

PENGALAMAN POSITIF INTERAKSI KOMUNITAS GAME ONLINE DAN ARTI PENTINGNYA DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL OFFLINE PADA REMAJA

Rafli Helmi Bayuputra, Nurist Surayya Ulfa, Djoko Setyabudi
raflihelmi023@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro
Jl. Prof. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024) 746407
Faksimile (024) 746504 Laman: <https://fisip.undip.ac.id> / Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Online games are an important part of the lives of Indonesian teenagers today. This research also shows that online games have a positive effect also in the aspect of friendship, this cannot be separated from the sharpening of social interactions so that they can provide important meaning to teenagers' social competence. This research uses the Miles and Huberman model. The results of the research show that the social skills model, appreciation/giving rewards, social intelligence and problem solving, assertiveness, non-verbal and verbal communication and personal perception are included in the Interaction-Process Analysis theory by Robert Bales in Little John (1983), namely social interaction and individual roles. In this theory of social interaction, it emphasizes how important it is to understand the dynamics of social interaction. Meanwhile, the Personal Perception aspect was included in Robert Bales in Little John (1983), namely individual interaction. This theory highlights the role of individuals in social interactions. In the context of research, researchers can explore the roles played by online game players in their games and how these roles can influence their interactions outside the game or in their real lives as teenagers.

Keywords: *Social Skills, Respect, Social Intelligence, Assertiveness, Non-Verbal and Verbal Communication and Personal Perception*

ABSTRAK

Game online menjadi bagian penting dari kehidupan remaja Indonesia saat ini. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa *Game online* memiliki efek yang positif juga dalam aspek pertemanan, hal ini tidak lepas dari adanya pengasahan dalam interaksi sosial sehingga mampu memberikan arti penting kompetensi sosial remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model keterampilan sosial, penghargaan/pemberian reward, kecerdasan sosial dan pemecahan masalah, asertivitas, komunikasi non-verbal dan verbal dan persepsi pribadi masuk ke dalam teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983) yaitu interaksi sosial dan peran individu. Pada teori ini interaksi sosial ini menekankan bagaimana pentingnya untuk memahami dinamika interaksi sosial. Sedangkan aspek Persepsi Pribadi masuk dalam oleh Robert Bales dalam Little John (1983) yaitu interaksi individu. Teori ini menyoroti peran individu dalam interaksi sosial. Dalam konteks penelitian, maka peneliti dapat mendalami peran-peran yang dimainkan oleh para pemain *Game online* dalam permainan mereka dan bagaimana peran-peran tersebut mampu memengaruhi interaksi mereka diluar permainan atau dalam kehidupan nyata mereka sebagai remaja.

Kata Kunci : *Keterampilan Sosial, Penghargaan, Kecerdasan Sosial, Asertivitas, Komunikasi Non-Verbal dan Verbal dan Persepsi Pribadi*

PENDAHULUAN

Game online menjadi bagian penting dari kehidupan remaja Indonesia saat ini. *Game online* merupakan platform di mana beragam jenis permainan tersedia, memungkinkan pengguna internet dari lokasi yang berbeda untuk berinteraksi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online, *Game online* juga dapat dikatakan sebagai suatu teknologi yang menghubungkan pemain secara bersamaan, bukan genre maupun jenis permainan dan juga bukan pola tertentu dalam permainan (Ernest & Rollings, 2006). Kemudian menurut Surbakti (2017), *Game online* adalah permainan yang beroperasi dengan memanfaatkan jaringan dari komputer seperti internet atau LAN (*Local Area Network*) sebagai media. Menurut data terbaru yang didapatkan dari We Are Social per 2022, Indonesia menduduki peringkat ketiga di dunia dengan presentase sebesar 94,5% sebagai negara yang masyarakatnya dengan rentang umur 16-60 tahun paling banyak bermain games, termasuk *Game online*, dibawah Filipina dan Thailand. Kebanyakan pemain *Game online* di Indonesia berusia 12-30 tahun akibat dari adanya pertumbuhan jumlah penduduk yang sangat tinggi (Gurusinga, 2020). Para peneliti dimana ada yang mengatakan bahwa *Game online* dapat memberikan dampak negatif seperti yang dikatakan oleh (Putro & Nurjanah, 2013) dalam penelitiannya yang menyarankan secara idealnya hendaklah

memberikan batasan waktu, agar tidak menimbulkan adiksi yang tinggi. Dan bagi remaja (masa belajar) sendiri, hendaknya membatasi permainan game, karena game pada dasarnya hanya sebuah permainan yang dapat mengakibatkan banyak masalah yang terkait dengan aktifitas sehari-hari dalam jurnal penelitiannya yang berjudul *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di Dinustech Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan* (2013).

Kasus yang terjadi bermain *game online* di Gianyar dikeluarkan dari sekolahnya karena membolos untuk bermain *Game online* karena kebetulan ada agenda di game yang dia mainkan (Wiguna & Herdiyanto, 2018). Kasus tersebut merupakan salah satu contoh dari penelitian yang menekankan bahwa bermain *Game online* dapat memberikan dampak negatif bagi remaja dan akhirnya harus meninggalkan kewajiban mereka. Adapun banyak peneliti lainnya juga menegaskan bahwa bermain *Game online* dikaitkan dengan aspek negatif seperti perilaku kecanduan (Griffiths, 2000, 2008; Griffiths et al., 2004; Grusser, Thaleman & Griffiths, 2009; Ng & Wiemer-Hastings, 2005), antisosial (Anderson & Bushman, 2001; Browne & Hamilton-Giachritsis, 2005), waktu tidur berkurang (Choi et al., 2009; Dworak, Schierl, Bruns, & Struder, 2007; Griffiths et al., 2004; Ng & Wiemer-Hastings, 2005; Sharif & Sargent, 2006; Tazawa &

Okada, 2001; Van den Bulck, 2004), mudah lelah dalam kesehariannya (Choi et al., 2009; Dworak et al., 2007; Van den Bulck, 2004), keluhan pada fisik dan somatik dikalangan remaja (Tanaka et al., 2000; Torsheim et al., 2010).

Bermain *Game online* ternyata juga bisa memberikan aspek positif seperti dapat memengaruhi kompetensi sosial dan kesepian remaja melalui peningkatan variasi mitra komunikasi online mereka (Hanip et al., 2022). *Game online* juga telah memberikan hiburan dan kesenangan bagi jutaan orang di seluruh dunia, sejak beberapa tahun terakhir *Game online* semakin menjadi populer dan memiliki keterlibatan yang intens dari para peminat (Tayibnapi, 2021). Game-game ini sering kali menawarkan cerita yang menarik, grafis yang indah, dan gameplay (permainan) yang menantang. *Game online* juga dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kerjasama. Banyak *Game online* yang membutuhkan kolaborasi dengan pemain lain dalam tim (Farhandhany et al., 2023).

Meningkatnya interaksi sosial dalam konteks ini yakni dengan komunitas game juga termasuk salah satu aspek positif yang didapatkan dari bermain *Game online* (Domahidi et al., 2014). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 75% dari 900 pemain *Game online* yang diteliti dapat mengembangkan persahabatan secara online

dan bahkan memungkinkan persahabatan online tersebut berlangsung ke dalam persahabatan di kehidupan nyata (Bastin, 2018). Para remaja yang bermain *Game online*, khususnya remaja laki-laki juga ditemukan cenderung secara intens melakukan interaksi sosial menggunakan *voice chat in game* atau fitur komunikasi secara verbal yang disediakan oleh game yang dimainkan (Lenhart et al., 2015).

Interaksi di *Game online* bersama komunitas *Game online* cenderung terjadi. Suatu permainan online sejatinya membutuhkan strategi dan koordinasi dengan sesama rekan tim demi meraih kemenangan tentu memerlukan interaksi antar pemain, komunikasi kelompok dalam *Game online* seperti game PUBG (*Player Unknown's Battleground*) biasanya menggunakan saluran *voice chat* sebagai komunikasi verbal dan *chat box* sebagai komunikasi non-verbal (Rachmawati, 2023).

Kompetensi sosial terlihat dari bagaimana interaksi para pemain dengan komunitas *game online* yang dimainkan yang secara spesifik dapat dilihat dari bagaimana pemain berkomunikasi dan berkoordinasi dalam suatu permainan komunitas game atau rekannya, sehingga akan tercipta komunikasi efektif dan dapat menunjang kemenangan bagi tim. Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan di atas, para ahli banyak

menekankan bermain *Game online* mengacu aspek negatif (Choi et al., 2009; Chou & Tsai, 2007; Cummings & Vandewater, 2007; Griffiths et al., 2004; Ng & Wiemer-Hastings, 2005; Sharif & Sargent, 2006).

Bermain *Game online* dalam suatu komunitas game memberikan aspek positif (Griffiths et al., 2003; Cole and Griffiths, 2007; Griffiths, 2008; Lager & Bremberg, 2005; Paraskeva, Mysirlaki, & Papagianni, 2010; Don-Jenn Yang, Jun-Zhi Chiu, Yi-Kun Chen, 2011;). Dalam bermain *Game online*, mereka berhubungan satu sama lain dalam populasi pemain *Game online* yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang *unik* antara keterampilan sosial (kompetensi sosial) dan keterlibatan dalam permainan video dalam populasi pemain *Game online* (R. Kowert & Oldmeadow, 2013). Interaksi di *Game online* bersama komunitas *Game online* bentuknya cukup beragam, sebab pemain *Game online* harus bekerjasama, menghadapi konflik, dan saling berkompetisi dengan komunitas *Game online*, interaksi tersebut dapat memberikan dampak terhadap bagaimana pemain *game online* (Kusumawardhani, 2015).

TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman positif remaja berinteraksi dengan komunitas game saat bermain *Game online*, terutama untuk

mengetahui aspek positif komunitas *Game online* dalam membangun kompetensi sosial di kehidupan *offline*.

KERANGKA TEORETIS

Paradigma Penelitian

Menurut Bogdan dan Biklen (Moleong, 2017) paradigma dapat didefinisikan sebagai kumpulan terbuka dari berbagai asumsi, konsep, atau ide yang dipegang bersama yang menentukan cara berpikir dan melakukan penelitian. Penelitian ini akan menggunakan paradigma interpretif-eksistensial, yakni penelitian yang akan dilaksanakan dengan cara memahami suatu fenomena yang dilakukan informan terhadap konsep penelitian namun tanpa adanya intervensi dalam interpretasinya, dengan kata lain apa adanya pengalaman yang dialami oleh informan. Menurut Sarantakos (dalam Manzilati, 2017), paradigma interpretif didefinisikan sebagai usaha memahami perilaku manusia dan menekankan peran bahasa, interpretasi, dan pemahaman tanpa intervensi dari peneliti. Moleong (2017) mengatakan tujuan dari pendekatan tersebut yakni untuk memahami apa saja yang terjadi pada informan atau partisipan tersebut.

Pengalaman Bermain *Game online*

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual dengan memanfaatkan media elektronik seperti laptop, komputer, smartpone, dan lain

sebagainya yang sejenis, (Bodenheimer, 1999) (Awal et al., 2022) *Game online* adalah suatu program permainan yang umumnya terhubung melalui jaringan internet dan dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja secara bersamaan dengan suatu kelompok atau komunitas bermain diseluruh dunia dan akan menampilkan visual menarik seperti yang digemari, didukung oleh komputer atau media elektronik lainnya. Hasan dalam (Adinata, 2016) merupakan sesuatu yang pernah dialami (dirasai, ditanggung, dijalani).

Komunitas Online

Komunitas merupakan suatu kelompok yang biasanya saling memiliki kesamaan, sering berinteraksi dan memahami satu sama lain (Nurhaliza & Fauziah, 2020). Komunitas dapat dikatakan terjaring dalam ruang lingkup online jika menggunakan internet sebagai media mereka dalam berinteraksi. Menurut Ling (2004) dalam (Nurhaliza & Fauziah, 2020) membedakan tiga jenis komunitas yakni (1) komunitas yang didasarkan oleh kekerabatan, (2) komunitas yang didasari oleh kesamaan lingkungan lokal (lokalitas), dan (3) komunitas yang didasari oleh kesamaan pikiran (ideologi), dimana ketiga tipe tersebut menyerupai komunitas yang dibentuk di dunia virtual atau online. Disatu sisi secara definisinya menurut Rotharmel dan Sugiyama dalam (Nurhaliza & Fauziah, 2020) “komunitas virtual sama dengan komunitas yang memiliki satu

pemikiran seperti yang dijelaskan (Tonnie, 1955) kecuali ia terbentuk melalui media komunikasi elektronik dan tidak terikat ruang dan waktu.

Kompetensi Sosial di Komunitas Online dan Offline

Kemampuan sosial yang kuat sangat penting untuk memulai hubungan dan membangun relasi menuju persahabatan. Komponen dari (Argyle, 2020) terkait kompetensi sosial yang dapat dihubungkan dengan konteks penelitian:

1. Model Keterampilan Sosial

Dalam interaksi antara remaja sebagai pemain *game online* dengan komunitas *game online*, mereka memiliki kemungkinan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui tujuan yang ada ketika bermain, memberikan respon dan umpan balik satu sama lain.

2. Penghargaan/Pemberian Reward

Komunitas *Game online* tidak luput dari adanya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan berbentuk pujian antara anggota yang terlibat.

3. Kecerdasan Sosial dan Pemecahan Masalah

Interaksi yang terjadi dalam komunitas *game online*, seorang remaja mampu mengembangkan pengetahuan mereka terkait pentingnya loyalitas, komitmen, dinamika sosial, dan persahabatan.

4. Asertivitas

Remaja yang tergabung dalam komunitas *Game online* tentu pada umumnya akan mencoba untuk menghindari suatu konflik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa mereka mungkin akan belajar untuk berkomunikasi dengan jelas tentang kebutuhan mereka dalam konteks bermain *Game online*.

5. Komunikasi Non-Verbal dan Verbal

Komunikasi dalam bentuk non-verbal misalnya dalam konteks bermain terdapat emoji, perilaku tertentu dalam game yang dilakukan oleh avatar atau karakter, dan lain sebagainya dapat memberikan sinyal dalam suatu interaksi.

6. Persepsi Pribadi

Pengalaman berinteraksi seorang remaja dengan komunitas *Game online* mereka, mampu membentuk suatu persepsi pribadi terhadap interaksi sosial.

game online, serta bagaimana mereka ketika berinteraksi dapat berdampak pada kompetensi sosial mereka di dunia nyata.

b. Peran Individu

Teori ini menyoroti peran individu dalam interaksi sosial yaitu mendalami peran-peran yang dimainkan oleh para pemain *game online* dalam permainan mereka.

c. Pembelajaran dan Motivasi

Teori ini membantu peneliti dalam menguraikan bagaimana interaksi yang terjadi dalam *game online* dapat memengaruhi motivasi dan pembelajaran individu atau para remaja yang gemar bermain *game online*.

d. Implementasi Kebiasaan dalam Kehidupan Nyata

Teori ini dapat membantu peneliti untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh terkait bagaimana remaja dapat mengimplementasikan kebiasaan mereka dalam berinteraksi atau berkomunikasi dalam *Game online* kedalam kehidupan nyata mereka.

Teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983)

Berikut beberapa elemen atau konsep Teori *Interaction-Process Analysis* yang dapat dikaitkan dengan konteks penelitian:

a. Interaksi Sosial

Teori ini menekankan bagaimana pentingnya untuk memahami dinamika interaksi sosial, dalam konteks penelitian maka peneliti dapat menggunakan teori ini untuk menganalisis bagaimana remaja berinteraksi dan berkomunikasi di dalam

Teori Symbolic Convergence oleh Ernest Bormann, John Cragan, dan Donald Shield dalam Little John (1983)

Teori ini merupakan teori yang ditujukan untuk melihat bagaimana suatu kelompok sosial mengembangkan konsensus atau kesepakatan dan kebersamaan melalui berbagai narasi atau cerita bersama. Berikut merupakan aspek atau elemen Teori *Symbolic*

Convergence yang dapat direlevansikan dengan konteks penelitian:

a. Pembentukan Makna Bersama

Teori ini pada dasarnya menekankan bagaimana suatu kelompok sosial misalnya kelompok bermain *game online* dapat membentuk makna bersama melalui berbagai cerita, simbol, dan pengalaman.

b. Komunikasi Simbolik

Teori ini, elemen atau konsep komunikasi simbolik dapat diimplementasikan pada interaksi atau komunikasi yang terjadi dalam *Game online*.

c. Solidaritas Kelompok

Dalam teori ini, simbol-simbol tertentu dan terbentuknya cerita bersama mampu menciptakan solidaritas kelompok.

d. Implementasi Dampak Positif dalam Kehidupan Sehari-Hari

Konsep teori ini, peneliti dapat menggali bagaimana simbol-simbol, makna-makna, dan interaksi tertentu yang terjadi dalam kelompok sosial atau kelompok bermain *game online* pada remaja ini di implementasikan ke dalam kehidupan nyata mereka.

METODE PENELITIAN

Tipe Penelitian Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti remaja dan gemar bermain *Game online* kemudian dengan kategori sebagai berikut: Menggunakan media komunikasi daring *Discord*, Tergabung dalam

Grup *Discord* "Romusha.", Sering bermain *Game online*, Berjenis Laki-laki atau Perempuan, Remaja berusia antara 12 hingga 25 tahun dan Pengalaman Langsung Bermain *Game online* dengan teknik *purposive sampling* dimana informan akan dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan untuk memilih sampel sesuai dengan tujuan penelitian diambil diantaranya dari 45 anggota Grup *Discord* "Romusha" yang mempunyai intensitas bermain game dan berkomunikasi di *Discord*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles dan Huberman (1992: 16) terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terkait dengan pengalaman subjektif remaja yang berinteraksi dengan komunitas game saat bermain *Game online*, terutama dengan adanya mereka menggunakan saluran komunikasi seperti "*Discord*," terdapat beberapa komponen dari (Argyle, 2020) terkait kompetensi sosial yang dapat dihubungkan dengan konteks penelitian yaitu model keterampilan sosial, penghargaan, kecerdasan sosial dan pemecahan masalah, asertivitas, komunikasi verbal dan non-verbal, hingga persepsi pribadi. Informan yang terlibat dalam proses penggalan data dan keterangan pada penelitian ini berjumlah 3

orang, merupakan anggota komunitas *Game online discord* bernama Romusa.

Pembahasan memaparkan tentang dampak *Game online* terhadap interaksi sosial remaja di Grup *Discord* "Romusha" Kota Surakarta.

1. Model Keterampilan Sosial

Dalam interaksi antara remaja sebagai pemain *Game online* dengan komunitas *Game online*, mereka memiliki kemungkinan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui tujuan yang ada ketika bermain, memberikan respon dan umpan balik satu sama lain. Misalnya, mereka dapat belajar berkomunikasi dengan jelas tentang strategi permainan atau berkoordinasi dengan rekan satu tim yang secara perlahan dapat mengasah keterampilan sosial mereka bahkan di *offline*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa menceritakan suatu pengalaman yang dimiliki kepada komunitas dalam artian pengalaman dalam bermain *Game online* yaitu bahwa anggota komunitas sering menceritakan pengalaman mereka dan memberikan motivasi kepada teman-teman yang masih kurang pengalamannya bahwa pengalaman yang didapatkan pada saat bermain game adalah kemampuan atau skill dalam bermain game. Dalam *Game online* mengenai dampak yang dapat

ditimbulkan terhadap pemainnya seperti mendorong terjadinya interaksi sosial dan cara baru memandang dunia. Selain dapat digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi sosial antara pemain game ini juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagi pandangan satu sama lain mengenai dari dunia orang yang berbeda pandangan dengan diri pribadi yang berkaitan dengan *Game online* yang dimainkan.

Dari uraian di atas peneliti dapat memaparkan bahwa bersosialisasi yang dimaksud adalah sikap anak yang pada saat mereka sedang bermain apakah berinteraksi dengan baik terhadap orang yang ditemui dalam forum game yang sedang dimainkan oleh anak, ternyata mereka dapat bersosial dengan baik ketika berjumpa dengan orang lain dalam game.

2. Penghargaan/Pemberian Reward

Komunitas *Game online* tidak luput dari adanya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan berbentuk pujian antara anggota yang terlibat. Tentu saja hal ini mampu menjunjung pertemanan, terciptanya lingkungan sosial dan perilaku yang positif satu dengan yang lainnya. Secara tidak langsung akan membiasakan remaja yang terlibat berperilaku demikian bahkan di *offline*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut

dapat disimpulkan bahwa penghargaan dapat dalam anggota komunitas sering berbagi kepada anggota lainnya dalam komunitas semua anggota sudah seperti keluarga sendiri dan barang yang dimiliki setiap anggota itu barang milik bersama. Suatu komunitas seperti *Game online* terdiri dari sekelompok orang dengan kegemaran yang sama. Artinya, akan ada berbagai pendapat berbeda di dalamnya. Informan memberikan tanggapannya bahwa ia cukup merasa dihargai dalam komunitas Romusa, ia menjelaskan bentuk dari merasa dihargai adalah berbicara dengan sopan ketika dalam forum dan memberikan apresiasi saat memberikan performa terbaik ketika sedang bermain. Hal tersebut menurutnya termasuk suatu bentuk penghargaan dalam komunitas *Game online*. Selain itu juga merasa memberikan ucapan apresiasi dan selamat ketika performa dalam permainan bagus atau saat memenangkan permainan merupakan bentuk dari penghargaan dalam komunitas. Komunitas *Game online* tidak luput dari adanya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan berbentuk pujian antara anggota yang terlibat. Tentu saja hal ini mampu menjunjung pertemanan, terciptanya lingkungan sosial dan perilaku yang positif satu dengan yang lainnya. Secara tidak langsung akan membiasakan

remaja yang terlibat berperilaku demikian bahkan di *offline* (Argyle, 2020).

Hasil temuan kerjasama yang dilakukan dalam komunitas untuk mencapai suatu tujuan, dalam artian untuk memenangkan suatu perlombaan dalam *Game online* atau dalam bermain game yaitu dengan cara bekerjasama antara anggota komunitas dan melakukan latihan secara terus menerus sebelum mendekati hari perlombaan. Komunitas game satu dengan komunitas game lainnya agar terjalin kerjasama yang baik dan membantu dalam masa sulit ketika kurang dalam skill bermain game.

3. Kecerdasan Sosial dan Pemecahan Masalah

Interaksi yang terjadi dalam komunitas *Game online*, seorang remaja mampu mengembangkan pengetahuan mereka terkait pentingnya loyalitas, komitmen, dinamika sosial, dan persahabatan. Mereka juga memperoleh ilmu terkait problem solving atau pemecahan masalah, terutama dalam konteks tim atau kelompok bermain *Game online* yang terlibat dengan mereka yang dapat terbawa hingga kegiatan *offline*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan ketika anggota komunitas membutuhkan tumpangan kendaraan mereka akan berusaha

membantu anggotanya ketika membutuhkan bantuan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menolong teman atau komunitas ketika jatuh dalam kesedihan dalam artian membutuhkan motivasi dalam suatu permasalahan yang dimiliki yaitu dengan memberikan motivasi, arahan dan semangat kepada setiap anggota komunitas agar tidak mengalami kesedihan. Merasa simpati terhadap teman yang memerlukan bantuan dan akan membantu teman yang kesusahan agar dapat bermain bersama-sama. Berdasarkan uraian anak dan orang tua memiliki rasa simpatinya terhadap orang lain ketika dalam kesusahan dan akan membantu. Remaja bermain *Game online* tetapi tidak terobsesi dengan permainan yang dimainkan akan tetapi tetap peka terhadap lingkungan sekitarnya karena masih peduli seperti ketika ada temannya yang kesusahan dan membantunya. Peneliti juga menyaksikan saat berada di rumah mereka akan membantu teman yang kesusahan dan memerlukan bantuan.

Dalam komunitas game satu dengan komunitas game lainnya saling membantu orang yang lebih membutuhkan bantuan dalam artian membantu anggota komunitas yang masih baru dan akan

diberikan pengarahan kepada anggota komunitas senior, anggota komunitas senior akan selalu membantu dalam masa sulit dan berusaha membantu anggotanya yang masih kurang pengetahuan dalam bermain *Game online*.

4. Asertivitas

Remaja yang tergabung dalam komunitas *Game online* tentu pada umumnya akan mencoba untuk menghindari suatu konflik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa mereka mungkin akan belajar untuk berkomunikasi dengan jelas tentang kebutuhan mereka dalam konteks bermain *Game online* atau memberikan suatu masukan tanpa memicu konflik yang merugikan rekan satu tim seperti merendahkan kemampuan bermain anggota lain atau menyalahkan anggota lain secara berlebihan. Dengan begitu, tentu hal ini memiliki kemungkinan akan terbawa dan berdampak pada kehidupan *offline* remaja terkait.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam bermain game harus berani mengakui kesalahan, dalam bermain game pasti ada yang namanya kesalahan dan kekalahan yang muncul dalam komunitas game dan dalam komunitas harus berani bertanggung jawab atas perbuatan yang dilakukan dalam bermain.

5. Komunikasi Non-Verbal dan Verbal

Komunikasi dalam bentuk non-verbal misalnya dalam konteks bermain terdapat emoji, perilaku tertentu dalam game yang dilakukan oleh avatar atau karakter, dan lain sebagainya dapat memberikan sinyal dalam suatu interaksi. Namun komunikasi verbal dalam konteks bermain *Game online* antara remaja dengan komunitas *Game online* nya tetap penting, misalnya bagaimana mereka saling membagi ide terkait strategi permainan atau menyampaikan suatu pesan kompleks terkait kondisi permainan demi menguntungkan tim dalam upaya meraih kemenangan. Hal ini tentu akan berdampak positif pada kehidupan *offline* remaja terkait.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan dalam verbal dengan komunitas game satu dengan komunitas game lainnya agar terjalin kerjasama yang baik dalam artian membantu orang yang lebih membutuhkan bantuan anggota komunitas yang masih baru maka akan diberi pengarahan kepada anggota komunitas yang senior dan selalu membantu dalam masa sulit.

6. Persepsi Pribadi

Pengalaman berinteraksi seorang remaja dengan komunitas *Game online* mereka, mampu membentuk suatu persepsi pribadi terhadap interaksi sosial. Dilihat dari bagaimana cara mereka menerima suatu informasi dari tanda-tanda sosial yang terdapat dalam game atau respon antara satu anggota dengan yang lainnya dapat memberikan dampak kepada terkait bagaimana merespon dan memahami situasi dalam kehidupan *offline*. Pengalaman berinteraksi seorang remaja dengan komunitas *Game online* mereka, mampu membentuk suatu persepsi pribadi terhadap interaksi sosial. Dilihat dari bagaimana cara mereka menerima suatu informasi dari tanda-tanda sosial yang terdapat dalam game atau respon antara satu anggota dengan yang lainnya dapat memberikan dampak kepada terkait bagaimana merespon dan memahami situasi dalam kehidupan *offline*.

Berdasarkan hasil penelitian terkait tentang kompetensi sosial pengalaman positif interaksi komunitas *Game online* Dan arti pentingnya dalam meningkatkan kompetensi sosial *offline* pada remaja dengan menggunakan lingkungan sosial komunitas *Game online* model keterampilan sosial, penghargaan/pemberian reward, kecerdasan sosial dan pemecahan masalah, asertivitas,

komunikasi non-verbal dan verbal dan persepsi pribadi. Begitu diterapkan dengan menggunakan teori Teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983) tentang interaksi sosial, peran individu, pembelajaran dan motivasi dan implementasi kebiasaan dalam kehidupan nyata. Penelitian ini memberikan pemahaman bahwa terdapat hubungan yang unik antara keterlibatan seseorang dalam bermain *Game online* dengan/dan keterampilan sosial dalam suatu komunitas pemain *Game online*. Kesimpulannya dengan penelitian ketiga ini maka peneliti dapat menambah wawasan bahwa dengan bermain *Game online*, para individu dapat memiliki dampak keterampilan sosialnya masing-masing (berbeda-beda).

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model keterampilan sosial, penghargaan/pemberian reward, kecerdasan sosial dan pemecahan masalah, asertivitas, komunikasi non-verbal dan verbal dan persepsi pribadi masuk ke dalam teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983) yaitu interaksi sosial dan peran individu. Pada teori ini interaksi sosial ini menekankan bagaimana pentingnya untuk memahami dinamika interaksi sosial, dalam konteks penelitian maka peneliti dapat menggunakan teori ini untuk menganalisis bagaimana remaja berinteraksi dan berkomunikasi di dalam *Game online*, serta bagaimana mereka ketika

berinteraksi dapat berdampak pada kompetensi sosial mereka di dunia nyata. Sedangkan aspek Persepsi Pribadi masuk dalam oleh Robert Bales dalam Little John (1983) yaitu interaksi individu. Teori ini menyoroti peran individu dalam interaksi sosial. Dalam konteks penelitian, maka peneliti dapat mendalami peran-peran yang dimainkan oleh para pemain *Game online* dalam permainan mereka dan bagaimana peran-peran tersebut mampu memengaruhi interaksi mereka diluar permainan atau dalam kehidupan nyata mereka sebagai remaja. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Ramirez (2018) dan R. Kowert & Oldmeadow (2013) yang menyatakan bahwa ada hubungan yang unik antara keterampilan sosial dan keterlibatan dalam permainan video dalam populasi pemain *Game online*.

SIMPULAN

Kesimpulan yang disampaikan:

1. Model Keterampilan Sosial

Interaksi antara remaja sebagai pemain *Game online* dengan komunitas *Game online*, mereka memiliki kemungkinan dapat mengembangkan keterampilan sosial melalui tujuan yang ada ketika bermain, memberikan respon dan umpan balik satu sama lain. *Game online* mengenai dampak yang dapat ditimbulkan terhadap pemainnya seperti mendorong terjadinya interaksi sosial dan cara baru memandang dunia. Selain dapat

digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi sosial antara pemain game ini juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagi pandangan satu sama lain mengenai dari dunia orang yang berbeda pandangan dengan diri pribadi yang berkaitan *game online* yang dimainkan.

2. Penghargaan/Pemberian Reward

Dalam Komunitas *Game online* tidak luput dari adanya apresiasi terhadap kontribusi, persetujuan, dan penghargaan berbentuk pujian antara anggota yang terlibat. Penghargaan dapat dalam anggota komunitas sering berbagi kepada anggota lainnya dalam komunitas semua anggota sudah seperti keluarga sendiri dan barang yang dimiliki setiap anggota itu barang milik bersama. Kerjasama yang dilakukan dalam komunitas untuk mencapai suatu tujuan, dalam artian untuk memenangkan suatu perlombaan dalam *Game online* atau dalam bermain game yaitu dengan cara bekerjasama antara anggota komunitas dan melakukan latihan terus menerus sebelum mendekati hari perlombaan.

3. Kecerdasan Sosial dan Pemecahan Masalah

Interaksi komunitas *Game online*, seorang remaja mampu mengembangkan pengetahuan mereka terkait pentingnya loyalitas, komitmen, dinamika sosial, dan persahabatan. Langkah menolong teman

atau komunitas ketika jatuh dalam kesedihan dalam artian membutuhkan motivasi dalam suatu permasalahan yang dimiliki yaitu dengan memberikan motivasi, arahan dan semangat kepada setiap anggota komunitas agar tidak mengalami kesedihan. Merasa simpati terhadap teman yang memerlukan bantuan dan akan membantu teman kesusahan agar dapat bermain bersama-sama.

4. Asertivitas

Remaja yang tergabung dalam komunitas *Game online* tentu pada umumnya akan mencoba untuk menghindari suatu konflik, sehingga hal ini menunjukkan bahwa mereka mungkin akan belajar untuk berkomunikasi dengan jelas tentang kebutuhan mereka dalam konteks bermain *Game online* atau memberikan suatu masukan tanpa memicu konflik yang merugikan rekan satu tim seperti merendahkan kemampuan bermain anggota lain atau menyalahkan anggota lain secara berlebihan. Dalam bermain game harus berani mengakui kesalahan, dalam bermain game pasti ada yang namanya kesalahan dan kekalahan yang muncul dalam komunitas game dan dalam komunitas harus berani bertanggung jawab atas perbuatan dilakukan bermain.

5. Komunikasi Non-Verbal dan Verbal

Komunikasi dalam bentuk non-verbal misalnya dalam konteks bermain terdapat emoji, perilaku tertentu dalam game yang dilakukan oleh avatar atau karakter, dan lain sebagainya dapat memberikan sinyal dalam suatu interaksi. Namun komunikasi verbal dalam konteks bermain *Game online* antara remaja dengan komunitas *Game online* nya tetap penting, misalnya bagaimana mereka saling membagi ide terkait strategi permainan atau menyampaikan suatu pesan kompleks terkait kondisi permainan demi menguntungkan tim dalam upaya meraih kemenangan. Hal ini tentu akan berdampak positif pada kehidupan *offline* remaja terkait. Komunitas game satu dengan komunitas game lainnya agar terjalin kerjasama yang baik dalam artian membantu orang yang lebih membutuhkan bantuan anggota komunitas yang masih baru maka akan diberi pengarahan kepada anggota komunitas yang senior dan selalu membantu dalam masa sulit.

6. Persepsi Pribadi

Pengalaman berinteraksi seorang remaja dengan komunitas *Game online* mereka, mampu membentuk suatu persepsi pribadi terhadap interaksi sosial. Pada Remaja perilaku prososial pada komunitas *Game online* Romusha yaitu menolong,

kerjasama, dan bederma. Dimana tiga perilaku menolong yaitu dalam artian membantu orang lebih membutuhkan bantuan ketika anggota komunitas yang masih baru akan diberi pengarahan kepada anggota komunitas yang senior dan selalu membantu dalam masa sulit akan berusaha membantu anggotanya ketika membutuhkan bantuan. Perilaku kerjasama perilaku yang dilakukan komunitas untuk mencapai suatu tujuan, dalam artian untuk memenangkan suatu perlombaan dalam *Game online* atau dalam bermain game. Perilaku bederma yaitu anggota komunitas sering berbagi barang yang mereka miliki kepada anggota lainnya.

Dengan demikian kesimpulannya yakni hasil penelitian menunjukkan bahwa model keterampilan sosial, penghargaan/pemberian reward, kecerdasan sosial dan pemecahan masalah, asertivitas, komunikasi non-verbal dan verbal dan persepsi pribadi masuk ke dalam teori Interaction-Process Analysis oleh Robert Bales dalam Little John (1983) yaitu interaksi sosial dan peran individu.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, analisis dampak *Game online* terhadap interaksi sosial remaja di Grup *Discord* “Romusha” Kota Surakarta dapat dikemukakan saran sebagai berikut.

Rekomendasi Akademis

Bagi peneliti lanjutan dapat berguna sebagai referensi sehingga mendapat wawasan dalam menganalisis dampak *Game online* terhadap interaksi sosial remaja. Semoga bisa mendorong munculnya penelitian-penelitian lain, sehingga muncul penelitian yang berkaitan dengan *Game online* dengan lebih bervariasi lagi.

Rekomendasi Praktis

Diharapkan kepada anggota komunitas *game* lebih akrab lagi dengan anggota komunitas lainnya agar terjalin persahabatan yang lebih akrab lagi dan menjaga persahabatan dengan satu komunitas ataupun dengan komunitas lainnya. Menjalin pertemanan dan menolong sesama komunitas ketika membutuhkan bantuan

DAFTAR PUSTAKA

Adinata, E. (2016). *The effect of experience, website quality, and trust on the repurchase*.

Argyle, M. (2020). *Psychology and Religion: an Introduction*. Routledge.

Awal, A., Kadir, S. F., Yahya Obaid, M., & S. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap *Game online* Di Kalangan Pelajar Kelurahan Tondonggeu Kota Kendari. *Dirasah: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 11.

<https://doi.org/10.31332/jpi.v2i1.2405>

Bastin, A. (2018). Friendships Formed and Strengthened in Online Gaming Environments. *Debating Communities and Social Networks 2018 OUA Conference*, 1(1).

Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*. Eurographics.

Boyatzis, & Richard, E. (1998). *Transforming Qualitative Information: Thematic Analysis and Code Development*. Sage Pub.

Discord.com. (2023). *Beginner's Guide to Discord*.
<https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571-Beginner-s-Guide-to-Discord>

Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). To Dwell Among Gamers: Investigating The Between Social Online Game Use and Gaming-Related Friendship. *Computers in Human Behavior*, 35, 107–115.

Durkin, K. (2020). *Developmental social psychology*. Blackwell Publisher Ltd.

Ernest, A., & Rollings, A. (2006). *Game design*. New Riders Publishing.

Farhandhany, I., Permana, G. S., Febrianto, A., Fadillah, R. A., Maulana, R., Prastio, A., ..., & Hidayati, T. (2023). Pengaruh *Game online* Terhadap Minat Belajar Siswa di SMP PRAMADINA Ciseeng, Bogor. *APPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 93–97.

Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Pola Tidur Pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1–8.

Hanip, F., Mahyuddin, M. J., & Sulaiman, F. (2022). Implementasi Literasi Digital Dalam Bermain *Game online* Siswa SMP Negeri 2 Enrekang. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 4(1), 94–105.

Hurlock, E. B. (1973). *Adolescent*

- Development.*(Terjemahan). Hill Kogakusha, Ltd. [1.1220](#)
- Kowert, R., & Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872–1878. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.03.003>
- Kowert, R. V. (2013). *Gaming in a Social World: Examining the Relationship between Social Competence and Online Video Game Involvement*. May, 309.
- Kusumawardhani, S. P. (2015). *Game online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit*. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Lenhart, A., Smith, A., Anderson, M., Duggan, M., & Perrin, A. (2015). *Teens, technology and friendships*.
- Lincoln, & Guba. (1985). *Qualitative research*. Mc. Graw Hill.
- Manzilati, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma, Metode dan Aplikasi*. UB Press.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
- Moleong, L. . (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja. Rosdakarya.
- Moustakas, C. E. (n.d.). *Phenomenological Research Methods*. SAGA.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10(01), 18–38. <https://doi.org/10.35905/komunida.v10i0>
- Putro, T. A., & Nurjanah, N. (2013). Perilaku Adiksi Pada Pemain *Game online* Di Dinustech Semarang Dan Dampaknya Terhadap Kesehatan. *Visikes*, 12(2), 141–146.
- Rachmawati. (2023). Strategi Komunikasi Kelompok Antar Pemain *Game Online* Player Unknown’s Battleground Pada Kelompok Top. *Prosiding Konferensi Nasional Sosial Politik (KONASPOL)*, 1(1).
- Ramirez, F. A. (2018). *From good associates to true friends: An exploration of friendship practices in massively multiplayer online games*. *Social interactions in virtual worlds: An interdisciplinary perspective*. 62–80.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Tayibnapis, R. G. (2021). Fenomena *Game online* dan pembaruan teknologi komunikasi sebagai media baru. *J. Curere*, 6(11), 32–50.
- Tonnies. (1955). *Community and Association*. Routledge and Kegan Paul.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain *Game online*. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>