

# SKRIPSI

Diajukan Kepada  
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam  
Jurusan Dakwah dan Komunikasi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Guna Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial



Oleh:

**AYANG MUDO PRIANDIKA**  
**NIM. 16.12.21.220**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM**  
**JURUSAN DAKWAH DAN KOMUNIKASI**  
**FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

**2022**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayang Mudo Priandika  
NIM : 161221220  
Tempat, Tanggal Lahir : Surakarta, 12 November 1998  
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah  
Alamat : Karangasem, RT 02/RW 01, Laweyan, Surakarta.  
Judul Skripsi : Dampak Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Pada Remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Madya Solo.

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Demikian Pernyataan ini saya buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 7 Desember 2022  
Penulis,



(Ayang Mudo Priandika)

**Dr. Supandi, S.Ag., M.Ag.**

**DOSEN FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdri. Ayang Mudo Priandika

Kepada Yth  
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said  
Surakarta di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya terhadap proposal saudara:

Nama : Ayang Mudo Priandika  
NIM : 161221220  
Judul : Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Pada Remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Madya Solo.

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui dan diajukan pada Sidang Munaqosyah Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 7 Oktober 2022  
Pembimbing,



**Dr. Supandi, S.Ag., M.Ag**  
NIP. 19721105 199903 1 005

**PENGESAHAN**  
**DAMPAK INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU**  
**IMITASI BAHASA PADA REMAJA**  
**DI KEL. TIPES, KEC. SERENGAN, KOTA MADYA SOLO**

Ayang Mudo Priandika  
161221220

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Ushuluddin dan Dakwah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Pada Hari Tanggal Senin, 19 Desember 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)  
Surakarta, 26 Desember 2022

Penguji Utama

  
Alfin Miftahul K. S.Sos.I., M.Pd.  
NIP. 19890518 201903 1 004

Penguji II/Ketua Sidang

  
Dr. Supandi, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19721105 199903 1 005

Penguji I/Sekretaris Sidang

  
Ulfa Fauzia Argestya, M.Si.  
NIP. 19911002 201908 2 001

Mengetahui

Dekan, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah



Dr. Islah, M.Ag.  
NIP. 19730522 200312 1 001

## ABSTRAK

**Ayang Mudo Priandika (161221220)** “Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Pada Remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Madya Solo.

*Game online* menghadirkan banyak fitur canggih untuk menarik minat para pemain game, salah satunya adalah fitur komunikasi yang dapat digunakan pemain *game online* untuk berkomunikasi dengan pemain lainnya dari berbagai tempat dan daerah. Fitur komunikasi dalam game online akan memberikan kebebasan bagi para pemain untuk mengirimkan bahasa apapun kepada pemain lainnya. Bahasa tersebut mulai dari bahasa yang berkonotasi negatif, bahasa dari karakter yang ada dalam game, atau logat bahasa dari daerah lain. Sehingga jika remaja memiliki intensitas tinggi dalam bermain *game online*, besar kemungkinan berdampak pada imitasi bahasa remaja.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan memakai pendekatan fenomenologi. Menggunakan purpose sampling dalam pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Dilaksanakan Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kota Madya Solo dengan teknik pengumpulan data observasi non partisipan, dokumentasi, dan wawancara semi terstruktur untuk menggali data subjek secara mendalam. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan satu data dengan data lainnya. Kemudian untuk analisa data menggunakan tiga kegiatan yaitu reduksi data, pengujian data, dan penarikan kesimpulan

Hasil dari penelitian ini adalah (1) Intensitas dalam bermain *game online* terbilang tinggi dilihat dari beberapa aspek seperti ketertarikan (*compulsion*), toleransi terhadap waktu seperti lama bermain yang lebih dari 2 jam (*tolerance*), dan kesulitan menarik diri dari kebiasaan bermain *game online* (*whitedrawal*) dan tergolong sebagai pemain berat (*heavy user*) karena lebih dari 40 jam dalam 1 bulan dalam bermain *game online* (2) Kurun waktu bermain *game online* seluruh subjek lebih dari 1 tahun bahkan ada yang sudah bermain selama 4 tahun (3) bahasa yang diimitasi oleh subjek dari game online adalah bahasa yang berkonotasi negatif seperti (*Njirr, Lol, Noob, Buta, Cupu, Bento*) dan logat dari daerah lain (4) Bahasa yang diimitasi dari *game online* dipraktekkan dalam kehidupan sosial.

**Kata kunci:** Intensitas, Imitasi, Bahasa, *Game Online*

## ABSTRACT

**Ayang Mudo Priandika (161221220)** “Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Pada Remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Madya Solo”

Online games is present many sophisticated features for attract the interest of game players, one of which is a communication feature that can be used by online game players to communicate with other players from the various places and regions. Communication features in the online games will be give players many freedom to send any language to the other players. The language starts from the language with a negative connotation, the language of the characters in the game, or accents from other regions. So if teenagers have high intensity in playing online games, it's like to have an impact from adolescent language imitation.

This study uses a qualitative descriptive method, and use a phenomenological approach. Using purposive sampling in sampling data sources with certain considerations. This study Implemen in Tipes of Sub-District, Serengan Subdistrict, Solo Municipality was carried out using non-participant observation data collection techniques, documentation, and semi-structured interviews to explore subject data in depth. The validity of the data uses triangulation techniques by comparing a data with other data. Then for data analysis using three activities, namely data reduction, data testing, and drawing conclusions

The results of this study are (1) The intensity of playing online games is relatively high in terms of several aspects as interest (comlusion), tolerance for time such as playing more than 2 hours (tolerance), and difficulty withdrawing from the habit of the playing online games (whitedrawal) and belong to heavy user. (2) The duration of playing online games for all subjects is more than 1 year and some have even played for 4 years (3) the language imitated by subjects from online games is language with the negative connotations (Njirr,Lol,Noob,Buta,Cupu,Bento) and accents from the other regions (4) Language imitated from online games are practiced in the social life.

**Keyword: Intensity, Imitation, Language, Online Game**

**MOTTO**

**خَيْرُ النَّاسِ أَحْسَنُهُمْ خُلُقًا**

Sebaik-baiknya manusia adalah yang baik budi pekertinya

(HR. Bukhori)

## **PERSEMBAHAN**

Sembah sujud serta syukur tak lupa saya panjatkan kepada Allah SWT, dengan segala yang diberikan oleh-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh sebab itu, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, tentunya yang telah merawat dan mendidik sejak kecil, dan ketulusan doa-doanya yang tidak ada hentinya serta kebaikan-kebaikan yang tak akan pernah ternilai harganya. Dan support dari kakak serta adik-adik saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada pasangan saya yang luar biasa sabarnya memberikan banyak dukungan dalam proses penyelesaian skripsi ini baik dukungan materil maupun imateril.
3. Kepada teman dekat saya yang telah banyak memberi bantuan, semangat dan juga dukungan dalam penyelesaian skripsi yang penuh drama ini.
4. Kepada seluruh keluarga besar saya yang telah meberikan harapan, semangat dan banyak motivasi.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa atas taufiqdan hidayahNya maka penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw., beserta sahabat dan keluarganya.

Skripsi berjudul Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Pada Remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Madya Solo, disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata satu(S.1) Fakultas Ushuluddin dan Dakwah UIN Raden Mas Said Surakarta.

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S.Ag., M.Pd., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Dr. Islah, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Dr. Lukman Harahap S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
4. Bapak Budi Santosa selaku wali studi, terima kasih atas semua ilmu dan bimbingan yang diberikan selama ini, semoga bermanfaat untuk agama, bangsa dan negara.
5. Dr. Supandi., S.Ag., M.Ag. selaku Dosen pembimbing yang penuh kesabaran dan kearifan bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Alfin Miftakhul Khairi, S.Sos.I., M.Pd. dan Ibu Ulfa Fauziah Argestya, M.Si. selaku penguji skripsi yang telah memberikan masukan, catatan dan koreksi terhadap skripsi sehingga menjadi lebih baik.
7. Ayah dan Ibunda tercinta yang tidak pernah lelah melantunkan doa, memberi dukungan moral, spirit dari waktu ke waktu dan memberikan pelajaran berharga bagaimana menerima dan memaknai hidup ini.
8. Sahabat-sahabat satu angkatan BKI 2016 yang kusayangi dan selalu memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak yang membutuhkannya.

Surakarta, 7 Desember 2022  
Penulis

(Ayang Mudo Priandika )

## DAFTAR PUSTAKA

<u>HALAMAN JUDUL</u> .....	i
<u>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</u> .....	ii
<u>NOTA DINAS PEMBIMBING</u> .....	iii
<u>LEMBAR PENGESAHAN</u> .....	iv
<u>ABSTRAK</u> .....	vii
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u> .....	viii
<u>KATA PENGANTAR</u> .....	ix
<u>DAFTAR PUSTAKA</u> .....	x
<u>DAFTAR GAMBAR</u> .....	xii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u> .....	xiii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u> .....	1
<u>A. Latar Belakang</u> .....	1
<u>B. Identifikasi Masalah</u> .....	8
<u>C. Pembatasan Masalah</u> .....	8
<u>D. Rumusan Masalah</u> .....	9
<u>E. Tujuan Penelitian</u> .....	9
<u>F. Manfaat Penelitian</u> .....	9
<u>BAB II LANDASAN TEORI</u> .....	10
<u>A. Kajian Teori</u> .....	10
1. <u>Intensitas Bermain <i>Game Online</i></u> .....	10
2. <u>Perilaku Imitasi</u> .....	16
3. <u>Bahasa</u> .....	17
4. <u>Remaja</u> .....	19
5. <u>Teori Belajar</u> .....	28
<u>B. Penelitian yang Relevan</u> .....	29
<u>C. Kerangka Berfikir</u> .....	31
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u> .....	34

A. <u>Metode Penelitian</u> .....	34
B. <u>Tempat dan Waktu Penelitian</u> .....	35
C. <u>Subjek Penelitian</u> .....	36
D. <u>Teknik Pengumpulan Data</u> .....	37
E. <u>Teknik Analisis Data</u> .....	39
F. <u>Keabsahan Data</u> .....	41
<b><u>BAB IV HASIL PENELITIAN</u></b> .....	43
A. <u>Deskripsi Tempat Penelitian</u> .....	43
B. <u>Deskripsi Subjek</u> .....	44
C. <u>Temuan Penelitian</u> .....	46
D. <u>Analisis Hasil Penelitian</u> .....	59
<b><u>BAB V PENUTUP</u></b> .....	66
A. <u>Kesimpulan</u> .....	66
B. <u>Keterbatasan Penelitian</u> .....	67
C. <u>Saran</u> .....	67
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	67
<b><u>LAMPIRAN-LAMPIRAN</u></b> .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 1.2 Peta Tempat Penelitian.....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: Pedoman Observasi .....	72
Lampiran 2: Laporan Observasi.....	73
Lampiran 3: Pedoman Wawancara .....	78
Lampiran 4: Hasil Wawancara.....	82
Lampiran 5: Pernyataan Kesiediaan Responden.....	101
Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan Wawancara .....	111
Lampiran 7: Curriculum <i>Vitae</i> .....	112

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bidang teknologi merupakan salah satu bidang yang terus dikembangkan manusia dari banyak bidang lainnya. Berkembangnya teknologi diharapkan dapat membantu manusia untuk mempermudah berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu dari bidang teknologi yang mengalami perkembangan yang cukup pesat dan pengguna yang cukup banyak adalah internet. Di lansir dari Kompas TV pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta di awal tahun 2021 meningkat 15,5 persen dibandingkan tahun 2020 lalu. Dimana jumlah populasi masyarakat Indonesia saat ini adalah 274,9 juta jiwa, artinya sebanyak 73,7 persen masyarakat Indonesia menggunakan internet (Riyanto 2021).

Salah satu aspek yang diberikan perubahan besar oleh internet adalah *game*. Game merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan beberapa aturan tertentu sehingga dapat menghasilkan pemain yang menang dan yang kalah. Salah satu wujud dari perubahan game berkat internet adalah adanya *game online*. jika sebelumnya *game* hanya dapat dimainkan dengan lawan yang berada di satu tempat, sekarang *game online* dapat dimainkan dengan lawan yang berada di tempat lain, bahkan dapat dimainkan dengan lawan yang berbeda negara. Selain itu *game online* juga dapat dimainkan lebih dari dua orang, bahkan bisa 100 orang sekaligus dalam satu permainan. *Game online* adalah suatu jenis permainan yang

membutuhkan koneksi internet dan terdiri dari dua unsur utama, yakni server dan client. Server berperan sebagai dasar agar client yang sudah terhubung dengan internet dapat mulai memainkan permainan tersebut, sedangkan yang dimaksud dengan client adalah pengguna permainan online yang difasilitasi oleh server. Sehingga *game online* membutuhkan internet dan biasanya dimainkan menggunakan media *smartphone* atau komputer.

Sebuah data statistik menunjukkan bahwa sekitar 80% pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain *game online* setiap bulannya. Sehingga, jumlah *gamer* di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar yaitu sekitar 69 persen dari pengguna internet mengaku mereka bermain *game* di *mobile*. Sementara 44 persen bermain *game* di laptop atau desktop dan 25 persen bermain *game* di konsol atau *smartphone*. Di dunia, waktu rata-rata yang dihabiskan oleh seorang *gamer* untuk bermain di konsol mencapai 70 menit setiap harinya. Sedangkan *gamer* Indonesia menghabiskan waktu yang lebih lama untuk bermain di konsol, mencapai 83 menit atau sekitar 1 jam 23 menit (Amalia 2020).

Dikutip dari laman Metrotvnews, penelitian yang dilakukan oleh ESA (*entertainment software association*) pengguna *game online* didominasi oleh pria sebesar 59 persen, sedangkan perempuan sebanyak 41 persen. Selain itu dengan rentang usia pengguna internet paling banyak dimainkan dengan rentang umur 19-40 tahun, dan 10-18 tahun sebanyak 27 persen (Utomo 2018).

*Game online* sebagai salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan. Alasan utama kenapa *game online* banyak digemari berbagai kalangan adalah karena akses bermain yang mudah dan banyak fitur canggih didalamnya. *Game online* menawarkan pengalaman bermain yang tidak mudah membuat para pemain bosan, sehingga mulai dari anak-anak hingga dewasa juga memainkan game online (Anggraeni, Agustiani, and Elsari Novianti 2021)

Intensitas bermain yang tinggi terhadap *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan komputer ataupun smartphone sehingga menghambat interaksi dengan teman-teman seusianya. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat mengendalikan rasa ketergantungan pada *game online*. Hal ini akan berdampak positif bagi pengguna *game online* yang dimana dia dapat mengatur pola kegiatan sehari-hari sehingga dapat mengatur waktu bermain dan belajar atau bekerja. Kegiatan yang bersifat ringan dan bertujuan untuk memberikan kesenangan. Sebuah permainan, khususnya pada permainan tradisional, biasanya dibutuhkan lebih dari dua orang untuk memainkannya. *Game online* sendiri merupakan sebuah permainan dimana pemain terlibat langsung lewat layar sebagai perantaranya (Baran 2016).

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Interaksi dengan manusia lainnya seakan-akan menjadi sebuah kebutuhan penting untuk mendukung tercapainya

sebuah tujuan. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya (Dewi, Puspita, 2014).

Dengan kemajuan teknologi sampai seperti saat ini, *game online* memberikan banyak fitur untuk para pemainnya, salah satunya adalah fitur *chatting*. Fitur *chatting* digunakan untuk saling berkomunikasi baik antara satu tim atau dengan tim lain. Fitur ini bertujuan agar mempermudah pemain saling berkomunikasi karena *game online* dimainkan oleh pemain yang berjauhan. Tidak jarang pemain *game online* menemukan bahasa baru yang belum mereka ketahui, bahkan membuat bahasa baru dari sebuah momentum yang terjadi ketika bermain *game online* yang kemudian diimitasi kedalam bahasa sehari-hari.

Imitasi sendiri berarti meniru yang pertama kali dikenalkan oleh Miller dan Dollard merupakan proses terpenting dari belajar sosial (*Social Learning*), dimana seseorang mempelajari perannya dan peran orang lain dalam kehidupan sosial. Meniru merupakan sebuah proses yang didapati seseorang dari kejadian yang telah berlalu atau yang sebelumnya telah dialami. Melakukan tindakan dari model dengan melibatkan indra sebagai pengolah informasi baik berupa bahasa ataupun perilaku (Rahmat 2008).

Imitasi bahasa dari *game online* tidaklah selalu baik, karena dalam *game online* ada kata-kata kasar atau kata-kata yang seharusnya tidak boleh diucapkan. Kata-kata tersebut biasanya dilontarkan kepada pemain musuh

agar mental musush *down* atau dilontarkan kepada rekan satu tim karena bermain kurang maksimal. Sedangkan Allah SWT berfirman :

وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا

*"Dan ucapkan kata-kata yang baik kepada manusia"* ( Al-Baqarah ayat 83)

وَقُلْ لِعِبَادِي يَقُولُوا الَّتِي هِيَ أَحْسَنُ

*"Dan katakan kepada hamba-hamba-Ku, hendaklah mengucap dengan kata-kata yang baik"* (Al-Isro ayat 53)

Dari ayat di atas, Allah SWT memerintahkan kepada manusia untuk berbicara dengan baik serta nada bicara yang lembut. Dari setiap aspek kehidupan bersosial tentunya dibutuhkan tatacara dan aturan yang biasa disebut dengan etika. Dengan etika, tentunya kehidupan dapat terarah dan teratur. Sesuatu yang baik akan mendapat balasan yang baik begitu juga sebaliknya. Ini menjadi sebuah hal yang penting untuk remaja, mengingat masa remaja merupakan masa yang cukup labil dalam mempelajari suatu kejadian.

Peralihan masa mulai dari umur 12 hingga 21 tahun dinamakan masa remaja, yaitu peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa. Dimana masa remaja juga dibagi menjadi tiga bagian mulai dari remaja awal, pertengahan, dan remaja akhir. Sehingga pembedaan ini tentunya akan memiliki proses yang berbeda-beda pada setiap bagiannya, namun tetap saja banyak perkembangan fisik dan psikologis yang sama (Desmita 2005).

Secara psikologi remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak merasa tidak lagi di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa pada tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi di masyarakat mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masalah puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang sangat khas dari cara berfikir memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial dengan orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas dari periode perkembangan ini (Hurlock 2003).

Remaja akan cepat meniru sesuatu yang umumnya dianggap menyimpang, karena remamaja mulai merasa memiliki kendali atas dirinya sendiri. Mereka ingin memperoleh kesempatan untuk mengembangkan diri guna mewujudkan jati diri (*self identity*). Hanya saja cara berpikir mereka cenderung egosentris dan sulit untuk memahami pola pikir orang lain. Itulah sebabnya terkadang antara orang tua dan remaja terjadi perbedaan pandangan dan konflik (Dariyo 2007).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah (2018) tentang imitasi bahasa dari intensitas menonton tayangan *game* di Youtube menemukan fakta bahwa anak yang berusia 10-14 memiliki pengaruh yang signifikan antara intensita dan imitasi bahasa. mereka cenderung menirukan bahasa yang diucapkan oleh kreator Youtube. Sehingga jika mereka sering menonton kreator yang berbicara kasar, maka mereka juga akan menirukan bahasa tersebut dalam kehidupan sosial, begitu juga sebaliknya. Hal seperti ini menandakan bahwa imitasi terjadi tidak hanya melalui interaksi dengan

lingkungan sekitar, tapi juga melalui media sosial atau media lain yang sering mereka gunakan.

Dari sebuah jurnal yang ditulis oleh Sella (2013) tentang analisis dampak intensitas menonton drama korea terhadap remaja putri ditemukan bahwa mereka cenderung menirukan gaya berpakaian artis di dalam drama tersebut. Selain pakaian, mereka juga menirukan bahasa sederhana pada drama yang digunakan untuk berkomunikasi dengan sesama penonton drama korea. Kemudian bahasa tersebut menjadi sebuah kebiasaan yang pengaplikasiannya menjadi lebih luas, sehingga digunakan untuk berinteraksi kepada siapapun dalam kehidupan sehari-hari.

Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kabupaten Surakarta merupakan tempat peneliti melakukan penelitian. Di Kelurahan Tipes banyak remaja yang sering bermain *game online* setiap harinya. Menurut observasi yang peneliti lakukan, mereka sering bermain *game online* setiap malam, atau pagi ketika tidak ada kegiatan sekolah. Mereka biasanya mengelompok di satu tempat atau banyak juga yang bermain sendiri di rumah. Peneliti juga mengamati sering keluar kata-kata yang kurang pantas diucapkan, dan kata-kata yang terdengar asing atau bahkan belum pernah peneliti dengar sama sekali. Banyaknya remaja yang bermain *game online* seharusnya perlu untuk diperhatikan tentang dampak-dampak yang terjadi. Apalagi jika berdampak pada bahasa yang merupakan aspek penting dalam bersosialisasi.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dituturkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang dampak intensitas bermain

*game online* pada remaja Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kabupaten Surakarta dengan judul “Dampak Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Imitasi Bahasa Remaja (Studi Kasus di Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kabupaten Surakarta)”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul adalah sebagai berikut:

1. Masa remaja menjadi masa dimana perilaku yang dilihat berpotensi besar untuk ditirukan.
2. *Game online* menjadi media yang potensi pengaruhnya besar dalam proses imitasi bahasa pada remaja.
3. Kurangnya kontrol orang tua dan waktu luang yang tidak digunakan untuk kegiatan positif.
4. Banyaknya remaja yang menggunakan bahasa dari *Game Online* baik bahasa asing atau bahasa yang tidak pantas.

## **C. Pembatasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, untuk menghindari pelebaran masalah maka perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu dampak dari intensitas bermain *Game Online* pada perilaku imitasi bahasa pada remaja usia 12-18 tahun di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Solo.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah bagaimana dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka peneliti menetapkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan mampu memberikan kontribusi yang positif berupa pemikiran pengetahuan, informasi, dan sekaligus referensi yang berwujud bacaan ilmiah khususnya dalam hal fenomena sosial dalam dunia konseling.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti diharapkan mampu memahami kaidah yang benar terkait dengan penelitian kualitatif.
- b. Bagi pembaca agar dapat mengetahui tentang dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja, sehingga dapat mengawasi atau mencegah jika ada perilaku menyimpang yang kaitannya dengan penelitian ini.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Intensitas Bermain *Game Online*

###### a. Intensitas

Menurut cowie (1994) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih (Hurlock 2003).

Intensitas menurut Chaplin (2006) adalah, 1) suatu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya; 2) Kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional; 3) Kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.

*The graphic, visualization and usability center, the Georgia institute of technology* menggolongkan pengguna internet menjadi tiga kategori dengan berdasarkan intensitas internet yang digunakan:

- 1) *Heavy user* (lebih dari 40 jam perbulan)
- 2) *Medium user* (antara 10-40 jam per bulan)
- 3) *Light user* (kurang dari 10 jam perbulan)

b. *Game Online*

Secara bahasa *game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang artinya adalah permainan. *Game online* adalah sebuah *game* atau permainan yang harus dimainkan secara online oleh beberapa pemain dengan bantuan jaringan internet sehingga *game* tersebut dapat dimainkan, baik menggunakan *gadget/smartphone*, konsol/PS4, PC (*Personal Computer*) maupun di *game center* itu sendiri (Salim 2016).

Kristianto (2006) mengatakan bahwa *game online* adalah sebuah layanan permainan yang memberikan beragam pilihan yang dapat dimainkan secara bersama-sama bahkan tanpa batasan ruang sekalipun. Menurut Ramelan dan Wiryana dalam Samuel (2008), *game online* adalah suatu jaringan *game* komputer global yang terbentuk melalui jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar komputer yang terhubung ke jaringan tersebut.

*Game Online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi,

dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual (Beck 2007).

c. Jenis-jenis *Game Online*

*Game online* di bagi menjadi beberapa jenis berdasarkan cara bermainnya yaitu:

*First Person Shooter* (FPS), merupakan jenis permainan tembak menembak, pukul-pukulan, tusuk-tusukan dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Permainan jenis ini akan melibatkan banyak pemain. Permainan ini berupa misi untuk mengalahkan alien dan penjahat, bisa juga pemain dibagi menjadi beberapa tim yang bertugas untuk melumpuhkan tim lainnya sebelum di lumpuhkan.

*Role Playing Game* (RPG), merupakan jenis permainan yang tiap pemainnya memerankan suatu karakter dalam dunia fiksi game. Jenis game ini yang menjadi salah satu game yang populer saat ini. Dalam game ini setiap pemain memerankan karakter sesuai dengan peran yang mereka inginkan supaya bisa mengembangkan permainannya. Dalam game RPG mengharuskan pemainnya mengikuti instruksi sesuai dengan peran masing-masing untuk melanjutkan storyline dalam game. Terdapat juga Game Master (GM) bertugas untuk bertindak sebagai wasit atau pengadil dalam peraturan-peraturan serta setting yang digunakan (Santoso 2010).

*Massively Multiplayer Online Role playing Game* (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan

pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia game. Dalam game ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan peran yang bermacam-macam serta pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.

*Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, merupakan jenis game yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang, karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkan permainan tersebut (Mail 2019).

d. *Intensitas Bermain Game Online*

Setiawan dalam Drajat (2017) mengemukakan bahwa dampak bermain *game online* yaitu kesehatan menurun, gangguan mental menghambat proses pendewasaan diri, mempengaruhi prestasi belajar anak, pemborosan, serta berpengaruh pada kegiatan bersosialisasi dengan orang lain.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dica Feprinca dalam Drajat (2017) menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan perilaku kecanduan *game online*, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa semakin tinggi motivasi seseorang maka semakin tinggi perilaku kecanduan

*game online.*

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa intensitas bermain adalah tingkatan atau kuantitas perilaku bermain yang dilakukan oleh seseorang berulang kali yang diukur secara kuantitatif. Tingginya intensitas bermain memberikan berbagai macam dampak atau pengaruh baik itu terhadap fisik maupun psikis individu. Dampak fisik dapat berupa kelelahan pada anggota tubuh karena terlalu lama bermain game yang menyebabkan kesehatan badan menurun sehingga mudah sakit. Sedangkan dampak psikis yang ditimbulkan yaitu individu menjadi mudah marah, tidak dapat mengontrol emosi yang disebabkan kekalahan dalam bermain game, dan gaya bahasa yang dibawa dalam bersosialisasi.

e. Aspek-aspek Intensitas Bermain

Menurut Cowie (1994) intensitas bermain mencakup dua aspek yaitu kuantitas dan jenis aktivitas yang mengarah pada seringnya seorang individu bermain game dengan melihat jenis secara bersama-sama. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain. Sedangkan aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain.

Menurut Chen & Chang (2008) Terdapat beberapa aspek yang dapat digunakan dalam mengukur intensitas yaitu:

1) *Compulsion*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dalam diri sendiri untuk terus menerus bermain .

2) *Whitdrawal*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan .

3) *Tolerance*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and Health-Related Problems*

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana

hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

## **2. Perilaku Imitasi**

Imitasi atau meniru yang diperkenalkan oleh Miller dan Dollard merupakan cara terpenting seseorang dalam belajar sosial (*Social learning*), dimana seseorang mempelajari perannya dan peran orang lain didalam kehidupan bermasyarakat. Imitasi bisa saja menjadi penentu bagaimana seorang individu berperilaku dalam kehidupan sosial. Perilaku imitasi dihasilkan ketika pelaku mengalami sebuah proses yang cukup panjang, yang mana hal tersebut berlandaskan pada sosok orang yang di kagumi atau sebaliknya (Rahmat 2008).

Meniru merupakan sebuah proses yang didapati seseorang dari apa yang sebelumnya dialami, dengan melakukan tindakan dari model dengan melibatkan indra sebagai pengolah informasi yang berupa bahasa juga perilaku (Sella, 2013)

Gabriel Tarde mengatakan bahwa segala aspek kehidupan sosial manusia didasari oleh berbagai faktor imitasi. Imitasi dapat mendorong seseorang kepada sesuatu hal yang positif bahkan hal yang negatif. Berikut syarat-syarat terjadinya imitasi (Dayakisni and Hudaniah 2012).

- a. Terdapat minat, memiliki perhatian yang besar pada sesuatu

dan ingin menirunya.

- b. Menganggap istimewa atau mengagumi sesuatu yang ingin ditirunya.
- c. Ingin mendapat pengakuan atau pujian dari lingkungannya.

### **3. Bahasa**

Melalui bahasa seseorang dapat mengungkapkan perasaan yang sedang dirasakan. Bahasa dapat mengungkapkan kemarahannya, kesedihannya, kekecewaannya, bahkan kebahagiaan seseorang. Ketika seseorang sedang marah, biasanya dia mengungkapkannya dengan mengumpat, mengeluarkan kata-kata kasar disertai intonasi yang tinggi. Ketika seseorang kecewa, biasanya akan menceritakan semua hal yang membuatnya kecewa pada orang lain. Sehingga melalui bahasa orang lain dapat mengetahui apa yang dirasa dan diinginkan seseorang yang lainnya pula, atau dengan kata lain dapat saling memahami.

Menurut Khusartani (2009) bahasa disepakati oleh masyarakat untuk dijadikan suatu sistem sebagai alat komunikasi dan identitas atas keberadaan masyarakat itu sendiri. Dengan bahasa, masyarakat dapat membentuk dan menyusun dari bagian yang tepat dan dapat diatur.

Penyerapan kosa kata dalam bahasa asing terjadi secara audial, yaitu melalui alat pendengaran manusia itu sendiri. Penyerapan kata-kata asing melalui audial telah berlangsung

dalam waktu yang cukup lama. Hal ini bahkan dapat menghasilkan kosa kata yang banyak jumlahnya, sehingga terkadang sudah tidak lagi diketahui dari mana asal bahasa tersebut. Perkembangan atas bahasa Indonesia sendiri terjadi karena berbagai macam aspek, salah satunya muncul dari hasil sebuah penelitian terhadap suatu objek. Melalui objek tersebutlah diciptakan nama untuk menyebutnya, kemudian kata-kata tersebut sering digunakan oleh penutur bahasa Indonesia entah secara perorangan, kelompok, komunitas, perusahaan, maupun profesi (Suparno 2015).

Secara umum menurut perkembangan bahasa dibagi menjadi empat komponen, yaitu:

- a. Fonologi (*phonology*) – Berkenaan dengan bagaimana individu memahami dan menghasilkan bunyi bahasa.
- b. Semantik (*semantics*) – Merujuk kepada makna kata atau cara yang mendasari konsep-konsep yang diekspresikan dalam kata-kata atau kombinasi kata
- c. Tata Bahasa (*Grammar*) – Merujuk kepada penguasaan kosa kata dan memodifikasikan cara-cara yang bermakna.

Pengetahuan *grammar* meliputi dua aspek utama:

- 1) Sintak (*syntax*), yaitu aturan-aturan yang mengatur bagaimana kata-kata disusun ke dalam kalimat yang dapat dipahami.
- 2) Morfologi (*morphology*), yaitu aplikasi gramatikal

yang meliputi jumlah, tenses, kasus, pribadi, gender, kalimat aktif, kalimat pasif, dan berbagai makna lain dalam Bahasa.

- 3) Prakmatik (*pragmatics*) – Merujuk kepada sisi komunikatif dari bahasa.

#### **4. Remaja**

Menurut Santrock (2003) Remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Oleh karena itu disebut juga sebagai pancaroba yang penuh gejolak dan keadaan tak menentu. Biasanya masa ini sering disebut dengan masa pubertas. Istilah pubertas, seperti yang digunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut Hurlock (2003) remaja adalah tumbuh ke arah kemasakan dan periode transisi, dimana individu mengalami perubahan fisik dan psikis dari kekanak-kanakan menuju dewasa meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial. Remaja adalah masa dimana transisi dari perkembangan ego dari anak-anak yang tadinya tergantung lalu ingin mencapai seperti orang dewasa, berdiri sendiri.

Menurut Stanly Hall dalam (Hurlock 2003) berpendapat bahwa masa remaja adalah periode *storm* and stress (badai dan stress/tekanan) satu masa dimana remaja emosinya dapat tidak stabil dan tidak dapat diramalkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa

remaja merupakan penduduk dengan salah satu tahap perkembangan yang unik dengan usia antara 10-24 tahun dan belum menikah.

a. Katagori Usia remaja

Remaja merupakan transisi dari anak-anak menuju dewasa yang di tandai dengan ciri-ciri tertentu. Biasanya remaja akan mengalami banyak perubahan mulai dari perilaku, pola pikir, sampai dengan fisiknya. Atau di tandai dengan masuknya usai tertentu seperti pada usia 12 tahun. Banyak tokoh yang memberikan definisi tentang remaja, seperti De Burn yang mendefinisikan remaja sebagai sebuah periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Sedangkan menurut Papalia dan Olds masa remaja merupakan sebuah masa transisi dimana perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa seperti pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluh tahunan (Jahja 2011).

Menurut Desmita (2005) batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun (masa remaja awal), 15 -18 tahun (masa remaja pertengahan), dan 18 – 21 tahun (masa remaja akhir). Tetapi, Monks, Knoers dan Haditono membedakan masa remaja atas empat bagian, yaitu masa pra-remaja atau prapubertas (10 -12 tahun), masa remaja awal atau

pubertas (12 – 15 tahun), masa remaja pertengahan (15 – 18 tahun), dan masa remaja akhir (18 -21 tahun).

Pada umumnya masa remaja memiliki ciri pertumbuhan fisik yang relatif cepat. Organ-organ fisik mencapai taraf kematangan yang memungkinkan berfungsinya sistem reproduksi dengan sempurna. Konsekuensinya, apabila mereka melakukan hubungan seksual, maka akan mengakibatkan kehamilan. Oleh karena itulah, para orang tua mulai mencemaskan keberadaan anak-anaknya yang telah menginjak masa remaja. Sementara itu, remaja mulai merasa tak mau dikekang atau dibatasi secara kaku oleh aturan keluarga. Mereka ingin memperoleh kesempatan untuk mengembangkan diri guna mewujudkan jati diri (*Self Identity*). Hanya saja cara berpikir mereka cenderung egosentris dan sulit untuk memahami bagaimana pola pikir orang lain. Itulah sebabnya antara orang tua dan remaja terjadi perbedaan pandangan dan sering terjadi konflik. Bila tak terselesaikan dengan baik, maka hal ini cenderung menyebabkan masalah keluarga. Secara umum, yang tergolong remaja adalah mereka yang berada pada usia 13 – 21 tahun (Dariyo 2007).

#### b. Ciri-Ciri Remaja

Ciri-ciri remaja dalam Hurlock (2003) adalah sebagai berikut:

- 1) Masa remaja sebagai periode yang penting, Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetap penting mulai dari

akibat fisik sampai psikologis. Dalam membahas akibat fisik pada remaja, Hurlock mengatakan bagi sebagian anak muda, antara usia dua belas dan enam belas tahun merupakan tahun kehidupan yang penuh kejadian sepanjang menyangkut pertumbuhan dan perkembangan. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya membentuk sikap dan minat baru.

- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan, perubahan fisik selama setahun awal akan mempengaruhi tingkat perilaku remaja dan mengakibatkan diadakannya penilaian kembali penyesuaian nilai-nilai yang telah bergeser. Dalam satu periode peralihan, status individu tidak jelas akan keraguan peran yang harus dilakukan dan di sisi lain status remaja yang tidak jelas menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

- 3) Masa remaja sebagai periode perubahan, ada empat perubahan yang sama yang hampir bersifat universal. Pertama, meningginya emosi, yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan sikap dan psikologis yang terjadi. Kedua, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru yang timbul tampak lebih banyak dan lebih sulit. Remaja akan merasa ditimbuni masalah. Ketiga, dengan berubahnya minat dan perilaku maka nilai-nilai juga berubah. Keempat sebagian remaja bersifat ambivalen terhadap setiap perubahan. Remaja menginginkan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggungjawab akan akibatnya dan meragukan kemampuan mereka untuk dapat mengatasi tanggungjawab tersebut.
- 4) Masa remaja adalah masa yang bermasalah, ketidakmampuan mengatasi masalah sendiri menurut cara yang mereka yakini, banyak remaja akhirnya akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka. Seperti dijelaskan oleh Anna Freud (dalam Hurlock 2001), "Banyak kegagalan

yang seringkali disertai akibat yang tragis, bukan karena ketidakmampuan individu tetapi karena kenyataan bahwa tuntutan yang diajukan kepadanya justru pada saat semua tenaganya telah dihabiskan untuk mencoba.

- 5) Masa mencari identitas, pada tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun remaja akan mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal.
- 6) Masa yang menakutkan, anggapan *stereotip* budaya bahwa remaja anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja mudah takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal. Stereotip juga berfungsi sebagai cermin yang ditegakkan masyarakat bagi remaja, yang menggambarkan citra diri remaja sendiri yang lambat laun dianggap sebagai gambaran yang asli dan remaja membentuk perilakunya sesuai dengan gambaran ini . Menerima *stereotip* dan adanya

keyakinan orang dewasa mempunyai pandangan buruk tentang remaja, membuat peralihan kemasa dewasa menjadi sulit.

7) Masa yang tidak realistis, dengan bertambahnya pengalaman pribadi dan pengalaman sosial dan dengan meningkatnya kemampuan untuk berpikir rasional, remaja yang lebih besar memandang diri sendiri, keluarga teman-teman lebih realistis. Dengan demikian, remaja tidak terlampau mengalami kekecewaan seperti ketika masih lebih muda.

8) Ambang masa dewasa, dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan *stereotip* belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan oleh status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perbuatan seks.

#### d. Aspek Perkembangan Remaja

Aspek perkembangan remaja menurut Hurlock (2003)

yaitu:

1) Perkembangan fisik, perubahan fisik pada remaja memiliki perbedaan secara individual dan terdapat perbedaan seks yang sangat jelas. Anak laki-laki biasanya memulai pertumbuhan pesatnya lebih lambat daripada anak perempuan, namun setelah masa puber kekuatan anak laki-laki melebihi kekuatan anak perempuan, dan perbedaan ini terus meningkat. Perbedaan individual juga dipengaruhi oleh usia kematangan.

Hanya sedikit remaja yang mengalami kateksis- tubuh atau merasa puas dengan tubuhnya. Ketidakpuasan banyak dialami di beberapa bagian tubuh tertentu. Kegagalan mengalami kateksis tubuh menjadi salah satu penyebab timbulnya konsep diri yang kurang baik dan kurangnya harga diri pada masa remaja. Jerawat dan gangguan kulit lainnya merupakan sumber kegelisahan pada anak laki-laki dan anak perempuan. Suburnya jerawat membuat anak laki-laki semakin prihatin. Keprihatinan lebih besar pada anak laki-laki karena mereka sadar bahwa jerawat mengurangi daya tarik fisik dan karena mereka tidak dapat menggunakan alat kosmetik untuk menutupinya seperti anak

perempuan yang mampu menggunakan alat-alat kosmetik untuk menutupi jerawat.

- 2) Perkembangan Kognitif, Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Pada tahap ini remaja sudah mampu berspekulasi tentang sesuatu, dimana mereka sudah mulai membayangkan sesuatu yang diinginkan dimasa depan. Perkembangan kognitif yang terjadi pada remaja juga dapat dilihat dari kemampuan seorang remaja untuk berpikir logis. Remaja sudah mulai mempunyai pola berpikir sebagai peneliti, dimana mereka mampu membuat suatu perencanaan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan.
- 3) Perubahan Emosional, Emosi remaja seringkali sangat kuat, tidak terkendali, dan tampaknya irasional, tetapi pada umumnya dari tahun ke tahun terjadi perbaikan perilaku emosional. Remaja empat belas tahun seringkali mudah marah, mudah dirangsang, dan emosinya cenderung meledak, tidak berusaha mengendalikan perasaannya. Remaja tidak lagi mengungkapkan amarahnya dengan cara yang meledak-ledak, melainkan dengan menggerutu, tidak ingin berbicara atau

dengan suara yang keras. Remaja juga iri dengan orang yang memiliki benda lebih banyak.

## 5. Teori Belajar

Teori ini merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (Behavioralistik). Dikembangkan oleh Albert Bandura pada tahun 1986. Bandura mengatakan bahwa proses kognitif yang akan menjadi perantara akan perubahan yang terjadi dari tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh pengalaman yang bertujuan untuk menyelesaikan keterampilan atau tugas yang dimilikinya (Yusuf 2011).

Menurut Bandura dalam Yusuf (2011) teori belajar dibagi menjadi beberapa proses yaitu:

### a. Proses perhatian (*attention*)

Dalam tahap ini, seseorang memberi perhatian terhadap tingkah laku model untuk dapat mempelajarinya. Seorang individu mengamati satu hal secara langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut dapat berupa tindakan tertentu seperti sikap, perilaku, nilai-nilai ataupun pandangan hidup.

### b. Proses Mengingat (*retention*)

Suatu kejadian atau peristiwa yang tersimpan dengan baik akan menjadi ingatan dimana ingatan tersebut akan mempengaruhi kehidupan seseorang pada banyak aspek. Proses mengingat sendiri adalah proses dimana informasi mengendap dalam ingatan kemudian ingatan tersebut diaplikasikan dalam bentuk simbolik.

c. Proses Reproduksi Motoris

Dalam tahapan ini, seseorang berusaha meniru dari ingatan yang dia simpan, dimana hasil dari proses ini akan timbul dalam bentuk perilaku. Di sini kemampuan mengingat dan mewujudkan atas apa yang ada di dalam ingatan mereka terlihat. Se jauh mana ia berhasil meniru tingkah laku model yang ia lihat dan amati sebelumnya.

d. Proses Penguatan dan Motivasi

Perilaku yang ditiru akan dimunculkan kembali ketika ia mendapat respon balik berupa pujian, penghargaan atau hal lain dari lingkungan sosialnya. Ketika ia mempunyai motivasi yang tinggi untuk menirunya, maka ia dapat meniru dengan baik.

Teori ini yang nantinya dapat dijadikan landasan dalam meneliti dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja. Bisa saja membawa dampak yang cukup besar, mengingat remaja menduduki peringkat kedua pada skala banyaknya jumlah pemain .

## **B. Penelitian yang Relevan**

Dalam rangka mewujudkan penulisan skripsi yang prosedural agar tercapai target yang diinginkan, maka kajian penelitian yang relevan merupakan hal yang penting disajikan sebagai bahan pertimbangan dan pengarahannya penulisan skripsi selanjutnya. Selain itu untuk menghindari terjadinya kesamaan objek kajian dalam penelitian. Adapun judul-judul penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Drajat Edy Kurniawan tahun 2017 pada sebuah jurnal konseling dengan judul "*Pengaruh Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Prokantinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*" dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan jenis penelitian korelasional. Mengambil populasi seluruh mahasiswa jurusan BK semester 2 angkatan tahun 2016 dan sampel sebanyak 32 orang serta analisis regresi sederhana sebagai metode analisis data. Hasil dari penelitian adalah adanya pengaruh intensitas dalam bermain terhadap perilaku prokantinasi dalam aspek akademisi. Prokantinasi sendiri merupakan perilaku buruk yaitu menunda-nunda pekerjaan karena hal lain. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* semakin tinggi juga perilaku prokantinasi muncul seperti menunda-nunda tugas makalah dan tugas lain.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ganang Ramadhani tahun 2020 dalam sebuah skripsi dengan judul "*Analisis Dampak Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*" dari UNNES. Menggunakan metode penelitian kualitatif dan dengan teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari penelitian ini adalah mayoritas siswa yang mempunyai *smartphone* telah bermain terutama bagi siswa laki-laki. dapat memberikan dampak negatif maupun positif kepada banyak aspek.

Namun memberikan dampak negatif terhadap interaksi sosial. Anak yang sering bermain akan terganggu waktu interaksinya dengan lingkungan sekitar, mereka akan lebih fokus bermain game. Kualitas dalam berinteraksi seperti penggunaan bahasa dan bahasa tubuh akan lebih kasar dan kaku dari pada siswa yang tidak bermain .

3. Penelitian yang dilakukan oleh Iffah Mawaddah dalam sebuah skripsi yang berjudul "*Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Pada Akun YouTube Reza Oktavian Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Anak*". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Menggunakan kuisisioner dalam pengumpulan data dan skala sebagai alat uji pertanyaan kepada responden. Penelitian ini mengambil 96 responden sesuai dengan kriteria dalam penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah intensitas menonton mempengaruhi imitasi bahasa anak sebesar 15,2% menurut koefisien determinasi Nagelkerke. Yang artinya walaupun intensitas menonton memiliki pengaruh pada imitasi bahasa, namun tidak terlalu besar. Pastinya masih ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi imitasi bahasa.

### **C. Kerangka Berfikir**

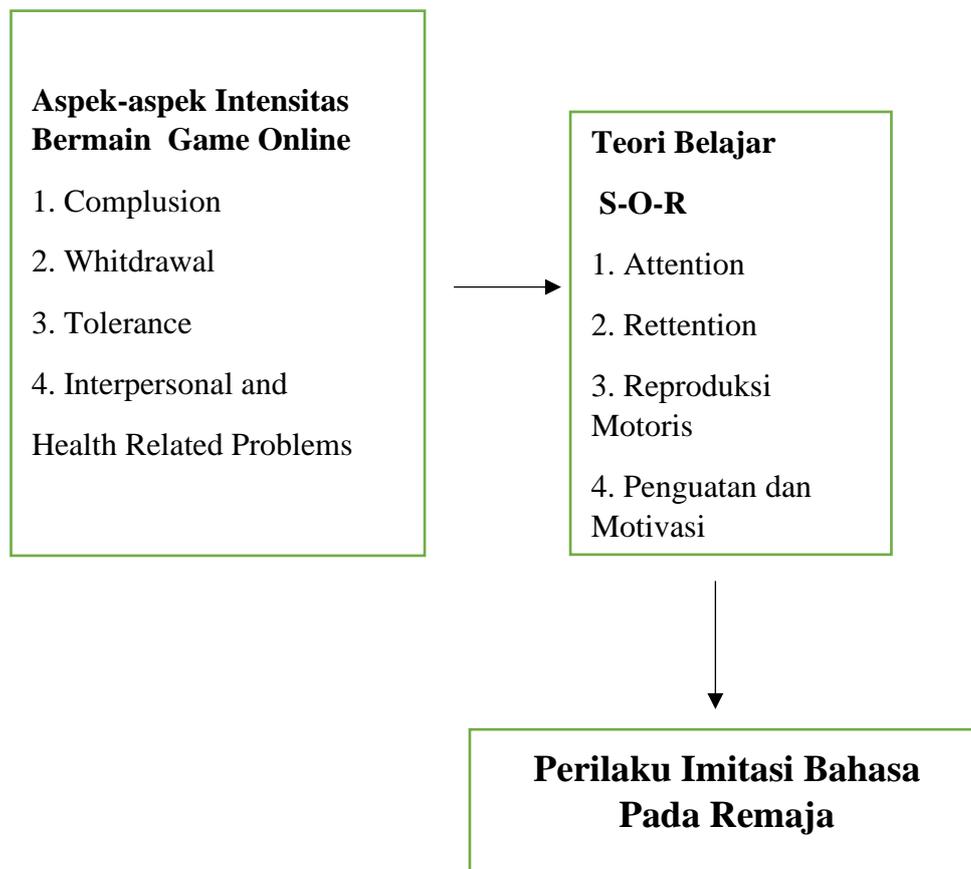
Intensitas seseorang dalam bermain dapat berpengaruh kepada perilaku seseorang. Seseorang mampu meniru dari apa yang mereka tonton sehari-hari, termasuk bahasa atau kalimat-kalimat yang digunakan seseorang yang berada dalam sebuah permainan seperti . Seperti halnya

media, mampu memberikan efek dari isi pesan dalam melalui fitur *chatting*. Efek dari informasi dari sendiri mampu menyerpa kepada kognitif yaitu bersifat informatif, afektif atau sesuatu yang berkaitan dengan perasaan dan behavioral yaitu mengacu pada sikap atau perilaku seseorang.

Penelitian ini menggunakan teori belajar Skinner, yaitu teori dengan skema S-R/S-O-R (stimulus-respon/stimulus-objek-respon). Teori Behavioristik yang mengatakan bahwa perilaku manusia dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Prinsip dari teori Skinner ini adalah perilaku terbentuk karena dipengaruhi oleh variabel eksternal (Individu lain). Artinya perilaku manusia terbentuk karena adanya stimulus berupa perilaku orang lain yang kemudian menimbulkan respon berupa perilaku manusia itu sendiri.

Ketika seseorang dengan intensitas yang tinggi dalam bermain maka kemungkinan akan terpengaruh oleh informasi dari baik berupa tulisan atau *voice* dari dalam *game* semakin besar. Hal tersebut disebabkan karena pesan yang disampaikan dilakukan secara terus menerus dan mengendap dalam ingatan. Ingatan tersebut kemudian yang akan diproses menjadi perilaku yang akan diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Metode penelitian memberikan peran penting untuk membantu manusia dalam melakukan penelitian dengan harapan memperoleh pengetahuan baru, memberikan jawaban dalam sebuah pertanyaan, dan memberikan pemecahan dalam suatu masalah. Sebuah karya ilmiah biasanya membutuhkan metode tertentu sebagai acuan sistematis dalam proses penelitian. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan kegunaan tertentu (Sugiyono 2014).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus atau penelitian kasus merupakan salah satu akar dalam penelitian kualitatif. Penelitian kasus adalah suatu proses pengumpulan data dan informasi secara mendalam, mendetail, intensif, holistik, dan sistematis mengenai seseorang, kejadian, social setting (latar sosial), atau kelompok dengan berbagai cara dan teknik dengan berbagai sumber informasi untuk memahami secara efektif bagaimana hal tersebut bisa berfungsi sesuai konteksnya (Yusuf 2016).

Peneliti memilih pendekatan Fenomenologi yaitu sebuah pendekatan yang membahas tentang sebuah fenomena atau gejala yang tampak dalam sebuah lingkungan atau kelompok tertentu. Pendekatan Fenomenologi difokuskan untuk menggali, memahami, dan menafsirkan

sebuah fenomena, peristiwa yang tampak, dan hubungannya dengan lingkungan atau kelompok tertentu. Beberapa karakteristik pendekatan Fenomenologi adalah tidak berasumsi telah mengetahui apa yang sedang terjadi, memulai penelitian dengan keheningan, menekankan aspek subjektif dari tingkah laku manusia, berfokus pada pengalaman manusia sebagai cara dalam mengambil sudut pandang dalam menginterpretasikan sebuah kejadian yang tampak (Yusuf 2016)

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Tipes, Kecamatan Serengan, Kabupaten Surakarta. Di tempat ini banyak remaja yang setiap harinya bermain .

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan selama 5 bulan mulai bulan September 2021 hingga bulan Februari 2022. Kegiatan awal yaitu observasi, kegiatan ini digunakan untuk memperoleh data awal dalam penyusunan proposal penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan seminar proposal sekaligus peneliti merancang pengambilan data yang lebih intensif. Mulai untuk pengambilan data dan kemudian melakukan uji keabsahan data dari perolehan data lapangan sebagai uji validitas temuan peneliti. Kemudian dilanjutkan penyusunan laporan dan penyempurnaan, setelah itu tahap pelaporan dalam ujian munaqosa.

### C. Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2014) bahwa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang paling tahu atau yang paling memenuhi kriteria dengan fokus penelitian.

Subjek penelitian adalah sumber data penelitian, yaitu yang memiliki data mengenai variable-variabel yang diteliti. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan menjadi sasaran penelitian. Apabila subjek penelitiannya terbatas dan masih dalam jangkauan sumber daya, maka dapat dilakukan studi populasi yaitu mempelajari seluruh subjek secara langsung. Sebaliknya, apabila subjek penelitian sangat banyak dan berada di luar jangkauan sumber daya peneliti, atau apabila batasan populasinya tidak mudah untuk didefinisikan, maka dapat dilakukan studi sampel (Azwar 2010).

Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah remaja Kelurahan Tipes, Kecamatan serengan, Kabupaten surakarta. Namun tidak semua remaja Kelurahan Tipes bisa menjadi subjek penelitian, sehingga yang hanya memenuhi kriteria yang dijadikan sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek pada penelitian kualitatif sepenuhnya ditentukan oleh peneliti. Patton menyebutkan bahwa pemilihan subjek yaitu dengan cara memilih kasus yang informatif (*informatif-rich cases*) yaitu berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan peneliti, yang jumlahnya tergantung pada tujuan dan sumberdaya studi (Patton 2002).

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja di Kelurahan Tipes. Oleh sebab itu kriteria yang harus terpenuhi adalah (a) warga Kelurahan Tipes (b) berusia remaja antara 12-18 Tahun karena menurut Ali & Asrori (2004) usia ini merupakan usia dimana remaja sangat memperhatikan identitas diri agar mendapat perhatian dari orang lain atau sekedar memuaskan batin karena dia tahu siapa dirinya (c) bermain *game online* dengan intensitas lebih dari 2 jam per hari (d) paling sering mengucapkan kata-kata asing atau kata-kata kotor. Maka peneliti mengambil 6 subjek penelitian untuk digali datanya sesuai dengan kebutuhan penelitian.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian (Tanzeh 2009). Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan pertama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

##### **1. Metode Observasi**

Metode observasi adalah pengamatan langsung dengan penuh perhatian dan merekam secara sistematis apa yang dilihat dan didengar. Observasi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu observasi partisipan dan observasi non partisipan. Pada

penelitian ini peneliti menggunakan observasi partisipasi yaitu bentuk observasi dimana pengamat secara teratur berpartisipasi dan terlibat dalam kegiatan yang diamati. Dalam hal ini pengamat mempunyai fungsi ganda yang pertama sebagai peneliti yang tidak disadari oleh anggota lain dan yang ke dua sebagai anggota kelompok. Peneliti berperan aktif sesuai dengan peran yang di berikan dalam kelompok (Yusuf 2016).

Dalam penelitian ini bentuk dari hasil observasi berupa deskripsi hasil pengamatan peneliti terhadap subjek selama beberapa waktu yang telah ditentukan atau sesuai dengan pedoman yang telah dibat.

## 2. Metode Wawancara

Teknik wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab lisan yang dilakukan secara sistematis guna mencapai tujuan tertentu. Wawancara merupakan teknik yang dapat di gunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat di katakan sebagai suatu proses interaksi antara pewawancara dengan sumber informasi atau orang yang di wawancarai melalui komunikasi langsung (*face to face*) (Yusuf 2016).

Wawancara dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode wawancara semi terstruktur untuk mendapatkan dan menggali lebih dalam data-data mengenai kejadian yang ada. Wawancara semi struktur lebih tepat

digunakan dalam penelitian kualitatif karena peneliti diberikan kebebasan dalam bertanya dan memiliki kebebasan dalam mengatur setting wawancara memperhatikan beberapa hal, seperti menjaga hubungan baik, berbicara dengan sopan dan santun, menggunakan kalimat yang baik sehingga mendapatkan respon yang baik dan terbuka dari informan.(Hardani et al. 2020).

Sehingga dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada enam (6) subjek yang telah dipilih sesuai dengan metode pengambilan subjek. Lima subjek laki-laki dan 1 subjek perempuan. Wawancara dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara dan waktu yang telah ditentukan.

### 3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2014) dokumentasi merupakan menitik beratkan pengumpulan data melalui fakta yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Dokumentasi ini bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya monumental dari seseorang. Sifat utama data ini tidak terbatas ruang dan waktu sehingga memberi ruang bagi peneliti untuk mengetahui hal-hal yang telah terjadi di masa lampau. Dalam penelitian ini dokumentasi yang diambil dalam bahan data adalah dokumen-dokumen yang berhubungan dengan kegiatan-kegiatan dan terkait dengan penelitian yang diteliti dalam bentuk foto kegiatan subjek dan verbatim hasil dari wawancara.

## **E. Teknik Analisis Data**

Menurut Arikunto dalam Nugroho (2015) Analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Dengan analisis data maka akan dapat membuktikan hipotesis dan menarik kesimpulan tentang masalah yang akan diteliti. Analisis data dilakukan secara sistematis dengan tiga kegiatan secara bersamaan yaitu:

### **1. Reduksi Data**

Reduksi Data adalah proses dimana seorang peneliti harus melakukan telaah awal terhadap data-data yang telah dihasilkan, dengan cara melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian. Kegiatan reduksi data tidak boleh asal membuang atau mengurangi data.

Menurut Parwinto dalam Ibrahim (2015) ada dua hal yang harus disadari saat melakukan reduksi data yaitu:

- a. Reduksi data harus dimulai dari kegiatan editing, pengelompokan dan meringkas data (hasil catatan wawancara).
- b. Perlunya dibuat pengkodean data, pencatatan-pencatatan (memo) mengenai berbagai hal termasuk yang terkait dengan aktivitas serta proses-proses menemukan tema, kelompok dan pola-pola data.

### **2. Penyajian Data**

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi sistematis yang memberi Kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan

pengambilan tindakan. Penyajian tersebut dapat berbentuk matrik, grafik, jaringan, dan bagan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya.

### 3. Penarikan dan Pengujian Kesimpulan

Yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan bahkan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Penelitian dianggap selesai (*final*) jika seluruh data yang telah dihasilkan dan disusun telah dapat memberikan jawaban yang baik dan jelas mengenai permasalahan penelitian (fokus).

## **F. Keabsahan Data**

Menurut Ibrahim (2015) pentingnya memastikan setiap data yang diperoleh adalah benar dan dapat dipercaya maka keabsahan data adalah bagian yang penting dalam penelitian. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data penelitian dengan cara membandingkan antara sumber, teori, maupun metode atau teknik penelitian.

Menurut Patton dalam Ibrahim (2015) triangulasi teknik yang dapat dilakukan dengan beberapa jalan yaitu:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang lain dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang dalam waktu tertentu (waktu penelitian) dengan apa yang dikatannya sepanjang waktu.

## **BAB IV**

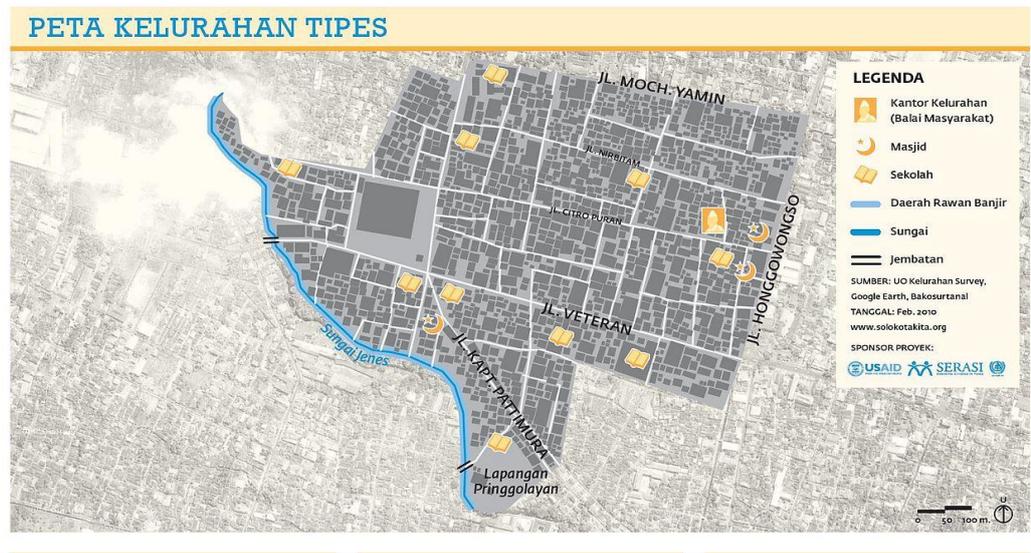
### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Tempat Penelitian**

Kelurahan Tipes merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Serengan, Surakarta yang memiliki kode pos 57154. Luas Kelurahan Tipes mencapai  $64.000 m^2$  dengan jumlah penduduk pada tahun 2021 sebanyak 12.318 jiwa. Terdiri dari 5.663 laki-laki dan 6.655 perempuan dengan jumlah KK sebanyak 3.533. Dengan demikian setiap KK rata-rata terdiri dari 3 anggota keluarga. Kelurahan Tipes terdiri dari 11 kampung diantaranya, Kampung Narbitan, Puspan, Kemas, Sutogunan, Citropuran, Semprongan, Mondorakan, Pringgolayan, dan Tipes.

Kelurahan ini berada dibagian barat daya Kota Solo yang berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo tapal batas Kali Jenes. Disebelah barat juga berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo. Sedangkan disebelah timur berbatasan dengan Kelurahan Kratonan dan di utara berbatasan dengan Kelurahan Panularan, Kecamatan Laweyan (<http://ppid.Surakarta.go.id/archieves/informasi/kelurahan-tipes>).

Gambar 1.2 Peta Tempat Penelitian



## B. Deskripsi Subjek

### 1. Subjek 1

Bernama David (nama samaran) remaja laki-laki berusia 16 tahun. Subjek merupakan siswa SMP kelas 8. Anak pertama dari dua bersaudara yang tinggal dilingkungan perumahan tepatnya di Kampung Kemasan bersama orang tuanya.

### 2. Subjek 2

Bernama Hendra (nama samaran) remaja laki-laki berusia 17 tahun. Subjek merupakan siswa SMK kelas 2 jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Tinggal di Kampung Nirbitan bersama kakeknya karena kedua orang tuanya menjadi TKI. Subjek merupakan anak satu-satunya yang artinya tidak memiliki saudara.

3. Subjek 3

Bernama Reno (nama samaran) remaja laki-laki berusia 16 tahun. Subjek merupakan siswa kelas 1 SMA yang teman bergaulnya adalah mahasiswa. Subjek merupakan anak pertama dari dua bersaudara yang tinggal di Kelurahan Tipes bersama kedua orang tuanya.

4. Subjek 4

Bernama Faiz (nama samaran) remaja laki-laki berusia 15 tahun. Subjek merupakan siswa kelas 3 SMP dengan keadaan ekonomi menengah keatas. Subjek merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara yang tinggal di Kampung Semprongan bersama ibunya dan kakaknya karena ayahnya bekerja diluar kota.

5. Subjek 5

Bernama Viki (nama samaran) remaja laki-laki berusia 15 tahun yang merupakan teman dekat Faiz (subjek 4). Subjek merupakan siswa SMP satu kelas dengan Faiz. Subjek merupakan anak tunggal yang tinggal di Kampung Semprongan bersama kedua orang tuanya.

6. Subjek 6

Bernama Rizka (nama samaran) remaja perempuan berusia 17 tahun. Subjek merupakan siswi SMA kelas 1 yang suka mengikuti perlombaan . Subjek adalah anak pertama dari tiga bersaudara, dimana subjek memiliki dua adik laki-laki yang tinggal di Kampung Pringgolayan bersama kedua orang tuanya.

## C. Temuan Penelitian

### 1. Realita Bermain

#### a. Subjek 1

Subjek merupakan remaja berusia 16 tahun yang sangat menyukai *game online*. Alasannya karena *game online* sangat seru untuk dimainkan, apalagi lingkungan tempatnya tinggal merupakan perumahan yang biasanya memang tidak banyak remaja keluar untuk bermain bersama. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan subjek yang berbunyi.

*“Ya karena asik, seru, terus kadang-kadang mau main apa bingung, akhirnya ya main game aja yang gak ribet”*  
(S1,W1, Baris 20)

Kemudian dalam bermain *game online*, subjek bermain lebih dari satu jenis game yang lebih tepatnya ada 5 game yang dia mainkan dan yang paling sering dimainkan adalah 3 game saja.

*“Ada banyak, kalo gak salah ada 5 tapi yang sering tak mainin cuma 3”* (S1,W1, Baris 20)

#### b. Subjek 2

Subjek merupakan remaja berusia 17 tahun yang sudah sangat cinta dengan *game online*. Alasan menyukai adalah untuk menghilangkan stres karena aktivitas sekolah. Selain itu memang subjek sering mengikuti lomba atau turnamen *game online* seperti yang dia katakan sendiri.

*”Bisa buat ngilangin stres, terus kumpul sama temen jadinya asik, apa lagi dulu sering ikut lomba”* (S2,W2,Baris 15)

*“Iya, dulu kan sering ada turnamen, kita sering ikut, tapi jarang dapet juara, ya buat seneng-seneng aja” (S2,W2, Baris 20)*

Subjek hanya memainkan satu jenis game saja, karena menurutnya yang menarik hanyalah satu game saja.

*“Kalau aku cuma mobile legend aja, kalo yang lain kurang tertarik” (S2, W2, Baris 20)*

c. Subjek 3

Subjek menganggap jika hampir semua remaja seharusnya suka dengan *game online*, hal ini berdasarkan pernyataan subjek.

*“Kamu tanya mbak, setiap cowok yang kamu temui, kalau dia normal pasti jawabnya suka” (S3, W3, Baris 15)*

Alasan subjek suka dengan *game online* juga untuk menghilangkan stres karena tugas sekolah yang dirasa melelahkan

*“Ya suka poll, apalagi pas PR banyak, habis ngerjain PR enak nya ya main game” (S3,W3,Baris 20)*

Selain itu subjek juga tidak dimarahi oleh orang tuanya ketika bermain *game online* dengan syarat tahu waktu mana untuk belajar dan yang mana untuk bermain.

*“Enggak lah, yang penting tau waktu, lagian aku seharian udah sekolah lanjut les, masak suruh belajar terus”(S3,W3,Baris 20)*

d. Subjek 4

Subjek merupakan remaja berusia 15 tahun, dimana memang hobi subjek adalah bermain *game online*. Subjek mengatakan sendiri bahwa bermain *game online* sudah menjadi sebuah hobinya.

*“Hobbiku dari dulu kan main game kak, apa lagi ” (S4,W4,Baris 10)*

Subjek bermain tiga game dengan 2 game jenis RPOG dan satu game dengan jenis Moba. Selain *game online*, subjek juga banyak memainkan game offline.

*“Ada ML, FF, sama PUBG kalau yang offline banyak”*  
(S4,W4,Baris 15)

e. Subjek 5

Subjek merupakan teman dari subjek 4 berusia 15 tahun yang juga sangat suka bermain *game online*. Alasan bermain *game online* adalah untuk bersenang-senang, apalagi jika bermain secara bersama-sama.

*“Suka banget kak, apa lagi kalau mainnya bareng-bareng sambil kumpul”* (S5,W5,Baris 15)

Karena subjek dengan kondisi ekonomi menengah kebawah, subjek hanya dapat memainkan satu jenis game karena media bermain yang tidak suport jika harus diajak bermain banyak jenis game.

*“Aku main satu game, hpnya gak bisa diisi banyak, ngelag kalo banyak-banyak”* (S5,W5,Baris 15)

f. Subjek 6

Subjek merupakan remaja perempuan yang sangat menyukai *game online* karena memang hobi sejak kecil, bahkan subjek mengatakan sudah mendarah daging dalam dirinya.

*“Bukan suka lagi, udah mendarah daging, soalnya dari kecil udah hobi juga main game, dulu daripada main masak-masakan mending main yang lain”* (S6,W6,Baris 15)

Subjek memainkan dua jenis *game online*, namu hanya satu yang sering dimainkan bersama teman-temannya.

*“Dua, ML sama PUBG, itu pun yang PUBG jarang tak mainin, yang sering ML” (S6,W6, Baris 15)*

Setiap keluar malam subjek tidak pernah dimarahi atau dilarang oleh orang tuanya walaupun subjek merupakan seorang perempuan. Menurut penuturan subjek hal ini karena subjek keluar didekat rumah dan selalu bawa teman dekat yang dikenal orang tuanya.

*“Enggak, kan dekat dari rumah, lagian aku keluar juga sama dia gak sendirian” (S6,W6,Baris 30)*

## **2. Intensita Bermain *Game Online***

### **a. Subjek 1**

Subjek sudah bermain *game online* cukup lama, dari hasil wawancara diketahui bahwa subjek sudah bermain *game online* selama kurang lebih tiga tahun.

*“Udah lumayan lama, dari kelas satu, kelas 6 udah tapi jarang, karena hp masih gantian sama ibuk” (S1,W1,Baris 25)*

Setiap hari lama yang digunakan subjek untuk bermain *game online* rata-rata 3 sampai 4 jam setiap harinya, dari sore sampai malam.

*“Biasanya sore sama malem, kalo ditotal sekitar 3-4 jam per hari” (S1,W1, Baris 30)*

Dari hasil observasi juga dapat diketahui bahwa subjek sehabis pulang sekolah langsung bermain *game online*. Subjek biasanya istirahat dari maghrib sampai setelah isyak dan lanjut bermain bersama temannya hingga malam sekitar jam 10

b. Subjek 2

Subjek bisa dikatakan sudah sangat lama dalam bermain *game online*. menurut pengakuan subjek, sudah bermain sejak kelas 2 SMP, sehingga jika dihitung sampai subjek sekarang kelas 2 SMK maka kurang lebih sudah 3 tahun bermain.

*“Udah lumayan lama, kalau gak salah dari kelas 2 SMP udah main” (S2,W2,Baris 25)*

Dalam sehari, subjek bermain *game online* menghabiskan waktu sekitar 3 jam bersama teman-temannya setiap malam, karena dari pagi sampai sore ada kesibukan sendiri.

*“Kira-kira 3 jam, pokonya dari jam 8 sampai jam 11 lebih, itu kadang-kadang isrtirahat biar hp gak lemot, ya kadang malah gak main lagi karena keasikan ngobrol” (S2,W2,Baris 30)*

Menurut data obbservsi, subjek bermain game online dari malam setelah belajar. Kemudian keluar di tempat biasa subjek berkumpul dengan temannya hingga tengah malam atau biasanya sampai jam 11 malam.

c. Subjek 3

Subjek ini juga sudah lama memainkan *game online* semenjak masa awal terjadinya pandemi Covid-19. Berawal diajak bermain oleh temannya dan lama-kelamaan suka bermain *game online*, karena sebelumnya sudah bosan bermain *game offline* . Menurut pengakuannya, subjek sudah bermain kurang lebih 3 tahun.

*“3 tahun kurang lebih, pas mulai corona, itukan libur sampek 2 minggu, hla akhirnya diajak main sama temen,*

*awalnya main game offline, tapi lama-lama bosan”*  
(S3,W3,Baris 25)

Dalam sehari subjek menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama 2 hingga 3 jam, biasanya dimulai setelah selesai belajar hingga tengah malam.

*“2 sampai 3 jaman, habis belajar aku keluar pulang jam 10 paling malem sampek jam 12”* (S3,W3,Baris 30)

Data observasi menunjukkan bahwa subjek terkadang bermain *game online* setelah pulang sekolah walaupun hanya sebentar. Namun yang paling sering adalah ketika setelah belajar malam sampai tengah malam.

d. Subjek 4

Subjek ini belum terlalu lama memainkan *game online*, belum ada 2 tahun. Diawali dari mendapatkan hadiah *smartphone* kaerena juara kelas, kemudian mulai mencoba bermain *game online*.

*“Baru dari kelas 2 kemarin, gara-gara aku juara kelas, minta hp terus buat main ”* (S4,W4,Baris 15)

Intensitas subjek dalam bermain *game online* terbilang lama dan sering, yang biasanya dilakukan pada sore hari dan malam hari. Kemudian jika sedang libur sekolah subjek mengaku bisa seharian main *game online*.

*“Kadang 2 jam kadang lebih, seringnya 2 jam lebih, kadang kalau libur seharian main game”* (S4,W4,Baris 20)

e. Subjek 5

Karena subjek merupaka teman dekat subjek 4, sehingga sejak kapan bermain *game online* jawabannya sama dengan subjek 4.

*“Sejak dulu sama kayak faiz kak, terus aku kan pulang sekolah langsung kerumah faiz, disana ada wifinya, main sore sampek maghrib pulang, makan terus kerumah faiz lagi sampek jam 9 jam 10an” (S5,W5,Baris 20)*

Kemudian dalam sehari subjek juga menghabiskan waktu sekitar 3 jam bahkan lebih untuk bermain *game online*.

*“Kayaknya ada kak, 3 jam kayaknya malah lebih, main game gak kerasa waktu tiba-tiba udah malem” (S5,W5,Baris 25)*

f. Subjek 6

Subjek sudah lama bermain *game online*, kurang lebih sekitar 4 tahun dari tahun 2018 hingga sekarang. Subjek juga sering mengikuti turnamen karena kebetulan subjek juga memiliki komunitas pemain *game online*.

*“Udah lumayan, dari 2018 sampek sekarang, sering ikut turnamen juga, makanya udah mendarah daging”(S6,W6,Baris 20)*

Dalam sehari, subjek biasanya menghabiskan waktu sekitar 1 jam ketika bermain sendiri di rumah.

*“Gak mesti, soale kadang malem males keluar dan akhire main sendiri dirumah, hla kalo dirumah paling main 1jam udah capek” (S6,W6,Baris 20)*

Kemudian jika bermain bersama teman-temannya bisa lebih lama lagi hingga 3 jam.

*“Ya dari jam 8 nan sampek jam 11 malem” (S6,W6,Baris 25)*

Dari hasil observasi, subjek selalu bermain *game online* saat waktu luang apalagi ketika hari libur. Hal ini tidak dipermasalahkan oleh orang tua subjek

### 3. Imitasi Bahasa

Sebelum memulai pertanyaan mengenai imitasi bahasa, setiap subjek peneliti diberi pertanyaan mengenai pemahaman imitasi bahasa, agar antara subjek dan peneliti menemukan satu titik pemahaman yang sama tentang imitasi bahasa.

#### a. Subjek 1

Subjek sudah paham mengenai apa itu imitasi bahasa ketika diberikan pertanyaan mengenai pemahaman imitasi bahasa.

*“Kalau mitasi tiruan, berarti imitasi bahasa menirukan bahasa to” (S1,W1,Baris 35)*

Kemudian menurut pengakuan subjek memang ada bahasa yang subjek tirukan dari *game online* yang subjek mainkan dengan alasan karena setiap hari bermain *game online*, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan subjek.

*“Ya jelas ada kak, wong tiap hari main game” (S1,W1,Baris 40)*

Bahasa yang diimitasi subjek adalah bahasa yang berasal dari bunyi atau *Voice* karakter yang ada pada *game online* tersebut. Subjek tertarik karena menurut subjek kata-kata dari beberapa karakter dinilai bagus.

*“Ya kalau kata-kata estetik contohnya kata-kata Hero di MLBB si Lolita, kan bunyinya “belajar tanpa rasa sakit adalah sia-sia” terus klo dari pemandu game ya vioce triple kill atau boyah, pokoknya banyak” (S1,W1,Baris 45)*

Namun setelah ditanya lebih mendalam dan karena dari hasil observasi yang kurang kurang sinkron, akhirnya subjek mengakui bahwa sering menirukan kata-kata yang kurang pantas dari *game online*.

*“Haha, banyak klo itu, aku kenal jenis-jenis misuh juga dari game, kata-kata “lol, cupu, by one, retri indomaret, buta map” kayak gitu kan sekarang jadi bahasa populer di anak-anak gamer, dan banyak lagi”*(S1,W1,Baris 50)

Bahasa yang subjek imitasi dari game online juga subjek gunakan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya jika bersosialisasi dengan teman sebayanya

*“Ya sering, apalagi sama temen, kadang mereka juga pakek bahasa-bahasa yang kayak gitu”* (S1,W1,Baris 55)

b. Subjek 2

Subjek paham mengenai imitasi bahasa ketika diberi pertanyaan tentang apa itu imitasi bahasa.

*“Ya berarti menirukan bahasa orang lain”* (S2,W2,Baris 35)

Subjek juga mengakui bahwa subjek juga mengimitasi bahasa dari *game online* yang kebanyakan adalah kata-kata negatif. Subjek juga menjelaskan bahwa kata-kata negatif dari *game online* memiliki ciri khas yang berbeda dengan kata-kata negatif biasanya

*“Ya ada, kebanyakan bahasa gamer ya, kayak umpatan, misuh, itukan ada ciri khas, jadi kita misuh yang dibiasanya sama yang dari beda”* (S2,W2,Baris 45)

*“Iya, kan sering main game, jadi terngiang-ngiang, terbawa kealam bawah sadar, hehe, aku dari banyak belajar tentang misuh, jenis dan waktu yang tepat untuk digunakan hahaha”* (S2,W2,Baris 50)

Contoh imitasi bahasa negatif yang subjek jelaskan berdasarkan dari hasil wawancara.

*“Lol, noob, slow hand, buta map, mukil, kayak gitu kan umpatan atau misuh yang biasanya dari game” (S2,W2,Baris 45)*

Kemudian bahasa yang subjek imitasi juga dipraktekkan kepada temannya baik disekolah atau tempat dimana subjek berkumpul dengan teman-temannya. Walaupun begitu, subjek masih mempertimbangkan tempat dimana tidak menggunakan bahasa tersebut.

*”Sering, disekolah, di tempat nongkrong, temen-temenku pada main , jadi mereka pasti paham aku ngomong apa, apa aku bercanda atau serius, yang penting kita tau tempat” (S2,W2,Baris 55)*

c. Subjek 3

Untuk subjek ini kurang memahami apa itu imitasi bahasa, sehingga peneliti harus menjelaskan kepada subjek mengenai imitasi bahasa, agar dalam proses pengambilan data sesuai dengan tujuan penelitian

*“Kalau mitasi tau, mitasi itu barang palsu, kalau imitasi gak tau” (S3,W3,Baris 35)*

Subjek mengaku bahwa memang menirukan bahasa negatif dari *game online*. Selain bahasa negatif, subjek juga mengaku menirukan logat bahasa dari luar jawa yang menurutnya unik.

*“Banyak mbak, misuh-misuh aku nirunya dari game online , aku juga kadang ikut bahasa daerah selain jawa, logatnya kadang aku tiru, soalnya unik” (S3,W3,Baris 40)*

Contoh kata-kata negatif yang subjek imitasikan dari .

*“Kayak misuh “lol, noob, bento, buta map”, kayak gitu mbak, misuh khas gamer” (S3,W3,Baris 45)*

Kemudian penjelasan subjek mengenai logat daerah lain yang subjek imitasikan.

*“Misal ngomong “bapak kau, kasih paham lah dia”, hla itu kan pakek logat sumatra, terus logat-logat melayu kayak gitu” (S3,W3,Baris 45)*

Bahasa yang subjek imitasi khususnya untuk logat daerah sering subjek gunakan dalam bersosialisasi. Namun untuk yang bahasa negatif tidak sering digunakan karena teman subjek kebanyakan lebih tua dari subjek.

*“Ya enggak kalau yang misuh, tergantung siapa lawan bicara seringnya sama temen-temen, itupun kadang mikir-mikir karena temennya banyak yang lebih tua, kalau logat logat daerah sering” (S3,W3,Baris 50)*

#### d. Subjek 4

Subjek sudah memahami apa itu imitasi bahasa, dan subjek mengakui bahwa ada bahasa yang diimitasi subjek dari *game online*. Subjek bahkan hafal dengan bunyi-bunyi yang keluar dari *game online*. Sehingga dapat mengetahui game apa yang dimainkan seseorang lewat bunyi yang didengarkan oleh subjek.

*“Ada banyak, aku kadang smpai hafal diluar pikiran, ada orang yang main hp terus ada kata-kata itu, berarti sedang main game A kayak gitu aku tahu” (S4,W4,Baris 30)*

Subjek sering menirukan bunyi dari karakter pada *game online* yang dinilai bagus atau sesuai dengan keadaan yang terjadi.

*“Sering kak, apa lagi kalu di ML kan bunyi setiap hero kan seperti kata-kata mutiara, biasanya tak gunain pas waktu disekolah ada kejadian apa gitu” (S4,W4,Baris 35)*

Dalam hal ini subjek tidak menirukan bahasa yang negatif karena takut mengganggu perasaan orang lain. Namun yang diimitasi subjek selain itu adalah logat yang diucapkan pemain dari daerah lain, seperti logat bicaranya orang sumatra dan daerah lain yang dianggapnya unik.

*“Logat kayak upin ipin, biasanya orang sumatra, terus orang surabayan, kayak gitu kan banyak di game, apalagi pas mabar open voice, jadinya rame”*(S4,W4,Baris 40)

Dari wawancara singkat bersama kakaknya mengatakan bahwa adiknya memang sering menirukan suara dari karakter yang berada pada *game online* dan logat dari daerah lain. Namun subjek tidak pernah menirukan kata-kata negatif karena jika ada kata-kata negatif akan dimarahi oleh kakaknya.

e. Subjek 5

Ketika ditanya mengenai imitasi bahasa, subjek mengerti apa itu imitasi bahasa

*“Tau kak, berarti mencontoh dan menirukan bahasa orang lain”* (S5,W5,Baris 25)

Imitasi bahasa yang dilakukan subjek hampir sama seperti subjek 4 yang menirukan suara dari karakter pada *game online*. Selain suara karakter, subjek juga menirukan logat berbicara pemain lain dalam *game online*.

*“Apa ya, seringnya voice dari hero atau voice pertandingan, terus logat bicara”* (S5,W5,Baris 35)

*“Enggak tau kak, mungkin gaya bahasanya orang sumatra yang kayak di upin ipin yang tak sukai, kebanyakan di game bahasanya kayak gitu logatnya, tapi kayak gitu harus mabar”*(S5,W5,Baris 40)

Karena dari hasil observasi dan wawancara tidak sinkron, maka peneliti menanyakan pertanyaan mengenai kata-kata kotor yang sering terucap ketika bermain game online, dan akhirnya subjek mengakui hal tersebut.

*“Hehe, iya kak, cuman jarang, paling pas main tok, kan main game kadang-kadang timnya bikin emosi, jadi reflek”*(S5,W5,Baris 45)

Namun subjek tidak menggunakan kata-kata negatif dalam bersosialisai, hanya saja terkadang subjek menggunakan logat daerah lain yang subjek contoh dari *game online*, selain logat ada istilah dalam *game online* yang menggunakan bahasa Inggris kemudian subjek gunakan untuk berbicara dengan orang lain.

*“Ya enggak, kalau logat sering, biar kelihatan keren kadang pakek logatnya orang jauh dari game, terus istilah-istilah yang mengandung bahasa Inggris di game”* (S5,W5,Baris 50)

f. Subjek 6

paham dengan imitasi bahasa dan ketika diberi pertanyaan mengenai bahasa yang diimitasi dari game, subjek menjawab ada. Bahkan subjek mengakui belajar kata-kata negatif dari , dan yang diimitasi adalah bahasa yang mengandung makna negatif atau bahasa yang memang negatif.

*“Hahaha, misuh misuh aku belajarnya dari game, soalnya misuh di game itu nyeni dan beda dari misuh konvensional”* (S6,W6,Baris 35)

*“Iya, tapi sekarang jadinya reflek, udah susah dikendalikan, hehe ada apa sedikit langsung nyeplos”*(S6,W6,Baris 40)

Subjek juga memberikan contoh kata-kata apa saja yang ditirukan dan sering dia ucapkan.

*“njirr, lol, noob, GBLK, buta, cupu buanyak pokoke”*  
(S6,W6,Baris 40)

Kemudian bahasa negatif yang subjek tiru dari *game online* dipraktekkan dalam kehidupan sosial. Bahkan subjek mengaku sulit untuk mengontrol bicaranya agar apa yang dia tiru dari tidak dia gunakan. Namun ketika dihadapan orang tua subjek sangat berhati-hati untuk berbicara.

*“Sama orang tua masih di rem, kalo sama adik ya plas plos aja, apa lagi kalo susah dibilangin, atau disuruh gak bener, tapi yang sering banget sama temen main, apa lagi pas mabar di tambah emosi, jadinya udah gak bisa di kontrol lagi”*(S6,W6,Baris 40)

Peneliti pernah melakukan wawancara singkat dengan kedua adiknya, namun karena masih kecil dan merasa takut maka sulit untuk digali informasinya. Walaupun demikian, adik subjek memiliki pengakuan bahwa kakanya memang sering membentak dengan kata-kata kotor seperti kata “goblok” dan “cupu”.

#### **D. Analisis Hasil Penelitian**

##### **1. Realita Bermain *Game Online***

Saat ini kemajuan teknologi semakin berkembang dengan pesat seiring dengan berjalannya waktu. *Game online* menjadi salah satu bukti kemajuan teknologi di bidang hiburan. Tidak hanya anak-anak, namun remaja dan dewasa juga ikut aktif dalam kemajuan teknologi ini. Sehingga tidak hanya dimainkan oleh anak-anak saja, namun remaja dan dewasa bisa dikatakan lebih banyak pemainnya.

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis, diketahui para remaja saat ini sangat menyukai *game online*. *Game online* memberikan akses yang mudah untuk dimainkan, cukup bermodalkan *Smartphone* dan kuota internet maka sudah dapat dimainkan. Apalagi semakin lama menghadirkan fitur yang beragam untuk menunjang ketertarikan pemain.

Alasan utama remaja bermain *game online* karena akses yang mudah dan simpel. *Game online* juga memberikan pengalaman bermain yang beragam dan menantang karena dapat dimainkan dengan orang lain yang jauh dari tempatnya. Fitur yang terus di *upgrade* menarik perhatian para pemain, tidak terkecuali oleh individu yang sudah dewasa (Santoso 2010).

Dari enam subjek yang peneliti pilih, semuanya memainkan berjenis MOBA, walaupun ada beberapa dari mereka juga memainkan game dengan jenis RPG, FPS atau yang lain. MOBA sendiri merupakan gameo online yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan. Tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang, karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkna permainan tersebut.

Dari sebuah penelitian yang dilakukan oleh Styowulan et al., (2018) mengatakan bahwa MOBA merupakan jenis yang paling banyak dimainkan oleh gamer di Indonesia. MOBA menjadi media yang paling

sering terjadinya interaksi negatif dibandingkan dengan jenis *game online* yang lainnya. Hal ini dikarenakan MOBA memberikan fitur komunikasi yang bebas antara teman satu tim atau komunikasi dengan tim musuh.

Jenis *game* yang dimainkan akan mempengaruhi perilaku pemainnya apalagi jika dilakukan dengan interval yang tidak pernah turun. *Game* yang melatih kecerdasan otak makan akan berpengaruh pada perkembangan otak dan sikap dalam menyelesaikan masalah. Kemudian jika *game* yang mengandung kekerasan juga akan berpotensi terjadi kekerasan dalam kehidupan sosial, apalagi jika pamainnya berusia anak-anak atau memasuki masa remaja (Drajat 2017).

Dengan begitu jenis *game* yang dimainkan oleh subjek memang memiliki pengaruh dan dampak pada perilaku mereka. Diketahui MOBA merupakan jenis *game* yang paling sering terjadi interaksi negatif antar pemain. Interaksi negatif bisa diasumsikan sebagai komunikasi antar pemain yang berisi hal negatif, seperti umpatan, kata-kata kotor, dan lain-lain. Sehingga tidak menutup kemungkinan hal seperti ini akan berdampak pada bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari subjek. Mengingat seluruh subjek merupakan pemain berjenis MOBA.

## **2. Intensitas Bermain**

Memasuki era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin maju, *game online* semakin diminati oleh banyak kalangan dengan alasan yang beragam. Remaja menjadi kalangan yang sering bermain *game online* khususnya sebagai sarana hiburan atau

menyalurkan hobi. Sehingga tidak sedikit waktu yang mereka habiskan untuk bermain online.

Hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menemukan fakta bahwa dari enam subjek rata-rata waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* lebih dari 2 jam setiap harinya. Apalagi kebanyakan dari subjek tidak bermain saat waktu luang, namun meluangkan waktu untuk bermain *game online*. Selain itu, kurun waktu setiap subjek bermain paling sedikit adalah 1 tahun lebih dan yang paling lama adalah 4 tahun. Jika dalam satu bulan menghabiskan lebih dari 40 jam, maka sudah terhitung sebagai *heavy user* atau pemain dengan tingkat intensitas paling tinggi.

Intensitas sebuah kegiatan memang tidak bisa diukur menggunakan angka, namun sebuah kegiatan intensitas dapat diukur dari seberapa sering seseorang melakukan kegiatan atau seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk melakukan kegiatan. Sehingga jika kegiatan tersebut lebih sering dan lebih lama menghabiskan waktu dari pada kegiatan yang lainnya, maka akan disebut memiliki intensitas yang tinggi (Cowie, 1994)

Subjek telah memiliki dorongan yang kuat untuk bermain dikarenakan mereka sudah menyukai dan hobi bermain *game online*. Tidak adanya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, apakah kegiatan yang dilakukan mengganggu atau tidak. Selain hal tersebut subjek memberikan toleransi waktu untuk bermain *game online*, subjek merasa tidak buang-buang waktu untuk bermain *game online*. Sehingga perilaku

mereka menunjukkan bahwa intensitas mereka dalam bermain *game online* cukup tinggi.

Chen & Chang (2008) dalam penelitiannya mengatakan bahwa intensitas bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa indikator. Indikator yang pertama adalah ketika seseorang sudah memiliki dorongan yang kuat untuk melakukan sesuatu seperti bermain *game online*. Indikator yang kedua adalah ketidakmampuan menjauhkan diri dari kegiatan tersebut. Kemudian yang ketiga adalah toleransi terhadap waktu, artinya seseorang telah menganggap waktu yang digunakan untuk bermain *game online* tidak sia-sia. Terakhir adalah tidak memperdulikan hal disekitarnya termasuk dengan kesehatan dirinya, karena pemain *game online* yang memiliki intensitas tinggi cenderung tidak peduli dengan kesehatan mereka.

Intensitas yang tinggi dalam melakukan kegiatan memiliki kecenderungan untuk mempengaruhi perilaku seseorang. Perilaku yang terpengaruh akan diaplikasikan dalam kegiatan yang lain seperti interaksi dengan lingkungan atau kegiatan pribadi. Sehingga kegiatan yang positif akan berdampak positif dan sebaliknya, kegiatan negatif akan menimbulkan efek yang negatif baik untuk dirinya atau lingkungan sekitar (Weintein 2010)

Dengan begitu kegiatan bermain *game online* yang subjek lakukan dapat dikatakan intens. Sehingga besar kemungkinan kegiatan subjek memberikan pengaruh terhadap perilaku subjek seperti imitasi bahasa.

Dimana setelah imitasi dilakukan ada kemungkinan dipraktekan atau dilakukan dalam kehidupan sosial.

### **3. Imitasi Bahasa**

Bahasa adalah sebuah sistem simbol lisan yang *arbitrer* yang pasti digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk berkomunikasi dan berinteraksi antar sesamanya, dan berlandaskan pada budaya yang mereka miliki bersama. Bahasa memiliki jenis yang beragam, mulai dari bahasa lisan, bahasa isyarat, bahasa tubuh dan lain-lain. Namun dalam penelitian ini berfokus pada bahasa lisan yaitu bahasa yang terucap dari lisan seseorang.

Dilihat dari data yang telah diambil, baik dari hasil observasi maupun wawancara ditemukan fakta bahwa subjek memang menirukan atau melakukan imitasi bahasa dari *game online*. Kemudian bahasa yang mereka imitasi digunakan untuk komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Padahal kebanyakan bahasa yang mereka tirukan memiliki konotasi negatif.

Lingkungan memiliki peran penting dalam pembentukan gaya komunikasi seseorang. Karena bahasa yang digunakan dipengaruhi dari proses identifikasi terhadap apa yang didengar kemudian menimbulkan gaya bahasa dalam berkomunikasi. Karena pada dasarnya manusia selalu belajar dari proses dan hal yang baru (Brent D and Stewart 2014)

Sehingga intensitas bermain *game online* memiliki dampak pada imitasi bahasa pada remaja. Remaja sendiri merupakan sebuah masa dimana potensi untuk menirukan sesuatu sangat tinggi sebagai cara

dalam mencari identitas diri. Remaja biasanya sangat mudah terpengaruh terhadap sesuatu yang dia anggap sebagai suatu hal yang menarik. Kemudian setelah terpengaruh dan ditirukan maka akan dipraktekkan yang kemudian membentuk sebuah perilaku ( Yusuf, 2011).

Pada masa remaja pada fase usia antara 13-18 tahun merupakan fase yang sangat menentukan dalam pembentukan perilaku remaja. Usia ini adalah usia dimana kognitif bekerja aktif mencerna setiap kejadian yang ditangkap dan kemudian memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja. Sehingga apa yang ditangkap oleh indra memiliki peluang besar untuk ditirukan (Desmita, 2005).

Banyak kata-kata dengan konotasi negative yang ditirukan oleh subjek, contohnya seperti “Njirr, lol, noob, bento, buta, cupu, goblok”. Peneliti mencoba mencari tau beberapa makna kalimat asing yang diimitasi subjek. Kata “njirr” merupakan singkatan dari “anjirr” plesetan dari kata “anjing”, dan kata “lol” jika dalam *game online* berarti singkatan dari kata tolol bukan seperti biasanya dimana “lol” memiliki makna tertawa atau lucu. Kemudian ada lagi istilah “noob” dan “cupu” yang berarti anak baru atau berkaitan dalam bermain memiliki kemampuan yang belum memadai alias masih belum pintar. Untuk kata “bento” merupakan sebuah kata yang memiliki makna sama dengan “idiot”. Kata-kata seperti ini biasanya digunakan sebagai *taunting* agar konsentrasi musuh rusak karena emosi yang tidak terkendali.

Selain kata-kata dengan konotasi negatif, ada bahasa lain yang subjek imitasi dari *game online* seperti logat berbicara. Setiap daerah

memang memiliki ciri khas tersendiri dalam berkomunikasi, salah satunya adalah logat berbicara. Masyarakat Jawa tentunya memiliki logat bahasa yang berbeda dengan masyarakat Madura, begitu juga logat bahasa masyarakat Madura tidak sama dengan logat bahasa masyarakat Papua. Karena *game online* dapat dimainkan dengan orang dari berbagai macam tempat, sehingga memiliki potensi besar para pemain untuk saling berkomunikasi dengan logat bahasa daerahnya.

Namun menirukan logat bahasa daerah lain tidak sepenuhnya baik jika digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat memiliki cara yang berbeda-beda dari setiap daerah dalam berkomunikasi. Setiap daerah memiliki ciri khas baik dari bahasa maupun cara berkomunikasi. Sehingga belum tentu sebuah masyarakat akan nyaman berkomunikasi dengan masyarakat dari daerah lain (Soendjono 2012).

Imitasi bahasa merupakan hasil dari belajar seorang individu terhadap sebuah kejadian yang individu alami. Karena pada dasarnya manusia dalam berperilaku mempelajari lingkungan sekitar. Lingkungan memberikan stimulus kemudian akan diidentifikasi dan menimbulkan respon berupa perilaku imitasi bahasa.

Albert Bandura mengatakan bahwa dalam teori belajar seorang individu melewati beberapa proses sehingga terbentuk perilaku hasil dari individu tersebut belajar. Proses perhatian (*complusion*) adalah proses yang pertama, kemudian proses mengingat kejadian, proses reproduksi atau peniruan dan yang terakhir adalah proses penguatan (*motivation*).

Setiap proses memiliki tingkat keberhasilan sendiri, dan jika proses awal tidak berhasil maka tidak akan terjadi proses akhir (Yusuf 2011).

Sehingga imitasi termasuk dalam proses reproduksi atau peniruan dari sebuah kejadian di lingkungan sekitar. Dalam hal ini adalah imitasi bahasa dari *game online* yang dimainkan oleh subjek. Karena dalam *game online* banyak bahasa negatif maka subjek juga menurunkan bahasa tersebut. Kemudian karena pemain *game online* berasal dari berbagai tempat dan daerah, sehingga ada logat bahasa dari daerah lain yang kemudian ditirukan oleh subjek.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Remaja yang bermain *game online* akan menirukan apa yang ada dalam *game online*, salah satunya bahasa. Imitasi bahasa terjadi karena subjek sering bermain *game online* dan terdapat bahasa yang ternyata banyak berkonotasi negatif seperti “anjir,lol,noob,buta,cupu,bento”. Selain itu subjek juga menirukan logat bahasa dari daerah lain yang subjek tirukan dari *game online*, dimana belum tentu jika dipraktikkan lingkungannya dapat menerima hal tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki beberapa dampak negatif terhadap imitasi bahasa pada remaja. Sesuai dengan teori belajar dari Albert Bandura bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, karena hakikatnya manusia dalam berperilaku perlu proses belajar. Sehingga jika perilaku dilingkungan sekitar baik maka akan menghasilkan perilaku yang baik dan juga sebaliknya.

#### B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat dikatakan jauh dari sempurna atau dengan kata lain masih ada keterbatasan dalam penelitian. Ada beberapa poin keterbatasan penelitian yaitu:

1. Kurangnya referensi yang membahas variabel penelitian sehingga landasan teori dan analisis masalah menjadi terbatas.

2. Tidak menunjukkan fokus variabel dengan baik khususnya variabel terikat, padahal variabel terikat dalam penelitian ini memiliki memiliki banyak jenisnya.
3. Pengambilan data yang kurang mendalam dan sinkronisasi antara data dan teori kurang baik.

### **C. Saran**

1. Bagi peneliti supaya memperbanyak referensi khususnya untuk variabel yang diteliti.
2. Mengingat penelitian ini minim dalam pengambilan data, maka ada baiknya untuk penelitian selanjutnya memperdalam pengambilan data dengan mempertimbangkan pendekatan penelitian dan sinkronisasi data lapangan dengan teori.

Untuk pembaca dan orang tua agar lebih memperhatikan apa yang dilakukan orang disekitar atau dirinya sendiri dan anaknya, agar tidak terjadi hal negatif yang berkaitan dengan *game online*

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad, and Mohammad Asrori. 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Amalia, Ellavie Ichlasa. 2020. "Jumlah Gamer Di Dunia Capai 3,5 Miliar Orang." *Hybrid.Com*. Retrieved (<https://hybrid.co.id/post/jumlah-gamer-di-dunia-capai-35-miliar-orang>).
- Anggraeni, Novilia, Hendriati Agustiani, and Langgersari Elsari Novianti. 2021. "Gambaran Perilaku Adiksi Pada Remaja Pemain Game Online." *Penelitian Dan Pengukuran Psikologi* 10(1).
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Metode Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baran, Stanley J. 2016. *Pengantar Komunikasi Masa Melek Media Dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Beck, John C. 2007. *Gamer Juga Bisa Sukses*. edited by A. Nusantara. Jakarta: Grasindo.
- Brent D, Ruben, and Lea Stewart. 2014. *Komunikasi Dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chaplin, Jhon. 2006. *Kamus Lengkap Psikologi : Diterjemahkan Oleh Kartono K*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Chen, and Chang. 2008. "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features." *Asian Journal of Health and Information Sciences* 3(1):38–51.
- Dariyo, Agoes. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama.
- Dayakisni, Tri, and Hudaniah. 2012. *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.

- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Drajat, Kurniawan. 2017. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta.” *Jurnal Koseling Gusjigang* 3(1):97–103.
- Hardani, Herlina Andriani, Jumari Ustiwati, Evi Fatmi Utami, Ria Romatul Istiqomah, Roushandi Asri Fardani, Dika Julaima Sukma, and Nur Hikmatul Auliya. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. edited by H. Abadi. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hurlock, Elizabeth B. 2003. *Psikologi Perkembangan*. jakarta: Erlangga.
- Ibrahim. 2015. *Metode Penelitian Kualitatif (Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif)*. Bandung: ALFABETA.
- Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Pramedia Group.
- Mail, Ismail Bin. 2019. “Perbedaan MOBA, RPG, Dan MMORG.” *Androidbuntu.Com*. Retrieved October 13, 2020 (<https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaam-moba-rpg-mmorpg/>).
- Mawaddah, Iffah. 2018. “Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Gaming Terhadap Perilaku Imitasi Bahasa Anak.” UIN Syarif Hidayatullah jakarta.
- Nugroho, Untung. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. Purwodadi: CV. Sarnu utung.
- Pattom, M. Q. 2002. *Qualitatif Reserch & Evaluation Method*. California: Sage Publish.
- Rahmat, Jalaludin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.

- Riyanto, Putri Galuh. 2021. "Jumlah Pengguna Internet Indonesia 2021 Tembus 202 Juta." *KOMPAS*. Retrieved October 1, 2021 (<https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2021/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>).
- Salim, Agung. 2016. "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar." *Jurnal Tarbiyah Dan Keguruan* (9):1–130.
- Santoso, Soengeng. 2010. *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. jogjakarta: Ar Ruzz Media.
- Santrock, jhon W. 2003. *Adolescence Perkembangan Remaja*. edited by Erlangga. Jakarta: Erlangga.
- Sella, Yessi Paradina. 2013a. "Analisa Perilaku Imitasi Dikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea Di Indosiar ( Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda )." 1(3):66–80.
- Sella, Yessi Paradina. 2013b. "Analisa Perilaku Imitasi Dikalangan Remaja Setelah Menonton Tayangan Drama Seri Korea Di Indosiar (Studi Kasus Perumahan Pondok Karya Lestari Sei Kapih Samarinda)." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1(3):66–80.
- Soendjono, Dardjowidjojo. 2012. *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Styowulan, Amalia, Rizki Intan Mutiaz, and Slamet Riyadi. 2018. "Pengalaman Bermain Saat Terjadi Interaksi Dalam Team-Based Mobile Game." *Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni* 2(2):806.
- Sugiyono. 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suparno, Darsita. 2015. *Morfologi Bahasa*. Tangerang: UIN Press.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: TERAS.
- Utomo, Madi. 2018. "Rata Rata Usia Gamer Adalah 35 Tahun, Bukan Anak-Anak." *MetroTvNews*. Retrieved (<https://www.google.co.id/amp/www.metrotvnews.com/amp/VNnxzQEk-rata-rata-usia-gamer-adalah-35-tahun-bukan-anak-anak>).
- Weintein, M. 2010. "Computer and Vidio Game Addiction-A Comparasion Between Game Users and Non Game Users." *American Journal of Psichology, Drug, and Alcohol* 35(6):268–76.
- Yusuf, A. Muri. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.



## Lampiran-lampiran

## Lampiran I: Pedoman Observasi

### **PEDOMAN OBSERVASI**

Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati perilaku khususnya imitasi bahasa dari *game nline* pada remaja di Kel. Tipes, Kec. Serengan, Kota Solo meliputi:

#### A. Tujuan

Untuk mendapatkan informasi mengenai realita bermain dan dampaknya terhadap imitasi bahasa pada remaja.

#### B. Aspek

1. Alamat rumah
2. Kondisi lingkungan sekitar
3. Kegiatan sehari-hari
4. Teman bermain
5. Game yang dimainkan
6. Realitas bermain
7. Imitasi bahasa yang terjadi

Lampiran 2: Laporan Observasi

### **LAPORAN OBSERVASI**

Observasi : Subjek 1

Hari/Tanggal : Kamis, 2 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah dan Pos Ronda

Peneliti melakukan observasi dengan mengamati subjek dalam kegiatan sehari-hari subjek. Mulai dari tempat tinggal, perilaku, perkataan subjek, maupun perkataan orang lain yang terlibat dengan kegiatan subjek. Subjek 1 ini merupakan pelajar SMP kelas 3 yang tinggal di wilayah perumahan. Kegiatan sehari-harinya setelah pulang sekolah sekitar jam 4 langsung dilanjutkan bermain game sampai jam 6 atau sampai maghrib setelah itu mandi, sholat, makan, sampai jam 7 sholat Isyak dilanjutkan belajar sampai jam 8 dan dilanjutkan bermain game sampai jam 10 malam setelah itu tidur.

Subjek 1 memainkan 5 dengan jenis yang berbeda, dan intensitas bermain game dalam sehari rata-rata sekitar 3 jam. Lingkungan sekitar rumahnya tidaklah ramai, komunikasi sehari-hari sering dilakukan hanya dengan keluarga atau teman sekolahnya. Ketika bermain game, subjek satu jarang berkumpul dengan teman yang lain, hanya bermain didalam rumah. Walaupun begitu, subjek 1 dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang dapat dikatakan kurang sopan, terutama terhadap teman atau orang yang seumuran dengannya. Sering menggunakan istilah yang ada pada ketika ingin mengungkapkan sebuah kejadian dalam kehidupan sosial.

Observasi : Subjek 2

Hari/Tanggal : Jum'at, 4 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah dan Warung kopi

Subjek 2 merupakan salah satu pelajar SMK Negeri di Surakarta kelas 2. Tinggal bersama kakeknya karena kedua orang tuanya menjadi TKI dan subjek merupakan anak tunggal. Kegiatan sehari-hari subjek adalah setelah pulang sekolah sekitar jam 4 dilanjut istirahat sebentar kemudian bersih-bersih halaman rumah dan merawat tanaman sampai maghrib. Dilanjutkan mandi, makan, dan langsung keluar ketempat biasanya subjek kumpul bersama teman-temannya, dan subjek pulang sekitar jam 10-11 malam.

Lingkungan tempat tinggal subjek tidak banyak anak yang seumurannya dengannya, sehingga kegiatan dan komunikasi subjek banyak dilakukan bersama teman-temannya diluar atau jauh dari rumahnya. Subjek hanya memainkan 1 jenis game moba, namun intensitasnya rata-rata lebih dari 3 jam. Dari pengamatan peneliti, subjek merupakan pribadi yang kurang memperhatikan aspek keagamaan, karena subjek tidak pernah melakukan sembahyang. Dirumah subjek jarang berbicara, namun ketika kumpul dengan temannya sering melontarkan kata-kata yang kasar apalagi ketika bermain game. Tidak jarang subjek beradu mulut dengan temannya lantaran terlalu sering mengeluarkan kata-kata yang kasar.

Observasi :Subjek 3

Hari/tanggal : Senin, 7 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah dan Warung Kopi

Subjek 3 merupakan siswa SMA kelas 1 dari keluarga dengan kelas ekonomi menengah keatas. Subjek 3 tinggal bersama dengan ibu dan kakak perempuannya, sedangkan ayahnya jarang ada dirumah karena pekerjaannya. Kegiatan sehari-hari mulai pagi sekolah dilanjutkan les sampai jam 5 sore, istirahat, mandi, makan, dan belajar sampai jam 8 karena dikampungnya ada progam wajib belajar mulai dari jam 7 sampai jam 8.

Setelah itu subjek biasanya keluar kumpul bersama teman-teman yang kebanyakan merupakan mahasiswa atau usianya lebih tua darinya. Subjek biasanya berkumpul disebuah warung kopi dan disana subjek bermain bersama teman-temannya. Subjek memainkan 2 dengan jenis yang berbeda yaitu RPG dan Moba. Dalam berkomunikasi subjek sering menggunakan bahasa game dan cenderung mengeluarkan bahasa yang kasar. Melontarkan umpatan baik kepada teman bermain atau kepada musuh melalui pesan *voice* apabila terjadi sesuatu diluar rencana bermain. Namun ketika berada dirumah subjek tidak mengeluarkan kata-kata umpatan atau yang kurang pantas karena jarang ada komunikasi antara anggota keluarga.

Observasi :Subjek 4

Hari/Tanggal : Selasa, 8 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah Subjek

Subjek 4 merupakan siswa SMP kelas 3 yang juga tergolong sebagai kelas ekonomi menengah keatas. Subjek merupakan anak ke 3 dari 4 bersaudara, memiliki dua kakak laki-laki dan satu adik perempuan. Kegiatan sehari-hari mulai pagi sekolah sampai pulang sekolah sekitar jam 2. Subjek sangat sering bermain dengan kakanya, karena kakaknya juga penggemar . Biasanya subjek bermain mulai dari jam 3 sampai jam 5 dan dilanjut lagi jam 8 sampai jam 10 malam.

Dalam sehari rata-rata subjek bermain adalah sekitar 4 jam, apalagi orang tua tidak pernah melarang atau memarahi subjek selama waktunya belajar harus mau belajar. Subjek biasanya bermain dirumahnya sendiri bersama kakanya atau temannya yang datang kerumah. Dalam berkomunikasi, subjek sering menirukan bahasa dan logat dari kata-kata yang sering peneliti dengar dalam yang dia mainkan. Namun tidak sering mengeluarkan kata-kata kasar tau tidak baik, kakanya juga menerima hal tersebut karena mungkin sesama penggemar .

Observasi :Subjek 5

Hari/Tanggal : Selasa, 8 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah Subjek 4

Subjek 5 adalah siswa kelas 3 SMP yang merupakan teman dekat dari subjek 4. Kegiatan sehari-hari subjek mulai dari pagi sekolah dan pulang jam 2 siang. Setelah pulang sekolah biasanya subjek langsung pergi kerumah subjek 4 untuk bermain game bersama, apalagi dirumah subjek 4 sudah terpasang wifi. Saking dekatnya dengan subjek 4 biasanya subjek 5 hanya pulang ketika mandi, belajar, makan dan tidur, ditambah lagi jarak rumahnya hanya berjarak puluhan meter saja.

Sama dengan subjek 4, subjek 5 juga sering menirukan gaya bahasa yang terdapat pada . Tidak hanya gaya bahasa saja, namun kata-kata dalam juga sering subjek gunakan dalam berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Bahkan dalam buku sekolahnya subjek juga sering menggambar karakter dalam , lengkap dengan komunikasinya yang dikemas seperti serial komik.

Observasi :Subjek 6

Hari/Tanggal : Rabu, 9 November 2022

Jam : 15:00-22:00

Tempat : Rumah dan Warung Kopi

Subjek 6 merupakan Siswi SMA kelas 1, menjadi satu-satunya subjek perempuan dan dipilih karena paling memenuhi kriteria. Subjek 6 tinggal dilingkungan perumahan. Kegiatan sehari-hari subjek mulai pagi sekolah sampai pulang sekolah kira-kira jam 4. Setelah itu dilanjutkan main tapi tidak lama, biasanya setelah itu mandi beres-beres kamar dan keluar cari jajan.

Subjek biasanya keluar lagi sekitar jam 8 sampai jam 11 disebuah warkop bersama teman-temannya. Subjek memiliki sebuah komunitas atau tim , dan biasanya memakai aksesoris komunitas tersebut entah baju, casing hp, atau yang lainnya. Dirumah subjek memiliki 2 adik dan tinggal bersama ayah dan ibunya. Gaya bicara subjek tergolong kasar dan sering mengeluarkan kata-kata umpatan terutama kepada adiknya. Reflek bicaranya juga sering mengeluarkan kata-kata kasar. Dalam bersosialisai dengan temannya subjek juga sering meluapkan emosi dan berbicara kasar, apalagi jika dalam bermain game musuhnya juga membuat umpatan.

### Lampiran 3: Pedoman Wawancara

#### **PEDOMAN WAAWANCARA**

##### A. Tujuan

Untuk mengetahui seperti apa dampak intensitas bermain terhadap imitasi bahasa yang terjadi pada remaja.

##### B. Pertanyaan Penelitian

1. Siapa nama dan berapa usiamu?
2. Game online apa saja yang kamu mainkan?
3. Sudah berapa lama bermain tersebut?
4. Siapa saja yang sering bermain dengamu?
5. Rata-rata berapa lama kamu bermain setiap harinya?
6. Bagaimana pemahamanmu tentang imitasi bahasa?
7. Menurutmu apakah ada bahasa dalam permainan yang kamu imitasikan?
8. Bahasa apa yang sering kamu imitasikan?
9. Apakah kamu sering berkata-kata kasar ketika bermain ?
10. Dalam kehidupan sehari-hari, apakah ada bahasa dalam yang kamu gunakan dalam berkomunikasi dengan orang lain?

## Lampiran 4: Hasil Wawancara

**TRANSKIP WAWANCARA**

## Subjek 1 (S1) Wawancara 1 (W2)

Hari/Tanggal : Senin, 14 November 2022

Waktu : 19:00

Tempat : Rumah Subjek

Subjek : David (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Hallo dek, selamat malam	Pembukaan
	S	Iya, selamat malam kak	
	P	Sebelumnya kakak mau ngucapin terimakasih banyak, sesuai janji kemarin kakak mau tanya-tanya sesuatu sama kamu, boleh kan?	
	S	Boleh kak	
10	P	Dijawab sejujur-jujurnya ya	Identitas Subjek
	S	Okee kak	
	P	Pertanyaan pertama, siapa nama dan berapa usiamu?	
	S	Namaku David, umur 16 tahun	
15	P	Apakah kamu main ?	
	S	Main kak	
	P	Kamu suka main ?	

	S	Suka poll	
20	P	Kenapa kamu suka mai ?	Realitas Bermain
	S	Ya karena asik, seru, terus kadang-kadang mau main apa bingung, akhirnya ya main game aja yang gak ribet	
	P	Berapa jenis game yang kamu mainkan?	
	S	Ada banyak, kalo gak salah ada 5 tapi yang sering tak mainin cuma 3	
25	P	Terus udah berapa lama kamu main ?	Intensitas Bermain
	S	Udah lumayan lama, dari kelas satu, kelas 6 udah tapi jarang, karena hp masih gantian sama ibuk	
	P	Sekitar 3 tahun berarti, terus temen main game siapa?	
30	S	Seringnya sendiri, tapi kadang-kadang keluar sama temen sambil nongkrong kita mabar	
	P	Berapa rata-rata lamanya kamu bermain tiap hari?	
	S	Biasanya sore sama malem, kalo ditotal sekitar 3-4 jam per hari	
35	P	Kamu tau enggak imitasi itu apa?	
	S	Setauku Imitasi itu kan dari kata mitasi, yang artinya tiruan	
	P	Iya bener, terus kalau imitasi bahasa menurut pemahamanmu itu apa?	
	S	Kalau mitasi tiruan, berarti imitasi bahasa menirukan bahasa to	
40	P	Iya bener, hla berarti kira-kira ada apa enggak bahasa yang kamu imitasikan dari ?	

	S	Ya jelas ada kak, wong tiap hari main game	Imitasi Bahasa
	P	Bahasa seperti apa yang kamu imitasikan?	
45	S	Ya banyak, kayak voice hero yang kata-katanya estetik, atau voice yang memandu game	
	P	Contohnya seperti apa?	
	S	Ya kalau kata-kata estetik contohnya kata-kata Hero di MLBB si Lolita, kan bunyinya “belajar tanpa rasa sakit adalah sia-sia” terus klo dari pemandu game ya vioce triple kill atau boyah, pokoknya banyak	
	P	Kalau kata-kata kasar yang ada?	
50	S	Haha, banyak klo itu, aku kenal jenis-jenis misuh juga dari game, kata-kata “lol, cupu, by one, retri indomaret, buta map” kayak gitu kan sekarang jadi bahasa populer di anak-anak gamer, dan banyak lagi	
	P	Terus bahasa kayak gitu apakah juga pernah kamu gunakan dalam berbicara sama orang lain?	
	S	Ya sering, apalagi sama temen, kadang mereka juga pakek bahasa-bahasa yang kayak gitu	
55	P	Kakak bisa dikasih contoh?	
	S	Contoh yang baik apa yang jelek nih?	
	P	Semuanya biar komplrit	

	S	Ya kalau yang baik kayak misal kita ulangan terus dapet nilai jelek padahal udah berusaha biasanya langsung kita teriak “Belajar tanpa rasa sakit adalah sia-sia” gitu kalau anak MLBB pasti paham, walaupun gak paham tapi itu kan kata-kata bagus dan misal nilainya bagus langsung kita bilang “boyah” yang konotasinya adalah pemenang. Kalo yang jelek misalnya ada temen cari motor di perkiran gak ketemu, kita teriakin “buta map, Lol” kayak gitu	
60	P	Owalah, iya kakak paham, ya udah sementara cukup ini dulu ya, makasih banyak informasinya	Penutup
	S	Iya kak sama-sama	

## Subjek 2 (S2) Wawancara (2)

Hari/Tanggal : Selasa, 15 November 2022

Waktu : 20:00

Tempat : Warung Kopi

Subjek : Hendra (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Malam Hen, apa kabar?	Pembukaan
	B	Kabarnya baik	
	P	Ya sesuai janji kemarin, aku mau tanya-tanya sama kamu, mau ambil data buat penelitian, tapi tenang identitasmu aman, tolong dijawab sejujurnya ya	
	S	Oke oke	
10	P	Pertanyaan pertama tentang nama dan berapa usiamu?	Identitas subjek
	S	Nama Hendra, umur 17 bentar lagi mau 18	
	P	Apakah kamu main ?	
	S	Jelas main	
15	P	Apa kamu suka main ?	
	S	Bukan suka lagi, tapi cinta hehe	
	P	Apa yang buat kamu suka main ?	
	S	Bisa buat ngilangin stres, terus kumpul sama temen jadinya asik, apa lagi dulu sering ikut lomba.	Realitas bermain

20	P	Oohh kamu pernah ikut lomba? Sama temenmu?	
	S	Iya, dulu kan sering ada turnamen, kita sering ikut, tapi jarang dapet juara, ya buat seneng-seneng aja	
	P	Game yang kamu mainkan ada apa aja?	
	S	Kalau aku cuma mobile legend aja, kalo yang lain kurang tertarik	
25	P	Udah berapa lama kamu main ?	Intensitas bermain
	S	Udah lumayan lama, kalau gak salah dari kelas 2 SMP udah main	
	P	Mainnya juga kumpul kayak gini?	
	S	Awalnya enggak, karena aku mulai kenal dari iklan sama berita di facebook, jadi iseng-iseng download, akhirnya lama kelamaan ternyata banyak yang main, sampek sekarang ini kalo main sama temen sekolah, atau kenalan dari grub WA	
30	P	Rata-rata lama kamu bermain game tiap harinya itu berapa jam?	
	S	Kira-kira 3 jam, pokonya dari jam 8 sampai jam 11 lebih, itu kadang-kadang isrtirahat biar hp gak lemot, ya kadang malah gak main lagi karena keasikan ngobrol	
35	P	Terus kamu tau enggak tentang imitasi?	
	S	Imitasi itu menirukan setauku	
	P	Kalau imitasi bahasa paham?	
	S	Ya berarti menirukan bahasa orang lain	

40	P	Terus kira-kira ada atau tidak bahasa yang kamu imitasi dari ?	Imitasi bahasa
	S	Maksudnya gimana?	
	P	Maksudnya ada atau tidak bahasa yang kamu tiru dari ?	
45	S	Ya ada, kebanyakan bahasa gamer ya, kayak umpatan, misuh, itukan ada ciri khas, jadi kita misuh yang dibiasanya sama yang dari beda	
	P	Contohnya seperti apa?	
	S	Lol, noob, slow hand, buta map, mukil, kayak gitu kan umpatan atau misuh yang biasanya dari game	
50	P	Berarti kata-kata seperti itu yang kamu imitasikan? Atau emang sebelumnya kamu udah tau?	
	S	Iya, kan sering main game, jadi terngiang-ngiang, terbawa kealam bawah sadar, hehe, aku dari banyak belajar tentang misuh, jenis dan waktu yang tepat untuk digunakan hahaha	
	P	Dalam kehidupan sehari-hari, khususnya ketika berkomunikasi, kamu juga sering menggunakan kata-kata seperti itu?	
55	S	Sering, disekolah, di tempat nongkrong, temen-temenku pada main ,jadi mereka pasti paham aku ngomong apa, apa aku bercanda atau serius, yang penting kita tau tempat	

	P	Oke kalau gitu, mungkin cukup dulu, terimakasih sudah meluangkan waktunya	Penutup
	S	Oke kak, sama-sama	

## Subjek 3 (S3) Wawancara 3 (W3)

Hari/Tanggal : Rabu, 16 November 2022

Waktu : 20:30

Tempat : Warung Kopi

Subjek : Reno (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Hallo ren, gimana kabarnya? Maaf ya ganggu	Pembukaan
	S	Kabar masih seperti biasa, yang peting jangan lama-lama ya mbak	
	P	Iya tenang, aku mau tanya-tanya, yang penting kamu jawabnya jujur	
	S	Siap mbak	
10	P	Sebelumnya aku mau tanya nama dan berapa usiam?	Identitas subjek
	S	Nama Reno, umur 16 tahun	
	P	Oke, terus kamu main ?	
	S	Hla kenapa mbak?	
15	P	Ya aku tanya kamu jawab, malah balik nanya, mau cepet enggak?	
	S	Iya iya mbak, aku main	
	P	Suka sama ?	
	S	Kamu tanya mbak, setiap cowok yang kamu temui, kalau dia normal pasti jawabnya suka	
	P	Berarti kamu suka?	

20	S	Ya suka poll, apalagi pas PR banyak, habis ngerjain PR enaknya ya main game	Realitas bermain
	P	Emangnya main game enggak dimarahi orang tuamu?	
	S	Eenggak lah, yang penting tau waktu, lagian aku seharian udah sekolah lanjut les, masak suruh belajar terus	
25	P	Terus udah berapa lama main ?	Intensitas bermain
	S	3 tahun kurang lebih, pas mulai corona, itukan libur sampek 2 minggu, hla akhirnya diajak main sama temen, awalnya main game offline, tapi lama-lama bosan	
	P	Ada berapa jenis yang kamu mainkan?	
30	S	Dua aja, ML sama PUBG, seringnya ML	Intensitas bermain
	P	Kamu main biasanya sama siapa aja?	
	S	Sama temen, daerah sini anak kuliahan banyak, anak kos kalau nongkrong kan disini, lama-lama kenal terus mabar, kalau males keluar ya masih mabar tapi jaraknya jauh	
	P	Sehari berapa lama main ?	
	S	2 sampai 3 jaman, habis belajar aku keluar pulangny jam 10 paling malem sampek jam 12	
35	P	Terus ini, kamu tau enggak tentang imitasi?	
	S	Kalau mitasi tau, mitasi itu barang palsu, kalau imitasi gak tau	

	P	Ya bener, tapi kurang pas, jadi mitasi itu kan palsu atau tiruan, kalau imitasi ya menirukan, hla nanti ada yang namanya imitasi bahasa, atau menirukan bahasa dari lingkungan sekitar misalnya dari , paham kan?	Imitasi bahasa
40	S	Paham mbak	
	P	Hla ini kira-kira, ada enggak bahasa yang kamu imitasi dari ?	
	S	Banyak mbak, misuh-misuh aku nirunya dari , aku juga kadang ikut bahasa daerah selain jawa, logatnya kadang aku tiru, soalnya unik	
	P	Contohnya seperti apa?	
45	S	Kayak misuh “lol, noob, bento, buta map”, kayak gitu mbak, misuh khas gamer	
	P	Terus kalau logat daerah contohnya?	
	S	Misal ngomong “bapak kau, kasih paham lah dia”, hla itu kan pakek logat sumatra, terus logat-logat melayu kayak gitu	
	P	Terus kayak gini sering kamugunakan atau kamu praktekan dalam bersosial?	
50	S	Ya enggak kalau yang misuh, tergantung siapa lawan bicara seringnya sama temen-temen, itupun kadang mikir-mikir karena temennya banyak yang lebih tua, kalau logat logat daerah sering	

55	P	Okee, mungkin ini dulu, maaf ganggu waktunya, terimakasih	Penutup
		Oke kak, sama-sama	

## Subjek 4 (S4) Wawancara 4 (W4)

Hari/Tanggal : Kamis, 17 November 2022

Waktu : 15:30

Tempat : Rumah Subjek

Subjek : Faiz (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Hallo dek, gimana kabarnya?	Pembukaan
	S	Baik kak	
	P	Oke, kakak minta tolong ya, ini kakak kan mau tanya-tanya, nanti dijawab jujur ya	
	S	Oke kak, tapi kalau gak bisa di jawab kakaku ya?	
10	P	Ini bisa kamu jawab semua kok, ya udah pertanyaan pertama, siapa nama dan berapa umurmu?	Identitas subjek
	S	Nama faiz, umur 15 tahun	
	P	Kamu main ?	Realitas bermain
	S	Main kak	
	P	Suka sama ?	
	S	Hobbiku dari dulu kan main game kak, apa lagi	
15	P	Game apa aja yang kamu mainin?	
	S	Ada ML, FF, sama PUBG kalau yang offline banyak	
	P	Udah lama main ?	

	S	Baru dari kelas 2 kemarin, gara-gara aku juara kelas, minta hp terus buat main	Intensitas bermain
20	P	Biasanya kalau main sama siapa?	
	S	Sama kakak, yang ngajarin main kan kakaku	
	P	Terus sehari main game berapa jam?	
	S	Kadang 2 jam kadang lebih, seringnya 2 jam lebih, kadang kalau libur seharian main game	
25	P	Biasanya main game kapan aja?	Imitasi bahasa
	S	Sore pulang sekolah, sama malem, sore kadang les	
	P	Terus kakak mau tanya lagi, kamu paham enggak imitasi itu apa?	
	S	Menirukan sesuatu	
30	P	Hla kalau imitasi bahasa itu apa?	Imitasi bahasa
	S	Berarti menirukan bahasa seseorang	
	P	Kira-kira, ada enggak bahasa dari yang kamu mainkan ini kemudian kamu tiru?	
	S	Ada banyak, aku kadang sampai hafal diluar pikiran, ada orang yang main hp terus ada kata-kata itu, berarti sedang main game A kayak gitu aku tahu	
35	P	Contohnya seperti apa?	Imitasi bahasa
	S	Kayak kata-kata “you has been slain” berarti main ML, “boyah” berarti main FF, kayak gitu kak	
	P	Kayak gitu juga sering kamu ucapin?	

	S	Sering kak, apa lagi kalau di ML kan bunyi setiap hero kan seperti kata-kata mutiara, biasanya tak gunain pas waktu disekolah ada kejadian apa gitu	
40	P	Kalau dirumah enggak?	
	S	Dirumah iya, apalagi kakakku kan paham, jadinya nyambung	
	P	Kalau kata-kata yang jelek, yang misuh-misuh, gak kamu tiru?	
	S	Enggak kak, dimarahin nanti, Cuma logat orang luar daerah taunya dari main game, terus di tiru	
45	P	Logat yang bagaimana?	
	S	Logat kayak upin ipin, biasanya orang sumatra, terus orang surabayaan, kayak gitu kan banyak di game, apalagi pas mabar open voice , jadinya rame	
	P	Oohhh, iya makasih banyak, mungkin cukup ini dulu ya	Penutup
	S	Iya kak, sama-sama	

## Subjek 5 (S5) Wawancara 5(W5)

Hari/Tanggal : Kamis, 17 November 2022

Waktu : 16:30

Tempat : Rumah Faiz (subjek 4)

Subjek : Viki (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Hallo dek, sama kayak faiz tadi ya, kakak mau tanya-tanya sama kamu	Pembukaan
	S	Oke kak	
	P	Dijawab jujur ya	
	S	Siap kak	
10	P	Ya udah, pertama siap nama dan berapa umurmu?	Identitas subek
	S	Nama viki, umur 15 tahun	
	P	Kelas berapa?	
	S	Satu kelas sama faiz kak, kelas 9	
15	P	Oke, kamu juga suka main ?	Realitas bermain
	S	Suka banget kak, apa lagi kalau mainnya bareng-bareng sambil kumpul	
	P	Kamu main berapa game?	
	S	Aku main satu game, hpnya gak bisa disi banyak, ngelag kalo banyak-banyak	
20	P	Biasanya kamu main game sama siapa?	
	S	Sama faiz, sama kakaknya, kadang pada kerumah faiz, jadi temennya banyak	

	P	Terus sejak kapan dan sehari kira-kira berapa lama main game?	Intensitas bermain
	S	Sejak dulu sama kayak faiz kak, terus aku kan pulang sekolah langsung kerumah faiz, disana ada wifinya, main sore sampek maghrib pulang, makan terus kerumah faiz lagi sampek jam 9 jam 10an	
25	P	3 jam ada?	
	S	Kayaknya ada kak, 3 jam kayaknya malah lebih, main game gak kerasa waktu tiba-tiba udah malem	
	P	Kakak tanya lagi, kamu tau enggak imitasi itu apa?	
	S	Tau kak, imitasi itu mencontoh kemudian menirukan	
30	P	Iya bener, terus kalau imitasi bahasa tau enggak?	
	S	Tau kak, berarti mencontoh dan menirukan bahasa orang lain	
	P	Iya bener, tepatnya bukan hanya orang lain, tapi apa saja yang ada dilingkungan sekitarnya termasuk dari , hla kira-kira ada apa enggak bahasa yang kamu tirukan dari ?	
35	S	Apa ya, seringnya voice dari hero atau voice pertandingan, terus logat bicara	
	P	Contonya seperti apa?	
	S	Ya kayak “viktory, savage, boyah” kayak gitu kak	

	P	Kalau gaya bahasa atau logat bicara pemain lain ada?	
40	S	Enggak tau kak, mungkin gaya bahasanya orang sumatra yang kayak di upin ipin yang tak sukai, kebanyakan di game bahasanya kayak gitu logatnya, tapi kayak gitu harus mabar	Imitasi bahasa
	P	Kalau kata-kata kasar, misuh-misuh biasanya kan?	
	S	Ya itu reflek kak, namanya juga emosi	
45	P	Tapi kata-kata kayak gitu kamu dapet dari mana?	
	S	Dari game kak	
	P	Hla iya, berarti kamu juga menirukan bahasa yang seperti itu	
	S	Hehe, iya kak, cuman jarang, paling pas main tok, kan main game kadang-kadang timnya bikin emosi, jadi reflek	
50	P	Kalau ngomong sama orang lain enggak berarti?	
	S	Ya enggak, kalau logat sering, biar kelihatan keren kadang pakek logatnya orang jauh dari game, terus istilah-istilah yang mengandung bahasa Inggris di game	
	P	Owalah, ya udah, mungkin ini dulu ya, nanti kalau kurang kakak tanya lagi, terimakasih	Penutup
S	Sama-sama kak		



## Subjek 6 (S6) Wawancara 6 (W6)

Hari/Tanggal : Sabtu, 19 November 2022

Waktu : 20:00

Tempat : Warung Kopi

Subjek : Rizka (nama samaran)

Keterangan : P (peneliti) /S (subjek)

Baris	Nama	Percakapan	Keterangan
5	P	Hallo riz, apa kabar?	Pembukaan
	S	Baik kak	
	P	Sesuai janji kemarin ya, aku mau tanya-tanya sesutu sama kamu, tolong di jawab jujur	
	S	Sensitif enggak?	
	P	Mungkin bisa jadi sensitif, tapi tenang ini kan untuk kebutuhan penelitian, jadi identitasmu aman	
10	S	Oke kalo gitu	Identitas subjek
	P	Ya udah, pertama aku mau tanya nama sama usia kamu berapa?	
	S	Nama Rizka umur 17 tahun	
	P	Suka main ?	
15	S	Bukan suka lagi, udah mendarah daging, soalnya dari kecil udah hobi juga main game, dulu daripada main masak-masakan mending main yang lain	Realitas bermain
	P	Berapa jenis yang kamu mainin?	

	S	Dua, ML sama PUBG, itu pun yang PUBG jarang tak mainin, yang sering ML	
20	P	Udah lama main ?	
	S	Udah lumayan, dari 2018 sampek sekarang, sering ikut turnamen juga, makanya udah mendarah daging	Intensitas bermain
	P	Sehari rata-rata berapa jam kamu main game?	
	S	Gak mesti, soale kadang malem males keluar dan akhire main sendiri dirumah, hla kalo dirumah paling main 1jam udah capek	
25	P	Tapi lebih sering main diluar apa sering dirumah?	
	S	Seringnya diluar	
	P	Hla kalo diluar sampek berapa jam?	
	S	Ya dari jam 8 nan sampek jam 11 malem	
	P	Kamu kan anak perempuan, emang gak di cariin kalo pulang malem?	
30	S	Eenggak, kan deket dari rumah, lagian aku keluar juga sama dia gak sendirian	
	P	Oke oke, sekarang aku mau tanya, kamau paham enggak apa itu imitasi?	
	S	Kalo gak salah menirukan sesuatu	
	P	Ya bener, Hla kalau imitasi bahasa paham?	
35	S	Berarti menirukan bahasa kan?	

	P	Ya bener, kira-kira ada enggak bahasa dari yang kamu imitasikan, yang kamu tirukan?	
	S	Hahaha, misuh misuh aku belajarnya dari game, soalnya misuh di game itu nyeni dan beda dari misuh konveksional	
40	P	Contoh kayak apa?	Imitasi bahasa
	S	“njirr, lol, noob, GBLK, buta, cupu” buanyak pokoke	
	P	Berarti kalau kamu misuh-misuh kayak gitu karena kamu niru ?	
	S	Iya, tapi sekarang jadinya reflek, udah susah dikendalikan, hehe ada apa sedikit langsung nyeplos	
45	P	Berarti kebiasaan bicaramu ini sering kok pakek kalau bicara sama orang lain?	
	S	Ya iya	
	P	Termasuk sama keluargamu juga?	
	S	Sama orang tua masih di rem, kalo sama adik ya plas plos aja, apa lagi kalo susah dibilangin, atau disuruh gak bener, tapi yang sering banget sama temen main, apa lagi pas mabar di tambah emosi, jadinya udah gak bisa di kontrol lagi	
50	P	Owalah oke kalo gitu, sementara cukup segini dulu, terimakasih banyak	Penutup
	S	Oke kak	

## Lampiran 5: Pernyataan Kesiapan Responden

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

Jalan Pandawa Pucangan Kartasura – Sukoharjo  
Telepon (0271)781516 Faksimile (0271)782774  
Homepage: [iain-surakarta.ac.id](http://iain-surakarta.ac.id). – Email: [info@iain-surakarta.ac.id](mailto:info@iain-surakarta.ac.id)

---

**SURAT PERNYATAAN KETERSEDIAAN MENJADI RESPONDEN/  
NARASUMBER PENELITIAN**

Kepada Bapak/ Ibu Responden Yth.

Saya Yulidar Bintang Pertiwi, mahasiswa program studi Bimbingan Konseling Islam Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta (HP 085802900145), saat ini tengah menyelesaikan penelitian Tentang dampak intensitas *game online* terhadap imitasi bahasa remaja. Berkaitan dengan hal tersebut saya bermaksud melakukan penggalan data dan informasi terkait tema tersebut. Adapun penggalan data dilakukan dengan melakukan wawancara mendalam dan pengamatan.

Waktu dan tempat penggalan data dilakukan di rumah Bapak/Ibu atau lokasi yang dianggap nyaman oleh Bapak/Ibu dan bersifat fleksibel menyesuaikan aktivitas kerja Bapak/Ibu. Adapun kerahasiaan identitas dan informasi yang diperoleh akan dijaga dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian semata tanpa dikaitkan dengan apapun. Demi kelancaran proses wawancara maka saya akan menggunakan alat bantu berupa alat perekam, sehingga saya mohon kesediaannya untuk direkam. Namun, setelah proses pencatatan selesai maka data rekaman akan dihapus.

**1. Gambaran Umum Penelitian**

Tema penelitian ini adalah mengenai dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku imitasi bahasa pada remaja, yaitu meneliti bagaimana intensitas bermain *game online* dapat berdampak pada perilaku imitasi bahasa.

**2. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk menggali dinamika psikologis khususnya dampak intensitas bermain game online pada perilaku imitasi bahasa remaja.

### **3. Keterlibatan Partisipan**

Penelitian ini membutuhkan partisipasi Bapak/Ibu dalam beberapa kali pertemuan. Bentuk keterlibatan Bapak/Ibu dalam penelitian ini adalah bersedia dan berkomitmen untuk berpartisipasi dalam keseluruhan rangkaian agenda kegiatan sebagai berikut:

- a. Membaca dan menandatangani surat persetujuan partisipasi penelitian.
- b. Mengisi instrumen penelitian jika diperlukan.
- c. Wawancara mendalam dan observasi.

### **4. Rentang Waktu Penelitian**

Penggalan data akan berhenti jika data yang menjadi tujuan penelitian sudah tercapai dan mencapai titik jenuh. Atau pengambilan data terhadap responden atau narasumber terkait dapat dihentikan jika responden atau narasumber merasa dirugikan, tidak nyaman, serta mengundurkan diri.

### **5. Manfaat dan Risiko**

Manfaat dari penelitian ini adalah mendalami fenomena terorisme jaringan barudalam sudut pandang psikologi sehingga tidak memunculkan penghakiman. Adapun risiko yang diperoleh adalah tergunakannya waktu untuk proses menjawab pertanyaan wawancara mendalam.

### **6. Jaminan Kerahasiaan**

Seluruh data dan hasil rekaman yang didapatkan selama Bapak/Ibu mengikuti penelitian ini akan dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dan akan ditampilkan sesuai dengan persetujuan Bapak/Ibu. Hasil penelitian ini akan dipublikasikan sebagai laporan penelitian (dan bentuk lain, misalkan jurnal atau buku), dimana nama serta data pribadi Bapak/Ibu akan disamar kan oleh peneliti sehingga terjamin kerahasiaan dan keamanannya.

### **7. Hak untuk Berpartisipasi dan Mengundurkan Diri**

Bapak/Ibu berhak untuk berpartisipasi dalam penelitian ini sepenuh hati. Bapak/Ibu bisa menarik diri dari keterlibatan dalam penelitian ini apabila dirasa ada hal yang membuat Bapak/Ibu tidak nyaman atau ada hal yang Bapak/Ibu rasa telah melanggar privasi Bapak/Ibu, dengan terlebih

dahulu menyampaikannya pada peneliti. Jika selama penelitian ini ada yang mengganjal perasaan Bapak/Ibu, jangan sungkan untuk menyampaikannya pada peneliti. Fotokopi (salinan) dari surat persetujuan ini akan menjadi milik Bapak/Ibu.

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : David  
Pekerjaan : Siswa  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Usia : 16  
Alamat : Kemas, Tipes

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 14 November 2022

Narasumber

(.....)

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hendra  
Pekerjaan : Siswa  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Usia : 17  
Alamat : Kampung Nirbita, Tipes.

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secaramendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatn bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 15 November 2022

Narasumber

(.....)

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reno

Pekerjaan : Siswa

Jenis Kelamin : Laki-laki

Usia : 16

Alamat : Tipes

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatan bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 16 November 2022

Narasumber

(.....)

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Faiz  
Pekerjaan : Siswa  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Usia : 15  
Alamat : Kampung Semprogan, Tipes.

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secaramendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatn bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 17 November 2022

Narasumber

(.....)

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viki  
Pekerjaan : Siswa  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Usia : 15  
Alamat : Kampung Semprongan, Tipes.

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 17 November 2022

Narasumber

(.....)

Setelah membaca dengan seksama, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka

Pekerjaan : Siswa

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 17

Alamat : Kampung Pringgolayan, Tipes.

Menyatakan bersedia untuk:

1. Berpartisipasi dalam proses penelitian dalam bentuk kesediaan untuk diwawancarai secara mendalam.
2. Memberikan data sejujurnya tanpa ada paksaan melalui teknik apapun, misalkan wawancara dan kuesioner.
3. Setiap proses wawancara yang dilakukan kepada saya direkam dengan alat bantu.
4. Diambil foto ketika proses wawancara dan disamarkan wajahnya.
5. Memberikan izin kepada peneliti untuk menggunakan data-data penelitian ini dalam kepentingan akademik dan kebermanfaatannya bagi sesama manusia. Peneliti juga selanjutnya bertanggung jawab atas segala kerahasiaan data yang ada dalam proses penelitian ini.

Keikutsertaan saya ini sepenuhnya atas dasar kesadaran saya pribadi setelah membaca penjelasan di atas.

Surakarta, 19 November 2022

Narasumber

(.....)

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan Wawancara



Lampiran 7: *Curriculum Vitae***DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Ayang Mudo Priandika  
NIM : 161221220  
e-mail : ayangpratama.ap@gmail.com  
No HP : 081228878845  
Alamat : Karangasem, RT 02/RW 01, Laweyan, Surakarta  
Riwayat Pendidikan : 1. SMK N 7 SURAKARTA  
Pengalaman Organisasi : -  
Nama Ayah : Murdoko  
Nama Ibu : Supriyati  
Pekerjaan Orang Tua : Wiraswasta dan Ibu Rumah Tangga