untuk bersosialisasi dan berinteraksi. Hasil observasi menunjukkan bahwa *gamers* lebih bersemangat ketika diajak untuk bermain *games* bersama dibandingkan saat diajak mengerjakan suatu pekerjaan yang harus mereka kerjakan.

Berangkat dari poin sebelumnya, apabila tidak bisa bermain *games* karena suatu keadaan yang tidak dapat dihindari, *gamers* selalu berusaha mencuri-curi kesempatan untuk bermain *games* di sela-sela waktu yang memungkinkan mereka untuk bermain, seperti waktu kosong saat bekerja dan waktu istirahat saat bekerja. Dari hasil wawancara didapatkan informasi bahwa mencuri kesempatan untuk bermain *games* di sela-sela waktu kosong merupakan suatu hal yang biasa mereka lakukan dengan alasan bahwa mereka bisa beristirahat sambil melanjutkan permainan mereka. Melalui observasi didapatkan informasi bahwa *gamers* yang bermain *games* dalam sela-sela waktu yang tersedia dapat membantu mereka lebih rileks dan tenang dibandingkan saat melakukan kegiatan lain. *Gamers* memilih mencuri-curi waktu untuk bermain *games* merupakan hal yang lebih bernilai bagi mereka dibandingkan saat melakukan kegiatan lain.

Gamers dalam bermain *games* terkadang mengabaikan kondisi tubuh dan mental mereka lewat kurangnya istirahat dan sering begadang untuk terus bermain *games*. Mereka lebih memilih untuk memperpanjang jam bermain dibandingkan dengan pengaturan waktu untuk kegiatan lainnya. Melalui wawancara *gamers* berkata bahwa mereka sudah menjadwalkan kegiatan dalam sehari sehingga memiliki waktu yang cukup untuk bermain *games* dan beristirahat. Namun, hasil wawancara dengan informan yang memiliki orang dekat seorang *gamers* menyatakan bahwa anggota keluarga atau kenalan mereka memiliki jadwal harian yang tidak sehat karena mengabaikan istirahat untuk begadang melanjutkan bermain *games*. Mereka juga berkata bahwa *gamers* memiliki jadwal yang kacau karena mereka tidur terlalu larut dan sering bangun kesiangan sehingga mengganggu kegiatan lainnya,

seperti bekerja dan kuliah. Hal ini terlihat langsung dalam observasi di mana peneliti ikut begadang menemani informan *gamers* bermain *games* hingga larut malam. Mereka juga terbiasa bangun siang untuk memenuhi kebutuhan tubuh untuk beristirahat. Kurangnya istirahat juga berdampak ke kegiatan lainnya karena tubuh dan pikiran mereka lelah karena begadang yang biasanya menurunkan performa mereka ketika melakukan kegiatan lain.

Setelah dianalisis menggunakan teori Behaviorisme, ditemukan bahwa bagi *gamers*, bermain *games* memberikan kepuasan tertentu yang tidak bisa mereka dapatkan dari kegiatan lain. Mereka bermain *games* setiap hari agar selalu mendapatkan kepuasan tersebut sehingga bermain *games* merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi yang jika tidak terpenuhi dapat membuat emosi mereka tidak kurang stabil sehingga ingin terus bermain. Hal inilah yang menyebabkan mereka suka menunda-nunda suatu pekerjaan yang berdampak langsung kepada pekerjaan mereka yang sesungguhnya.

Bermain *games* dipilih sebagai pengisi sela-sela waktu kosong sebagai cara mereka untuk mengistirahatkan tubuh dan pikiran. Kemajuan dan perkembangan *mobile games* mendorong *gamers* untuk terus mencuri-curi waktu karena lebih cepat, praktis dan lebih efisien dibandingkan bermain di konsol *games* lainnya. Hal inilah yang mendorong *gamers* untuk bermain *games* di sela-sela waktu demi memenuhi kebutuhan untuk bermain *games* yang harus dipenuhi. *Gamers* memperbanyak waktu bermain *games* dengan tujuan untuk mencapai sesuatu dalam *games* mereka, baik itu ranking, level character, atau penyelesaian suatu *event* yang diadakan oleh pihak *games*. Bagi mereka, pencapaian-pencapaian tersebut berbanding lurus dengan waktu dan tenaga yang mereka pakai untuk bermain *games*. Mengorbankan waktu tidur dan istirahat untuk bermain *games* merupakan suatu hal yang biasa mereka lakukan karena tujuan mereka dalam bermain *games* dapat tercapai dengan lebih cepat walaupun mereka tahu bahwa istirahat itu penting.

Pelampiasan Emosi dalam Bermain Games

Ketika bermain *games*, *gamers* terkadang mengeluarkan kata-kata kasar dan memukul sesuatu sebagai pelampiasan mereka terhadap suatu masalah atau hambatan yang mereka temui ketika sedang bermain *games*. Perilaku ini merupakan salah satu hal yang memperburuk citra *gamers* di mata orang awam. Dari hasil wawancara informan *gamers*, perilaku berkata-kata kasar dan memukul sesuatu merupakan reflex yang mereka lakukan untuk melepaskan emosi yang mereka rasakan saat bermain *games*. Mereka lebih memilih untuk melakukannya ketimbang menahan emosi mereka di dalam hati. Melalui observasi peneliti mendapati bahwa setelah berkata-kata kasar atau memukul sesuatu, keadaan emosi *gamers* cenderung lebih tenang dan rileks serta dapat berpikir lebih jernih ketika melanjutkan permainan. Luapan emosi yang terlihat terkadang hanya terlihat dari sikap dan raut wajah mereka tanpa disertai gerakan anggota tubuh. Berkata-kata kasar dan memukul sesuatu merupakan suatu bentuk luapan emosi yang kemudian dilakukan terus-menerus sehingga menjadi suatu perilaku yang terus berulang-ulang. Berkata-kata kasar dalam berinteraksi merupakan suatu hal yang paling sering terlihat ketika mereka bermain *games* dengan teman-teman satu kelompok dan menjadi suatu kewajaran dalam interaksi mereka.

Ketika di analisis menggunakan teori Behaviorisme, perilaku berkata-kata kasar dan memukul sesuatu merupakan reaksi yang paling sering mereka perlihatkan ketika mendapatkan suatu hambatan atau masalah saat bermain *games* sebagai suatu bentuk pelampiasan emosi dalam upaya untuk menenangkan diri sehingga tidak mengganggu cara bermain. Perilaku tersebut sering terlihat saat bermain *games* yang dapat mengganggu orang-orang disekitar mereka sehingga *gamers* sering mendapat teguran dari orang lain. Walaupun

begitu, teguran yang mereka dapatkan hanya berlaku pada saat itu dan perilaku tersebut akan terulang kembali karena sudah menjadi suatu kebiasaan.

Kurangnya Interaksi Dengan Keluarga Dan Lingkungan Sekitar

Gamers jarang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya karena selalu menghabiskan waktu di dalam ruangan untuk bermain *games*. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, *gamers* berinteraksi dengan keluarga ketika jam-jam tertentu seperti jam makan. Keluarga mereka sudah terbiasa dengan hal tersebut karena perilaku tersebut sudah berlangsung lama. Interaksi sosial yang mereka lakukan dengan lingkungan sekitar terbatas pada interaksi-interaksi ringan seperti menyapa, mengikuti acara-acara tertentu, dan obrolan kecil.

Analisis teori menemukan bahwa interaksi yang *gamers* dapatkan dari bermain *games*, khususnya *game online*, dirasa sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan mereka untuk bersosialisasi. Hal ini tidak berarti bahwa *gamers* tidak memiliki teman yang dapat mereka temui di dunia nyata, namun melalui *games*, mereka menemukan teman-teman yang memiliki kesamaan sehingga lebih akrab dan saling mengerti satu sama lain. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan *gamers* lebih memilih untuk bermain *games* karena interaksi yang terjadi tidak terpengaruh ruang dan waktu.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa gamers memiliki pola perilaku yang buruk sebagai dampak dari kebiasaan-kebiasaan buruk yang mereka lakukan karena pengaruh dari bermain games dengan intensitas yang tinggi. Kebiasaan-kebiasaan buruk tersebut membentuk pola perilaku yang dipandang buruk oleh orang-orang yang berada dilingkungan sekitar mereka. Perilaku yang sering dilakukan berulang-ulang adalah kurangnya disiplin kerja yang ditandai dengan suka menunda pekerjaan, pembagian waktu yang buruk karena sering mengabaikan waktu istirahat dan makan, kata-kata kasar sering terlontar saat bermain games sebagai suatu refleksi, kurangnya interaksi dengan keluarga dan lingkungan karena selalu menghabiskan waktu di dalam kamar jika tidak sedang keluar rumah. Perilaku-perilaku tersebut terus terulang dan selalu dilakukan di momen-momen yang sama setiap waktu. Pola perilaku tersebut berdampak buruk terhadap *gamers* karena memberikan citra yang buruk di mata masyarakat.

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *E-Journal ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187. <https://doi.org/10.2307/3758849>
- Banyte, J., & Gadeikiene, A. (2015). The effect of consumer motivation to play games on video game-playing engagement. *Procedia Economics and Finance*, 26(1), 505–514. [https://doi.org/10.1016/S2212-5671\(15\)00880-1](https://doi.org/10.1016/S2212-5671(15)00880-1)
- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Gaming disorder. (2010). Retrieved August 6, (2020, from <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>

- Hong Lai, I., Kim, D. J., & Jun Jeong, E. (2010.). *Online Digital Game Addiction: How Does Social Relationship Impact Game Addiction*.
- Huberman, M. B. M. dan A. M. (2014). Analisis Data Kualitatif, Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru. Jakarta: UI-Press. <https://doi.org/Http://uipress.ui.ac.id>.
- Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *Cyberpsychology and Behavior*, 12(6), 747–753. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0059>
- Indonesian Games Market 2015 | Newzoo. (2020). Retrieved August 7, 2020, from <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-21-indonesian-games-market/>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan (edisi revisi 2012)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rizki Irma, S. (2018). Jurnal Simbolika Research And Learning in Comunication Study. *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study*, 4(2), 2442–9996. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i2.1820.g1668>
- Salim, A. (2006). *Teori dan Paradigma penelitian social*. Yogyakarta: Tiara Wacana,.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- The Indonesian Gamer | 2017 | Newzoo*. (n.d.). Retrieved August 7, 2020, from <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276). <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Yakob, Y. (2020). Studi Kasus Konteks Komunikasi Live Gamers Pada Facebook Gaming. *Mediasi: Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 1(1), 1-10. <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/mediasi/article/view/6>