

# **ANALISIS MASALAH KESEHATAN DAN PERUBAHAN KOMUNIKASI BAHASA PADA PENGGUNAAN GAME ONLINE USIA REMAJA DI KOTA BANJARMASIN**

**Bayu Lintang Samudro<sup>1)</sup>, Marhaeni Fajar Kurniawati<sup>2)</sup>, Didi Susanto<sup>3)</sup>**

<sup>1</sup>Ilmu Komunikasi, 70101, fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 2009010012

<sup>2</sup>Ilmu Komunikasi, 70101, fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1103097101

<sup>3</sup>Ilmu Komunikasi, 70101, fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1101058401

email: bayulintang0996@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini adalah Untuk menganalisa masalah kesehatan dan perubahan komunikasi bahasa pada remaja di Kelurahan Basirih ketika bermain game online, menganalisa perubahan komunikasi verbal dan non verbal oleh game online pada remaja dan untuk mendapat gambaran pola komunikasi pada penggunaan game online usia remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif desain penelitian kualitatif. pengumpulan data ialah pemilihan dan penentuan calon partisipan dan potensial, termasuk dalam bagian penentuan jumlah responden atau informan yang akan terlibat semakin banyak informan maka semakin baik analisisnya, informan diambil secara acak dan harus memperhitungkan. Pada penelitian ini, data dikumpulkan dengan metode wawancara, observasi dan kajian dokumen dengan narasumber secara langsung pada remaja di Kelurahan Basirih. Hasil penelitian menemukan: Setiap pengguna game online memiliki motif awal bermain game online yang berasal dari sendiri dan dari teman terdekat, dimana awalnya hanya sekedar coba-coba menjadi semakin serius memainkannya. Dimana masalah gangguan kesehatan yang berlebihan dari waktu bermain game online pada remaja ialah Pegal pada bahu dan pinggang, Pergelangan tangan mengalami kram, mata menjadi cepat kelelahan, Kekurangan darah, lupa makan dan kurangnya istirahat yang cukup. Interaksi komunikasi antar pemain game online dengan melalui chat dimana kebanyakan pemain tidak mengenal satu sama yang lain tentunya hal ini dapat di ganti dengan penggunaan nama avatar yang dapat menjadi pengganti nama dari pemain game online, bagi para remaja dapat mempermudah memahami ketika bermain, lebih aktif, menarik untuk di dengar dan memudahkan mengatur strategi ketika bermain game online. Mereka tidak kenal satu sama yang lain ini terkadang mengakibatkan seringnya penggunaan bahasa kasar dan saling membully dimana perilaku atau tindakan remaja dimana setiap bermain game memiliki perbedaannya masing-masing tergantung pesan yang disampaikan antar pemain. Penggunaan game online pada remaja memiliki unsur perasaan dimana yang dirasakan senang, nyaman, enjoy dan dapat berinteraksi antar pemain. ketika mereka tidak bermain ada perasaan kekosong dalam hidup mereka dimana mengalami kebingungan tentunya ini sangat berpengaruh terhadap tingkat ketergantungan pada game online. ketika mereka menerima pendapat dari orang lain ada unsur kurang percaya diri dan rasa kesal karena tidak menginginkan pendapat yang membuat mereka tidak menyukai.

**Kata Kunci:** Masalah Kesehatan, Interaksi Komunikasi, Usia Remaja

## REFERENSI

- Abriani, A. I., Abdullah, Z., & Sumule, M. (2018). PERILAKU KOMUNIKASI PENGGUNA GAME ONLINE “MOBILE LEGENDS.” *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.52423/jikuho.v3i1.5080>
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 1–39. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Alifiani, H., Nurhayati, N., & Ningsih, Y. (2019). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Pola Komunikasi Keluarga. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.16>
- Asih, H. C., & Wasisto, J. (2019). Peran Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan (UPT DISDIKBUD) Kecamatan Blado Dalam Pengembangan Perpustakaan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 180–189. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26843>
- Bungin, B. (2021). *Sosiologi Komunikasi Teori, Paradigma, cybercommunity, Media Sosial dan Diskursus Teknologi Media Komunikasi* (B. Man & MiyaDi (eds.); kedua). KENCANA.
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, L. I. (2020). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sma Negeri 1 Kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(1), 1–16. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/10388>
- Rafiq, M. (2012). Dependency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach). *HIKMAH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi Islam*, VI(2), 01–13. <http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/199/>
- Sudjatmika, F. V. (2017). Pengaruh harga, ulasan produk, kemudahan, dan Keamanan Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Di Tokopedia.Com. *Agora*, 5(1), 1–7. <http://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-bisnis/article/view/5227>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38. <http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Yunus, M. (2021). *Diduga Kecanduan Game Online, Remaja di Kabupaten Buton Meninggal Dunia*. *Suarasulsel.Id*. <https://sulsel.suara.com/read/2021/11/22/164334/diduga-kecanduan-game-online-remaja-di-kabupaten-buton-meninggal-dunia>