

ANALISIS KONSEP DIRI PADA REMAJA PECANDU *GAME ONLINE*: STUDI KASUS *FREE FIRE* DI KENDARI

Radja Agung¹, La Ode Jumaidin², La Iba³

Universitas Halu Oleo

Kampus Hijau Bumi Tridharma Andounohu, Jl. HEA Mokodompit, Kec. Kambu, Kota
Kendari, Indonesia

ABSTRAK

Kecanduan bermain game online merupakan fenomena yang prevalen di kalangan remaja di Kota Kendari, yang berkembang paralel dengan kemajuan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak kecanduan game online, khususnya game *Free Fire* yang dirilis pada tahun 2017 dan telah menarik lebih dari 250 juta pemain, dominan di antaranya adalah remaja. Fokus khusus diberikan pada komunitas gamer NORS•IND Kendari, sebagai kasus studi untuk menganalisis konsep diri remaja yang kecanduan game online. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan teori looking glass self dari Charles Horton Cooley sebagai kerangka teoretis, penelitian ini menemukan bahwa kecanduan game berkontribusi pada pengembangan konsep diri introvert pada remaja. Mayoritas informan (5 dari 6 remaja) mengidentifikasi diri mereka dengan karakteristik introvert, memilih untuk berkomunikasi dalam lingkungan yang memiliki hobi dan tujuan yang sama, yang mengindikasikan pengaruh signifikan kecanduan game terhadap aspek sosial dan psikologis remaja.

Kata-kata Kunci: Kecanduan *Game Online*, Konsep Diri, Remaja, *Free Fire*, *Teori Looking Glass Self*

ANALYSIS OF SELF-CONCEPT IN TEENAGER ONLINE GAME ADDICTS: CASE STUDY OF FREE FIRE IN KENDARI

ABSTRACT

The addiction to playing online games is a prevalent phenomenon among teenagers in Kendari City, evolving in parallel with technological advancements. This study aims to investigate the impact of online game addiction, specifically on the game Free Fire released in 2017, which has attracted over 250 million players, predominantly teenagers. A particular focus is given to the NORS•IND Kendari gamer community as a case study to analyze the self-concept of teenagers addicted to online games. Utilizing a qualitative approach and Charles Horton Cooley's looking glass self theory as a theoretical framework, this research finds that game addiction contributes to the development of an introverted self-concept among teenagers. The majority of informants (5 out of 6 teenagers) identify themselves with introverted characteristics, opting to communicate within environments that share hobbies and goals, indicating the significant influence of game addiction on the social and psychological aspects of teenagers.

Keywords: Online Game Addiction, Self-Concept, Teenagers, Free Fire, Looking Glass Self Theory

PENDAHULUAN

Fenomena permainan online kini semakin meresap ke dalam kehidupan masyarakat di Kota Kendari, dimana perilaku bermain game secara berlebihan telah menyebabkan sejumlah besar pengguna game online mengalami kecanduan. Fenomena kecanduan bermain game online ini terutama dirasakan oleh kalangan remaja di Kota Kendari, berkembang sejalan dengan majunya teknologi yang kian canggih. Menurut Ayu dan Saragih (2016), individu yang terjerumus dalam kecanduan game cenderung menghabiskan waktu mereka antara 4-8 jam setiap hari untuk bermain game, menunjukkan tingkat ketergantungan yang signifikan. Dampak dari kecanduan ini tidak hanya terbatas pada aspek waktu, namun juga memberikan konsekuensi negatif seperti penurunan prestasi akademik, terbatasnya interaksi sosial dengan lingkungan, hingga pengembangan kepribadian yang *introvert*. Lebih lanjut, kecanduan game online juga mempengaruhi aspek komunikasi verbal, yang termanifestasi dalam bahasa sehari-hari, saat bermain game, dan dalam interaksi sosial. *Free Fire*, sebagai salah satu game online yang paling populer saat ini, diluncurkan pada tahun 2017 dan hingga saat ini telah memiliki lebih dari 250 juta pemain, dengan dominasi kalangan remaja. Fenomena ini memunculkan pertanyaan tentang konsep diri yang berkembang di kalangan remaja pecandu game online, khususnya yang tergabung dalam komunitas NORS•IND. Adanya kemajuan teknologi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan para pemain game online, memperbaiki manajemen waktu mereka, serta memanfaatkan teknologi secara lebih bijaksana. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap Konsep Diri Pecandu *Game Online Free Fire* di Kalangan Remaja Kota Kendari.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami konsep diri yang dimiliki oleh remaja pecandu *game online Free Fire* di Kota Kendari. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dengan memberikan gambaran tentang konsep diri remaja

pecandu *game online Free Fire*, sehingga dapat menambah wawasan dalam kajian komunikasi intrapersonal, media baru, dan perilaku sosial. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penulis terkait dan sebagai sumber informasi bagi peneliti selanjutnya. Komunitas, mahasiswa, serta masyarakat Kota Kendari dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk memahami lebih dalam tentang konsep diri remaja pecandu *game online Free Fire*.

Konsep Cermin Diri (*Looking Glass Self*) yang diusulkan oleh Charles Horton Cooley pada tahun 1934, bersama dengan konsep diri yang dikembangkan oleh George Herbert Mead, menjadi dasar teoretis yang penting dalam studi ini. Menurut Cooley, konsep diri seseorang terbentuk melalui tiga proses: pertama, individu membayangkan bagaimana mereka tampak di mata orang lain; kedua, individu membayangkan penilaian yang diberikan orang lain terhadap penampilan mereka; ketiga, individu mengembangkan perasaan diri, seperti bangga atau malu, berdasarkan penilaian tersebut. Proses ini menunjukkan bahwa konsep diri seseorang sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan persepsi orang lain terhadap diri mereka.

Dengan mempertimbangkan teori-teori tersebut, penelitian ini akan menganalisis bagaimana remaja pecandu *game online Free Fire* di Kota Kendari memandang diri mereka sendiri dan bagaimana persepsi tersebut mempengaruhi konsep diri mereka. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak kecanduan game online terhadap pembentukan konsep diri remaja.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif, menurut Deddy Mulyana dalam (Susilawaty et al., 2023) pendekatan kualitatif yakni kumpulan langkah, prinsip, dan tata cara yang diterapkan dalam menangani

permasalahan serta menemukan solusinya yang bertujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena konsep diri di kalangan remaja pecandu *game online Free Fire* dengan mendalam dan sistematis. Penelitian ini mengandalkan pada pengumpulan data langsung dari lapangan untuk menjelaskan realitas yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, sehingga memungkinkan penarikan kesimpulan yang valid.

Subjek penelitian ini terdiri dari remaja yang tergabung dalam komunitas NORS•IND, dengan fokus khusus pada 6 informan utama. Informan ini dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yakni mereka adalah anggota aktif dari komunitas NORS•IND yang berusia antara 15 hingga 18 tahun, yang merepresentasikan kelompok remaja menengah. Pemilihan informan dilakukan untuk memperoleh perspektif yang komprehensif mengenai pengalaman individu terkait kecanduan game online dan bagaimana hal itu mempengaruhi konsep diri mereka.

Dalam mengumpulkan data, penelitian ini menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengunjungi lokasi dan memperhatikan perilaku informan secara langsung, guna memahami fenomena konsep diri pecandu *game online Free Fire* di kalangan remaja Kota Kendari. Teknik wawancara terstruktur diterapkan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya untuk memastikan bahwa semua informasi relevan dapat terkumpul secara efisien. Selain itu, dokumentasi, berupa gambar atau foto yang terkait dengan penelitian, digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh melalui wawancara.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari lapangan melalui wawancara dan observasi yang sistematis, menggunakan pedoman yang telah disusun peneliti. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari literatur yang relevan, termasuk buku, artikel, dan penelitian

sebelumnya yang berkaitan dengan konsep diri pecandu game online di kalangan remaja. Kedua jenis data ini diintegrasikan untuk membangun pemahaman yang holistik mengenai subjek penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa remaja pada komunitas NORS•IND merupakan remaja yang berusia 15 - 18 tahun yang bermain *game online free fire* pada kisaran waktu 4-7 jam, menurut Ayu dan Saragih (2016), apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-8 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan, yang dapat ditarik kesimpulan remaja informan penelitian merupakan pecandu *game online free fire*. Berdasarkan penjelasan para ahli mengenai pengertian konsep diri dapat disimpulkan bahwa konsep diri merupakan gabungan beberapa pikiran, perasaan, dan sikap terhadap pengetahuan, keyakinan dan gambaran yang dimiliki individu tentang karakteristik dirinya sendiri baik yang bersifat fisik, sosial, maupun psikologis yang diperoleh. Konsep diri berkembang paling intens di masa remaja dan akan memberi landasan hidup remaja ke depannya, alasannya, di masa remaja seseorang mencoba berbagai macam karakter dan peran, karena itulah, masa remaja merupakan periode kunci bagi konsep diri. Fenomena maraknya remaja yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online free fire* yang menyita waktu dan perhatian remaja, memberikan dampak positif dan negatif. Tetapi tanpa disadari *game online* lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya remaja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja yang menjadi informan peneliti berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan saat kondisi pandemi Covid-19 yang

mengharuskan mereka untuk belajar dari rumah, membangun relasi pertemanan, direkomendasikan oleh teman, ingin berprestasi dibidang yang disukai, menghibur diri dari rasa jenuh yang memiliki karakter kepribadian introvert, hingga sebagai pengisi waktu senggang saja. Berbagai alasan tersebut menjadi motif remaja menggunakan *game online* dalam perspektif sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Kehadiran *game online* di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang khususnya remaja, bahkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut :

Pengetahuan, fakta dilapangan bahwa remaja setelah bermain *game free fire* dan tergabung dalam komunitas NORS dapat disimpulkan mengajarkan remaja untuk memiliki cara kerjasama., cara mengelola konflik bersama, membentuk relasi pertemanan khususnya bagi remaja yang bersifat *introvert*. Selain itu, mengajarkan remaja untuk memiliki tingkat konsentrasi yang tinggi yang berpengaruh pada kepekaan remaja pada lingkungan sekitarnya. Terjadinya interaksi pada *game* menimbulkan pengalaman bermain yang mempengaruhi kesenangan dalam bermain dan ketertarikan untuk melanjutkan permainan. Pengalaman, fakta dilapangan bahwa prestasi-prestasi yang dihasilkan dari komunitas NORS memberikan dampak positif pada remaja dengan menghasilkan prestasi dari *skill* yang dimilikinya, hanya saja prestasi akademik tentu memiliki penurunan. Prestasi yang dihasilkan dari turnamen mampu meningkatkan rasa percaya diri remaja untuk berkembang dengan *game*. Kepribadian *introvert* yang dimiliki oleh mayoritas informan peneliti awalnya menyulitkan informan

untuk bersosialisasi dengan orang diluar komunitas atau lingkungan sekitarnya. Penilaian, fakta dilapangan bahwa kemampuan penilaian diri remaja dilihat dari aspek kepribadian *introvert* dan *ekstrovert* remaja, yang diperoleh hasil bahwa 5 dari 6 remaja menilai diri mereka sebagai karakter yang *introvert* yaitu kondisi dimana remaja memilih untuk menutup diri dan berkomunikasi dengan lingkungan yang memiliki *hobby* dan tujuan yang sama, kebiasaan mereka yang cenderung bersikap sibuk sendiri dengan dunianya seperti sibuk bermain game sehingga kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, perilaku tutur kata-kata kasar dalam bermain game ataupun berkomunikasi antara sesama anggota komunitas dinilai hal biasa, menjadi strategi untuk mengganggu konsentrasi lawan, dan dianggap menjadi pererat hubungan antara sesama anggota komunitas, selain itu memiliki pola pikir yang masih remaja juga menyulitkan remaja dalam menyelesaikan permasalahan dalam diri dan komunitas NORS sehingga berdampak pada konsep diri remaja yang cenderung rendah.

Perubahan perilaku sosial pada remaja akibat bermain *game online* sudah bisa kita rasakan saat ini dan masih akan terus berlanjut apalagi kita hidup di era modern, ditambah asumsi bahwa bermain *game online* juga bisa sukses dengan menjadi pemain *esports* atau *youtuber*. Jika ditinjau dari teori konsep cermin diri (*Looking Glass Self*) yang dikemukakan oleh Charles Horton Cooley pada tahun 1934, tentang diri yang melihat ke kaca dan konsep Mead tentang diri adalah dua hal penting dalam perkembangan konsepsi diri *interaksionisimbolis modern*. Ada tiga aspek dalam konsep teori looking glass self yaitu: *We imagine how our personality and appearance will look to other people*. Pada elemen ini diri (*self*) akan membayangkan atau mengimajinasikan kepribadian dan penampilannya akan dilihat oleh orang lain. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa remaja dalam komunitas NORSIND menganggap bahwa orang – orang diluar komunitas NORSIND

melihat dirinya memiliki *self image pecandu game online* yang menghabiskan waktu sia-sia karena bermain *game*, seorang individu yang memiliki karakteristik introvert dan tidak ingin bersosialisasi dengan orang lain, sedangkan orang dalam komunitas NORSIND akan menganggap dirinya sosok yang mudah bergaul, optimis, dan menyenangkan. Remaja cenderung memiliki kedekatan dengan orang – orang yang memiliki visi misi, kesukaan, dan hobby yang sama karena memiliki frekuensi yang sama dalam hal pemikiran, cara berkomunikasi, serta selera humor yang sama. *We imagine how other people judge the appearance and personality that we think we present.* Artinya diri (*self*) akan membayangkan penilaian orang lain terhadap penampilannya tersebut. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa remaja dalam komunitas NORSIND ingin membentuk *self image* dari game agar tidak dipandang sebagai pecandu yang justru game memberikan dampak positif sebagai remaja yang memiliki prestasi dalam bidang game, dan ingin membangun image bahwa gamers juga bisa berprestasi. *We develop a self-concept. If we think the evaluation of other is favorable, our self-concept is enhanced. If we think the evaluation is unfavorable, our self-concept is diminished.* Pada elemen ini, diri (*self*) mempunyai perasaan untuk mengembangkan konsep diri (*self – concept*) sebagai bentuk tanggapan orang lainnya terhadapnya seperti perasaan bangga atau malu. Pengembangan ini sangat tergantung pada “penilaian” orang lain terhadap diri. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa remaja yang tergabung dalam komunitas NORSIND memiliki tujuan bahwa komunitas NORSIND dapat menjadi wadah bagi remaja pemain game online free fire untuk bisa mengembangkan diri dengan mengikuti turnamen-turnamen, mengukur kemampuan (*skill*) mereka dalam dunia *game online*, serta memiliki penghasilan dari turnamen yang diikuti, remaja pada komunitas NORSIND juga merasa bangga dan percaya diri dengan capaian prestasi yang dimilikinya.

Komunitas NORS•IND, yang bermain game online Free Fire selama 4-7 jam sehari, dapat dikategorikan sebagai pecandu game berdasarkan kriteria Ayu dan Saragih (2016). Penelitian ini juga menyoroti bagaimana game online mempengaruhi konsep diri remaja, yang mencakup aspek fisik, sosial, dan psikologis. Meskipun ada aspek positif seperti kerjasama, pengelolaan konflik, dan pembentukan relasi, aspek negatif seperti penurunan prestasi akademik dan perilaku antisosial juga menjadi perhatian. Teori looking glass self dari Cooley, yang menggarisbawahi pentingnya persepsi orang lain dalam pembentukan konsep diri, relevan dalam menganalisis bagaimana remaja dalam komunitas ini memandang diri mereka sendiri dan bagaimana mereka dipandang oleh orang lain, baik di dalam maupun di luar komunitas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian mengenai konsep diri remaja pecandu *game online free fire* informan memahami *game free fire* adalah *game* yang dirancang untuk bertarung dan melawan musuh dengan memerlukan fokus dan strategi, keseruan yang ditawarkan *game online free fire* menyebabkan informan keasyikan bermain game sehingga berdampak pada konsep diri informan yang memiliki kepribadian *introvert*, remaja menilai diri mereka sebagai karakter yang *introvert* yaitu kondisi dimana remaja memilih untuk menutup diri dan berkomunikasi dengan lingkungan yang memiliki *hobby* dan tujuan yang sama. maka penulis menyarankan bagi remaja untuk dapat mengatur waktu dan mengontrol diri untuk tidak terlalu memprioritaskan game online, belajar bersosialisasi dilingkungan sekitar, dan lebih produktif dalam bidang akademik. Bagi pemerintah untuk memperhatikan dan mendukung potensi-potensi remaja yang memiliki kemampuan dibidang *game online*. Bagi orang tua untuk mengeduksi dan mengontrol anak-anak agar tidak jadi pecandu *game online* yang akan berdampak pada konsep diri remaja.

Website:

<https://newcomb.uho.ac.id/index.php/journal>

E-ISSN : 3025-3683

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhita, S. (2012). Konsep Diri Pemain Game Online Studi Fenomenologi Konstruksi Konsep Diri Perempuan Pecandu Game Online.
- Awal, D., Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia*, 5, 167-173.
- Cangara, A. (2003). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susilawaty, F. T., Febrianty, H., Rasyid, M. R. R., & Sanjaya, A. S. (2023). Adaptasi Model Ellis Dalam Perilaku Pencarian Informasi Fact Checker Mafindo. *Jurnal Jurnalisa*, 9(2). <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v9i2.44196>
- Liliwari, A. (2004). Dasar-Dasar Komunikasi. Bandung: PT. Citra Aditia Bakti.
- Mulyana, D. (2000). Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2002). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2014). Teori dan Riset Media Cyber. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pandu Dwi, P. (2019). Hubungan antara Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Pemain Game MMORPG.
- Reza Trijaya, K. (2011). Konsep Diri Pecandu Game Online Studi Deskriptif tentang Konsep Diri Pecandu Game Online di Kota Bandung.
- Shelly Furqon. (2020). Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa UAD IAIN Bengkulu).
- Soyomukti, N. (2010). Pengantar Ilmu Komunikasi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sunarwinandi, I. (2000). Komunikasi Antar Budaya. Jakarta: Pusat Antar Universitas Ilmu-ilmu Sosial Universitas Indonesia.
- Suranto. (2010). Komunikasi Sosial Budaya. Yogyakarta: Graha Ilmu.