

**PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU
GAME ONLINE (STUDI PADA MAHASISWA FISIP
UNIVERSITAS SRIWIJAYA PALEMBANG)
TERHADAP PECANDU GAME
ONLINE DOTA 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Strata
1 (S1) Ilmu Komunikasi Konsentrasi: Hubungan Masyarakat



**Diajukan Oleh:
M. Razi Saputra
07031381722195**

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

**“PERILAKU KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE DOTA
2 (STUDA PADA MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG)”**

Skripsi

Oleh :

M. RAZI SAPUTRA

07031381722195

Telah dipertahankan di depan penguji

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal 9 JUNI 2023

Pembimbing :

1. Faisal Nomaini, S.Sos., M.,Si
NIP. 198411052008121003

2. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP. 199208222018031001

Penguji :

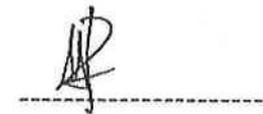
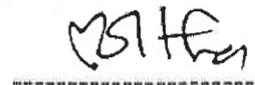
1. Miftha Pratiwi, M.I..Kom., AMIPR
NIP. 199205312019032018

2. Rindang Senja Andarani, S.I.Kom., M.I.Kom.,
NIP. 198802112019032011

Tanda Tangan



Tanda Tangan



Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Razi Saputra

NIM : 0703138172219

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Dota 2 (Studi Kasus pada Mahasiswa FISIP Universitas Sriwijaya Palembang)” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 9 Juni 2024

Yang membuat pernyataan


M. Razi Saputra

NIM. 0703138172219

MOTTO

“Hiduplah seolah engkau mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya”

(Mahatma Gandhi)

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1. Almamater Universitas Sriwijaya;**
- 2. Jurusan Ilmu Komunikasi;**
- 3. Orangtua dan Keluargaku;**
- 4. Diriku**

Sendiri.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan limpahan berkat, rahmat, pertolongan, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Prilaku Komunikasi Interpersonal *Pecandu Game Online* (Studi Pada Mahasiswa Fisip Universitas Sriwijaya Palembang) Terhadap *Pecandu Game Online Dota 2*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam penyusunan penelitian ini penulis telah mendapat banyak bantuan serta pengarahan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof.Dr.Ir.H.Anis Saggaff, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Prof.Dr.K.M.Sobri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya, Bapak Prof.Dr.Alfitri, M.Si selaku Wakil Dekan I, Bapak Sofyan Effendi, S.IP., M.Si selaku Wakil Dekan II dan Bapak Dr.Andy Alfatih, MPA selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Dr.Andries Lionardo, S.IP., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Faisal Nomani, S.Sos., M.Si selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya sekaligus dosen pembimbing I yang sudah membantu penulis serta memberikan semangat dalam penyusunan proposal penelitian.
5. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M. Si. selaku dosen pembimbing II yang sudah membantu penulis serta memberikan semangat dalam penyusunan proposal penelitian.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh pendidikan dibangku kuliah.

7. Kepada seluruh staff admin Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang sudah membantu dalam hal administrasi selama masa perkuliahan sampai dengan akhir perkuliahan.
8. Kepada kedua orang tuaku yang selalu mendo'akan dan yang paling memotivasi penulis selama menjalani studi sarjana strata 1 (S1) Ilmu Komunikasi di Universitas Sriwijaya.
9. Kepada puput, yang selalu memberi motivasi dan arahan selama masa perkuliahan.
10. Kepada teman-teman kelas A dan kelas konsentrasi hubungan masyarakat yang membuat penulis merasa nyaman berada di kelas sampai akhir masa perkuliahan.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, dengan segala kerendahan hati penulis permohonan maaf atas semua kekurangan dan kesalahan yang ada di skripsi, kritik dan saran senantiasa diharapkan untuk awal yang lebih baik di kemudian hari. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Palembang, Juli 2024



M. Razi Saputra

NIM. 0703138172219

ABSTRAK

Game online kini telah menjadi suatu candu yang bisa membuat para pemainnya mengurangi kegiatan lain. Salah satu *game online* yang saat ini tengah digandrungi sebagian masyarakat khususnya para remaja hingga dewasa awal yaitu Dota 2. Meningkatnya aktivitas dalam bermain *game online* Dota 2 tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasi para pemain nya, maka dari itu timbul lah perbedaan perilaku komunikasi interpersonal di dalam dunia virtual maupun di luar dunia virtual. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa motivasi bermain bagi pecandu *gameonline* Dota 2, bagaimana interaksi pecandu *game online* Dota 2 didalam dunia virtual, dan bagaimana interaksi pecandu *game online* Dota 2 diluar dunia virtual. Teori pendukung yang peneliti gunakan adalah teori *Comunication Computer Mediated (CMC)*. Metode dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan mengumpulkan data melalui proses wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan menggunakan 3 konsep yaitu konsep diri, konsep pikiran dan konsep sosial. Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi bermain pecandu *game online* Dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan dengan menaikan *Ranking Level* dan mendapatkan keuntungan finansial, menjalin dan meningkatkan hubungan dengan pemain *game online* lain, serta untuk menjadi pemain yang hebat dan professional.

Kata Kunci : *Game Online*, Kecanduan, Dota 2, Perilaku Komunikasi Interpersonal

Pembimbing I



Faisal Nomani, S.Sos., M.S

NIP. 198411052008121003

Pembimbing II



Oemar Madri Bafadhal, M.Si

NIP. 199208222018031001

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi,



Dr. M. Husni Thamrin, M.Si

NIP. 196406061992031001

ABSTRACT

Online games have now become an addiction that can make players reduce other activities. One of the online games that is currently being loved by some people, especially teenagers and early adults, is Dota 2. The increase in activity in playing the online game Dota 2 is not directly proportional to the communication behavior of the players, therefore there are differences in interpersonal communication behavior within the game, virtual world and outside the virtual world. The aim of this research is to find out what the motivation for playing for Dota 2 online game addicts is, how Dota 2 online game addicts interact in the virtual world, and how Dota 2 online game addicts interact outside the virtual world. The supporting theory that researchers use is Computer Mediated Communication (CMC) theory. The method in this research uses descriptive qualitative by collecting data through the process of interviews, observation and documentation using 3 concepts, namely self-concept, mind concept and social concept. The results of this research are that the motivation for playing Dota 2 online game addicts is based on the need to achieve awards by increasing the Ranking Level and getting financial benefits, establishing and improving relationships with other online game players, and to become a great and professional player.

Keywords : Online Games, Addiction, Dota 2, Interpersonal Communication Behavior

Advisor I



Faisal Nomani, S.Sos., M.S

NIP. 198411052008121003

Advisor II



Oemar Madri Bafadhal, M.Si

NIP. 199208222018031001

Head of Communication Science Department,



Dr. M. Musti Thamrin, M.Si

NIP. 196406061992031001

DAFTAR ISI

MOTTO	II
KATA PENGANTAR	III
ABSTRAK.....	V
ABSTRACT	VI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	8
1.3. Identifikasi Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Ilmu Komunikasi	10
2.2 Komunikasi Interpersonal.....	12
2.3 Game Online.....	16
2.4 Kerangka Teori	21
2.4.1 Teori Communication Computer Medated.....	22
2.4.2 Teori Interaksi Simbolik.....	25
2.5 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Pendekatan Penelitian	32
3.3 Paradigma Penelitian	32
3.4 Informan Penelitian.....	33
3.5 Teknik Analisis Data	35
3.6 Uji Keabsahan Data	36

BAB IV.....	38
GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	38
4.1 Game Online Defense Of The Ancients 2 (Dota 2).....	38
4.2 Lokasi Penelitian	40
BAB V	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
5.1 Deskripsi Defense Of The Ancients 2 (Dota 2).....	41
5.2 Subjek dan Informan dalam Penelitian.....	43
5.2.1 Deskripsi Data	44
5.2.2 Identitas Informan	45
5.3 Hasil Penelitian.....	45
5.3.1 Konsep Pikiran (Mind).....	46
5.3.2 Konsep Diri (Self)	48
5.3.3 Konsep Sosial (Society)	49
5.3.4 Interaksi Simbolik Berdasarkan Pengalaman Informaan	50
5.4 Pembahasan	67
BAB VI.....	83
KESIMPULAN DAN SARAN	83
6.1 Kesimpulan.....	83
6.2 Saran	84
Saran Teoritis.....	84
Saran Praktis	84
DAFTAR PUSTAKA	86
Sumber Buku	86
Sumber Karya Ilmiah.....	87
Sumber Internet	88
Lampiran 1.....	89
Pedoman wawancara dengan informant	89
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Informant I	90
Transkrip lampiran Informant III.....	90
Lampiran 3.....	90
DOKUMENTASI.....	90

Gambaran Suasana dalam warnet.....	91
Lampiran 4.....	93
PROFIL PENULIS	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dan berkembangnya teknologi dan jaringan komputer di zaman sekarang ini memunculkan berbagai hal yang bisa dijalankan hanya dengan mengandalkan jaringan internet, salah satunya adalah permainan *online* atau biasa disebut *game online*. *Game Online* merupakan gabungan dari dua suku kata dalam Bahasa Inggris yaitu *Game* yang memiliki arti Permainan dan *Online* yang artinya Dalam Jaringan (Daring). Maka terbentuklah makna dari *game online* sendiri yaitu permainan yang dilakukan melalui komputer yang memanfaatkan media jaringan internet.

Game online sendiri muncul pertama kali di Indonesia pada tahun 2001. *Game online* yang beredar pun cukup beragam, mulai dari yang ber-genre *action*, sport, maupun *RPG (role-playing game)*. Terhitung lebih dari dua puluh judul *game online* yang beredar di pasar game Indonesia, hal ini membuat penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat beredar ke telinga masyarakat. Diawali oleh *Nexia Online* yang hadir sebagai *game online* pertama di Indonesia. *Nexia* dirilis pada bulan Maret 2001 meski hanya dibalut dengan tampilan sederhana, *Nexia* mampu membangun dan mengembangkan komunitasnya sendiri. Di belahan dunia lainnya pun pada tahun 2005 penjualan *software game online* bahkan mencapai \$30 Milyar sangat tinggi dibandingkan pendapatan Hollywood dari berbagai film diseluruh dunia yang hanya mencapai \$23 Milyar

menurut *Motion Picture Association of America*, sedangkan pada tahun 2004 *game World of Warcraft* yang merupakan *game online MMORPG* paling terkenal, terhubung dengan 8 Juta pelanggan berbayar diseluruh dunia dan peluncuran *Nintendo game console* dalam satu acara di Eropa berhasil terjual habis hanya dalam satu minggu. Hal ini tentu menunjukkan popularitas *game online* yang sangat tinggi baik di Indonesia maupun seluruh dunia. *Game online* terdiri dari beberapa macam tipe dan genre. Hal ini disesuaikan dengan minat masyarakat yang memiliki selera *game online* yang berbeda-beda.

Pertama mulainya *game online* banyak muncul mengusung tipe simulasi perang dan pesawat namun akhirnya berkembanglah menjadi banyak tipe dan genre yang dikenal hingga saat ini. Ada beberapa macam tipe *game online* yang biasa dimainkan oleh para pemain *game online* yaitu:

- (a) *First Person Shooter (FPS)* tipe *game online* ini mengambil sudut pandang orang pertama pada permainannya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, mayoritas *game online* tipe FPS ini mengambil latar peperangan dengan menggunakan senjata militer.
- (b) *Real Time Strategy (RTS)* merupakan *game* yang permainannya menekankan pada kehebatan strategi pemainnya, *game* jenis ini biasanya bersifat *turn based* atau bisa dimainkan secara bersamaan maka dari itu dibutuhkan kemampuan strategi yang pas untuk memimpin sebuah pasukan. Tak heran bila jenis tipe *game* ini memiliki waktu permainan yang lebih lama.
- (c) *Role Playing Game (RPG)* tipe *game* ini memiliki unsur yang unik karena biasanya tidak ada tamat. Beberapa permainan tipe RPG bahkan membuat

pemain bisa menentukan Ending dari jalan cerita game tersebut. Dalam *game* ini pemain akan menjelajah dunia *game* dan pada setiap karakternya diberikan kekuatan dan kemampuan yang berbeda dan dapat dikembangkan sesuai keinginan pemain.

- (d) Simulasi permainan jenis ini hadir dengan konsep yang mirip kenyataan. Semua unsur yang berada dalam *game* dibuat sangat mirip dengan dunia nyata. Keputusan pemain akan sangat berpengaruh pada karakter yang dimainkan. *game* ini mengharuskan pemain untuk mengatasi permasalahan kehidupan dengan dana terbatas. Tipe dan genre *game online* pun semakin banyak mengalami perkembangan seiring menjamurnya pemain *game online* yang pada saat ini.

Asosiasi Pelaksana jasa Internet Indonesia (APJII) telah mengumumkan hasil survei pengguna internet di Indonesia tahun 2021. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 132,7 juta orang atau sekitar 51,5% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 256,2 juta. Jika dibandingkan pengguna internet pada tahun 2017 sebesar 88,1 juta, maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta hanya dalam waktu dua tahun. Dari data pengguna internet aktif tersebut, diperkirakan ada lebih dari 25 juta pemain *game online* di Indonesia per tahun 2014. Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5% - 10% setiap tahun nya hal ini terutama penyebabnya semakin majunya infrastruktur internet.

Ketenaran *game online* kian melesat seiring tumbuhnya permainan Online ini di kota-kota besar di Indonesia, tentunya hal ini membuat *game online* tidak

terasa asing lagi di kalangan masyarakat Indonesia terutama kalangan anak-anak, remaja, maupun dewasa. Salah satu *game* Online yang sangat diminati di Indonesia saat ini adalah *game Defense of the Ancients 2 (Dota 2)*, terbukti dari hasil *polling* yang dilakukan sebuah website bernama *Gameqq.net* pada tahun 2020 dari total 501 peserta yang mengikuti survei ini 73,7% mengaku memainkan *Dota 2*. *Dota 2* atau *Defense of the Ancients 2* sendiri yaitu sebuah permainan *multiplayer online battle arena* yang merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients modifikasi pada Warcraft 3 : Reign Chaos dan Warcraft 3 : The frozen thorne*. *Dota 2* merupakan game online yang akan melibatkan strategi dan kerjasama tim, oleh karena itu *Dota 2* dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan lima orang pemain pada setiap tim nya. Games Online ini sangat berorientasi pada kekompakan setiap kelompoknya dalam menghancurkan markas tim lain yang berada dipojok peta, biasanya setiap markas memiliki satu bangunan yang bernama “*Ancient*” dimana bangunan *ancient* ini harus dihancurkan oleh tim lawan agar memenangkan pertandingan. Maka dari itu *Game Dota 2* bukanlah game yang awam lagi bagi para pecinta permainan Online. Semenjak diluncurkan pertama kali game online Dota sampai dengan Dota 2 terus menjadi Games Online favorit kalangan remaja khususnya remaja akhir Indonesia yang rata-rata memiliki jenjang usia 17-25 tahun sampai pada kalangan dewasa awal 26-35 tahun.

Penggemar *Game Online Dota 2* terus merambah ke berbagai wilayah di Indonesia termasuk ke daerah Ibukota provinsi Sumatra selatan yaitu kota Palembang. Tumbuhnya para peminat *game Online* khususnya *Dota 2* di Kota

Palembang ini tentu dipicu juga dengan semakin banyaknya warung usaha jasa penyedia internet atau lebih akrab disebut Warnet yang hadir di kota ini. Warnet yang bermunculan pun tidak lagi hanya menyediakan jasa *browsing* dan cetak data saja, namun sampai pada warnet khusus penyedia *Games Online* yang biasa disebut *Games Center*. Kota Palembang memiliki paling sedikit minimal dua warnet bahkan lebih di setiap perumahan ataupun daerahnya. Menurut data yang diperoleh dari Dinas Komunikasi dan Informasi (*DISKOMINFO*) pada tahun 2020 terdapat 45 Warnet di Kota Palembang. Warnet- warnet ini selain menyediakan sport khusus untuk para *gamer* juga memberikan paket harga yang relatif murah, seperti pada salah satu warnet di Jl. Mayor ruslan no. 802, Kota Palembang bernama Hans Net, memberikan daftar harga sebagai berikut Rp.6000/Jam – Rp.10000/2Jam – Rp. 15000/3Jam – Rp.20.000/4Jam – Rp.25.000/5Jam – Rp.32.000/10Jam dan Rp.50.000/24Jam bahkan ada paket khusus Rp.25.000/10Jam. Harga yang bisa sangat terjangkau ini tentu sangat lah mendukung kegiatan bermain para pecandu *game Online Dota 2* di Kota Palembang, sehingga bukan tidak mungkin bahwa mereka menghabiskan waktunya untuk bermain di warnet yang menyediakan permainan tersebut dengan konsisten dan durasi yang cukup lama.

Dalam warnet ini mereka biasanya bisa bertemu dengan sesama pemain *game online* lainnya sehingga menimbulkan kenyamanan dan kekompakan satu sama lain, selain di warnet terkadang pemain *game Dota 2* ini pun memainkan permainan di rumah mereka sendiri namun tidak seintensif ketika bermain di warnet. *Dota 2* telah menjadi candu tersendiri bagi para pemainnya. *Game*

online ini membutuhkan waktu 30 menit sampai satu jam untuk menyelesaikan satu permainannya. Rata-rata waktu bermain yang dihabiskan pemain *Dota 2* pun paling cepat berkisar 3 jam. Beberapa pemain bahkan menghabiskan waktu hingga 12 jam sampai 24 jam di dalam warnet. Waktu yang sangat berlebihan hanya untuk dipakai dalam sebuah permainan Online. Hal ini dilakukan secara berkelanjutan hampir setiap hari dengan rentang waktu durasi bermain yang sama setiap harinya. Kecanduan terhadap *game online* pun seringkali mendominasi pikiran dan tingkah laku pemainnya, kegiatan-kegiatan di luar *game Online* menjadi sering dilakukan di dalam warnet seperti makan, mengerjakan tugas, bahkan sampai menginap. Kegiatan dalam bermain *game Online* terus meningkat setiap hari nya dikarenakan setiap pemainnya mengakui bahwa mereka mencari satu kepuasan tersendiri ketika memenangkan permainan. Dengan kebiasaan yang dilakukan secara terus menerus seperti itu tentu akan menimbulkan dampak buruk bagi pemainnya, seperti membuat pemainnya menjadi apatis dengan lingkungan sekitar dan tidak produktif terhadap kegiatan lain.

Memainkan secara berlebihan dan berlarut-larut tentu akan membuat pemain *game* tersebut mengarah pada adiksi atau kecanduan terhadap *Dota 2*. Seseorang bisa dikatakan adiksi atau kecanduan *game Online* apabila memenuhi minimal tiga dari enam kriteria yang diungkapkan oleh Brown , yakni (a) *Salience*, menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku. Kognitif *Sailence*: dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran; *Behavioral Sailence*: dominasi aktivitas bermain *game* dalam tingkah laku. (b) *Euphoria*, mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*. (c) *Conflict*,

pertentangan yang muncul antara pecandu dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dan juga dengan dirinya sendiri. (d) Toleran, aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan (e) *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan ketika tidak melakukan aktivitas bermain *game* (f) *Relapse and Reinstatement*, kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku pecandu atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol. Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game Online*.

Seperti yang dilihat dari jurnal berjudul *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents* halaman 358 oleh Kimberly Young , mengatakan bahwa Para pecandu *game online Dota 2* ini biasanya akan lupa dengan kegiatan primernya sendiri seperti makan, mandi, tidur, bahkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya pun akan malas untuk dilakukan. Mereka cenderung akan fokus untuk menyelesaikan satu sesi permainan yang sedang di mainkan atau hanya akan berkomunikasi mengenai *game*, maka hubungan sosial dan komunikasi nya hanya akan sering terjalin pada sesama pemain *game Online* saja. Bahkan saat ini *game Online* menjadi sebuah dunia baru yang dapat membuat pemainnya melakukan interaksi di dalamnya.

Seperti yang disampaikan oleh Andreas Jahn-Sudmann dan Ralf Stockmann, dalam bukunya yang berjudul *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon Games Without Frontiers War Without Tears*, mengatakan bahwa Game online dapat menciptakan sebuah dunia fiksi yang dapat membentuk dan

berfungsi dengan sistem etika yang berbeda dengan dunia nyata. Di dalam *game online* tersebut, biasanya pemain yang masuk ke dalam dunia virtual akan membuat identitas yang berbeda saat berinteraksi dengan orang-orang di dalam dunia virtual tersebut. Dengan kata lain kini sebuah *game Online* bisa menjadi media interaktif yang terjalin hanya dari “teks” yang dikirimkan oleh para pemainnya. “interaktif” nya sebuah teks merupakan kunci dasar dalam sebuah media baru dan budaya digital saat ini. Suatu “teks” jika digunakan semua istilah-istilahnya akan menjadi interaksi yang kompleks antara pemain dan *game Online* nya. Interaksi yang dilakukan dalam sebuah jaringan komputer ini membuat hubungan interaksi antarmanusia yang baru, para pemain *game Online* akan membentuk suatu grup atau komunitas Online untuk melakukan komunikasi dan interaksi satu sama lain. Banyak nya interaksi yang dilakukan ketika di dalam dunia virtual membuat keterampilan dan interaksi dalam berkomunikasi dengan orang-orang di luar pemain *game Online* pun menjadi berbeda. Maka suatu perilaku komunikasi interpersonal seorang pecandu *game online Dota 2* menjadi sangat menarik dikarenakan kebiasaan yang dilakukan pecandu *game Online* tidak berbanding lurus dengan perilaku komunikasi nya.

Komunikasi interpersonal sendiri didefinisikan oleh Joseph A. Devito sebagai “proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik pentingnya situasi komunikasi ini ialah karena prosesnya memungkinkan berlangsung secara dialogis, maksudnya yaitu menunjukkan terjadinya interaksi secara langsung. Komunikasi interpersonal adalah sebuah

kegiatan komunikasi yang paling banyak dilakukan manusia sebagai makhluk sosial dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu Komunikasi yang baik dan efektif ditandai dengan bagaimana pecandu *game Online Dota 2* tersebut melakukan perilaku komunikasi interpersonal nya. Dalam komunikasi interpersonal pengamatan terhadap seseorang dilakukan melalui perilakunya dengan mendasarkan pada persepsi orang yang mengamati perilaku tersebut . Dibandingkan bentuk komunikasi lainnya, komunikasi interpersonal dinilai paling ampuh dalam kegiatan mengubah sikap, kepercayaan, opini, dan perilaku komunikasi, alasannya komunikasi ini biasanya bersifat langsung antara komunikator dan komunikannya. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti berusaha mencari tahu bagaimana perilaku komunikasi interpersonal nya seorang pecandu *game Online Dota 2*.

Menurut praktisi kesehatan jiwa, dr. Kristiana Siste, SpKJ(K) Dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap video atau permainan berbasis internet (*game Online*) sangat besar. Seseorang yang mengalami adiksi, di samping mengalami keluhan secara fisik juga mengalami perubahan struktur dan fungsi otak. Gangguan pada bagian otak tersebut mengakibatkan orang yang mengalami suatu ketergantungan atau kecanduan kehilangan beberapa kemampuan/fungsi otaknya, antara lain fungsi atensi (memusatkan perhatian terhadap sesuatu hal), fungsi eksekutif (merencanakan dan melakukan tindakan) dan fungsi inhibisi (kemampuan untuk membatasi). Adanya perubahan otak membuat dirinya sulit mengendalikan perilaku impulsif.

Selain berperilaku impulsif, biasanya orang yang kecanduan *video/game*

Online kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitasnya. Emosi yang tidak stabil juga seringkali berdampak buruk pada hubungan relasinya. Sehingga sebagian besar para pecandu *game Online* menunjukkan sikap yang anti-sosial. Banyak mahasiswa FISIP Unsri terutama kampus Palembang, di mana mahasiswa nya banyak bermain *game Online* terutama *game Online dota 2*. Perbedaan sikap dan perilaku antara pecandu *game online* dengan yang tidak kecanduan *game online* sehingga melakukan penelitian tentang perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game online dota 2*.

Berdasarkan dari hasil observasi yang telah di lakukan terdapat mahasiswa FISIP Unsri Palembang melakukan kelalaian dalam melakukan pembelajaran kuliah sebagai akibat dari permainan *game Online* seperti tidak mengerjakan tugas kuliah, sering terlambat masuk kuliah dan yang lebih parah lagi tidak mengikuti pelajaran di kampus dikarenakan bermain *game Online*. Sehingga membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mahasiswa FISIP Universitas Sriwijaya Palembang pecandu *game Online dota 2*.

Dari gambaran diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada pemain *Game Online Dota 2* dengan judul Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Dota 2* (Studi Pada Mahasiswa FISIP Unsri Palembang Pecandu *Game Online Dota 2*).

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas dapat dikemukakan suatu perumusan masalah sebagai berikut : Bagaimana Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online Defense of the Ancients 2 (Dota*

2) dan apa motivasi pecandu *game Online dota 2*?

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online Dota 2* ?
2. Bagaimana interaksi pecandu *Game Online Dota 2* di dalam dunia virtual (Online) ?
3. Bagaimana interaksi pecandu *Game Online Dota 2* di luar dunia virtual (Online) ?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pecandu *Game Online Dota 2* ?
2. Untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu *game Online Dota 2* di dalam dunia *virtual (Online)* ?
3. Untuk mengetahui bagaimana interaksi pecandu *Game Online Dota 2* di luar dunia *virtual (Online)* ?

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam dua aspek yaitu secara teoritis dan secara praktis :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan studi mengenai perilaku komunikasi interpersonal pecandu *game Online*.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambahkan informasi mengenai apa yang menjadi motivasi bermain seorang pecandu *game online Dota 2* serta bagaimana interaksi yang dilakukan pecandu *game online Dota 2* ketika di dalam dunia virtual (Online) dan di luar dunia virtual (*offline*).

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Ardianto. (2010). *Metode Penelitian Untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Simbiosis Rekatama Media.
- Adams & Rolling. 2010. *Fundamental Of Game Design*. Barkeley: New Riders.
- Andrew F. Wood & Matthew J. Smith. 2005. *Online Communication: Linking Technology, Identity and Culture*. New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates, Inc.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana. Bungin,
- Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Devito, Joseph A. Agus Maulana (Penterjemah). 1997. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Gerungan. 2009. *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Kriyantono, Rahmat. 2010. *Teknik Praktik Riset Komunikasi: disertai contoh praktik riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Kuswono, Engkus. 2009. *Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Littlejohn, Stephen W. 2016. *Ensiklopedia Teori Komunikasi Jilid 2*. Jakarta: Kencana.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.

- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Instans Publishing.
- Ritzer, George. 2014. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sihabudin, Ahmad, dan Rahmi Winangsih. 2012. *Komunikasi Antar Manusia*. Serang: Pustaka Getok Tular.
- Slamet, Santoso. 2010. *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Soewadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Cv. Alfabeta.
- Thurlow, Crispin. 2004. *Computer Mediated Communication: Social Interaction and The Internet*. California: SAGE Publications.
- Weinsten, A. M. 2010. *Computer and Video game addiction – a comparison between game users and non game users*. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276. doi: 10.3109/00952990.2010.491879

Sumber Karya Ilmiah

- Anggun, “*Fenomena Pemain Game Online Mobile Legends Dikalangan Mahasiswa Universitas Satya Negara Indonesia*”, 2018.
- Brown, I. 1997. *Addicted to crime? Chichester: John Wiley*.
- Muhammad Affandi, “*Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*”, 2013.

Kimbery, K.S. 2009. Understanding Online Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*. 355-372.

Kukuh, *Azhari Ismail* “*Fenomena Permainan Game Online Defense Of The Ancients (Dota 2) Pada Prestasi Akademik Mahasiswa Perguruan Tinggi dikota Malang*”

Sumber Internet

www.wordpress.com

www.wearesocial.orgwww.kompas.com

<http://wikipedia.org/wiki.org/History/Dota2>