

# ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI GAMER DENGAN LINGKUNGAN SEKITAR (STUDI KASUS PADA MAHASISWA FISIP GAMER PUBG MOBILE)

Rizky Djunaidi Halid<sup>1</sup>, Selvianus Salakay<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pattimura (Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP), rizkydjhalid@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas Pattimura (Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP), selvianussalakay777@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan penelitian Mix Method yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online PUBG Mobile terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pattimura Ambon. Pengambilan data mix method dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Pengambilan data kuantitatif melalui kuesioner atau angket dan pengambilan data kualitatif melalui interview atau wawancara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Interaksi Simbolik, Teori Computer Mediated Communication dan Teori Motivasi Kebutuhan McClelland.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh variabel X (Game Online PUBG Mobile) terhadap variabel Y (Perilaku Komunikasi), hal ini dilihat pada hasil data kuantitatif, yaitu nilai Sig. = 0,075 > 0,05 dan thitung 1,810 < ttabel 2,001 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dilihat juga pada presentase nilai R Square hanya sebesar 5,3%. Data kuantitatif juga didukung oleh data kualitatif yang mempertegas bahwa tidak ada pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi

**Kata Kunci:** Perilaku, Komunikasi, Game, PUBG

**Abstract:** This is a 'Mix Method' research that aims to determine the effect of the online game, PUBG Mobile, on the communicative behaviour of students at the Faculty of Social and Political Sciences, Pattimura University. This research was conducted at the Faculty of Social and Political Sciences, Pattimura University, Ambon. The data collection of the mixing method was performed quantitatively and qualitatively. Quantitative data were collected through questionnaires and qualitative data was collected through interviews. The theories used for this research are Symbolic Interaction Theory, Computer-Mediated Communication Theory and McClelland's Theory of Motivational Needs.

The results showed that there was no effect of the X variable (PUBG Mobile Online Game) on the Y variable (Behaviour of communication), this can be seen in the results of quantitative data, namely the value of Sig. = 0,075 > 0,05 and count 1,810 < table 2,001 so that H<sub>0</sub> rejected and H<sub>a</sub> accepted. The percentage of the R square value is only 5.3%. Quantitative data is also supported by qualitative data which confirms that there is no influence of online games on behaviour of communication.

**Keywords:** Behaviour, Communication, PUBG Game.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi berbasis online yang begitu pesat ini juga membuat game yang awalnya dimainkan secara offline di handphone, PC maupun laptop telah berkembang menjadi game online. Game online sendiri adalah game yang

menggunakan jaringan internet, adanya interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, menyelesaikan berbagai macam misi, dan meraih nilai tertinggi dalam game, bisa dijelaskan bahwa game online adalah game yang bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet (Ramadani, 2018).

Tujuan seseorang bermain game online adalah untuk menghilangkan rasa jenuh dari kegiatan sehari-hari, namun tidak jarang juga ada orang yang menghabiskan waktunya berjam-jam atau seharian penuh untuk bermain game online. Game online yang paling populer dan terlaris di dunia menurut data Sensor Tower untuk Januari 2021:



Gambar 1.1 Top Mobile Games by Worldwide Revenue for January 2021

Data dari Sensor Tower tersebut memberikan deretan game online yang memiliki jumlah pendapatan terbesar. Sehingga perhitungan game online terlaris atau populer bukan hanya dari segi jumlah orang yang mengunduh, namun juga dari segi pendapatan.

PlayerUnknown's Battlegrounds atau biasa di singkat PUBG adalah sebuah game multiplayer kompetitif yang menjadikan "Battle-Royale" sebagai genre utama. Battle-Royal sendiri merupakan sebuah film klasik jepang populer pada tahun 2000 silam, yang diadaptasikan dari sebuah novel keluaran tahun 1999. Game PUBG awalnya adalah game online yang dimainkan PC dan mendapatkan versi mobilyenya sejak dirilis secara global pada 19 Maret 2018.

PUBG memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, yang semuanya datang tanpa perbekalan apapun. Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, body armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Ini perlu bertahan hingga akhir, dan menjadi satu-satunya player yang selamat ditengah pertempuran. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Selain bermain solo, juga bisa bermain dalam format Duo (2 orang)

dan juga squad (4 orang), baik secara acak atau dengan mengundang teman dari Friend List.

Dalam game PUBG Mobile pemain tidak hanya berfokus untuk memainkan game, karena dalam game PUBG Mobile juga terdapat beberapa fitur yang berfungsi sebagai media komunikasi, misalnya Voice Chat yang berguna untuk memberi tahu posisi musuh atau menjadi sarana untuk ngobrol dengan tim saat sedang bermain. Fitur Voice Chat juga bisa dikatakan sebagai komunikasi antarpribadi yang dilakukan oleh para pemain. Banyak para pemain PUBG Mobile yang awalnya tidak kenal menjadi kenal bahkan hingga ada yang hingga menikah, walaupun cuman dipertemukan dalam game dan hanya berkomunikasi dengan suara. Bahkan para player PUBG Mobile di dunia nyata juga menjalin hubungan pertemanan yang sangat erat terutama saat mereka berada dalam satu tim E-Sport ataupun dalam kumpulan kecil dalam pertemanan mereka baik di sekolah maupun di kampus.

Penggunaan internet dalam media baru seperti game online juga menimbulkan permasalahan social isolation and neurosis, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan smartphone, internet, dan game online. Permasalahan social isolation and neurosis muncul pada remaja karena perilaku penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan game online yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap yang kasar dan agresif (Kristiyono, 2015).

Dampak negatif di atas juga terjadi pada kehidupan mahasiswa FISIP yang merupakan gamer PUBG Mobile. Peneliti menemukan beberapa mahasiswa yang sering bermain game PUBG Mobile tidak sesuai tempat maupun waktu, banyak mahasiswa yang memainkan game saat sedang menjalani perkuliahan ataupun pada saat sedang duduk bersama teman-teman dikantin maupun di taman. Tidak jarang mereka mengucapkan kata-kata kasar kepada teman-teman baik yang merupakan sesama gamer PUBG Mobile maupun bukan gamer.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang bagaimana perilaku gamer berkomunikasi dengan lingkungannya yang lebih jelasnya penelitian ini berjudul Analisis Perilaku Komunikasi Gamer dengan Lingkungan Sosial Sekitar (Studi Kasus pada Mahasiswa FISIP Gamer PUBG Mobile) dengan rumusan masalah yaitu apakah game online PUBG Mobile berpengaruh terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online PUBG Mobile terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI.

## 2. Literatur Review

1. Eliana Pratiwi, Skripsi (2017), "Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang)".

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu motivasi bermain pecandu game online Dota 2 didasarkan pada kebutuhan untuk mencapai penghargaan

dengan menaikkan Ranging Level dan mendapatkan keuntungan finansial, menjalin dan meningkatkan hubungan dengan pemain game online lain, serta untuk menjadi pemain yang hebat dan professional. Interaksi pecandu game online Dota 2 didalam dunia virtual nya cukup aktif dikarenakan bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat terhadap game online yang sama. Dibandingkan interaksi yang dilakukan diluar dunia virtual sangat jarang dilakukan bahkan istilah dalam game online Dota 2 pun terus terbawa dalam interaksi diluar dunia virtual.

Dari penelitian Eliana Pratiwi dan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan, persamaan dari penelitian ini adalah game online menjadi fenomena yang diteliti dan sama-sama menggunakan Teori Motivasi Kebutuhan McClelland. Sedangkan perbedaannya adalah Eliana Pratiwi menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian mix method dan Eliana Pratiwi menggunakan Dota 2 sebagai game online yang akan dilihat pengaruhnya sedangkan peneliti menggunakan game online PUBG Mobile.

2. Ike Mulya Sari, Skripsi (2019), "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Prilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu".

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa pengaruh game online berpengaruh signifikan terhadap perubahan prilaku siswa di kelas V SD Negeri 99 kota Bengkulu dilihat pada  $\alpha = 5\%$  atau confidence interval sebesar 95% dengan persamaan regresi linier sederhana  $\hat{Y} = 73,09 + (-0,60) X$  yang artinya setiap kenaikan satu variabel X maka nilai variabel Y akan naik sebesar -0,76 tindakan, dimana pengaruh game online mempengaruhi prilaku siswa sebesar 0,36% dilihat dari perhitungan koefisien determinasi, sedangkan 99,64% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Dari penelitian Ike Mulya Sari dengan peneliti terdapat persamaan dan perbedaan, persamaannya adalah game online menjadi fenomena yang diteliti. Sedangkan perbedaannya adalah Ike Mulya Sari menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian mix method dan Ike Mulya Sari menggunakan Siswa SD sebagai sampel penelitian sedangkan peneliti menggunakan Mahasiswa sebagai sampel penelitian.

3. Kautsar, Skripsi (2019), "Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar".

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu rata-rata kecanduan bermain game online peserta didik dapat dikatakan tinggi, dengan rata-rata perolehan skor akhir yaitu 93.3 dan skor prestasi belajar rata-rata 83.3, dan besarnya pengaruh negatif game online tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar dapat dikatakan sebesar 30% di pengaruhi oleh

kecanduan game online dan untuk sisa 70% dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

Dari penelitian Kautsar dan peneliti terdapat perbedaan dan persamaan, persamaannya adalah game online menjadi fenomena yang diteliti sedangkan perbedaannya adalah Kautsar menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian mix method dan inti dari penelitian Kautsar adalah pengaruh game online terhadap prestasi akademik sedangkan inti dari penelitian peneliti adalah melihat pengaruh game online terhadap perilaku komunikasi pemainnya.

### 3. Metodologi Penelitian

Lokasi atau tempat yang menjadi fokus penelitian ini berada di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pattimura Ambon. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah mixed method dengan penentuan sampel menggunakan purposive sampling sehingga diperoleh jumlah responden 60 mahasiswa untuk data kuantitatif dengan ketentuan 30 orang laki-laki dan 30 orang perempuan, merupakan mahasiswa di FISIP Universitas Pattimura dan merupakan seorang gamer PUBG Mobile. Sedangkan jumlah informan untuk data kualitatif adalah 4 mahasiswa yang merupakan perwakilan dari 60 mahasiswa dengan ketentuan yaitu 2 orang pemain lama dan 2 orang lainnya merupakan pemain baru game PUBG Mobile.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk 60 responden dan wawancara untuk 4 informan. Untuk angket, peneliti menggunakan skala likert untuk mendapatkan data dari responden dan pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis kuantitatif-kualitatif bertahap. Dalam menganalisis data kuantitatif, peneliti menggunakan teknik analisis dengan SPSS dan data hasil penelitiannya adalah hasil uji hipotesis.

Sedangkan dalam menganalisis data kualitatif, peneliti menggunakan taxonomi analysis yang hasil datanya berupa deskripsi atau kesimpulan dari keseluruhan jawaban.

### 4. Hasil dan Pembahasan

Hasil untuk data kuantitatif menggunakan SPSS versi 25 untuk menguji data yang diperoleh, hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 25 pada variabel X (Game Online PUBG Mobile) diperoleh nilai  $\text{Sig.} = 0,075 > 0,05$  dan  $t_{hitung} = 1,810 < t_{tabel} = 2,001$  jadi  $H_0$  ditolak. Hasil ini diperoleh dari tabel dan pengujiannya, sebagai berikut:

Table 4.1 Tabel Uji Hipotesis (sumber: data SPSS versi 25)

#### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	28.465	5.414		5.258	.000		
	Game Online PUBG Mobile	.492	.272	.231	1.810	.075	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Perilaku Komunikasi

Hipotesis:

1. H0: Game online PUBG Mobile berpengaruh terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP.
2. Ha: Game online PUBG Mobile tidak berpengaruh terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP.

Besar atau Nilai  $t_{\text{tabel}}$  dengan tingkat kepercayaan = 95% atau  $(\alpha) = 0,05$  dengan rumus derajat kebebasan  $(df) = n-k-1$  maka diperoleh  $60-1-1=58$ , sehingga diperoleh nilai  $t_{\text{tabel}}=2,001$ . Sehingga berdasarkan tabel diatas dapat diuji hipotesisnya dengan dua cara:

1. Uji hipotesis membandingkan nilai Sig. dengan 0,05
2. Berlandaskan pada dasar pengambilan keputusan dalam analisis regresi dengan melihat nilai signifikansi (Sig.) diperoleh hasil output SPSS  $0,075 > 0,05$ .
3. Uji hipotesis membandingkan nilai  $t_{\text{hitung}}$  dengan  $t_{\text{tabel}}$
4. Berlandaskan dengan ketentuan uji t, dengan pengambilan keputusan dari hasil output SPSS diperoleh  $t_{\text{hitung}} 1,810 < t_{\text{tabel}} 2,001$ .

Terdapat juga uji R2 untuk mengetahui berapa persen pengaruh variabel game online PUBG Mobile terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI, dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.2 Tabel Uji Determinasi (sumber: data SPSS versi 25)

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	Change Statistics			Sig. F Change
						F Change	df1	df2	
1	.231 <sup>a</sup>	.053	.037	4.210	.053	3.278	1	58	.075

a. Predictors: (Constant), Game Online PUBG Mobile

b. Dependent Variable: Perilaku Komunikasi

Pada tabel di atas diperoleh nilai R Square = 0,053 = 5,3% ini berarti bahwa variabel game online PUBG Mobile hanya mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI hanya sebesar 5,3%.

Untuk hasil data kualitatif pada indikator motivasi bermain PUBG Mobile, berdasarkan wawancara dengan keempat narasumber, diperoleh hasil bahwa hal yang membuat mereka tertarik bermain PUBG Mobile adalah grafik yang

ditampilkan juga karena kesukaan mereka terhadap game battleroyal. Hal ini bisa dilihat dari dua narasumber jawaban yang mewakili jawaban narasumber yang lain  
"Saya tertarik karena grafik, pemainnya dan juga lebih untuk bersenang-senang ajah". Narasumber-1  
"Hal yang membuat saya tertarik tuh karena saya suka game battleroyal atau game perang".  
Narasumber-3

Selain ketertarikan ada juga kecanduan terhadap game PUBG Mobile, dengan tanggapan dua narasumber mengenai kecanduan mereka bermain PUBG Mobile:  
"Ada sih, karena updatenya bahkan skin senjata dan set pakaian... bahkan banyak teman yang bermain". Narasumber-3

"Ada, kalau saya kecanduan karena keseruan main... kalau ada skin baik set pakaian atau bahkan skin senjata yang mempunyai efek sehingga membuat saya menikmati permainan". Narasumber-4

Selanjutnya untuk indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat bermain game, pendapat narasumber mengenai game PUBG Mobile apakah bisa menjadi pengganti media sosial sebagai media komunikasi memiliki jawaban yang mirip, yaitu:

"Bisa, karena didalam game PUBG Mobile kita bisa berinteraksi dengan orang lain serta bisa kenalan sama orang lain juga". Narasumber-2

"Bisa, karena ada fitur buat berkomunikasi". Narasumber-4

Adapun tanggapan narasumber mengenai pertanyaan peneliti tentang bagaimana cara mereka mengatasi random yang toxic, ketiga narasumber menjawab mute mic dari random yang toxic tersebut. Sedangkan narasumber-4 berpendapat bahwa cara dia mengatasi random yang toxic adalah:

"Saya sering ngebom mereka dan main sendiri".

Tanggapan lain dari narasumber saat ditanyakan mengenai bagaimana cara para narasumber mengakrabkan diri dengan random saat bermain PUBG Mobile, peneliti mendapatkan pendapat yang sama dari keempat narasumber yaitu berbicara dengan baik hingga saling berbagi lootingan dengan random.

Selanjutnya untuk indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat tidak bermain game, tanggapan narasumber saat ditanyakan apakah kata-kata kasar saat bermain game PUBG Mobile sering diucapkan dalam kehidupan sehari-hari, keempat narasumber menjawab ada kata-kata kasar dari game yang sering diucapkan namun tidak banyak digunakan.

Pendapat narasumber juga beragam saat ditanyakan mengenai bagaimana cara narasumber untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar khususnya dengan teman-teman yang bukan merupakan gamer PUBG mobile, jawaban mereka yakni:

"Harus disesuaikan topik pembicaraannya sih, kalau lagi tidak ngebahas PUBG yah kita ikuti ajah, namun kalau mereka nanya-nanya soal PUBG barulah kita bahas tentang PUBG". Narasumber-1

"Komunikasinya seperti biasa aja sih, tapi lebih sering cerita dan bahkan mendengar mereka cerita tentang game mereka sih karena kebanyakan teman bermain game lain selain PUBG". Narasumber-2

"Seperti biasanya ajah sih, walaupun kebanyakan mereka merupakan player FF tapi pembahasannya pasti tentang strategi yang digunakan sih". Narasumber-3

"Beda sih cara berkomunikasi, lebih berkomunikasi secara umum sih tepatnya". Narasumber-4

Peneliti juga mendapat jawaban beragam tentang topik pembahasan narasumber dengan teman-temannya apakah ada topik mengenai PUBG Mobile. Pendapat dari Alviano Tomaso adalah:

*"Ada sih, namun lebih sering dengan teman-teman yang bermain PUBG karena pembahasannya pasti seputar update terbaru atau turnamen-turunan PMCO, PMPL atau bahkan tentang Tim-tim e-sport seperti BTR atau Evos". Narasumber-1*

*"Kalau dengan teman-teman yang bermain PUBG ada sih pembahasannya tapi kalau yang tidak bermain PUBG tidak adasih pembahasannya". Narasumber-2*

*"Ada sih kalau sesama pemain PUBG, kalau ada teman yang bukan pemain PUBG yah bahasnya pasti tentang bola". Narasumber-3*

*"Tergantung temannya sih player PUBG atau bukan". Narasumber-4*

Narasumber juga memiliki pendapat yang mirip saat ditanyakan mengenai komunikasi narasumber di lingkungan kampus apakah sama dengan cara narasumber berkomunikasi di dunia virtual khususnya saat sedang memainkan game PUBG Mobile. M. Hasan berpendapat:

*"Jika berkomunikasi dengan teman yang bermain game online, maka bisa digunakan bahasa atau kata-kata di game. Tapi kalau teman bukan pemain game online kita bisa menggunakan bahasa yang lebih sopan". Narasumber-1*

*"Beda sih, kalau di kampus komunikasinya sopan sih kalau di dunia virtual yah disesuaikan sama teman kita saat bermain ajah". Narasumber-2*

*"Beda sih, kalau di dunia virtual maka penyampaiannya secara baik-baik sih, kalau di lingkungan kampus kan sudah kenal dekat dengan mereka jadi lebih bisa berekspresi sih". Narasumber-3*

*"Beda sih". Narasumber-4*

## 5. Pembahasan

Dari hasil kuantitatif dapat dilihat bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  di terima, hal ini dikarenakan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS pada variabel X (Game Online PUBG Mobile) diperoleh nilai  $Sig.= 0,075 > 0,05$  dan  $t_{hitung} 1,810 < t_{tabel} 2,001$ . Nilai atau presentase pengaruh variabel game online PUBG Mobile terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI terbilang sangatlah kecil, hal ini dapat dilihat pada nilai R Square hanya sebesar 5,3%. Data kuantitatif tersebut juga didukung dengan hasil wawancara dengan narasumber, hasil wawancara yang dapat mendukung data kuantitatif adalah:

1. Pada indikator motivasi bermain PUBG Mobile, berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa yang menjadi daya tarik dari game online PUBG Mobile sehingga mahasiswa menjadi kecanduan untuk bermain adalah grafik yang bagus dan skin senjata juga set pakaian yang menarik.
2. Pada indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat bermain game, terlihat bahwa mahasiswa yang merupakan pemain game PUBG Mobile kurang senang jika bertemu dengan random yang toxic, mereka juga memiliki cara yang sama saat berinteraksi dengan random yaitu berkomunikasi dengan baik serta saling berbagi lootingan.
3. Pada indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat tidak bermain game, berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa mahasiswa saat berkomunikasi dengan teman-teman yang bukan merupakan pemain PUBG Mobile maka mereka akan menyesuaikan topik pembahasannya dan para narasumber juga memiliki cara berkomunikasi yang berbeda saat bermain PUBG dan saat berada di lingkungan kampus.

## 6. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan cara menyebar kuesioner serta melakukan wawancara kepada responden dan narasumber yang telah dipilih dengan menggunakan teknik Purposive Sampling untuk pengumpulan data kuantitatif dan data kualitatif, dengan responden dan narasumber yang merupakan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pattimura Ambon, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh variabel X (Game Online PUBG Mobile) terhadap variabel Y (Perilaku Komunikasi), hal ini dilihat dari nilai Sig. = 0,075 > 0,05 dan thitung 1,810 < ttabel 2,001 sehingga H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Dapat dilihat juga pada presentase pengaruh variabel game online PUBG Mobile terhadap perilaku komunikasi mahasiswa FISIP UNPATTI atau nilai R Square hanya sebesar 5,3%. Kemudian didukung dengan data kualitatif, yaitu:

1. Pada indikator motivasi bermain PUBG Mobile, diperoleh kesimpulan bahwa yang membuat para mahasiswa tertarik dan menjadi kecanduan untuk bermain PUBG Mobile adalah grafik yang bagus dan skin senjata juga set pakaian yang menarik,
2. Pada indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat bermain game, diperoleh kesimpulan bahwa para mahasiswa yang merupakan pemain game PUBG Mobile kurang senang jika bertemu dengan random yang toxic, mereka juga memiliki cara yang sama saat berinteraksi dengan random yaitu berkomunikasi dengan baik serta saling berbagi lootingan,
3. Pada indikator perilaku komunikasi mahasiswa saat tidak bermain game, peneliti memperoleh kesimpulan bahwa para mahasiswa saat berkomunikasi dengan teman-teman yang bukan merupakan pemain PUBG Mobile maka mereka akan menyesuaikan topik pembahasannya dan para narasumber juga memiliki cara berkomunikasi yang berbeda saat bermain PUBG dan saat berada di lingkungan kampus.

Berdasarkan hasil data diatas dapat disimpulkan bahwa game online PUBG Mobile tidak mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa FISIP di lingkup fakultas baik secara online maupun offline.

## Daftar Pustaka

- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(1), 61-66.
- Febriandari, D. a. (2016). Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 4(1), 50-56.
- Fitri, E. a. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211--219.

- Kristiyono, J. (2015). Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23-30.
- Laksmi. (2017). Teori Interaksionisme Simbolik dalam Kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi. *Journal of Library and Information Science*, 1(2), 121-138.
- Lubis, E. E. (2016). *Pemanfaatan instagram sebagai social media marketing er-corner boutique dalam membangun brand awareness di kota pekanbaru*. Riau: Riau University.
- Nurbani. (2019). *Komunikasi Antarpribadi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ramadani, M. I. (2018). *Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mcclelland Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Palapa*, 8(1), 1-16.
- Wibisono, G. (2017). Media baru dan nasionalisme anak muda: Pengaruh penggunaan media sosial 'Good News from Indonesia' terhadap Perilaku Nasionalisme. *Jurnal Studi Pemuda*, 6(2), 590--604.