

PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PENGGUNA GAME ONLINE DI MASA PANDEMI COVID-19

Muh Mirwan Hariri¹, Miftakhul Rohman²

Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Nahdlatul Ulama, Blitar
haririmirwan17@gmail.com, miftakhulrohman864@gmail.com

ABSTRACT

The condition of the Covid-19 pandemic in Blitar Regency has an impact on the behavior of children and students. Where before the pandemic their routine from morning to afternoon/evening was at school, but during the pandemic conditions they were only at home, school activities were carried out online from home. The process of learning school material is only done for a few hours, not in accordance with school hours in general, and the rest they do is play online games at home. Interpersonal communication that takes place between online game users in a team aims to achieve common goals within the scope of the game, both individually and in groups.

The purpose of this study was to analyze the interpersonal communication behavior of online game users during the Covid-19 pandemic, a case study in Bangle Village, Kec. Kanigoro Kab. Blitar. This study also aims to determine the relationship between the quality of interpersonal communication of online game users during the covid-19 pandemic in Bangle Village, sub-district. Kanigoro kab. Blitar. This type of research is qualitative by describing a result of research and efforts to find phenomena regarding an event. Analyze and conduct in-depth data mining thoroughly on what is happening in it.

The conclusion of this study is that the interpersonal communication behavior of online game users is stingy, selfish, optimistic, and uses harsh words that should not be spoken either when playing online games or in everyday life. As well as online game users in their teens, they also have unstable lives, such as: lack of rest patterns, eating patterns, and lack of interaction with the surrounding environment. In interacting while playing online games together, teenagers still adhere to health protocols.

Keywords: Interpersonal Communication, Online Games, Covid-19 Pandemic

ABSTRAK

Kondisi pandemi Covid-19 di Kabupaten Blitar membawa dampak pada perilaku anak dan para siswa. Dimana sebelum pandemi rutinitas mereka mulai dari pagi sampai siang/sore berada di sekolah, namun pada kondisi pandemi hanya dirumah, kegiatan sekolah dilakukan secara online dari rumah. Proses belajar materi sekolah hanya dilakukan pada beberapa jam, tidak sesuai dengan jam sekolah pada umumnya, dan selebihnya yang dilakukan mereka adalah bermain game online dirumah. Komunikasi Interpersonal yang berlangsung antara pengguna game online dalam sebuah team bertujuan untuk meraih tujuan bersama dalam lingkup permainan baik secara individu maupun kelompok.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perilaku komunikasi Interpersonal pengguna game online di masa pandemi Covid-19, studi kasus di Desa Bangle Kec. Kanigoro Kab. Blitar. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hubungan kualitas komunikasi Interpersonal pengguna game online di masa pandemic covid-19 di Desa Bangle kec. Kanigoro kab. Blitar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan mendeskripsikan sebuah hasil dari penelitian dan upaya dalam menemukan fenomena mengenai suatu kejadian. Menganalisis serta melakukan penggalan data yang mendalam secara menyeluruh terhadap apa yang terjadi didalamnya.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah Perilaku komunikasi interpersonal remaja pengguna game online memiliki sifat yang pelit, egois, optimis, serta mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak selayaknya diucapkan baik ketika sedang bermain game online, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Serta pengguna game online pada usia remaja, juga memiliki kehidupan yang kurang stabil, seperti: kurangnya pola istirahat, pola makan, serta kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dalam berinteraksi selama melakukan game online secara bersama, para remaja tetap mematuhi protokol kesehatan.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Game Online, Pandemi Covid-19

Pendahuluan

Banyaknya interaksi yang dilakukan dalam dunia virtual telah membawa pengaruh dalam keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi di dunia nyata. Termasuk juga efek dari adanya game online yang telah membuat interaksi dan komunikasi antara dunia virtual dan dunia menjadi berbeda, terutama antar pemain game online itu sendiri.

Game Online mengalami peningkatan user yang sangat tajam pada masa pandemi Covid-19 di tahun 2018-2021. Hal ini tidak lain karena adanya kebijakan sekolah secara daring, imbas dari pandemi Covid-19 itu sendiri. Pelaksanaan sekolah secara daring memberikan celah yang cukup besar bagi para siswa untuk mengakses gadget, hal ini kemudian yang mendorong para siswa untuk menghilangkan kejenuhan dalam pelaksanaan sekolah daring melalui game online bersama teman-temannya.

Salah satu lokasi maraknya fenomena game online dikalangan siswa pada masa pandemi Covid-19 terjadi di desa Bangle, kec. Kanigoro, kab. Blitar. Fenomena game online di desa Bangle, kec. Kanigoro, kab. Blitar, memberikan efek yang cukup signifikan pada

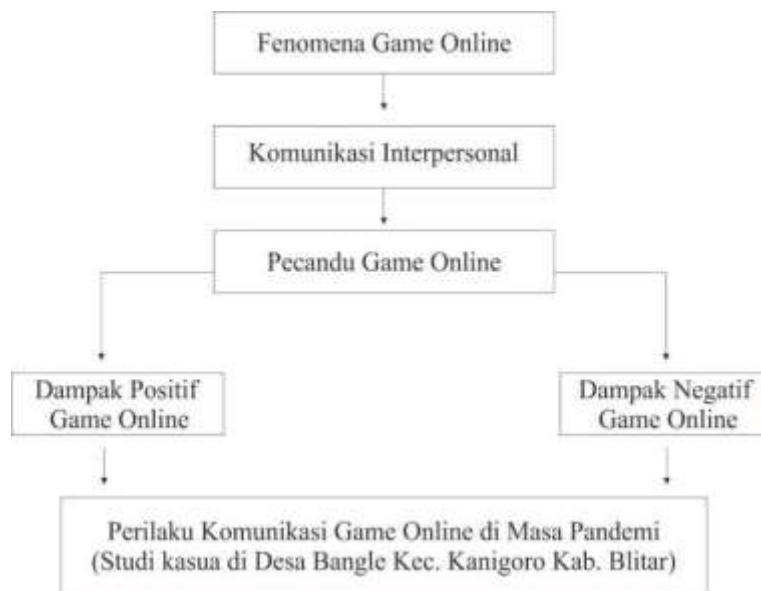
perilaku anak dan para siswa, yang sebelumnya mulai pagi sampai sore berada di sekolah, sementara pada masa pandemi Covid-19 ini hanya berada dirumah.

Diantara dampak positif dari bermain game online adalah adanya perkembangan koordinasi tangan, mata, motorik, kemampuan spasial, meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Sementara dampak negatife dari game online adalah anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online daripada melakukan aktifitas lainnya. Konsentrasi belajar terganggu karena pikiran siswa cenderung mengarah pada permainan yang ada di dalam game online. Banyaknya interaksi yang dilakukan didalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang diluar pemain game online pun menjadi tertanggu.

Metodologi Penelitian

a. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir menggambarkan alur pikiran peneliti guna memperjelas maksud dari penelitian ini. Pada peneltian ini, fenomena game online yang muncul di masyarakat menjadi satu stimulus yang menyebabkan timbul nya pecandu game online di Kabupaten Blitar. Game online yang banyak dilakukan oleh para siswa memunculkan komunikasi interpersonal, yang kemudian dapat dianalisa dampak positif dan negatif dari adanya game online tersebut. Dampak positif dan negatif dari game online tersebut secara tidak langsung turut membentuk perilaku komunikasi dikalangan pengguna game online dimasa pandemi Covid-19 di desa Bangle, kec. Kanigoro, kab. Blitar.



Gambar1.1 Kerangka Berfikir

Komunikasi Interpersonal

Kegiatan komunikasi bertujuan mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan, dan mengubah atau mempengaruhi tindakan. Sedangkan dalam Public Relations, tujuan komunikasi dapat dibedakan menjadi tujuan informasi, intruksi, dan persuasi. Idealnya sebuah komunikasi adalah agar gagasan dan ide dapat diterima oleh target yang dituju. Adapun salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan tidak memaksakan kehendak, dan lebih dilakukan secara persuasif (mempengaruhi).

Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi tatap muka dengan orang lain dengan menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun secara nonverbal. Komunikasi interpersonal dapat mempengaruhi sebuah proses komunikasi serta hubungan dengan orang lain, melalui sebuah pesan yang disampaikan dalam komunikasi tersebut .

Setelah melalui proses antarpribadi tersebut, maka pesan yang disampaikan kepada orang lain merupakan proses pertukaran informasi diantara dua orang yang dapat langsung diketahui feedback antara seseorang dengan seseorang lainnya. Beberapa efek dan umpan balik dalam Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan komponen-komponen komunikasi seperti pesan, sumber, serta saluran penerima dan umpan balik. Dalam prosesnya hanya seorang yang terlibat melalui pesan mulai dan berakhir dalam diri individu itu sendiri. Komunikasi menjadi bertambah kompleks dengan bertambahnya orang-orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut. Sedangkan dalam menjelaskan komunikasi yang terjadi diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang terlihat jelas diantara mereka merupakan komunikasi antarpribadi yang didefinisikan sebagai, percakapan seseorang sepasang suami istri, guru dengan murid, ayah dengan anak, dan lain sebagainya.

Dialog adalah bentuk komunikasi interpersonal menunjukkan terjadinya proses interaksi dalam setiap komunikasi yang dipandang dan dijelaskan sebagai bahan – bahan yang terintegrasi dalam tindakan komunikasi antarpribadi, sehingga pentingnya suatu komunikasi interpersonal ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dinamis. Dari proses ini terjadi rasa saling menghormati didasarkan pada anggapan bahwa masing-masing bukan karena disebabkan sebagai status sosial melainkan adalah manusia yang wajib dan berhak, pantas dan wajar dihargai dan dihormati sebagai manusia. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi

pembicara dan pendengar secara bergantian. Dalam proses komunikasi dialogis nampak adanya upaya dari para pelaku komunikasi untuk terjadinya pergantian bersama dan empati. Oleh karena itu dengan komunikasi terjadilah kontak pribadi yaitu pribadi anda menyentuh pribadi komunikan. Komunikasi interpersonal dibandingkan dengan komunikasi lainnya, dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan. Alasannya karena komunikasi ini berlangsung tatap muka. Ketika menyampaikan pesan, umpan balik berlangsung seketika mengetahui pada saat itu tanggapan komunikan terhadap pesan yang diontarkan pada ekspresi wajah dan gaya bicara. Apabila tanggapan itu menyenangkan dapat diartikan umpan balik tersebut bersifat positif, sebaliknya jika tanggapan komunikasi negatif, maka harus mengubah gaya komunikasi tersebut sampai komunikasi berhasil.

Dengan demikian maka dalam setiap pelaku komunikasi melakukan tindakan yaitu membentuk, melakukan, menerima, menyampaikan dan mengolah pesan, tindakan yang berlangsung menciptakan ide atau gagasan dengan tujuan secara berurutan dan membentuk pesan yang mudah untuk diartikan. Dalam komunikasi persuasif yakni suatu teknik komunikasi secara psikologis manusiawi yang sifatnya halus, luwes berupa ajakan, bujukan atau rayuan. Oleh karena itu kemampuan dalam mengubah sikap, kepercayaan, opini dan perilaku komunikan itulah maka bentuk komunikasi interpersonal seringkali digunakan untuk menyampaikan komunikasi yang efektif.

Komunikasi adalah topik yang amat sering diperbincangkan, bukan hanya di kalangan awam, sehingga kata komunikasi itu sendiri memiliki terlalu banyak arti yang berlainan (Mulyana, 2007)

Komunikasi Interpersonal merupakan proses komunikasi tatap mukadengan orang-orang dengan menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun secara nonverbal (Mulyana, 2004)

Game Online

Salah satu efek dari media massa adalah narcotizing (memberikan kecanduan), yang termasuk dalam kategori media massa (new media) adalah internet. Sehingga tidak mengherankan jika internet juga menimbulkan kecanduan bagi penggunanya (Computer Game Addiction). (Young 2000)

Kecanduan atau addiction adalah keadaan bergantung secara fisik terhadap suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala-gejala pengasingan

diri dari masyarakat apabila obat bius itu dihentikan. Aspek kecanduan game online pun sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online dimasukkan ke dalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Seorang pengguna internet sudah dapat digolongkan pecandu apabila memenuhi sedikitnya lima dari delapan kriteria yang disebutkan. Conflict, pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada disekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri. Seseorang yang telah kecanduan game online biasanya menunjukkan kriteria seperti yang telah disebutkan oleh Brown diatas.

b. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang merupakan penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain di Desa Bangle Blitar (Sugiyono, 2012)

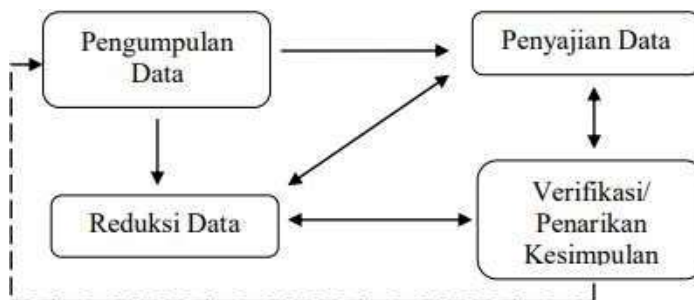
c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang valid. (Sugiyono, 2012).

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada 3, yaitu: 1) Observasi, 2) Wawancara, dan 3) Dokumentasi

d. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul untuk selanjutnya dianalisis data dengan menggunakan analisis data kualitatif model interaktif dari Miles dan Huberman, yang terdiri dari; 1) reduksi data, 2) penyajian data, dan 3) penarikan kesimpulan/verifikasi, dimana prosesnya berlangsung secara sirkuler selama penelitian berlangsung



Gambar 1.2. Teknik Analisis Data

Pembahasan

Hasil pembahasan dalam penelitian ini adalah mayoritas perilaku pengguna game online pada kebanyakan remaja di Desa Bangle Blitar mengalami kecanduan dalam kesehariannya yang disibukan dengan game online dan Mabar (main bareng).

Dalam hal perilaku komunikasi interpersonal pada remaja yang bermain game online masih terbilang baik dan tidak terlalu banyak kendala walaupun banyak konflik dan *miss communication* ketika sedang melakukan mabar (main bareng).

Fasilitas pendukung yang disediakan oleh masyarakat di desa Bangle khususnya kedai kopi tempat kumpulnya para remaja yang menyediakan fasilitas wifi gratis, sehingga semakin meningkatkan aktifitas game online bagi para siswa dan remaja di desa Bangle. Meskipun mereka sering berkumpul di kedai warung kopi, namun mereka tetap mentaati protokol kesehatan karena pemilik kedai sudah menerapkan protokol kesehatan yang sudah ada, karena jika kedai kopi tidak menerapkan protokol kesehatan, maka kedai akan diberi sanksi atau bahkan ditutup oleh pemerintah setempat

Terdapat dua faktor yang membuat seseorang termotivasi dalam bermain game online, yaitu:

a. Faktor Internal

Terbentuk karena kesadaran diri atas pemahaman betapa pentingnya belajar dalam permainan game online untuk mengembangkan permainannya.

b. Faktor Eksternal

Berupa rangsangan dari luar, yaitu dari orang lain, atau lingkungan sekitarnya yang dapat mempengaruhi psikologis dalam game online. Serta tekanan dari orang tua hingga pembatasan sosial karena adanya pandemi

Kesimpulan

Perilaku komunikasi interpersonal pengguna game online di masa pandemi, Dimana perilaku komunikasi interpersonal itu dapat dilihat dari aktivitas remaja yang menjadi informan dari penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Perilaku komunikasi interpersonal remaja pengguna game online memiliki sifat yang pelit, egois, optimis, serta mengeluarkan kata-kata kasar yang tidak selayaknya diucapkan ketika sedang bermain game online.

Serta Perilaku komunikasi interpersonal pengguna game online pada remaja, memiliki kehidupan yang kurang stabil, seperti: kurangnya pola istirahat, pola makan, serta kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Namun perilaku komunikasi dalam memahami aturan dan larangan tetap ditaati dengan menggunakan protokol kesehatan.

Referensi

- Fitri, R., & Jayanti, I. (2020). Fenomena Seleb Hijrah: Tendensi Eksklusivisme dan Kemunculan Kelompok Sosial Baru. *MUHARRIK: Jurnal Dakwah Dan Sosial*, 3(01), 1-17.
- Habibi, M. (2018). Optimalisasi Dakwah Melalui Media Sosial Di Era Milenial. *Al-Hikmah: Jurnal Dakwah*, 12(1), 101-116.
- Nasrullah, Rulli. (2017). *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Qodariah, S., dkk. (2018). Hubungan self-control dengan murū'ah pada anggota Gerakan Pemuda Hijrah di Masjid TSM Bandung. *Jurnal Psikologi Islam*, 4(2), hlm. 205-212.
- Rubawati, E. (2018). Media Baru: Tantangan dan Peluang Dakwah. *Jurnal Studi Komunikasi*. Vol. 2 No. 1. 126-142.
- Said, M. (2019). Rekontekstualisasi Pemikiran Islam Dalam Manhaj Ushul Fiqh Hassan Hanafi. *Muharrrik: Jurnal Dakwah Dan Sosial*, 2(01), 1-14.
- Sarbani, A. (2010). Paradigma Baru Pemikiran Dakwah Islam. *Jurnal Ilmu Dakwah* Vol. 4 No. 15. 879-896.
- Suryadi, A. (2019). Model Dakwah Kirun Melalui Media Pertunjukan Seni Opera Campur Santri Di Desa Bulu, Sambit, Ponorogo. *Muharrrik: Jurnal Dakwah Dan Sosial*, 2, 99-114.
- Ummah, A. H. (2020). Dakwah Digital dan Generasi Milenial (Menelisik Strategi Dakwah Komunitas Arus Informasi Santri Nusantara). *Tasamuh: Dakwah dan Komunikasi*. Volume 18, No. 1. 54-78.
- Wibowo, A. (2019). Penggunaan Media Sosial Sebagai Trend Media Dakwah Pendidikan Islam di Era Digital. *Jurnal Islam Nusantara*. Vol.3 no 2. 339-356.
- Zuhdi, M. H. (2017). Dakwah Dan Dialektika Akulturasi Budaya. *Religia*, 15(1). 46-64.