

Studi tentang Komunikasi Virtual Remaja Desa Pebenaan Melalui Platform Game Online

Ardiyansyah^{1*}, Ihamsyah², Herri Novealdi³, Muhammad Al Hafizh⁴, Hafizen⁵
^{1,2,3,4,5}UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Korespondensi penulis: ardiyansyah.ik@gmail.com

Abstract. *The phenomenon of increasing use of online games among teenagers in Pebenaan Village, Indragiri Hilir Regency, shows a shift in communication patterns from the real world to the virtual world. Online games no longer only serve as entertainment, but also become a significant space for social communication. This research aims to identify teenagers' motives for using online games as a communication medium, understand the communication process that occurs, and evaluate its impact on their social behavior. Using a descriptive qualitative approach, data was collected through in-depth interviews, participant observation and documentation. The research informants were teenagers aged 13–19 years who actively played online games in Pebenaan Village. The research results show that the main motives of teenagers include entertainment, escape from boredom, social acceptance, and expanding friendship networks. The communication process in online games occurs through text chat, voice chat, and symbols such as emotes, which allows spontaneous and flexible interaction. Positive impacts include increasing collaboration skills and expanding social networks, while negative impacts include decreasing the intensity of real-world interactions and the use of abusive language. This research concludes that online games offer opportunities and challenges for teenagers' communication patterns, so wise management is needed to exploit their positive potential without ignoring the risks that may arise.*

Keywords: *Communication, Game, Online, Virtual*

Abstrak. Fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir, menunjukkan pergeseran pola komunikasi dari dunia nyata ke dunia virtual. Game online tidak lagi hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang komunikasi sosial yang signifikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi motif remaja menggunakan game online sebagai media komunikasi, memahami proses komunikasi yang terjadi, serta mengevaluasi dampaknya terhadap perilaku sosial mereka. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Informan penelitian adalah remaja berusia 13–19 tahun yang aktif bermain game online di Desa Pebenaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif utama remaja meliputi hiburan, pelarian dari kebosanan, penerimaan sosial, dan perluasan jaringan pertemanan. Proses komunikasi dalam game online terjadi melalui chat teks, voice chat, dan simbol seperti emote, yang memungkinkan interaksi spontan dan fleksibel. Dampak positif meliputi peningkatan keterampilan kolaborasi dan perluasan jaringan sosial, sementara dampak negatifnya adalah menurunnya intensitas interaksi di dunia nyata dan penggunaan bahasa kasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa game online menawarkan peluang dan tantangan bagi pola komunikasi remaja, sehingga diperlukan pengelolaan bijak untuk memanfaatkan potensi positifnya tanpa mengabaikan risiko yang mungkin muncul.

Kata kunci: Game, Komunikasi, Online, Virtual

1. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu faktor dominan yang mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi (Intan Rahayu et al., 2023). Pengaruhnya terasa di seluruh aspek kehidupan, mulai dari pekerjaan, pendidikan, hingga hubungan sosial. Generasi muda, khususnya remaja, merupakan kelompok yang paling terdampak oleh perubahan ini. Sebagai generasi *digital native*, remaja tumbuh dan berkembang dalam ekosistem yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi (Badri, 2022). Salah satu wujud nyata dari transformasi ini adalah munculnya game online sebagai ruang baru untuk bersosialisasi dan berkomunikasi. Tidak lagi

sekadar menjadi medium hiburan, game online kini berfungsi sebagai ruang virtual di mana remaja dapat bertemu, berbicara, dan bekerja sama, terlepas dari batasan geografis (Nugroho et al., 2020). Fenomena ini terlihat jelas di Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir, di mana semakin banyak remaja yang menghabiskan waktu di *platform* game online untuk membangun hubungan sosial, baik dengan teman-teman mereka maupun dengan individu lain dari berbagai tempat (Anggraini et al., 2024).

Di tingkat global, fenomena ini telah menjadi perhatian banyak peneliti. Beberapa studi menunjukkan bahwa game online memberikan manfaat tertentu bagi penggunanya, terutama dalam hal pengembangan keterampilan kerja sama, strategi, dan kemampuan menyelesaikan masalah. Penelitian juga menunjukkan bahwa interaksi yang terjadi di dalam game online memiliki karakteristik unik, seperti adanya elemen kompetisi, kolaborasi, dan komunikasi nonverbal yang jarang ditemui dalam komunikasi tatap muka (Priyowidodo, 2022). Namun, di sisi lain, banyak pula penelitian yang menyoroti dampak negatif dari game *online*, seperti kecanduan, isolasi sosial, dan bahkan pengaruh buruk terhadap kesehatan mental (Nur & Solahuddin, 2024). Kebanyakan penelitian ini dilakukan di wilayah perkotaan, di mana akses terhadap teknologi lebih luas dan infrastrukturnya lebih mendukung. Sayangnya, studi tentang bagaimana game online memengaruhi remaja di daerah pedesaan, seperti Desa Pebenaan, masih sangat terbatas. Padahal, dinamika yang terjadi di desa memiliki karakteristik yang berbeda dari kota, baik dari segi aksesibilitas, budaya, maupun pola interaksi sosial.

Desa Pebenaan merupakan salah satu wilayah di Kabupaten Indragiri Hilir yang mulai merasakan dampak masuknya teknologi digital. Meskipun infrastruktur teknologi di desa ini belum sebaik di wilayah perkotaan, penetrasi internet dan akses terhadap perangkat digital telah memungkinkan remaja di desa ini untuk mengenal dan menggunakan game online (Ilhamsyah, 2023). Pola komunikasi yang sebelumnya didominasi oleh interaksi tatap muka kini mulai bergeser ke komunikasi virtual. Jika sebelumnya remaja di desa ini lebih sering berinteraksi melalui kegiatan sosial tradisional, seperti bermain bersama di luar rumah atau menghadiri acara adat, kini mereka lebih sering menghabiskan waktu di dunia maya. Game online menjadi salah satu media utama yang mereka gunakan untuk berkomunikasi, baik dengan teman dekat maupun dengan orang-orang baru yang mereka temui di dalam permainan (Ardiyansyah et al., 2023). Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan mendasar dalam cara remaja di Desa Pebenaan bersosialisasi, yang tentu memiliki implikasi terhadap pola perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Perubahan ini tidak terlepas dari daya tarik game online yang menawarkan pengalaman interaktif dan ruang tanpa batas untuk berkomunikasi. Melalui game online, remaja dapat

bergabung dalam komunitas virtual, berkompetisi, atau berkolaborasi dalam tim untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas-aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga menciptakan kesempatan untuk membangun hubungan sosial baru yang berbeda dari interaksi tradisional. Namun, pergeseran ini memunculkan berbagai implikasi yang patut diperhatikan, seperti bagaimana komunikasi virtual melalui game online memengaruhi kemampuan remaja untuk berinteraksi secara langsung di dunia nyata, serta bagaimana intensitas penggunaan platform ini dapat memengaruhi kesehatan emosional dan sosial mereka (Ardiyansyah, 2020).

Di sisi lain, karakteristik pedesaan seperti di Desa Pebenaan memberikan konteks unik dalam fenomena ini. Keterbatasan fasilitas rekreasi fisik dan ruang-ruang sosial tradisional mendorong remaja untuk mencari alternatif di dunia maya. Game online menjadi pelarian dari monotonitas aktivitas harian, tetapi juga menghadirkan tantangan baru, seperti meningkatnya potensi kecanduan digital dan menurunnya partisipasi mereka dalam kegiatan sosial lokal, termasuk interaksi dengan keluarga atau lingkungan sekitar. Hal ini penting untuk dipahami, karena dinamika sosial pedesaan sering kali menekankan nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong, yang mungkin tergerus akibat pergeseran pola komunikasi ini.

Lebih jauh lagi, penetrasi teknologi digital yang terus meningkat di daerah seperti Desa Pebenaan menunjukkan bahwa fenomena ini bukanlah tren sementara. Akses yang lebih luas terhadap internet, ditambah dengan semakin mudahnya perangkat seperti ponsel pintar, memungkinkan lebih banyak remaja untuk bergabung dalam dunia virtual. Game online, yang awalnya hanya dianggap sebagai hiburan, kini berkembang menjadi salah satu medium utama untuk bersosialisasi, berbagi pengalaman, bahkan membangun identitas di kalangan remaja. Namun, transformasi ini juga membuka peluang bagi munculnya berbagai tantangan sosial, seperti jarak emosional antaranggota keluarga, pengabaian tanggung jawab sosial, dan perubahan norma komunikasi dalam masyarakat.

Oleh karena itu, memahami bagaimana game online memengaruhi komunikasi remaja di Desa Pebenaan menjadi sangat penting. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perubahan dalam cara remaja berkomunikasi, tetapi juga memberikan gambaran tentang bagaimana teknologi digital membentuk ulang struktur sosial masyarakat pedesaan. Dengan penelitian yang mendalam, diharapkan dapat ditemukan cara untuk memanfaatkan peluang positif dari komunikasi virtual melalui game online sekaligus memitigasi dampak negatifnya, sehingga remaja di Desa Pebenaan dapat tumbuh menjadi individu yang seimbang antara dunia nyata dan maya.

Urgensi penelitian ini terletak pada fakta bahwa transformasi komunikasi remaja melalui game online memiliki dampak yang jauh lebih besar daripada yang terlihat di permukaan. Di

satu sisi, game online memberikan ruang bagi remaja untuk menjalin hubungan baru, belajar bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan komunikasi. Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial di dunia nyata, menurunkan kemampuan berkomunikasi secara langsung, dan bahkan memengaruhi hubungan remaja dengan keluarga dan masyarakat sekitar. Fenomena ini sangat relevan untuk diteliti, terutama di Desa Pebenaan, di mana pergeseran pola komunikasi ini mulai terasa signifikan. Dengan memahami bagaimana remaja di desa ini menggunakan game online sebagai media komunikasi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang dinamika komunikasi virtual di kalangan remaja pedesaan, sekaligus menawarkan solusi untuk mengelola dampak negatifnya.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik terhadap remaja di daerah pedesaan, yang jarang menjadi subjek penelitian terkait game online. Sebagian besar penelitian sebelumnya berpusat pada wilayah perkotaan, sehingga pengalaman remaja di desa sering kali terabaikan. Padahal, dinamika yang terjadi di desa memiliki keunikan tersendiri, baik dari segi budaya, pola interaksi, maupun tantangan yang dihadapi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan perspektif baru tentang bagaimana game online dapat digunakan sebagai media komunikasi, bukan hanya sebagai hiburan semata. Dengan mengkaji motif, proses, dan dampak komunikasi virtual melalui game online, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam literatur, sekaligus menjadi dasar untuk mengembangkan kebijakan yang relevan bagi remaja di wilayah pedesaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap bagaimana remaja di Desa Pebenaan menggunakan game online sebagai media komunikasi, memahami proses komunikasi yang terjadi di dalamnya, serta mengevaluasi dampaknya terhadap perilaku komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang dinamika komunikasi virtual di kalangan remaja pedesaan, sekaligus menjadi referensi bagi orang tua, pendidik, dan pemerintah lokal untuk mengelola penggunaan game online secara bijak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan secara akademis, tetapi juga memiliki nilai praktis yang dapat membantu masyarakat menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi digital.

2. KAJIAN TEORITIS

Komunikasi virtual adalah pertemuan sosial didalam internet di mana setiap orang membawa sebuah persoalan dalam kehidupan nyata untuk berdiskusi secara virtual untuk waktu yang lama dan melibatkan perasaan atau pikiran pengguna dalam suatu hubungan

yang dibentuk di dunia maya (Arifah & Candrasari, 2022). Bentuk komunikasi virtual pada abad ini banyak digandrungi oleh orang-orang serta bisa ditemukan kapan saja dan di mana saja. Penggunaan internet merupakan salah satu bentuk komunikasi virtual. Internet adalah media komunikasi yang efektif dan efisien melalui penyediaan fasilitas dan layanan diantaranya web, chat, serta media sosial (Ananda et al., 2022).

Teori relevan dapat digunakan sebagai landasan analisis pada penelitian ini diantaranya *Teori Uses and Gratifications*. Teori uses and gratification ini menjelaskan tentang sifat khalayak yang aktif dalam mengkonsumsi media sehingga mereka dapat selektif dalam memilih pesan media yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan audiensi. Pemilihan media yang dilakukan oleh audiens merupakan salah satu cara pemenuhan kebutuhan mereka dalam menerima informasi (Mukarom, 2020). Teori ini relevan dalam memahami motivasi remaja menggunakan game online sebagai media komunikasi. Dalam konteks Desa Pebenaan, remaja mungkin memanfaatkan game online untuk memenuhi kebutuhan bersosialisasi yang tidak sepenuhnya terpenuhi di lingkungan fisik mereka. Selain itu, game online memberikan ruang bagi remaja untuk mengeksplorasi identitas, mencari validasi sosial, dan membangun relasi dengan individu lain. Teori ini juga membantu menganalisis apakah penggunaan game online lebih didorong oleh kebutuhan hiburan, pelarian, atau upaya untuk mengatasi keterbatasan dalam interaksi langsung. Kemudian ada Teori Interaksi Simbolik (Zanki, 2020), Teori ini dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana remaja di Desa Pebenaan menciptakan makna melalui interaksi virtual dalam game online. Misalnya, penggunaan avatar, simbol, atau tindakan tertentu dalam permainan sering kali menjadi representasi diri dan alat komunikasi. Proses ini memungkinkan remaja untuk membangun identitas sosial di dunia maya, yang kemudian dapat memengaruhi pola interaksi mereka di dunia nyata. Fenomena ini menjadi inti dari komunikasi virtual yang terjalin di game online, yang menjadi subjek utama penelitian.

Tinjauan studi relevan menunjukkan bahwa berbagai penelitian telah dilakukan untuk memahami dampak game online terhadap perilaku sosial, komunikasi, dan perkembangan psikologis remaja. Salah satu penelitian yang relevan adalah studi oleh (ANDREAN, 2022), yang menyoroti bagaimana game online memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal di kalangan remaja. Penelitian ini menemukan bahwa game berbasis kolaborasi, seperti *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi karena menuntut pemain untuk terus berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Namun, penelitian ini juga mencatat adanya risiko isolasi sosial jika pengguna terlalu fokus pada dunia virtual dan mengabaikan interaksi di dunia nyata.

Penelitian lain oleh (Aqilah & Rahman, 2023) mengkaji kaitan antara durasi bermain game online dengan tingkat kecemasan sosial pada remaja. Studi tersebut menunjukkan bahwa bermain dalam durasi moderat dapat membantu remaja yang pemalu untuk lebih percaya diri dalam berkomunikasi, terutama di lingkungan virtual yang memberikan anonimitas. Namun, ketika durasi bermain melebihi ambang batas tertentu, efek negatif mulai muncul, seperti meningkatnya ketergantungan pada dunia virtual dan penurunan keterampilan komunikasi langsung. Temuan ini relevan untuk memahami fenomena di Desa Pebenaan, di mana game online menjadi media populer untuk sosialisasi.

Di sisi lain, sebuah studi oleh (Nur & Stifandri, 2024) memberikan perspektif yang lebih seimbang dengan menunjukkan bahwa dampak game online sangat bergantung pada konteks sosial dan tujuan penggunaannya. Remaja yang bermain untuk tujuan sosial, seperti membangun hubungan atau bekerja sama dalam tim, cenderung memiliki pengalaman positif, seperti penguatan hubungan interpersonal (Maulana et al., 2024). Namun, mereka yang bermain untuk menghindari masalah di dunia nyata atau sekadar mengisi waktu luang berisiko mengalami kecanduan yang merugikan (Maab et al., 2023). Hal ini menggarisbawahi pentingnya memahami motif individu dalam bermain game online.

Temuan ini sangat relevan untuk memahami dinamika yang terjadi di Desa Pebenaan. Kesenjangan dalam literatur ini, terutama terkait dengan konteks pedesaan, menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji bagaimana fenomena ini terjadi di daerah seperti Desa Pebenaan, di mana budaya dan akses terhadap teknologi berbeda dari wilayah perkotaan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Reverawaty et al., 2019) untuk memahami fenomena komunikasi virtual remaja melalui platform game online di Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan realitas sosial secara mendalam dan menjelaskan makna yang terkandung dalam interaksi virtual remaja (Solida & Ardiyansyah, 2024). Penelitian ini bersifat deskriptif, dengan tujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena komunikasi virtual melalui game online. Fokus penelitian adalah pada motif, proses, dan dampak komunikasi virtual terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pebenaan.

Penelitian dilakukan di Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir, yang dipilih secara purposif berdasarkan fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja. Subjek penelitian adalah remaja berusia 13–19 tahun yang aktif bermain game online dan menggunakan platform tersebut untuk berkomunikasi.

Sampel dipilih menggunakan *purposive sampling* (Solida et al., 2021), dengan kriteria Remaja yang aktif bermain game online minimal 6 bulan terakhir, Remaja yang terlibat dalam interaksi sosial virtual melalui game online, seperti komunikasi dengan teman sebaya atau komunitas dalam game, Berdomisili di Desa Pebenaan. Jumlah informan utama ditentukan hingga mencapai *saturation point*, yaitu ketika informasi yang diperoleh dari informan tidak lagi memberikan data baru yang signifikan (Ardiyansyah & Nurkhayati, 2023). Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Penelitian ini mungkin memiliki keterbatasan dalam hal generalisasi temuan, mengingat fokusnya pada konteks spesifik Desa Pebenaan. Oleh karena itu, hasil penelitian lebih diarahkan untuk memahami fenomena lokal dan memberikan rekomendasi yang relevan di tingkat komunitas. Metode ini diharapkan dapat memberikan gambaran mendalam tentang komunikasi virtual remaja melalui game online, serta dampaknya terhadap pola interaksi sosial di Desa Pebenaan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini memuat proses pengumpulan data, rentang waktu dan lokasi penelitian, dan hasil analisis data (yang dapat didukung dengan ilustrasi dalam bentuk tabel atau gambar, bukan data mentah, serta bukan dalam bentuk *printscreen* hasil analisis), ulasan tentang keterkaitan antara hasil dan konsep dasar, dan atau hasil pengujian hipotesis (jika ada), serta kesesuaian atau pertentangan dengan hasil penelitian sebelumnya, beserta interpretasinya masing-masing. Bagian ini juga dapat memuat implikasi hasil penelitian, baik secara teoritis maupun terapan. Setiap gambar dan tabel yang digunakan harus diacu dan diberikan penjelasan di dalam teks, serta diberikan penomoran dan sumber acuan. Berikut ini diberikan contoh tata cara penulisan subjudul, sub-subjudul, sub-sub-subjdul, dan seterusnya.

Penelitian ini mengungkap berbagai temuan penting terkait komunikasi virtual remaja melalui game online di Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir. Hasil penelitian mencakup tiga aspek utama, yaitu motif remaja menggunakan game online sebagai media komunikasi, proses komunikasi yang terjadi dalam game online, serta dampaknya terhadap perilaku sosial mereka. Temuan ini dianalisis berdasarkan teori-teori yang relevan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang fenomena tersebut.

1. Motif Remaja Menggunakan Game Online sebagai Media Komunikasi

Motif utama remaja menggunakan game online dapat dibagi ke dalam beberapa kategori, yaitu hiburan, penerimaan sosial, dan perluasan jaringan pertemanan. Berdasarkan wawancara mendalam, sebagian besar informan menyebutkan bahwa mereka awalnya bermain game

online untuk mengisi waktu luang atau menghindari rasa bosan. Misalnya, RA (16 tahun), dalam wawancara pada 15 November 2024, mengungkapkan, *"Awalnya saya cuma iseng main karena bosan di rumah. Lama-lama seru karena bisa ngobrol sama banyak orang, bahkan yang dari luar desa."* Fenomena ini menunjukkan bahwa game online menjadi alternatif utama bagi remaja yang merasa kurang memiliki aktivitas menarik di dunia nyata, terutama di lingkungan pedesaan dengan pilihan hiburan yang terbatas.

Motif ini diperkuat oleh pengakuan informan lainnya, FS (15 tahun), pada wawancara tanggal 17 November 2024, yang mengatakan, *"Saya sering main kalau lagi nggak ada kerjaan di rumah, jadi nggak terlalu bosan. Tapi sekarang malah sering jadi alasan buat ngobrol sama teman baru di game."* Hal ini mengindikasikan bahwa game online tidak hanya berfungsi sebagai pengisi waktu luang, tetapi juga sebagai sarana pelarian dari rutinitas monoton di lingkungan mereka. Di pedesaan seperti Desa Pebenaan, keterbatasan infrastruktur hiburan dan minimnya ruang rekreasi fisik membuat game online menjadi pilihan utama bagi remaja untuk mengatasi kebosanan sekaligus mendapatkan pengalaman sosial yang lebih dinamis.

Selain itu, kebutuhan akan penerimaan sosial menjadi motif yang signifikan. Game online menciptakan ruang virtual yang lebih fleksibel dan bebas dari tekanan norma sosial dunia nyata, sehingga memberi rasa aman bagi remaja untuk mengekspresikan diri. Seperti yang dijelaskan oleh AM (17 tahun) pada 16 November 2024, *"Di dalam game, saya nggak terlalu mikirin apa yang orang lain pikir tentang saya. Rasanya lebih bebas, beda sama di sekolah atau di rumah."* Hal ini sesuai dengan *Teori Uses and Gratifications*, yang menyebutkan bahwa individu menggunakan media untuk mencari validasi dan rasa keterhubungan yang tidak selalu mereka dapatkan di lingkungan fisik mereka.

Lebih jauh, game online juga menjadi sarana bagi remaja untuk memperluas jaringan pertemanan. Dalam dunia virtual yang tanpa batas, mereka dapat bertemu dan berinteraksi dengan individu dari berbagai tempat. DH (18 tahun), dalam wawancara pada 13 November 2024, menuturkan, *"Saya punya teman dari luar provinsi yang sering main bareng. Kita jadi dekat walaupun cuma ketemu di game."* Hubungan ini sering kali melampaui sekadar interaksi dalam permainan dan berlanjut ke platform lain seperti media sosial atau obrolan pribadi, menciptakan koneksi yang lebih dalam dan beragam.

Fenomena ini tidak hanya mencerminkan transformasi cara remaja bersosialisasi, tetapi juga menunjukkan bagaimana game online menjadi medium yang menjembatani keterbatasan ruang dan waktu, menawarkan pengalaman sosial yang mungkin sulit mereka dapatkan di dunia nyata. Namun, penting untuk mencermati bagaimana pergeseran ini memengaruhi

interaksi sosial remaja di lingkup lokal, seperti hubungan dengan keluarga dan teman di lingkungan sekitar, yang sering kali terpinggirkan akibat dominasi dunia virtual.

2. Proses Komunikasi dalam Game Online

Proses komunikasi dalam game online berlangsung dalam berbagai bentuk, termasuk chat teks, voice chat, dan penggunaan simbol atau emote. Hasil observasi pada 12–14 November 2024 menunjukkan bahwa remaja lebih sering menggunakan voice chat untuk berkomunikasi, terutama saat bermain dalam tim. DH (18 tahun), pada wawancara tanggal 13 November 2024, menjelaskan, "*Pakai voice chat itu lebih gampang, soalnya kita bisa langsung kasih tahu strategi ke tim. Kalau ngetik di chat suka telat dan ribet.*" Voice chat memungkinkan komunikasi yang lebih cepat dan efisien dibandingkan dengan chat teks, terutama dalam situasi kompetitif yang membutuhkan koordinasi instan.

Namun, penggunaan chat teks masih sering digunakan, terutama untuk percakapan santai atau saat bermain secara individu. Emote dan simbol juga menjadi elemen penting dalam komunikasi, terutama untuk menyampaikan emosi atau memberikan instruksi secara visual. Misalnya, seorang informan menyebutkan bahwa mereka sering menggunakan emote untuk menggoda atau menunjukkan penghargaan kepada rekan satu tim. Hal ini mendukung Teori Interaksi Simbolik (Mead, 1934), yang menekankan pentingnya simbol dan makna dalam membangun hubungan sosial.

Proses komunikasi ini juga mencerminkan dinamika emosional yang tinggi. Dalam beberapa kasus, permainan yang kompetitif memicu penggunaan bahasa kasar. AM (17 tahun), pada wawancara tanggal 16 November 2024, mengatakan, "*Kadang kalau kalah atau mainnya nggak sesuai harapan, saya suka ngomong kasar. Tapi itu cuma di game aja.*" Fenomena ini menunjukkan bahwa dunia virtual tidak hanya menjadi ruang untuk interaksi sosial, tetapi juga tempat di mana emosi diekspresikan secara bebas, baik secara positif maupun negatif.

Ekspresi emosi yang intens dalam game online, seperti yang ditunjukkan oleh AM, mencerminkan bagaimana dunia virtual memberikan ruang tanpa batas untuk melampiaskan perasaan, yang mungkin sulit dilakukan di dunia nyata karena kendala norma sosial atau tekanan lingkungan. Namun, kebebasan ini juga membawa risiko. Penggunaan bahasa kasar yang sering kali muncul saat bermain game berpotensi menjadi kebiasaan yang terbawa ke komunikasi di luar dunia maya. FS (15 tahun), pada wawancara tanggal 17 November 2024, mengungkapkan, "*Kadang habis main game, saya nggak sadar kalau ngomong sama teman di sekolah juga ikut kasar. Padahal nggak sengaja.*" Hal ini mengindikasikan bahwa pola komunikasi dalam game dapat memengaruhi perilaku sosial remaja secara keseluruhan.

Selain itu, dinamika emosional yang tinggi ini juga dipengaruhi oleh sifat kompetitif game online yang menuntut kerja sama tim dan tekanan untuk menang. Dalam wawancara tanggal 15 November 2024, RA (16 tahun) menyebutkan, *"Kalau tim utamanya nggak serius, saya suka kesel sendiri. Kadang jadi berantem sama teman di game."* Konflik semacam ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam game tidak hanya mencerminkan dinamika sosial, tetapi juga bisa menjadi pemicu stres dan ketegangan antar pemain, terutama saat ekspektasi tidak terpenuhi.

Di sisi lain, ekspresi emosi yang spontan dalam game online juga memiliki aspek positif. Beberapa informan menyebutkan bahwa mereka merasa lebih lega setelah meluapkan emosi selama bermain. AM (17 tahun) menambahkan, *"Game itu tempat buat pelampiasan. Habis main, biasanya saya lebih tenang."* Hal ini mendukung argumen bahwa game online, meskipun penuh dengan dinamika emosional, juga dapat menjadi medium untuk mengelola stres dan menyalurkan energi secara produktif.

Namun, penting untuk mempertimbangkan bagaimana intensitas emosi ini dapat dikelola agar tidak memengaruhi hubungan sosial remaja di dunia nyata. Intervensi seperti edukasi tentang etika komunikasi dalam game atau pengendalian emosi saat bermain dapat menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa kebebasan berekspresi di dunia maya tidak berdampak negatif pada perilaku sosial di dunia nyata.

3. Dampak Komunikasi Virtual terhadap Perilaku Sosial

Komunikasi virtual melalui game online memiliki dampak yang kompleks terhadap perilaku sosial remaja di Desa Pebenaan. Dampaknya dapat dikelompokkan ke dalam dua aspek utama, yaitu dampak positif dan dampak negatif.

Dampak Positif

- **Peningkatan Keterampilan Kolaborasi:**

Banyak remaja melaporkan bahwa bermain dalam tim membantu mereka belajar bekerja sama dan memahami pentingnya komunikasi yang efektif. AM (17 tahun), pada wawancara tanggal 16 November 2024, mengatakan, *"Main game itu ngajarin saya gimana caranya kerja sama. Kalau nggak ada komunikasi, timnya pasti kalah."* Hal ini mendukung pandangan bahwa game online dapat menjadi alat edukatif yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial.

- **Perluasan Jaringan Sosial:**

Game online memungkinkan remaja untuk membangun hubungan dengan individu dari berbagai latar belakang. Ini memberikan mereka kesempatan untuk memperluas wawasan dan belajar dari perspektif yang berbeda. RA (16 tahun), pada wawancara

tanggal 15 November 2024, menyebutkan, "*Lewat game, saya jadi punya teman dari luar daerah. Kadang kita ngobrol di luar game juga.*"

Dampak Negatif

- **Menurunnya Interaksi di Dunia Nyata:**

Banyak informan mengakui bahwa mereka menghabiskan lebih banyak waktu di dunia virtual dibandingkan dengan dunia nyata, yang berdampak pada hubungan dengan keluarga dan teman-teman di lingkungan sekitar. FS (15 tahun), pada wawancara tanggal 17 November 2024, mengatakan, "*Kadang saya lupa waktu kalau lagi seru main game. Jadi jarang keluar rumah atau ngobrol sama orang tua.*" Hal ini menunjukkan adanya risiko isolasi sosial jika penggunaan game online tidak diatur dengan baik.

- **Penggunaan Bahasa Kasar:**

Intensitas permainan yang tinggi sering kali memicu penggunaan bahasa kasar atau ejekan, yang dikhawatirkan dapat memengaruhi pola komunikasi remaja di dunia nyata. AM (17 tahun), pada wawancara tanggal 16 November 2024, mengatakan, "*Saya tahu nggak baik ngomong kasar, tapi kalau di game, rasanya itu udah biasa.*" Fenomena ini relevan dengan Teori Dampak Media (Bandura, 1977), yang menyatakan bahwa media dapat memengaruhi perilaku individu, termasuk dalam hal penggunaan bahasa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa game online telah menjadi media komunikasi virtual yang signifikan bagi remaja di Desa Pebenaan, Kabupaten Indragiri Hilir. Motif utama remaja menggunakan game online meliputi hiburan, pelarian dari kebosanan, kebutuhan akan penerimaan sosial, dan upaya memperluas jaringan pertemanan. Game online menawarkan ruang aman bagi remaja untuk berkomunikasi tanpa tekanan sosial dunia nyata, sekaligus memberikan kebebasan berekspresi yang tidak selalu tersedia dalam lingkungan fisik mereka. Proses komunikasi dalam game online berlangsung melalui berbagai bentuk, seperti chat teks, voice chat, dan emote, yang memungkinkan interaksi fleksibel dan spontan. Namun, komunikasi ini juga memunculkan dinamika emosional yang intens, termasuk penggunaan bahasa kasar dan konflik dalam tim. Dampak dari komunikasi virtual ini terbagi menjadi positif, seperti peningkatan keterampilan kolaborasi dan perluasan jaringan sosial, serta negatif, seperti menurunnya intensitas interaksi langsung dan pengaruh negatif pada pola komunikasi di dunia nyata. Secara keseluruhan, game online memberikan peluang dan tantangan bagi pola komunikasi remaja. Pengelolaan yang bijak diperlukan untuk

memaksimalkan manfaatnya, seperti mendukung pengembangan keterampilan sosial, sambil meminimalkan dampak negatif terhadap hubungan interpersonal di dunia nyata.

DAFTAR REFERENSI

- Ananda, B. F., Achmad, Z. A., Alamiyah, S. S., Wibowo, A. A., & Fauzan, L. A. (2022). Variasi Komunikasi Virtual pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 18–34.
- ANDREAN, K. P. (2022). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PESERTA DIDIK SMA KELAS X TERHADAP KECERDASAN SOSIAL DI SMA NEGERI 01 ABUNG BARAT TAHUN AJARAN 2019/2020*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Anggraini, R. D., Ardiyansyah, A., Aminah, S., & Nurkhayati, A. (2024). Second Account Instagram sebagai Media Self Disclosure di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 24(2), 1104–1112.
- Aqilah, A. G., & Rahman, H. (2023). Hubungan Gaya Hidup Sedentari Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Tingkat Kecemasan Remaja SMPN 20 Makassar. *Window of Public Health Journal*, 383–390.
- Ardiyansyah, A. (2020). REVIEW OF CONTEXT AND COMMUNICATION CONTENT IN SECONDARY TRADITIONAL COMMUNITIES SECONDARY VILLAGE. *SENGKUNI Journal (Social Science and Humanities Studies)*, 1(1), 37–45. <https://doi.org/10.37638/SENGKUNI.1.1.37-45>
- Ardiyansyah, A., Fahrizal, F., & Nurkhayati, A. (2023). Peningkatan Kompetensi Pemasaran Produk Melalui Pelatihan Digital Marketing Bagi Pelaku UMKM. *TAAWUN*, 3(02), 182–190. <https://doi.org/10.37850/TAAWUN.V3I02.499>
- Ardiyansyah, A., & Nurkhayati, A. (2023). Peranan Komunikasi Partisipatif Opinion Leader dalam Mendukung Percepatan Vaksinasi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 23(1), 831–838.
- Arifah, F. H., & Candrasari, Y. (2022). Pola Komunikasi Virtual Dalam Komunitas Games Online:(Studi Netnografi Pada Komunitas Facebook Genshin Impact Indonesia Official). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 2(2), 55–66.
- Badri, M. (2022). Pribumi digital moderat: Profil kecakapan komunikasi digital generasi z. *Jurnal Riset Komunikasi*, 5(2), 291–303.
- Ilhamsyah. (2023). Efek Kecanduan Game Online bagi Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 138–155. <https://doi.org/10.30631/MAUIZOH.V8I2.78>
- Intan Rahayu, D., Ardiyansyah, A., Al-hafizh, M., & Novealdi, H. (2023). Postingan Instagram Sebagai Media Self Disclosure Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Jambi. *Jurnal Perspektif*, 6(3), 289–299. <https://doi.org/10.24036/PERSPEKTIF.V6I3.784>
- Maab, H., Sururudin, & Ardiyansyah. (2023). UPAYA MASYARAKAT DESA

MENANGKAL TERPAAN INFORMASI HOAX DI MEDIA FACEBOOK. *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 91–106. <https://doi.org/10.30631/MAUIZOH.V8I2.75>

- Maulana, A. N., Ardiyansyah, A., & Zam, N. (2024). Eksplorasi Pemasaran Digital melalui Facebook oleh UMKM Perdesaan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 16440–16450.
- Mukarom, Z. (2020). *Teori-teori komunikasi*. Jurusan Manajemen Dakwah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Gunung
- Nugroho, C., Sos, S., & Kom, M. I. (2020). *Cyber Society: Teknologi, Media Baru, dan Disrupsi Informasi*. Prenada Media.
- Nur, A., & Solahuddin, A. D. (2024). Pengaruh Game Mobile Terhadap Produktivitas Dan Kesehatan Mental Pengguna Pada Anak Di Bawah Umur. *Medic Nutricia: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 9(1), 61–70.
- Nur, A., & Stifandri, H. (2024). DAMPAK DAN PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI PELAJAR. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(12), 11–20.
- Priowidodo, G. (2022). *Monograf Netnografi Komunikasi: Aplikasi pada Tiga Riset Lapangan*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Reverawaty, W. I., Yusuf, M., & Ardiyansyah, A. (2019). Pendampingan Pelestarian Budaya sebagai Objek Wisata melalui Festival Kampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 5(3), 331–341. <https://doi.org/10.22146/jpkm.46884>
- Solida, A., & Ardiyansyah. (2024). Information Quality and Decisions of Online Drivers to Participate in BPJS Health Insurance. *International Journal of Medicine and Health*, 3(1), 88–94. <https://doi.org/10.55606/IJMH.V3I1.3130>
- Solida, A., Kesehatan Masyarakat, P., & Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, F. (2021). Efektivitas Penerapan Kebijakan Walikota Jambi Tentang Pedoman Penanganan Covid-19 Dalam Relaksasi Ekonomi dan Sosial Kemasyarakatan. *JIK JURNAL ILMU KESEHATAN*, 5(2), 346–353. <https://doi.org/10.33757/JIK.V5I2.434>
- Zanki, H. A. (2020). Teori Psikologi Dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik). *Scolae: Journal of Pedagogy*, 3(2).