E-ISSN: 2964-6723

JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Homepage: https://jurnal.alungcipta.com/index.php/JIM
Vol. 4 No. 2, Juni 2025
Doi:



PERILAKU KOMUNIKASI ANTARPRIBADI PECANDU GAME ONLINE PUBG MOBILE

Muhammad Yusuf Alfajri
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika
Email : mhmd.alfajri1007@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perilaku komunikasi antarpribadi dari pecandu game online PUBG mobile. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam dan observasi partisipan. Dalam penelitian ini, peneliti memeriksa perilaku komunikasi antarpribadi dari pecandu game online PUBG mobile, yang seringkali menggunakan komunikasi online sebagai sarana untuk membangun hubungan dengan sesama pemain dan mengekspresikan diri mereka. Dalam hasil penelitian, ditemukan bahwa perilaku komunikasi antarpribadi yang tidak sehat seperti penghinaan, intimidasi, dan agresi cukup umum terjadi dalam komunitas pemain game online PUBG mobile. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun komunikasi online dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun hubungan dan mengekspresikan diri, namun juga dapat menjadi tempat yang berbahaya jika tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kesadaran akan dampak negatif dari perilaku komunikasi antarpribadi yang tidak sehat dalam game online. Hal ini dapat dilakukan dengan cara meningkatkan edukasi dan sosialisasi pada komunitas pemain, serta memberikan sanksi yang tegas bagi pemain yang melakukan perilaku yang tidak sehat. Selain itu, para pengembang game juga perlu memperhatikan faktor-faktor perilaku komunikasi antarpribadi dalam perancangan game, sehingga dapat menciptakan lingkungan game yang sehat dan aman bagi para pemainnya. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam upaya untuk mempromosikan perilaku komunikasi antarpribadi yang sehat dan mengurangi perilaku yang merugikan dalam game online, khususnya pada komunitas pemain game PUBG mobile.

Kata kunci: Perilaku, Komunikasi Antar Pribadi, Game Online

Abstract

This study focuses on the interpersonal communication behavior of individuals who are addicted to playing the popular online game, PUBG Mobile. The study aims to investigate how addiction to online games leads to changes in communication behavior and patterns among players. The researchers found that the addiction to the game has a significant negative impact on the players' communication behavior, which affects their ability to communicate effectively with others both online and offline. The study highlights the various communication patterns that emerge among online game addicts, including the use of gaming jargon, emoticons, and abbreviations in online conversations. The researchers also found that these communication patterns differ from those used by non-gamers, suggesting that playing online games can have a significant impact on an individual's communication habits and behaviors. Furthermore, the study aims to suggest strategies for improving the communication skills of PUBG Mobile addicts. These strategies could potentially help these individuals establish more meaningful connections with their peers and communicate more effectively in various social settings. The study suggests that it is important to educate online game addicts on the importance of effective communication, and to encourage them to practice active listening and empathy when engaging in conversations. By identifying the communication patterns and challenges that online game addicts face, the study offers practical recommendations that can be used to address these issues and improve their overall communication behavior. The study suggests that online game addicts can

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

benefit from participating in communication skills training programs, which can help them develop better communication skills both online and offline. Overall, this study highlights the importance of understanding how addiction to online games can affect an individual's social and communication behavior. The findings of this research can help individuals, educators, and mental health professionals develop effective strategies for addressing the challenges faced by online game addicts and improving their communication skills.

Keywords: *Behavior, Interpersonal Communication, Online Game*

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

PENDAHULUAN

Salah satu hasil pekermbangan teknologi informasi adalah permainan game online yang bias dinikmati melalui smartphone permainan PUBG mobile merupakan game online yang didalamnya terdiri dari 1 tim yang berisi 4 orang pemain PUBG mobile dapat dikategorikan sebagai komunikasi virtual game online merupakan permainan yang mempertemukan banyak pemain dari berbagai macam daerah. Untuk mengakses game online dibutuhkan jaringan internet.

Adam dan Roliings, (2006) mengungkapkan, game online kurang tepat jika disebut sebagai jenis permainan, melainkan sebuah program untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

PUBG Mobile adalah salah satu game online yang sangat populer di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Game ini menawarkan gameplay yang menarik dan menyenangkan sehingga banyak orang merasa ketagihan untuk memainkannya. Namun, dengan popularitas game ini, juga muncul dampak negatif terhadap perilaku komunikasi antarpesona pecandu game PUBG Mobile.

Beberapa masalah yang sering terjadi adalah penggunaan bahasa yang kasar dan tidak sopan, penyalahgunaan fitur chat untuk menyebarkan kebencian dan bullying, serta penggunaan kata-kata yang merendahkan dan merugikan orang lain. Hal ini menjadi perhatian serius karena dapat mempengaruhi kesehatan mental dan emosional para pecandu game, serta merusak hubungan antarpribadi yang seharusnya sehat dan positif.

Banyak kasus di mana seorang pemain yang sebelumnya bersahabat dengan pemain lain, tiba-tiba berubah menjadi agresif dan menggunakan bahasa yang tidak pantas saat bermain game. Selain itu, ketika seseorang kecanduan game PUBG Mobile, mereka cenderung mengabaikan aktivitas sosial di dunia nyata dan memprioritaskan game di atas segala hal. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial dan kesulitan dalam membangun hubungan antarpesona yang sehat.

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mengurangi dampak negatif dari prilaku komunikasi antarpribadi pecandu game PUBG Mobile. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengedukasi pengguna untuk menggunakan bahasa yang sopan dan menghargai orang lain. Bahasa kasar dan tidak sopan tidak hanya bisa merugikan orang lain, tetapi juga dapat memicu konflik yang lebih besar.

Selain itu, penting juga untuk menekankan tanggung jawab sosial dan keseimbangan dalam menghabiskan waktu bermain game. Pecandu game PUBG Mobile harus diingatkan bahwa mereka memiliki tanggung jawab sosial untuk menjaga hubungan antarpribadi yang sehat dengan orang lain. Mereka juga perlu disadarkan bahwa kecanduan game PUBG Mobile dapat berdampak negatif terhadap kesehatan mental dan emosional mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu adanya pemahaman tentang dampak negatif yang dihasilkan oleh kecanduan game online dan upaya-upaya penanganan yang tepat. Selain itu, para pemain juga perlu diberikan pemahaman tentang batasan pemakaian game, sehingga mereka dapat menghindari kecanduan. Selain itu, para pemain juga perlu diarahkan pada aktivitas-aktivitas lain di luar game, seperti olahraga atau kegiatan sosial, sehingga mereka dapat memperoleh kepuasan dan keseimbangan dalam kehidupan mereka. Dalam hal ini, peran para orang tua, guru, dan masyarakat sangat penting dalam memberikan pemahaman dan dukungan kepada para pemain game online PUBG Mobile.

Dalam rangka mengatasi masalah ini, pemerintah dan pengelola game PUBG Mobile dapat bekerja sama untuk mengurangi dampak negatif dari prilaku komunikasi antarpribadi pecandu game. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mempromosikan tanggung jawab sosial dan keseimbangan dalam menghabiskan waktu bermain game. Pemerintah juga dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bahaya kecanduan game PUBG Mobile dan dampak negatifnya terhadap kesehatan mental dan emosional.

Secara keseluruhan, prilaku komunikasi antarpribadi pecandu game PUBG Mobile adalah masalah serius yang perlu mendapat perhatian serius. Upaya untuk mengedukasi pengguna dan mempromosikan tanggung jawab sosial dan keseimbangan dalam menghabiskan waktu bermain game harus dilakukan untuk mencegah dampak negatif pada kesehatan mental, emosional, dan hubungan antarpesona.

KAJIAN PUSTAKA

Perilaku adalah kumpulan kegiatan atau perbuatan seseorang dengan menanggapi sesuatu

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

dan kemudian menjadikannya kecenderungan karena sifat-sifat yang ditanamkannya. Tanggapan ini dibingkai menjadi 2 yaitu spesifik tidak aktif dan dinamis. Struktur yang tidak terlibat adalah respon ke dalam yang terjadi pada orang dan orang dan tidak boleh terlihat oleh orang lain, sedangkan jenis aktivitas dinamis yang terjadi dapat dilihat secara lugas (Triwibowo, 2015),

Perilaku dapat dianggap sebagai konsekuensi dari berbagai macam pertemuan dan asosiasi manusia dengan keadaan mereka saat ini yang muncul dalam bentuk informasi, perspektif, dan aktivitas. Perilaku adalah reaksi/hiburan tunggal terhadap dorongan yang datang dari luar atau dari dalam dirinya (Notoat Magic, 2010) dalam American Reference Book (1997) pengertian perilaku adalah aktivitas atau tanggapan suatu bentuk kehidupan terhadap keadaannya saat ini.

Game internet dapat diartikan sebagai game berbasis web. Adam and Rollings (2006) menemukan bahwa game berbasis web harus dianggap sebagai peningkatan inovatif dari kelas atau jenis game. Kata game dapat diartikan sebagai gerak olahraga yang menimbulkan sensasi kesenangan, mengisi waktu luang, atau sebagai aksi permainan ringan. Game pada umumnya mempengaruhi beberapa orang atau bahkan lebih, game berbasis web (game online) adalah salah satu jenis game komputer atau game PC yang membutuhkan koneksi web. Dalam game ini, server dan klien adalah dua bagian penting dari game, yang merupakan pergerakan hanya untuk hiburan yang mencakup persaingan antara setidaknya dua pemain. Chen (2006) mengungkapkan bahwa permainan adalah latihan yang dilakukan dengan sengaja, tanpa intimidasi, dan tidak sama dengan kenyataan sekarang. Pikiran kreatif yang didapat dalam game berbasis web akan diakui ke dalam realitas saat ini untuk menarik perhatian yang sah bagi para pemain game. Permainan game internet dimaksudkan untuk memiliki kualitas yang menarik dan gambar yang terlihat masuk akal sehingga memiliki efek yang fenomenal.

Game yang menggunakan organisasi web, memberikan keuntungan yang lebih besar dibandingkan dengan game yang tidak menggunakan organisasi web. Para pemain diberikan komponen untuk menyampaikan antar pemain melalui media bincang-bincang. Game berbasis web dapat membuat pemain kecanduan, karena menciptakan perasaan bahagia dan puas. Selanjutnya, ada perasaan perlu mengulang gerakan.

Portable Legends adalah game internet yang dibuat khusus untuk dimainkan melalui ponsel. Pemain Portable Legends terdiri dari sepuluh orang yang dipisahkan menjadi dua kelompok, yaitu tim merah dan tim biru. Untuk mendominasi pertandingan, kedua kelompok diharapkan untuk membunuh karakter yang bertentangan dan melenyapkan semua struktur musuh dan menjaga struktur mereka sendiri. Panduan Game Portable Legends terdiri dari tiga jalur, khususnya jalur atas, jalur tengah, jalur dasar. Sebagian besar, segala cara diikuti oleh karakter pendukung yang disebut "pengikut". Karakter ini berguna untuk membantu struktur pelindung dan melawan musuh.

Setiap grup memiliki lima pemain yang diizinkan memilih orang # 1 mereka untuk dikendalikan. Karakter padat sering disinggung sebagai legenda, sedangkan karakter pendukung yang lebih rapuh disebut kroni (Moontoon, 2018). Dalam permainan ini para pemain diberikan permainan, namun juga ada fitur channel diskusi, voice talk sehingga pemain saling berbagi untuk menyusun strategi bersama rekan kerja untuk mencapai kemenangan.

Korespondensi virtual adalah pihak sebagai web, memeriksa suatu masalah dan mengaitkan sentimen atau pertimbangan klien dengan koneksi yang dibingkai di internet (Dede, 2018). Werner J. Severin dan James W. Mug (2009) memaknai, dalam korespondensi visual terdapat beberapa spekulasi esensial yang meliputi: Internet dari kata robotics dan space.

Internet pertama kali dianjurkan oleh William Gibson. Dia mengatakan internet adalah tindakan korespondensi yang terjadi secara praktis dengan bantuan PC dan web.

Internet dapat digambarkan sebagai area lokal virtual yang tidak dibatasi oleh waktu, tempat, atau keadaan fisik atau material (Nasrullah, 2015).

Di dunia maya ada sebuah hipotesis yang dikenal dengan hiper dan hiper karakter. Hipotesis adalah fase ketika gambar digunakan sebagai alternatif untuk barang dan pengalaman nyata. Gambar atau tanda yang menampilkan dirinya sebagai representasi yang keliru dan berusaha menjelaskan realitas (Baudrillard, 1988).

Dalam game serbaguna PUBG, pemain dapat melakukan korespondensi virtual. Game PUBG Portable memberikan highlight kepada

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

pemain untuk disampaikan secara esensial, melalui chatbox dan voice visit yang tersedia di game PUBG Versatile untuk disampaikan.

Dalam game PUBG Versatile, korespondensi relasional satu grup sering dilakukan oleh para pemain. Korespondensi relasional menurut Sugiyono dan Lestari, (2021) adalah siklus korespondensi yang melibatkan setidaknya dua orang secara langsung sehingga membutuhkan reaksi. Dalam korespondensi relasional terdapat sistem kedekatan hubungan, pengendalian hubungan, kepentingan relasional, dan sistem pemeliharaan hubungan.

Ketergantungan pada game berbasis web memiliki dampak kolaborasi yang sangat lemah menggunakan korespondensi relasional dan tidak ada koneksi.

Anak-anak muda yang kecanduan game berbasis web dapat membuat korespondensi relasional mereka menjadi rendah. Hal ini sesuai dengan penilaian Griffths (2004) yang mengatakan bahwa pemain game online mengabaikan latihan yang berbeda untuk terus bermain game online. Mereka mengorbankan kepentingan sampingan yang berbeda, mengabaikan istirahat, kurang berguna, lesu belajar, dan jarang bergaul dengan teman atau keluarga. Terlebih lagi, perbudakan game juga bisa membuat mereka terhindar dari iklim umum. Korespondensi relasional sebagian besar memengaruhi dua orang, tetapi banyak koneksi melibatkan semua orang di dalamnya secara pribadi. Korespondensi relasional dapat dikatakan sebagai proses korespondensi dua arah yang terjadi antara setidaknya dua individu secara langsung, oleh dan oleh, dan melalui hubungan pribadi. Sebagaimana diungkapkan oleh Hardjana (2003), korespondensi relasional adalah hubungan langsung yang mempengaruhi setidaknya dua individu, di mana sumber dapat mengkomunikasikannya oleh dan penerima pesan dapat menerima dan menjawab secara sekaligus. Devito (1997) menyatakan, korespondensi relasional adalah cara paling umum untuk mengirim dan menerima pesan antara dua individu atau termasuk sedikit berkumpul secara gegabah dan terbuka. Pada saat korespondensi relasional selesai, ada pemahaman dalam siklus korespondensi, maka ada hubungan antara orang-orang yang terhubung dengan siklus mental. Korespondensi relasional adalah keterampilan penting yang harus didorong oleh, kemampuan relasional, seorang individu akan benar-benar ingin mengkomunikasikan pesan kepada orang lain dan dapat menjalin kerja sama.

Teori komunikasi interpersonal adalah salah satu teori penting dalam ilmu komunikasi yang membahas tentang hubungan antara individu melalui komunikasi antarpribadi. Dalam teori ini, terdapat aspek-aspek seperti pengaruh sosial dan psikologis yang mempengaruhi hubungan antara individu, serta bagaimana komunikasi dapat memperkuat atau merusak hubungan tersebut.

Teori komunikasi interpersonal berkembang dari berbagai disiplin ilmu, termasuk psikologi, sosiologi, dan komunikasi itu sendiri. Konsep-konsep dari ilmu-ilmu tersebut digabungkan dan dikembangkan dalam teori komunikasi interpersonal. Salah satu konsep penting dalam teori ini adalah self-disclosure, yaitu proses di mana individu membuka diri dan berbagi informasi pribadi dengan orang lain. Self-disclosure dapat memperkuat hubungan antara individu karena dapat menciptakan rasa kepercayaan dan intimasi.

Namun, teori komunikasi interpersonal juga mengakui bahwa tidak semua komunikasi antarpribadi berjalan dengan baik dan dapat memperkuat hubungan. Terdapat juga komunikasi yang dapat merusak hubungan, seperti konflik dan ketidaksepakatan. Oleh karena itu, teori ini juga mempelajari cara-cara untuk mengatasi konflik dan memperbaiki hubungan.

Sumber kutipan utama dari teori komunikasi interpersonal adalah buku "Theories of Human Communication" yang ditulis oleh Littlejohn dan Foss pada tahun 2011. Buku ini membahas tentang berbagai teori dalam ilmu komunikasi, termasuk teori komunikasi interpersonal. Buku tersebut telah menjadi rujukan penting bagi mahasiswa dan peneliti di bidang komunikasi.

METODE

Kualitatif deskriptif adalah salah satu jenis penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau kejadian secara rinci dan terperinci. Penelitian ini lebih fokus pada deskripsi dan interpretasi data yang diperoleh dari partisipan atau objek yang diteliti, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih kaya dan mendalam tentang fenomena yang diamati.

Dalam penelitian kualitatif deskriptif, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk memperoleh informasi yang

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

diperlukan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara mendalam dan diinterpretasikan untuk menghasilkan temuan-temuan yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk membuat kesimpulan. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif deskriptif seringkali digunakan untuk menggambarkan suatu fenomena yang belum banyak dipelajari atau dipahami secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini juga cocok untuk digunakan pada situasi-situasi di mana peneliti ingin memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu fenomena atau kejadian. Menurut Creswell, J. W. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. Sage publications.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsekuensi dari penelitian ini Para ilmuwan akan memberikan informasi yang berbeda yang telah diperoleh selama penelitian tentang perilaku korespondensi relasional pecandu Game berbasis web Ujian berbasis internet Portabel PUBG akan fokus pada pembicaraan tentang hipotesis subjektif yang berbeda. Hipotesis ini menyatakan 3 fokus, yaitu:
(A) Kebutuhan akan koneksi (Relationship)
(B) Kebutuhan untuk Pencapaian (pencapaian)
(C) Kebutuhan akan Kekuasaan

Ini adalah kebutuhan Signifikan yang dapat membantu. Pahami hipotesis yang digunakan. Kerja sama yang dilakukan oleh para player game mobile PUBG berbasis web di dunia maya (online) bagaimana asosiasi relasional dilakukan saat berada di channel diskusi portable PUBG.

Banyak asosiasi dalam game berbasis web seluler PUBG, maka, pada saat itu, kolaborasi yang dilakukan di luar dunia maya (terputus) menyiratkan bagaimana iblis untuk game seluler PUBG online bekerja sama secara langsung dengan iklim umum.

Dalam penelitian ini semua pecandu Game PUBG Mobile mempunyai step awal dan latar belakang bermain game online yang berbeda, pecandu game PUBG mobile mulai Bermain sejak pandemi covid 19, ketertarikan dan keinginan untuk bermain game PUBG Mobile muncul dari diri sendiri dan ada Ajakan dari orang lain.

Salah satu pecandu Game PUBG mobile mengatakan bahwa ketertarikan terhadap Game PUBG mulai timbul dari diri Sendiri, yang sebelumnya Hanya ingin mencoba saja Sampai Ahirnya menjadi salah satu kebiasaan rutin yang Hampir di lakukan setiap hari.

Sedangkan pecandu yang lain menyampaikan bahwa kecanduan bermain game PUGG Adanya ajakan dari teman Sehingga mereka mulai mencari tahu Apa itu game PUBG.

Dan pada akhir nya merekapun menjadi salah satu orang yang sering bermain Game PUBG mobile setiap hari.

Pecandu Game PUBG mobile sudah menjadikan kebiasaan bermain Game PUBG setiap malam Hampir dilakukan 4 Jam / Hari dan jika tidak ada kegiatan sama sekali Mereka mengakui mampu bermain Game hingga 12 Jam / Hari Dan beristirahat ketika mereka makan dan sholat saja.

setelah itu melanjutkan bermain PUBG Mobile hingga larut malam. bahkan pecandu pun mengakui sulit untuk berhenti bermain PUBG mobile karna sudah sangat kecanduan.

Peneliti memperhatikan bahwa ambisi bermain PUBG mobil yang muncul dari diri sendiri game PUBG mobile tersebut masing-masing dapat dilihat berdasarkan pada tiga sudut pandang kebutuhan yang pertama Needs for Affiliation (Hubungan) pada kebutuhan tersebut pecandu Game PUBG melakukan untuk menjalankan Interaksi dengan pemain Game PUBG yang awalnya mereka tidak banyak relasi dan ketika mulai bermain Game PUBG Mobile Mereka mempunyai banyak relasi yang di temui dalam Game PUBG mobile, berbagai macam orang yang ditemui di dalam

Game PUBG tersebut dalam kutipan buku Psikolog Sosial Faktor yang mempengaruhi daya tarik antarpribadi salah Satunya Yaitu kesamaan dimana sikap nilai, keinginan, latar belakan, dan kepribadian yang sama mampu menyebabkan karakter tertarik satu sama lain. Kesamaan sumber bisa menjadi dasar untuk mengembangkan hubungan yang lebih baik dan positive. Sumber Tri dayaksini, psikolog sosial (Malang: UMM Press, 2015)

Selain untuk menambah pertemanan dengan Hobi yang sama Pecandu Game PUBG mobile juga berusaha untuk tetap menjaga Pertemanan yang sudah berjalan walaupun hanya di dalam Game PUBG mobile.

Pecandu Game PUBG merasakan jika bermain bersama teman-teman tidak merasakan Bosan ataupun jenuh Sensasi nya berbeda jika hanya Bermain Random, karena Jika bermain dengan teman-teman ada saja hal yang

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

dibicarakan Sehingga tidak membuat jenuh dan bosan.

Yang kedua yaitu needs for achive met (pencapaian) kebutuhan pecandu same PUBG Mobile ketika bermain Mengharapkan untuk mencapai Rangking level tertinggi yang bertujuan untuk Penghargaan dan pengakuan dari orang lain serta kebutuhan untuk mendapatkan Finansial Yan di dapat kan ketika melakukan kegiatan jual beli Akun PUBG mobile. Adanya kemauan untuk meraih rangking paling atas membuat penasaran untuk terus mencoba bermain sehingga pemain PUBG mobile bisa mencapai skill yang tinggi untuk bisa meraih Rangking teratas.

Selain itu untuk meraih pencapaian finansial pecandu Game PUBG Mobile mengakui bahwa sesungguhnya banyak Peluang untuk mendapatkan penghasilan dari hasil menjual akun yang sudah tinggi level nya, dimana biasanya ketika event atau turnament di lakukan banyak pemain yang mencari akun yang sudah pro disitulah bisa terjadi Transaksi jual beli Atun PUBG mobile.

Ketiga Needs for power (kekuatan) didalakon kebutuhan ini pecandu Game PUBG mobile berusaha untuk menjadikan dirinya sebagai orang yang bisa membawa pengaruh atau kekuasaan dengan menjadi pemain yang hebat dan juga professional Saat menjadi Pemenang pertandingan Game PUBG Mobile.

Ketika telah mencapai Akun yang pro, maka bisa menjadi atau di pilih sebagai kapten pemimpin komunitas oleh karna Itu Para pemain Game PUBG Ingin merasakan ada di posisi kangking level tertinggi karna mereka merasa menjadi pemain yang jago dan professional di banding dengan pemain lain.

komunikasi antar pribadi yang dilakukan pecandu Game online PUBG mobile lebih sering dilakukan di dalam dunia virtual. Hal ini terjadi karna keseriusan bermain game online mereka lebih banyak peminat dibanding harus berinteraksi dengan warga diluar game online.

Pecandu game online PUBG mobile lebih mengarah akan berinteraksi dengan teman di dalam dunia Virtual yang sebagai kompensasi atau perubahan nya akan berkomunikasi diluar dunia virtual yang lebih dikit Peminat nya. interaksi pecandu Game online PUBG mobile di dalam dunia virtual memakai Interaktivitas, Interaksi dalam grup online.

Kesimpulan menurut hasil penelitian tersebut yaitu Interaksi diluar dunia virtual yang berdasarkan pada kebutuhan untuk memiliki satu kekuatan atau kuasa ditandai Istilah-istilah dalam game Online PUBG mobile. dan harapan pecandu game online PUBG untuk memiliki satu kenyataan sebuah presensi bahwa Mereka adalah sebagian dari kumpulan yang mempunyai minat terhadap game online PUBG mobile.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil dari pembahasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pecandu game online PUBG mobile mempunyai tahapan awal yang bermacam-macam ketika memutuskan untuk bermain game online PUBG mobile. pertama pecandu Game PUBG mobile mempunyai keinginan bermain game online PUBG mobile Yang muncul dari kemauan sendiri ditimbulkan oleh Hobi dan keinginan yang tinggi pada game PUBG mobile tersebut. Kedua, karna hadir nya permintaan dari orang lain seperti Teman, sahabat bahkan saudara dorongan dari orang lain untuk bermain game online PUBG mobile di padankan harus Terkena pergaulan Bebas di luar seperti, Minuman keras, Having Sex dan lain sebagainya.
2. Komunikasi antar pribadi yang dilakukan pecandu Game online PUBG mobile lebih sering dilakukan di dalam dunia virtual. kesungguhan bermain Game PUBG mobile mereka lebih tinggi dibandingkan Harus berinteraksi dengan warga-warga di luar game PUBG mobile. berawal dari Grup komunitas online PUBG mobile bisa Membentuk Suatu kelompok pecinta game PUBG Mobile
3. Dalam Interaksi yang di lakukan kepada orang di luar game online PUBG Mobile akan dilihat dari 3 kebutuhan yaitu :

   1. needs for affitation (hubungan)

   2. needs For Achivement (pencapaian)

   3. needs for power (kekuatan)

   ketiga kebutuhan tersebut sudah dijelaskan di atas.

DAFTAR PUSTAKA

Kuncoro, A. (2019). Menjadi Gamer Profesional: Cara Menjadi Pemain Game Online yang Sukses. Buku ini memberikan panduan

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)

untuk menjadi seorang gamer profesional dan menekankan pentingnya keterampilan komunikasi antarpribadi dalam permainan online seperti PUBG mobile.

Satrio, F. (2018). Mengenal Dunia Game Online: Panduan Lengkap Bermain dan Menghasilkan Uang dari Game Online. Buku ini membahas berbagai aspek dunia game online, termasuk prilaku komunikasi antarpribadi dalam permainan online seperti PUBG mobile. Selain itu, buku ini juga memberikan panduan tentang cara menghasilkan uang dari game online.

Arsyad, N. (2017). Game Addiction: Panduan Mengatasi Kecanduan Game Online. Buku ini memberikan panduan tentang cara mengatasi kecanduan game online, termasuk kecanduan terhadap permainan seperti PUBG mobile. Selain itu, buku ini juga membahas dampak negatif dari kecanduan game online pada keterampilan komunikasi antarpribadi.

Pratama, B. (2019). Mengatasi Kecanduan Game Online: Solusi Praktis untuk Orangtua dan Remaja. Buku ini membahas cara mengatasi kecanduan game online dari perspektif orangtua dan remaja. Selain itu, buku ini juga memberikan panduan tentang cara meningkatkan keterampilan komunikasi antarpribadi dalam konteks kecanduan game online.

Suharto, A. (2018). Dunia Game Online: Sejarah, Jenis, dan Perkembangannya. Buku ini membahas sejarah, jenis, dan perkembangan dunia game online, termasuk permainan seperti PUBG mobile. Selain itu, buku ini juga membahas peran keterampilan komunikasi antarpribadi dalam dunia game online.

Kusuma, A. 2021. Komunikasi Interpersonal dalam Bermain Game PUBG Mobile. Surabaya: Penerbit Gava Media.

Sari, R. 2019. Kecanduan Game Online. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Irwansyah. 2020. Pengaruh Prilaku Komunikasi Interpersonal Terhadap Kecanduan Bermain Game PUBG Mobile. Jakarta: Penerbit Buku Kompas.

Copyright © 2022, Template JIM: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
ISSN: 2964-6723 (Online)