

PENGALAMAN DAN PERSEPSI ANGGOTA KOMUNITAS GAME ONLINE TERHADAP KECANDUAN: PENDEKATAN KUALITATIF

Rifiyatul Ula Efeendy^{1*}, Surya Sinta Febriyanti², Elza Putri Rahmadhani³, Shabrina Nurul Maulina⁴, Andita Nur Shadrina⁵, Nova Lusiana⁶
^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Prodi Psikologi, UIN Sunan Ampel Surabaya
rifiulaefeendy@gmail.com, suryasinta05@gmail.com,
elzaputri48@gmail.com, shabrinanurul18@gmail.com,
anditashadrina@gmail.com, novalusiana@uinsa.ac.id

Abstract

Technological advances have replaced traditional games with the emergence of online games that are more accessible and popular with many people, leading to the emergence of online gaming communities. However, these advances can also trigger addiction to online gaming. This study aims to determine whether every member of an online gaming community experiences addiction. The research methodology used is descriptive qualitative. The research sample consists of 10 respondents who are active members of the Elf Hybrid online gaming community. The results show that most members of the online gaming community do not experience addiction. They are able to manage their gaming time and prioritize their activities effectively. The increase in gaming duration is primarily due to social factors and the comfort of interacting with community friends, rather than addiction. This community also serves as a social space and coping mechanism for its members. Although some members experience sleep disturbances, they are still able to adapt. Therefore, it can be concluded that joining an online gaming community can be a healthy social interaction, depending on self-control and individual motivation.

Keywords: *online gaming, gaming addiction, community*

Abstrak

Kemajuan teknologi menggeser permainan tradisional dengan terlahirnya game online yang lebih mudah diakses dan digemari oleh banyak orang hingga mulai memicu munculnya suatu komunitas game online. Namun kemajuan ini juga dapat memicu munculnya kecanduan dalam memainkan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap anggota komunitas game online mengalami kecanduan. Metodologi penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Sampel penelitian terdiri dari 10 responden dengan kriteria anggota aktif dari komunitas game online Elf Hybrid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anggota komunitas game online tidak mengalami kecanduan. Mereka mampu mengelola waktu bermain dan menjalankan prioritas dengan baik. Peningkatan durasi bermain mayoritas terjadi karena faktor sosial dan kenyamanan saat berinteraksi dengan teman-

Article History

Received:
Reviewed:
Published:

Plagiarism Checker No
DOI : Prefix DOI :
Copyright : Author
Publish by : Liberosis



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

teman komunitas, bukan karena kecanduan. Komunitas ini juga berfungsi sebagai ruang sosial dan coping mechanism bagi para anggota. Meskipun ada beberapa anggota yang mengalami gangguan tidur, tetapi mereka tetap bisa beradaptasi. Sehingga dapat disimpulkan, bergabung dengan komunitas game online bisa menjadi interaksi sosial yang sehat, bergantung pada kontrol diri dan motivasi individu.

Kata kunci: game online, kecanduan game, komunitas

1. Pendahuluan

Fenomena kemajuan teknologi telah membawa dampak perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk dalam dunia hiburan. Permainan tradisional seperti petak umpet, bentengan, dan gobak sodor dulunya mendominasi aktivitas bermain anak dan remaja, yang melibatkan aktivitas fisik dan sosial secara langsung (Khoiriyah, 2024). Kini, perkembangan pesat dalam teknologi informasi, internet, dan perangkat seluler telah melahirkan jenis permainan baru yang dikenal sebagai game online. Berbeda dengan permainan tradisional yang umumnya membutuhkan area luas dan kehadiran fisik bersama teman - teman, game online ini menawarkan akses instan dan interaksi virtual yang mendalam (Fitriyah dkk, 2023). Game online menawarkan pengalaman yang imersif dan akses yang mudah melalui internet serta perangkat seluler. Fitur - fitur seperti permainan multi pemain, sistem ranking, dan forum diskusi mendorong terbentuknya komunitas game online, yaitu kelompok sosial yang terbentuk berdasarkan minat dan aktivitas bersama dalam dunia game. Meskipun tidak tercatat pasti jumlah komunitas game online yang terdapat di Indonesia (Rahmat Lukito dkk, 2021).

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) memprediksi jumlah pemain game online dapat meningkat mencapai 192,1 juta orang di berbagai macam platform pada tahun 2025 (Panchanov, 2024). Berdasarkan penelitian milik (Sari, 2017) ditemukan bahwa para *gamers* atau pemain *game online* tidak hanya aktif dalam bermain game tetapi juga aktif dalam membangun hubungan dengan sesama *gamers* lainnya yang memungkinkan mereka untuk memiliki *group instant messaging* sendiri dan membentuk sebuah komunitas. Adanya komunitas game online ini dapat menjadi wadah bagi para pemain yang terhubung via internet dan memiliki minat yang serupa dalam dunia game online, menghasilkan interaksi sosial yang dinamis dan berkelanjutan. Komunitas game online tidak hanya menjadi tempat berkumpul bagi para pemain, tetapi juga membentuk identitas sosial, ruang untuk berbagi informasi, serta tempat membangun relasi pertemanan. Interaksi yang terjadi dalam komunitas ini bersifat virtual, namun dapat membentuk keterikatan emosional dan keterlibatan sosial yang nyata (Hindman, 1996).

Namun demikian, kemudahan akses dan intensitas dalam bermain game online juga dapat memunculkan berbagai tantangan, terutama terkait dengan risiko kecanduan. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2023

menyatakan bahwa sebesar 42,23% pengguna game online menghabiskan waktu sebanyak lebih dari 4 jam sehari yang menjadi salah satu indikasi risiko dari kecanduan terhadap game online (Muhammad, 2023). Survei ini menunjukkan bahwa cukup banyak pengguna game online yang mengalami kecanduan dalam memainkannya, namun dari hasil persentase survei juga menunjukkan hasil bahwa tidak semua pengguna game online mengalami kecanduan game online. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemain game online dipengaruhi oleh faktor subjektif, seperti adanya perbedaan persepsi faktor penyebab pemenuhan diri, pengembangan sosio-emosional, pengembangan pengalaman karakter, dan pelepasan relaksasi masing-masing (Xu, 2023). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana anggota komunitas game online memaknai keterlibatan mereka dalam aktivitas bermain game, dan bagaimana dinamika sosial dalam komunitas tersebut dapat mempengaruhi kecenderungan terhadap kecanduan. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat menggali pengalaman subjektif dan makna yang dibentuk oleh individu dalam konteks sosialnya (Creswell & Creswell, 2023). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah setiap anggota dari komunitas game online pasti mengalami kecanduan dan bagaimana individu memaknai peran komunitas.

2. Metodologi

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono dalam (Ahmadani & Claretta, 2024) mengatakan metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada filosofi interpretatif dan peneliti sebagai instrumen utama. Penelitian ini menggunakan metode wawancara. Menurut Arikunto dalam (Mita, 2015) wawancara adalah teknik menggali informasi dengan menanyakan serangkaian pertanyaan yang sudah terstruktur, kemudian satu persatu diperdalam dengan mencari keterangan lebih lanjut serta bagaimana mereka memaknai peran komunitas.

Subjek penelitian

Subjek penelitian adalah anggota aktif dari komunitas game online *Elf Hybrid*. Partisipan dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2013) sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel dengan menggunakan seluruh anggota populasi. Teknik sampel ini digunakan karena jumlah populasi relatif kecil. Sampel ini lebih cocok untuk penelitian kualitatif yang tidak melakukan generalisasi. Pada penelitian ini terkumpul jumlah sampel sebanyak 10 orang yang kemudian kami lakukan wawancara untuk menggali data.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan wawancara. Data dikumpulkan melalui wawancara semi - terstruktur yang dilakukan secara langsung dan online menggunakan *google meet*. Menurut Ridwan dan Tungka (2024) Wawancara semi terstruktur, merupakan wawancara yang dimana peneliti diberi kebebasan dalam bertanya dan mengatur alur wawancara. Peneliti mengandalkan *guideline* (pedoman) wawancara dalam penggalan data. Wawancara semi terstruktur

lebih fleksibel namun masih memiliki batasan tema pembicaraan. Wawancara berlangsung selama 30 - 60 menit. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data dan upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik yang digunakan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti (Braun & Clarke, 2006; Heriyanto, 2018). Selain itu, analisis juga dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil wawancara, dan menarik makna dari pengalaman subjek tanpa menggunakan uji statistik atau generalisasi kuantitatif. Berdasarkan analisis data, ditemukan tiga tema utama terkait pengalaman anggota komunitas game online *Elf Hybrid* yaitu perubahan durasi bermain setelah bergabung komunitas, dampak yang didapatkan sebelum dan setelah bergabung komunitas, dan motivasi bergabung dengan komunitas.

3. Hasil

Penelitian ini dilakukan pada 10 orang partisipan dimana data yang diperoleh berasal dari wawancara semi terstruktur. Pertanyaan yang diajukan berasal dari skala kecanduan game online oleh Lemmens (2009). Wawancara yang dilakukan semi terstruktur tergantung dengan pertanyaan apa yang dapat dikembangkan.

Tabel 1. Karakteristik Partisipan

Kategori	Inisial	Jenis Kelamin	Usia	Durasi Bermain	Status
P1	DVM	Laki-laki	19 Tahun	1-3 Jam	Mahasiswa
P2	DMR	Laki-laki	19 Tahun	4 Jam	Pelajar SMA
P3	HSY	Laki-laki	19 Tahun	4 Jam	Pelajar SMA
P4	NND	Laki-laki	18 Tahun	3 Jam	Pelajar SMA
P5	BMT	Laki-laki	16 Tahun	5 Jam	Pelajar SMP
P6	RN	Laki-laki	19 Tahun	3-4 jam	Mahasiswa
P7	RD	Laki-laki	19 Tahun	4-5 Jam	Pekerja
P8	RZ	Laki-laki	20 Tahun	3-4 Jam	Mahasiswa
P9	RZL	Laki-laki	24 Tahun	5 jam	Mahasiswa S2
P10	DV	Perempuan	17 Tahun	5 Jam	Pelajar SMA

Perbedaan Durasi Bermain Sebelum dan Sesudah Bergabung Komunitas

Dari hasil wawancara ditemukan 4 dari 10 anggota *Elf hybrid* merasa durasi bermainnya jauh lebih banyak dan lama setelah bergabung dengan komunitas dikarenakan merasa nyaman dan menyebabkan durasi bermain game lebih lama, sementara 3 orang menyatakan durasi bermainnya sama saja, dan 3 orang sisanya menyatakan waktu bermainnya berubah menjadi lebih sedikit dibandingkan sebelum bergabung dengan komunitas.

Perbedaan jam tidur sebelum dan sesudah bergabung dengan komunitas

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa seluruh anggota *Elf hybrid* menyatakan bahwa jam tidur mereka tetap seperti sebelum bergabung komunitas karena mereka sudah memiliki jam malam untuk bermain game dan begadang.

Memikirkan game online sepanjang hari sebelum dan sesudah bergabung dengan komunitas

Berdasarkan hasil wawancara didapatkan bahwa seluruh anggota komunitas *Elf hybrid* tidak selalu memikirkan game sepanjang hari, hal ini disebabkan karena mereka memiliki kesibukan lain yang terkadang membuat mereka tidak sempat untuk memikirkan game online.

Bermain game online untuk melarikan diri dari masalah

Berdasarkan hasil yang didapat pada saat wawancara dengan para anggota dari *Elf hybrid*, para anggota bermain game online untuk mengisi kekosongan atau kebosanan dan memperbanyak relasi. Menurut anggota game online juga menjadi salah satu *coping stres*. Selain itu untuk membuka adanya peluang ekonomi seperti mengikuti sebuah turnamen game online.

Perasaan ketika tidak dapat bermain game online

Berdasarkan pertanyaan yang diberikan oleh 10 anggota komunitas *Elf Hybrid*, menyatakan bahwa jika tidak sedang bermain game online mereka tidak merasakan emosi negatif. Mereka cenderung fokus pada aktivitas yang harus dikerjakan, sehingga mereka tidak terlalu memikirkan mengenai game online.

Orang lain gagal membantu mengurangi jam bermain game online

Kemudian berdasarkan hasil wawancara, seluruh anggota *Elf Hybrid* cenderung mengalami penurunan jam bermain game online akibat adanya kesibukan. Kesibukan aktifitas yang mereka miliki misalnya sekolah, bekerja, belajar atau aktivitas lainnya. Hal tersebut membuat waktu bermain game online berkurang dengan sendirinya akibat tuntutan aktifitas lain.

Pengaruh game online terhadap hubungan keluarga

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat 7 orang anggota *Elf Hybrid* yang menyatakan akan tetap mengikuti acara berkumpul keluarga walaupun diajak teman komunitas untuk bermain. Sedangkan 3 lainnya akan kondisional dan lebih cenderung untuk tidak mengikuti acara keluarga.

Motivasi Bergabung dengan Komunitas

Secara keseluruhan, anggota komunitas game online *Elf Hybrid* menyatakan bahwa mereka bermula dari terbentuknya remaja masjid yang berjumlah lebih dari 10 orang, kemudian terbentuk lagi komunitas bermain game bernama *Elf Hybrid*. Anggota

komunitas game online ini rata-rata bergabung sekitar tahun 2022-2023 dan berlanjut hingga sekarang dan masih cukup sering untuk bermain bersama. Fenomena ini yang menggambarkan bagaimana motivasi bergabung dalam komunitas berakar dari interaksi sosial di lingkungan keagamaan. Dari sinilah minat terhadap game yang sama mulai terdeteksi diantara mereka hingga berkembang menjadi sebuah komunitas bermain game daring bernama *Elf Hybrid*.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa aspek yang perlu dianalisis lebih dalam, diantaranya adalah perbedaan durasi bermain, kualitas tidur sebelum dan sesudah bergabung dengan komunitas, pemikiran mengenai game online, game online sebagai pengalihan dari masalah, perasaan ketika tidak bermain game, pengaruh orang lain terhadap pengurangan jam bermain, pengaruh game online terhadap hubungan dengan keluarga, serta motivasi bergabung dengan komunitas.

Hasil penelitian menunjukkan para anggota komunitas *Elf Hybrid* memiliki rata-rata durasi bermain game 3-4 jam dan hal tersebut menunjukkan bahwa para anggota tidak mengalami kecanduan, hal ini sesuai dengan penelitian Rooij (2011) dalam (Surbakti dkk, 2022), individu dapat dikatakan kecanduan ketika mengalami kehilangan kendali dalam bermain dan menyebabkan kerugian. Selain itu, menurut Ayu dan Saragih (2016) dalam (Azis dan Nasir, 2024) seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan ketika per harinya dapat bermain lebih dari 4-6 jam sehari. Walaupun durasi bermain anggota *Elf Hybrid* masuk kedalam indikasi kecanduan, namun anggota komunitas *Elf Hybrid* dapat dikatakan tidak mengalami kecanduan, hal ini dikarenakan penuturan anggota yang mengucapkan, bahwa mereka akan bermain ketika telah menyelesaikan kewajiban yang harus mereka selesaikan dan bahkan durasi waktu cenderung berkurang ketika terdapat kesibukan yang lain. Durasi bermain game online merupakan salah satu aspek penting yang mencerminkan intensitas keterlibatan pemain dalam aktivitas tersebut. Sebelum bergabung dengan komunitas, durasi bermain biasanya dipengaruhi oleh faktor individu itu sendiri seperti waktu luang dan motivasi pribadi.

Kemudian, berdasarkan hasil penelitian ditemukan jam tidur anggota komunitas terganggu dan kualitasnya menurun akibat bermain game online. Dalam penelitian Kharisma dkk (2020), menunjukkan bahwa mayoritas individu yang bergabung dalam komunitas game online di Surabaya memiliki kualitas tidur yang buruk sehingga mempengaruhi aktivitas mereka pada esok hari. Pada penelitian ini setelah bergabung dengan komunitas, para anggota memiliki jam malam yang lebih lama dibandingkan sebelum bergabung dengan komunitas. Hal ini disebabkan karena kebanyakan dari mereka akan bermain game online bersama setelah melakukan aktivitas atau kegiatan remaja masjid. Mereka dapat bermain dari malam hingga dini hari yang diselingi dengan percakapan antara anggota maupun kegiatan lain seperti makan atau bermain sosial media. Menurut hasil penelitian Putri (2017) dalam Touvan Dkk (2021), Keaktifan aktivitas individu dapat mempengaruhi tidur seseorang. Sehingga lingkungan pergaulan akan berdampak pada kesehatan dan pola tidur. Adapun penurunan kualitas tidur juga

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pramesti dkk (2023), Irman & Morika (2022), dan Solehah dkk (2024) yang menemukan bahwa adanya hubungan antara kecanduan game online dengan kualitas tidur. Sedangkan berdasarkan hasil penelitian beberapa anggota komunitas dapat menyesuaikan ritme jam malam tersebut sehingga tidak mengganggu aktivitas keesokan hari. Namun beberapa lainnya mengaku akan tidur sampai siang atau sore hari akibat jam malam tersebut terutama di hari *weekend*. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Haibanissa dkk (2022), Handriana dkk (2021), dan Siregar (2022) yang menyatakan bahwa semakin tinggi durasi bermain game online, maka semakin berkurang pula waktu untuk beristirahat.

Berdasarkan hasil penelitian, para anggota komunitas elf hybrid tidak selalu memikirkan game online sepanjang hari hal tersebut dikarenakan mereka memiliki aktivitas yang membuat mereka tidak sempat untuk memikirkan game. Artinya, mereka dapat manajemen waktu dengan baik dan dapat membuat skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Hal ini sesuai dengan apa yang ditemukan oleh Rahmadani (2022) yang mengemukakan bahwa anggota komunitas tetap bermain hingga larut malam tetapi hal tersebut tidak mengganggu aktivitas sehari - hari, dimana mereka dapat membagi waktu antara kewajiban dan aktivitas lainnya secara seimbang. Selain itu mengenai intensitas bermain game, para anggota komunitas tidak mengalami kesulitan dalam mengurangi waktunya, karena ketika memiliki aktivitas dan kesibukan mereka cenderung tidak ada waktu untuk bermain game dan fokus dengan kegiatan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa alasan para anggota komunitas bermain game adalah salah satu cara pengalihan dari masalah yang sedang mereka alami, para anggota menyatakan ketika mereka pusing dan stres maka mereka akan bermain game. Fenomena ini diperkuat oleh Irenius dkk, 2022 menyatakan bahwa generasi muda menganggap game online sebagai hiburan atau cara mereka mengisi waktu luang dan untuk penghibur disaat sedih atau penenang ketika mengalami stres.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas tidak merasakan emosi negatif atau baik saja ketika mereka tidak bermain game online sepanjang hari. Dampak dari bermain game online adalah adanya emosi negatif seperti mudah marah, sakit hati, kesal dan berkata kasar (Usoh, 2022). Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldris (2023) yang menyatakan bahwa semakin rendah intensitas bermain game maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimiliki sehingga lebih mampu mengelola emosi bahkan ketika tidak bermain game online.

Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa orang lain memberikan pengaruh signifikan terhadap jam bermain para anggota komunitas. Hal ini berhubungan dengan interaksi sosial, dimana anggota komunitas merasa lebih senang saat bermain sambil mengobrol dan bercanda sehingga membuat mereka lebih jarang bermain game dengan waktu yang lama. Fenomena tersebut didukung oleh penelitian Irenius dkk, 2022 yang

menyatakan bahwa generasi muda yang aktif bermain game online mereka tetap memiliki hubungan interaksi sosial yang positif seperti berbicara, bercanda, dan bercerita dengan sesama. Selain itu, mereka juga merasa memiliki “rumah” atau tempat pulang yang aman dan nyaman untuk berbagi cerita, terutama karena adanya anggota yang lebih tua dan mengayomi.

Pada aspek hubungan dengan keluarga, dalam penelitian ini ditemukan hubungan yang tergolong bervariasi. Sebagian dari mereka memilih untuk mengalokasikan waktu dan perhatian pada aktivitas game online meskipun dalam suasana kumpul keluarga. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Wijaya dkk (2022), yang menyatakan semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah interaksi sosial. Hal ini dikarenakan individu yang kecanduan game online terlalu asyik dan mengutamakan bermain game dibandingkan dengan lingkungan sekitar. Namun terdapat anggota yang mampu mempertahankan kualitas interaksi dengan keluarga dan lebih memprioritaskan kebersamaan keluarga dibandingkan dengan bermain game online karena menganggap keluarga lebih penting, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani & Aristhya (2024), salah satu cara mengatasi kontradiksi bermain game online adalah dengan komunikasi yang jelas antara orang tua dan anak. Komunikasi menjadi kunci mengelola dan menegosiasi kecanduan game online.

Selain itu, motivasi anggota komunitas *Elf Hybrid* untuk bergabung sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial yang sudah terjalin sebelumnya di lingkungan keagamaan, yaitu remaja masjid. Proses ini menunjukkan bahwa pembentukan komunitas tidak hanya didasari oleh kesamaan minat terhadap game, tetapi juga oleh adanya hubungan sosial yang sudah ada sebelumnya. Menurut Azri dan Asriwandari (2017) dalam (Tarigan & Syarifah, 2024) terbentuknya suatu kelompok juga didasari karena adanya teori kedekatan, dimana suatu kelompok atau komunitas dapat terbentuk karena adanya sebuah afiliasi atau pengenalan diantara orang-orang tertentu. Selain itu, hubungan yang sudah terbentuk sebelumnya membuat anggota lebih mudah berpartisipasi aktif dalam komunitas game, dan dapat menjadi wadah untuk menyalurkan minat dan hobi bersama. Fenomena ini sejalan dengan penelitian Steinkuehler & Williams (2006) yang menyatakan bahwa komunitas game online berfungsi sebagai ruang sosial alternatif (*third place*) yang memperkuat hubungan sosial dan memberikan motivasi untuk bergabung dan bertahan dalam komunitas.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan melalui wawancara, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak semua anggota komunitas game online mengalami kecanduan, termasuk para anggota *Elf hybrid*. Anggota komunitas *Elf Hybrid* tidak mengalami kecanduan karena mereka tetap bisa menjaga keseimbangan antara aktivitas yang menjadi prioritas dan waktu bermain game. Menurut mereka, komunitas *Elf Hybrid* berperan dalam memberikan kemudahan akses berinteraksi sosial. Sehingga individu dalam komunitas tersebut mendapatkan dukungan sosial dan emosional; dari sesama anggota komunitas.

Daftar Referensi

Ahmadani, A. A., & Claretta, D. (2024). Perilaku Trash-talking Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(4), 3559-3566. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.3888>

Aldris, M. (2023). *HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI GAME CENTER MAKRONET MMTc MEDAN*.

Ardita Pramesti, Inna Sholihati Embrik, & Ayu Pratiwi. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMK Negeri 5 Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dunia Ilmu Kesehatan (JURDIKES)*, 1(2), 45-49. <https://doi.org/10.59435/jurdikes.v1i2.156>

Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29-38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Fitriyah, M., Arifin, Z., & Nurhadi, F. (2023). *Dampak Perkembangan Teknologi terhadap Perilaku Bermain Game Anak dan Remaja*.

Fitriyani, A., & Aristhya, I. P. (2024). STRATEGI KOMUNIKASI ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGATASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE (Analisis Fenomenologi Pada Orangtua di Desa Rejosari Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Unissula*, September, 98-107.

Haibanissa, S., Sulastri, T., & Ningsih, R. (2022). Dampak Bermain Game Online terhadap Kualitas Tidur pada Remaja SMA. *Jkep*, 7(2), 201-213. <https://doi.org/10.32668/jkep.v7i2.968>

Handriana, I., Wati, E., & Amelia, D. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja di Desa Baturuyuk Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka tahun 2021 PENDAHULUAN Manusia dalam menjalani berbagai fase kehidupan memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi . Kebutuh. *STIKes YPIB Majalengka*, 9(2), 168-179.

Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk. *ANUVA*, 2(3), 317-324.

Hindman, D. B. (1996). The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. *Journal of Applied Communications*, 80(1). <https://doi.org/10.4148/1051-0834.1358>

Irenius, S. R., Sarif, P., & Prayoga, A. (2022). Fenomena Game Online Dalam Kehidupan Sosial Kaum Muda Dalam Perspektif Herbert Blumer (Studi Kasus Terhadap Kaum Muda Di Paroki St. Pius X Bengkayang) Online Gaming Phenomena in the Social Life of Young People in the Perspective of Herbert Blumer (a Case. *Jurnal Borneo Akcaya*, 8(2), 171-182.

PREFIX DOI : 10.6734/LIBEROSIS.V2I2.3027

Irman, V., & Morika, H. D. (2022). Hubungan Adiksi Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di SMPN 1 Lubuk Alung. *Jurnal Kesehatan Sainatika Meditory*, 4(4657), 78-84.

Kharisma, C. A., Fitryasari, R., & Rahmawati, D. (2020). Online Games Addiction and the Decline in Sleep Quality of College Student Gamers in the Online Game Communities in Surabaya, Indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(July), 2020. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I7/PR270886>

Khoiriyah, N. (2024). *Transformasi Pola Permainan Tradisional ke Digital pada Generasi Z*. Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 11, Issue 2, pp. 71-79).

Muhammad, R. (2023). *Laporan Survei Perilaku Pengguna Internet di Indonesia*. APJII.

Panchanov, A. (2024). *Statistik dan Prediksi Jumlah Gamer Indonesia Tahun 2025*.

Rahmadani, M. (2022). *DAMPAK GAME ONLINE PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA*.

Rahmat Lukito, A., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2021). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*. <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/HERITAGE>

Ridwan, & Tungka, N. F. (2024). *Metode Penelitian*. [http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/1362/1/MetedologiPenelitian\(DONE\).pdf](http://eprints2.ipdn.ac.id/id/eprint/1362/1/MetedologiPenelitian(DONE).pdf)

Sari, W. P. (2017). Konstruksi Identitas Pada Komunitas Game Touch Online (Studi Anggota Komunitas Guild Deadline). *Scriptura*, 7(1), 1-6. <https://doi.org/10.9744/scriptura.7.1.1-6>

Siregar, E. P. (2022). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA TIDUR PADA REMAJA PUTRA. *MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 17(1), 14-19. <https://doi.org/10.31851/juang.v1i2.2091>

Solehah, E., Supriadi, S., Sugiyanto, S., & Susanti, S. (2024). Aktivitas Game Online Menurunkan Kualitas Tidur pada Siswa. *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 4(1), 49-56. <https://doi.org/10.34011/jkifn.v4i1.2157>

Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as "third places." *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885-909. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x>

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

Surbakti, T. P. D., Rafiyah, I., & Setiawan, S. (2022). Level of Online Game Addiction on Adolescents. *Journal of Nursing Care*, 5(3). <https://doi.org/10.24198/jnc.v5i3.39044>

Surya, A. H., Solihin, D. A., & Putra, F. A. (2024). *DAMPAK POSITIF GAME ONLINE DALAM MEMBANGUN KOMUNITAS DAN DUKUNGAN SOSIAL*.

- Tarigan, A. K. F., & Syarifah, I. M. (2024). Teori Terbentuknya Kelompok. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(4), 488-493. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i4.349>
- Touvan, Y., Samodra, J., Dwi, I., Wati, P., Siregar, P. S., & Citra Noverindia, S. (2021). Alokasi Waktu Tidur Dan Upaya Bugar Sehat Di Masa Puasa. *Tadulako Journal Sport Sciences And*, 0383, 19-29. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/index>
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18-28.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47-59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Xu, H. (2023). The Influence of Perceived Value of Online Game Users on their Participation in Value Co-creation Behavior. *SHS Web of Conferences*, 159, 02009. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315902009>