

**ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK GAMERS  
DALAM PERSPEKTIF GEORGE HERBERT MEAD  
(Studi Fenomenologis Pada Pengguna Game Online  
di Kel. Pondok Labu Kec. Cilandak Jakarta Selatan)**

**Albertus Sudarmanto<sup>1</sup>, Elis Yulianti<sup>2</sup>,  
[albertus9575.aa@gmail.com](mailto:albertus9575.aa@gmail.com) [elisyuliantiikom@gmail.com](mailto:elisyuliantiikom@gmail.com)  
Ilmu Komunikasi, Institut Manajemen Wiyata Indonesia, Sukabumi**

**Abstrak**

Game online telah menjadi hiburan yang sangat populer dalam era digital, mengalami evolusi dari tahun 1970-an hingga mencapai popularitas puncak saat ini. Meskipun semakin kompleks dengan teknologi yang lebih canggih, seperti grafis yang realistis dan koneksi internet cepat, popularitas game online juga menimbulkan kekhawatiran terkait dampaknya pada komunikasi interpersonal dan kesehatan mental, terutama bagi Generasi Z.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pola komunikasi dan interaksi sosial Generasi Z dalam konteks game online di Kelurahan Pondok Labu, Jakarta Selatan. Dengan menerapkan pendekatan fenomenologis dan teori interaksi simbolik, penelitian ini berusaha memahami bagaimana pemain game online memberi makna pada interaksi virtual mereka. Metode kualitatif digunakan, dengan melakukan wawancara mendalam kepada pelaku gamers yang berusia 17 hingga 22 tahun serta orang tua mereka. Uji keabsahan data dilakukan dengan pengujian kredibilitas data untuk memastikan kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Hasil penelitian ini menunjukkan Para gamers Generasi Z cenderung lebih suka berinteraksi sosial dengan sesama gamers, baik secara langsung maupun melalui dunia maya. Interaksi ini menghasilkan pemahaman bersama tentang simbol-simbol permainan dan meningkatkan komunikasi tim selama bermain. Rasa percaya diri dalam komunitas game online juga meningkat, berpotensi sebagai jaringan pemeliharaan dan kerja sama yang kuat. Selama bermain, para gamers berinteraksi secara verbal dan non-verbal, menggunakan simbol-simbol, emotikon, dan fitur lainnya untuk komunikasi tim. Etika komunikasi yang terbentuk menunjukkan karakteristik anak muda, seperti ekspresi kegembiraan saat berhasil menyerang dan kekecewaan saat strategi gagal. Para gamers menerapkan konsep "self, mind, and society" dalam perilaku mereka, mencoba untuk memahami diri sendiri, mengambil peran sesuai pikiran mereka, dan saling memahami dalam komunitas mereka.

Dengan pemahaman yang lebih baik tentang dampak game online pada Generasi Z, diharapkan dapat membantu masyarakat dan orang tua dalam memandu generasi muda untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan mengembangkan kebiasaan hidup yang sehat. Dengan demikian, Generasi Z dapat menjadi penerus yang kuat dan adaptif dalam memimpin bangsa menuju masa depan yang gemilang.

**Kata Kunci:** interaksi simbolik, komunikasi, game online

**Abstract**

*Online games have become very popular entertainment in the digital era, experiencing an evolution from the 1970s to reaching peak popularity today. Although increasingly complex with more sophisticated technology, such as realistic graphics and fast internet connections, the popularity of online games has also raised concerns regarding their impact on interpersonal communication and mental health, especially for Generation Z.*

*This research aims to determine changes in Generation Z communication and social interaction patterns in the context of online games in Pondok Labu Village, South Jakarta. By applying a phenomenological approach and symbolic interaction theory, this research seeks to understand how online game players give meaning to their virtual interactions. Qualitative methods were used, by conducting in-depth interviews with gamers aged 17 to 22 years and their parents. The data validity test was carried out by testing the credibility of the data to ensure trust in the research results.*

*The results of this research show that Generation Z gamers tend to prefer social interaction with fellow gamers, both in person and through cyberspace. This interaction results in a shared understanding of game symbols and improves team communication during play. Confidence in the online gaming community is also increasing, potentially creating a strong network of maintenance and collaboration. During play, gamers interact verbally and non-verbally, using symbols, emoticons, and other features for team communication. The communication ethics that are formed show the characteristics of young people, such as expressions of joy when a successful attack and disappointment when the strategy fails. Gamers apply the concept of "self, mind, and society" in their behavior, trying to understand themselves, take roles according to their minds, and understand each other in their community.*

*With a better understanding of the impact of online games on Generation Z, it is hoped that it can help society and parents guide the younger generation to use technology responsibly and develop healthy living habits. In this way, Generation Z can become strong and adaptive successors in leading the nation towards a glorious future.*

**Keywords:** *symbolic interaction, communication, online games*

## Pendahuluan

### Komunikasi

Komunikasi adalah unsur krusial dalam interaksi manusia sehari-hari, yang didefinisikan sebagai proses di mana komunikator mengirim pesan kepada komunikan. Ini melibatkan pertemuan orang dan objek yang relevan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Tanpa komunikasi, hubungan sosial, keyakinan agama, dan arus informasi akan terganggu. Dua pilar utama dalam komunikasi adalah komunikator, yang mengirim pesan, dan komunikan, yang menerima pesan. Pesan bisa berupa kata-kata, kalimat, gambar, atau media lain, dengan makna yang ingin dikomunikasikan atau dipahami oleh komunikan.

Menurut Ratu Mutialela (2017:1), komunikasi adalah upaya manusia untuk memahami atau menyelesaikan ketidaksepahaman antara komunikator dan komunikan, dengan hasil yang disebut sebagai akibat dari proses komunikasi. Komunikasi selalu terkait dengan interaksi manusia dalam konteks tertentu, dan dapat melibatkan penggunaan simbol-simbol artistik untuk mempelajari kepercayaan orang-orang dengan tingkat kedewasaan tertinggi di dunia. Esensi komunikasi adalah mencapai pemahaman bersama antara individu yang berinteraksi.

Dalam jurnal "Perspektif Tujuh Tradisi dalam Teori Komunikasi" (2011:13) oleh Robert T. Craig, seorang profesor komunikasi di University of Colorado, diidentifikasi berbagai institusi pendidikan tinggi dan buku teks yang mengajarkan teori dan praktik komunikasi. Namun, Craig menegaskan bahwa setiap institusi memiliki pendekatan yang unik terhadap teori-teori tersebut. Dia menyoroti bahwa tidak ada satu teori pun yang diterima secara universal dalam bidang komunikasi. Meskipun teori-teori komunikasi dapat menginspirasi ide-ide individual, namun

kesulitan muncul saat mencoba menggabungkan semua teori tersebut menjadi satu kesatuan yang konsisten.

Joseph A. Devito menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman pesan antara dua orang atau lebih dalam kelompok kecil dengan adanya efek dan umpan balik langsung. Ini menjadi proses penting dalam kehidupan manusia di mana orang memberikan saran dengan perlahan dan disengaja, baik melalui kata-kata maupun ekspresi nonverbal. Komunikasi interpersonal merupakan dasar dari hampir semua interaksi sosial, termasuk dalam hubungan pribadi, lingkungan profesional, dan kehidupan sehari-hari.

Beberapa aspek komunikasi interpersonal yang perlu diperhatikan, dengan fokus utama pada bagaimana mengembangkan dan mempertahankan hubungan tanpa konflik. Aspek-aspek tersebut meliputi:

- a) Keterbukaan (Openness): Mengacu pada kemampuan untuk sadar mengungkapkan informasi, bahkan yang bersifat pribadi, kepada orang lain yang sudah dipercaya.
- b) Empati (Empathy): Alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain serta menggunakan pemahaman tersebut untuk membantu mereka.
- c) Sikap Mendukung (Supportiveness): Melibatkan dukungan baik secara kognitif maupun verbal terhadap individu lain dalam interaksi sosial.
- d) Sikap Positif (Positiveness): Kebiasaan bertindak dengan penilaian baik, percaya diri, sensitif terhadap kebutuhan orang lain, dan mampu memberi dan menerima pujian secara sopan.
- e) Kesenangan (Equity): Pemahaman bahwa semua pihak dalam komunikasi memiliki nilai dan harga yang sama, serta adanya pengertian bahwa setiap individu memiliki kontribusi yang berharga dalam interaksi tersebut.

### Teori Interaksi Simbolik

Evolusi sudut pandang sosiologi pada paruh kedua abad ke-20, yang mencakup beberapa kerangka teoritis seperti teori Chicago oleh Herbert Blumer, aliran Iowa oleh Manford Kuhn, dan aliran Indiana oleh Sheldon Stryker, yang menjadi titik awal bagi interaksionisme simbolik. Ketiga aliran ini memiliki dampak luas pada berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu komunikasi.

Interaksionisme simbolik, yang mengutamakan komunikasi dalam memahami eksistensi manusia sebagai makhluk sosial, diakui dalam penelitian komunikasi. Pendekatan ini dapat ditelusuri kembali ke idealisme Jerman pra-Sokrates, mulai muncul pada akhir abad kesembilan belas dan awal abad kedua puluh, dipengaruhi oleh penulis seperti Charles S. Peirce, William James, dan John Dewey. Sosiolog seperti Charles H. Cooley, W.I. Thomas, dan George Herbert Mead memainkan peran penting dalam pengembangan interaksionisme simbolik dengan menerapkannya pada studi kehidupan sosial. Mead, khususnya, mensistematisasikan perspektif interaksionisme simbolik.

Dalam penelitian Zanki, H.A, dijelaskan bahwa Interaksionisme simbolik merupakan sebuah metode teoritis untuk menganalisis hubungan manusia dan masyarakat. Prinsip dasar dari teori interaksi simbolik adalah bahwa komunikasi dan interaksi manusia hanya dapat dipahami melalui penggunaan simbol-simbol yang bermakna atau bentuk-bentuk komunikasi lainnya. Gagasan interaksionisme simbolik muncul di sepanjang paruh kedua hari itu. Interaksionisme simbolik didasarkan pada dua kata yang memiliki akar kata yang sama: interaksi dan simbol. Makna yang terkandung dalam konteks sosial tertentu di mana para aktor ditempatkan disebut sebagai

simbolik, sementara makna yang dihasilkan oleh interaksi antara para pemain disebut sebagai interaksionis.

### Etika Komunikasi

Etika adalah ilmu tentang hak dan kewajiban moral, aturan perilaku, dan adat kebiasaan manusia dalam interaksi sosial. Etika membantu manusia dalam mencapai kesadaran moral dan menentukan apa yang dianggap baik dan buruk. Ini juga membahas bagaimana manusia seharusnya bertindak atau berbuat. Menurut Karimah dan Wahyudi, etika juga merupakan prinsip-prinsip umum yang mendorong kita untuk menerapkannya dalam segala hal, dan juga dikenal sebagai filsafat moral.

Etika dalam proses berkomunikasi tidaklah otomatis, melainkan kedua belah pihak yang berkomunikasi harus berusaha untuk menerapkannya. Menurut etika komunikasi, terdapat enam prinsip yang sering digunakan dalam berkomunikasi:

1. Prinsip Keindahan: Mendorong manusia untuk menyadari dan mengekspresikan keindahan dalam tindakan mereka, seperti sikap ramah dan senyum.
2. Prinsip Persamaan: Setiap manusia memiliki hak dan tanggung jawab yang sama, sehingga perilaku diskriminatif dihindari.
3. Prinsip Kebaikan: Mendorong individu untuk bertindak baik dan membantu orang lain, yang pada akhirnya akan menghasilkan kebaikan bagi masyarakat.
4. Prinsip Keadilan: Mendorong tindakan yang adil dan proporsional, serta memberikan semua orang apa yang seharusnya mereka dapatkan.
5. Prinsip Kebebasan: Setiap individu memiliki kebebasan untuk bertindak sesuai keinginan mereka sendiri selama tidak merugikan hak-hak orang lain, namun kebebasan juga diikuti oleh tanggung jawab.
6. Prinsip Kebenaran: Kebenaran adalah hasil dari pemikiran rasional atau logis, dan harus dibuktikan sebelum diterima. Tidak semua kebenaran dapat diterima tanpa bukti yang memadai.

## Fenomenologi

Secara etimologis, fenomenologi berasal dari kata Yunani "phainesthai" yang berarti "menampak", dan "logos", yang mengacu pada "pengertian" atau "pengetahuan". Kata "fenomena" juga berasal dari kata-kata Yunani lainnya yang berarti "sinar atau cahaya", serta "gejala atau sesuatu yang terlihat". Secara umum, fenomenologi digunakan untuk memahami berbagai gejala sosial dalam masyarakat.

Fenomenologi adalah metode untuk memahami pengalaman hidup manusia yang dikembangkan oleh Martin Heidegger dan dimulai oleh Edmund Husserl. Metode ini menjadi penting dalam penelitian kualitatif dengan fokus pada pengalaman yang tertanam dalam kesadaran manusia.

Kemunculan fenomenologi Husserl terjadi dalam konteks krisis ilmu pengetahuan di mana ilmu pengetahuan tidak memberikan arahan yang jelas bagi manusia. Husserl, pendiri teori fenomenologi, dianggap sebagai bapak filsafat yang berusaha membangun fondasi bagi filsafat sebagai ilmu yang independen, yang menjadi populer sekitar tahun 1950-an.

Stanley Deetz, dalam Littlejohn & Foss mengemukakan tiga konsep utama dalam fenomenologi .

- a) Pengalaman sadar adalah sumber langsung pengetahuan; hanya melalui interaksi dengannya kita dapat memperoleh pemahaman tentang dunia.
- b) Signifikansi suatu objek mencakup pengaruh objek tersebut dalam kehidupan manusia. Dengan kata lain, tingkat kepentingan suatu objek bagi seseorang dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan objek tersebut.
- c) Bahasa memfasilitasi makna kita tentang dunia karena bahasa mendefinisikan dan mengekspresikannya.

Dari tiga prinsip fenomenologi yang diajukan oleh Stanley Deetz, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan individu berasal dari pengalaman yang telah dijalani, dan bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi untuk memberikan makna pada suatu hal.

## Generasi Z

Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi dan komunikasi melalui dunia maya. Mereka menolak perubahan tiba-tiba dan cenderung menyukai hal-hal yang cepat dan lancar. Kemajuan teknologi memungkinkan individu bersaing secara global dan memperoleh akses mudah terhadap informasi. Namun, hal ini juga menyebabkan ketidaksetaraan dalam akses informasi. Generasi Z juga dikenal sebagai kelompok yang peka terhadap isu-isu sosial, seperti perselisihan agama, orientasi seksual, dan isu-isu global. Aktivisme sosial dan kesadaran akan perubahan iklim menjadi penting bagi mereka. Dengan pengaruh yang signifikan dalam perkembangan sosial dan

ekonomi, Generasi Z memiliki perspektif unik dalam lingkungan digital, yang akan terus memengaruhi kemajuan dan pertumbuhan di masa mendatang.

Generasi Z memiliki beberapa karakteristik yang mencerminkan generasi mereka, yang dijelaskan dalam penelitian Ridwan & Farozin sebagai berikut:

- a. Menyatu dengan media dan teknologi digital: Generasi Z dapat dengan cepat belajar tentang dunia dan menikmati akses media melalui teknologi. Namun, mereka juga cenderung malas dalam belajar karena merasa sudah memiliki banyak pengetahuan.
- b. Gaya hidup serba instan: Mereka dapat memenuhi kebutuhan dengan cepat dan mudah, namun hal ini membuat mereka kurang sabar.
- c. Lebih kritis dalam menerima informasi baru: Generasi Z cenderung kritis terhadap informasi baru, tetapi kadang sulit menerima informasi yang bertentangan dengan keyakinan mereka, terutama dari latar belakang keluarga religius.
- d. Suka akan hal-hal baru: Mereka memprioritaskan inovasi dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Konsumtif tapi juga produktif: Generasi Z cenderung membeli barang mahal meskipun tidak benar-benar membutuhkannya, hanya karena barang tersebut sedang tren.
- f. Smartphone adalah barang yang paling berharga: Smartphone sangat penting bagi mereka dalam bekerja dan belajar, sehingga kehilangan smartphone dapat membuat mereka merasa kehilangan dan mungkin mengalami depresi.
- g. Bersifat individual: Mereka cenderung fokus pada diri sendiri dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar karena sibuk dengan aktivitas individu mereka.

### Game Online

Berdasarkan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia No. 11 Tahun 2016 tentang Permainan Interaktif Elektronik, game atau Permainan Interaktif Elektronik didefinisikan sebagai aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain dengan umpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan (objectives) dan aturan (rules) berbasis elektronik dalam bentuk aplikasi perangkat lunak. Terdapat dua jenis game berdasarkan koneksi jaringan internet, yaitu game offline dan game online. Game offline adalah aplikasi perangkat lunak permainan yang dapat dimainkan tanpa memerlukan koneksi internet, sementara game online memerlukan koneksi internet untuk dimainkan.

Selain itu, menurut Fadila, E. et al, game merupakan aktivitas rekreasi yang diatur oleh peraturan tertentu, di mana terdapat aspek kemenangan dan kekalahan. Kompetisi fisik atau mental yang mengikuti aturan yang ditetapkan dan dimainkan untuk hiburan, kesenangan, atau kesempatan untuk memenangkan hadiah kadang-kadang disebut sebagai game. Game online memungkinkan

pemain untuk bermain secara bersamaan dalam waktu nyata meskipun berada di lokasi yang berbeda. Untuk bermain game online, perangkat harus terhubung ke internet atau jaringan lokal (LAN) untuk dapat terkoneksi dengan pemain lain di lokasi yang berbeda. Teknologi modern memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Istikomah, N., bermain game online memiliki dampak positif dan negatif bagi para pemainnya. Dampak positifnya meliputi:

- a) Kerja Sama: Bermain game online dapat meningkatkan pola pikir kooperatif melalui saling membantu saat teman sedang diserang musuh.
- b) Simpati: Interaksi dalam game online dapat membangun sikap simpati antar pemain.
- c) Persaingan: Adanya persaingan dalam game online dapat mengembangkan mentalitas kompetitif dan meningkatkan kemampuan dalam berkompetisi.
- d) Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris: Game online yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris para pemain.
- e) Meningkatkan Kecerdasan Otak: Bermain game online dapat meningkatkan kemampuan analisis dan solusi orisinal, sehingga meningkatkan kecerdasan otak.

Namun, di sisi lain, bermain game online juga dapat memiliki dampak negatif, seperti:

- a) Mempengaruhi Motivasi Belajar: Kecanduan game online dapat menurunkan motivasi belajar karena pemain cenderung menganggap bermain game lebih menyenangkan daripada belajar.
- b) Mengganggu Konsentrasi Belajar: Kecanduan game online dapat mengganggu konsentrasi belajar dan menyebabkan penurunan kinerja akademik.
- c) Mempengaruhi Perilaku: Terlalu sering bermain game online dapat menyebabkan perilaku malas dalam mengerjakan tugas dan kedisiplinan waktu.
- d) Trash-talk: Gangguan dalam game online, baik dari dalam permainan maupun eksternal, seperti ucapan kasar, hambatan komunikasi, dan gangguan jaringan, dapat mengakibatkan trash-talk atau berbicara kasar.

## **Metode**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perubahan pola komunikasi dan interaksi sosial Generasi Z dalam konteks game online di Kelurahan Pondok Labu, Jakarta Selatan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi fenomenologis, penelitian ini berupaya memahami bagaimana pemain game online memberi makna pada interaksi virtual mereka. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman subjektif para pemain. Wawancara mendalam dilakukan terhadap tujuh pelaku

gamers berusia 17 hingga 22 tahun, serta orang tua dari para pemain game, untuk memperoleh data yang mendalam dan terpercaya. Uji keabsahan data dilakukan melalui pengujian kredibilitas data untuk memastikan kepercayaan terhadap hasil penelitian, dengan menggunakan peningkatan ketekunan dan triangulasi. Proses analisis data meliputi tiga tahapan, yaitu Reduksi Data, Analisis dan Penyajian Data, serta Penarikan Kesimpulan, guna menghasilkan temuan yang relevan dan bermakna.

## **Hasil dan Pembahasan**

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa kegemaran para Generasi Z di Kelurahan Pondok Labu, Cilandak, Jakarta Selatan, terhadap game online tidak selalu berdampak buruk bagi perkembangan pendidikan dan interaksi sosial, asalkan mereka mampu mengatur waktu dengan bijak dan tidak kecanduan. Meskipun cenderung menjadi introvert, para gamers dapat mengembangkan keterampilan sosial, strategis, dan komunikasi melalui game online.

Interaksi sosial dalam game online, yang dipengaruhi oleh simbol-simbol dalam permainan, membantu membangun hubungan sosial di antara para pemain. Hal ini mencerminkan teori komunikasi simbolik George Herbert Mead, yang menekankan pentingnya simbol dalam membentuk identitas sosial dan perilaku. Para pemain belajar bekerja sama dalam tim, menghormati perbedaan, dan menyelesaikan konflik, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan nyata.

Pengembangan etika komunikasi juga menjadi fokus utama, di mana pemain belajar menghormati orang lain, menghindari perilaku merugikan, dan memahami perbedaan antara dunia virtual dan dunia nyata. Instruksi dan pengawasan orang tua sangatlah penting untuk menjaga keseimbangan antara bermain game dan tanggung jawab lainnya.

Analisis menggunakan konsep "Self, Mind, and Society" George Herbert Mead menunjukkan bagaimana para gamers membentuk identitas sosial mereka melalui interaksi dalam game dan komunitasnya. Mereka belajar menggunakan simbol-simbol untuk berkomunikasi dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Meskipun game online dapat memberikan kesempatan untuk belajar dan keterlibatan sosial, para pemain juga menyadari konsekuensi negatif dari bermain game secara berlebihan.

Dalam konteks masyarakat, game online menjadi komponen penting dalam kehidupan sosial para pemain. Komunitas game berfungsi sebagai tempat untuk mengembangkan norma, nilai, dan perilaku. Namun, penting bagi para gamers untuk menyeimbangkan identitas mereka sebagai gamer dengan peran mereka sebagai pelajar dan anggota keluarga.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game online dapat memberikan manfaat positif dalam pengembangan keterampilan sosial, strategis, dan komunikasi, asalkan dimainkan dengan bijak dan seimbang dengan tanggung jawab lainnya. Peran orang tua dan pemain dalam mengatur waktu dan mengembangkan etika komunikasi sangatlah penting untuk mencapai keseimbangan yang optimal antara kehidupan virtual dan nyata.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan tersebut adalah bahwa para gamers Generasi Z di Pondok Labu terlibat dalam komunikasi interpersonal yang kaya akan simbol saat bermain game online. Mereka menggunakan berbagai simbol untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama anggota tim, yang memfasilitasi pemahaman bersama, kerja sama tim, dan pencapaian tujuan bersama dalam permainan. Simbol-simbol tersebut tidak hanya berfungsi sebagai representasi visual, tetapi juga sebagai medium untuk menyampaikan strategi, instruksi, dan koordinasi tim.

Penerapan konsep self, mind, dan society sangat terlihat dalam perilaku para gamers baik saat bermain maupun dalam keseharian mereka. Mereka berupaya menempatkan diri pada posisi orang lain untuk memahami perspektif yang berbeda (self), menggunakan pikiran mereka untuk mengambil peran yang optimal dalam tim (mind), dan saling memahami dalam komunitas mereka menggunakan gerak tubuh simbolik yang memiliki makna (society).

Dalam konteks etika komunikasi, penelitian menunjukkan bahwa para gamers membangun etika komunikasi yang khas dalam komunitas game mereka, seperti kecepatan dan ketepatan dalam pengambilan keputusan, kerja sama tim, sportivitas, dan pencapaian bersama. Namun, terdapat kontradiksi antara bermain game dan tanggung jawab sosial serta akademis yang menimbulkan dilema etika. Para gamers sering menghadapi tantangan dalam mengelola etika komunikasi di dua dunia yang berbeda, yaitu dunia virtual game dan dunia nyata, yang kadang memiliki tuntutan dan agenda yang saling bertentangan. Diperlukan panduan dan instruksi etika komunikasi dalam komunitas game untuk mempromosikan interaksi yang sehat, produktif, serta membantu para gamers muda mengembangkan keterampilan sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## Daftar Referensi

- Agustria, Nofri. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMAN 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Ahmad, Syarwani & Harapan, Edi, (2014). Komunikasi antarpribadi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Alia, Tesa & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital. A journal of language, literature, Culture, and Education POLYGLOT 14(1)
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 6(2), 64–68.
- Ardianto, Elvinaro. 2010. Metode Penelitian untuk Public Relatios Kuantitatif dan Kualitatif. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Baron, R. A. dan Byrne.D. (2005). Psikologi sosial.Jilid 2. Alih Bahasa: Ratna Djuwita.Edisi kesepuluh. Jakarta: Erlangga
- Cahyani, R.T., Destiwati, R. (2021) Interaksi Simbolik Antar Gamers pada Komunitas Game Online Call of Duty Mobile Zombiesky E'sport (Kajian Komunikasi Interpersonal). Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Telkom, 4(2), 268-9054
- Deddy Mulyana, (2011). Ilmu Komunikasi. Bandung: PT. Rosdakarya.

Deo Varas, D. M. (2022). Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile.

DeVito, Joseph A. (2013). *The Interpersonal Communication Book*, ed. 13. United States: Pearson Education.

Eisenberg, N. (2000). Emotion, Regulation, And Moral Development. *Annual Review Psychology*. Department of Psychology, Arizona State University, Tempe, Arizona 85287-1107

El Karimah, Kismiati, et al (2010). *Filasafat dan Etika Komunikasi*. Bandung:Widya Padjaran

Fadila, E. et al. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*. 1(2), 17-31.

Firdaus, et al. (2020). Dampak Game online Terhadap Perilaku Mahasiswa. 4, 13-15.

Gustantu, L. (2017). Komunikasi Interpersonal Orang Tua dan Anak dalam Menanamkan Nilai Ibadah Shalat di Kelurahan Ratu Raya Kecamatan Labuhan Ratu Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung

Handayani. (2019). Konsep bimbingan dan konseling pribadi-sosial dalam pengemabangan positive mental attitude generasi Z. *Jurnal peradaban dan pemikiran Islam*, 3(1), 51- 64.

Harun, F., & Arsyad, L. (2020). Dampak Game online Dan Implikasinya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di Mi Al Anshar Kecamatan Hulonthalangi. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 1(2), 26-37.

Istikomah, N. (2022). Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial Pada Siswa Kelas V Sdn 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemasang. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 6(2), 19-27.

Kuswarno, Engkus. 2013. *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran

Miller, Katherine, (2005), *Communication Theories, Perspectives, Process and Context*, 2 nd (ed), McGraw-Hill, International edition.

Manggena, T. F., et al (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146-153.

Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Muhith, et al. (2018). *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing & Healty*.Yogyakarta: CV. Andi Offset

Muktaf, Z.M. (2016). *Teknik Penelitian Studi Kasus, Etnografi dan Fenomenologi dalam Metode Kualitatif*.

Peraturan Menteri Komunkasi dan Informatika Nomor 11 Tahun 2016 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif Eelektronik

- Pertiwi S. (2021) Representasi Diri “Generasi Z” Melalui Aplikasi Tik Tok (Studi pada Siswa SMA Negeri 14 Pekanbaru). Universitas Islam Riau Pekanbaru
- Prastius, E. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29–36.
- Pribadi, R., Herdiana, A. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamers Mobile Legends dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban Universitas Peradaban* 1(2), 2986-5247
- Rahardjo, M. (2010). Triangulasi dalam penelitian kualitatif
- Ratu Mutialela, 2017. *Konsep dan Aplikasi Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Ridwan & Farozin, M. (2021). *Akidah Bimbingan dan Konseling*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press
- Suciati, 1972- (penulis, editor). (2017). *Teori komunikasi dalam multi perspektif / penulis/editor Dr. Suciati, S. Sos., M.Si.* Yogyakarta ; Yogyakarta:: Buku Litera Yogyakarta,; Mata Padi Presindo.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan ke-24. Bandung: Alfabeta.
- Suryana. (2010). *Metodologi Penelitian: Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Buku Ajar Perkuliahan UPI.
- T, Jacon, (1993). *Faktor-Faktor Interaksi Simbolik* . Bandung: Citra Umbara,
- Warits Marinsa Putri, N. et al. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Yin, Robert K. (2014) *Studi Kasus Desain & Metode*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Zanki, Haritz A. (2020) *Teori Psikologi dan Sosial Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik)*. Institut Agama Islam Negeri Palu, *Journal of Pedagogy*, 3(2), 115-121.