

Komunikasi Intrapersonal dan Gambaran Diri Remaja (Studi pada Remaja yang Memiliki Adiksi Game Dota 2)

Fernando Rosario¹, Wulan Purnama Sari^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: fernando.915200093@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: wulanp@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 10-10-2023, revisi tanggal : 15-11-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 13-01-2024

Abstract

In this modern era, technology has developed greatly, one of which is the use of the internet. The internet itself is not only used to communicate but can also be used to play online games. DOTA 2 is a Multiplayer online battle arena type game, DOTA 2 is very popular with teenagers. The aim of this research is to identify what is gained from the positive and negative sides due to addiction to the DOTA 2 game. In this research the researcher used quantitative methods with a descriptive approach. The data collection technique in this research used a purposive sampling technique. The results of this research are the self-image of teenagers who are addicted to DOTA 2, that is, the self-image of teenagers tends to be negative, because as a result of being addicted to DOTA 2, teenagers do not implement a good learning system, which affects their education, teenagers also create bad habits such as wasting money. Use money to buy items in the game. But teenagers also get several positive things such as being able to get to know other cultures, knowing the strengths and weaknesses of teenagers and expanding their friendships.

Keywords: DOTA 2, interpersonal communication, self-concept, teenager

Abstrak

Di era serba teknologi ini banyaknya inovasi berkembang, salah satunya adalah penggunaan Internet. Internet sendiri bukan hanya sebagai alat berkomunikasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk bermain permainan daring. DOTA 2 merupakan permainan yang berjenis *multiplayer online battle arena*, DOTA 2 sangat digemari oleh para remaja. Penelitian bertujuan mengidentifikasi sisi positif dan negatif akibat kecanduan *game* DOTA 2. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil dari penelitian ini adalah gambaran diri remaja yang memiliki kecanduan DOTA 2 yaitu cenderung ke arah negatif, karena akibat kecanduan DOTA 2 para remaja tidak menerapkan sistem belajar yang baik sehingga memengaruhi pendidikan remaja. Para remaja juga menciptakan kebiasaan yang buruk seperti pemborosan uang untuk membeli barang di dalam *game* tersebut. Tetapi para remaja juga mendapatkan beberapa hal positif seperti dapat mengenal budaya lain, mengetahui kelebihan dan kekurangan para remaja dan memperluas pertemanan.

Kata Kunci: DOTA 2, komunikasi intrapersonal, remaja, *self-concept*

1. Pendahuluan

Di era berkembangnya teknologi beserta jaringan komputer di zaman ini, muncul berbagai hal yang dapat dilakukan hanya dengan menggunakan jaringan internet, salah satu contohnya adalah permainan *online*. Permainan *Online* adalah hasil penggabungan dua kata dalam Bahasa Inggris, yaitu “*Game*” yang artinya permainan, dan “*Online*” yang berarti daring. *Self concept* merupakan bagaimana seseorang dapat menilai diri sendiri secara positif maupun negatif. Individu yang mempunyai *self concept* positif akan yakin tentang kemampuannya dalam *problem solving*, merasa dirinya setara dengan orang lain, dapat menerima pujian-pujian tanpa memiliki rasa malu. Individu negatif cenderung memiliki sikap tidak dapat menahan kritik, memiliki responsif terhadap pujian, merasa tidak disenangi oleh orang lain dan memiliki sikap pesimis terhadap kompetisi (Pamungkas dkk., 2019).

Game online sendiri memiliki banyak sekali genre dan tipe, sehingga masyarakat memiliki minat yang berbeda-beda dapat menyesuaikannya dengan diri masing-masing. Di era sekarang ini masyarakat banyak memainkan *game online* yang bergenre *first person shooter (FPS)*. *FPS* adalah tipe *game online* yang mengambil sudut pandang pemain seolah-olah pemain tersebut terjun kedalam permainan tersebut, contoh *game online* populer bergenre *FPS* yaitu *Counter Strike Global Offensive*. *Multiplayer online battle arena (MOBA)* merupakan jenis permainan yang megandalkan kerja sama tim dan melibatkan dua tim yang saling bertanding. Setiap tim memiliki lima pemain yang harus berlomba untuk menghancurkan markas atau benteng utama lawan. Contoh *game* ber-genre *MOBA* yang sangat populer di era ini adalah *Defend of the Ancients 2 (DOTA 2)* dan *Mobile Legends*. Seiring berjalannya waktu banyak masyarakat Indonesia yang memainkan *game online*. Berdasarkan data *We are Social* jumlah pemain *game online* di Indonesia mencatat ada 94,5% di Januari 2022 (databoks.katadata.co.id).

Salah satu *game online* yang diminati di Indonesia yaitu *Defend Of the Ancients 2 (Dota 2)*. *Dota 2* merupakan *game online* dengan genre *MOBA (Massive Online Battle Arena)* yaitu setiap pemain ditempatkan di 1 tim dengan berisikan 5 orang untuk berlomba menghancurkan markas lawan, dengan menggunakan berbagai macam *hero* atau karakter. *Dota 2* sendiri merupakan sekuel dari *warcraft 3: reign of chaos* dan *warcraft 3: the frozen throne* adalah *game* yang mendahului kemunculan *Dota 2*. Permainan *Dota 2* pertama kali diproduksi Valve Corporation dan dirilis pada Juli 2013. *Dota 2* dapat diakses tanpa biaya melalui aplikasi penerbit *game online* internasional yaitu *STEAM*. Berdasarkan data dari *STEAM charts*, angka pemain *DOTA 2* pada Oktober 2022 mencapai 1.003.263 pemain dari berbagai penjuru dunia, angka ini juga merupakan pertama kalinya dalam kurun waktu tiga tahun terakhir bisa menembus angka tersebut.

Melalui proses perkembangan *self concept*, salah satu faktornya adalah mempengaruhi *self concept* adalah interaksi dengan lingkungan yang ada. *Self concept* yang muncul sebagai hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya, satu bentuk interaksi tersebut adalah bermain permainan daring. Kelebihan bermain permainan daring dapat menyebabkan dampak buruk, seperti kecanduan pada permainan tersebut. Tingkat kecanduan seseorang bervariasi, dan kecanduan permainan daring dapat berdampak pada konsep diri seorang remaja (Firmansyah, 2020).

Joseph A. Devito mendefinisikan komunikasi interpersonal sebagai proses saling mengirim dan menerima pesan antara dua orang atau dalam kelompok-

kelompok kecil, yang mencakup memberikan dampak dan mendapatkan umpan balik secara langsung (Martha & Permanasari, 2022). Komunikasi interpersonal adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih terlibat dalam pertukaran informasi, memungkinkan mereka untuk saling memahami dengan lebih mendalam. Dengan merinci hal tersebut, perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana konsep diri remaja yang memiliki kecanduan Dota 2 dapat digambarkan? Tujuan penelitian adalah Untuk mengidentifikasi apa yang di dapat dari sisi positif dan negatif akibat kecanduan *game* DOTA 2.

Penelitian terdahulu yang digunakan oleh peneliti yaitu “Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal *Game Mobile Legends: Bang Bang*”. Hasil dari penelitian tersebut adalah penelitian ini mengindikasikan bahwa dalam permainan Mobile Legends terdapat sarana komunikasi verbal seperti discord, microphone, dan voice chat, sementara komunikasi non verbal yang dapat dilakukan melalui stiker dan emoji (Valentina & Sari, 2019). Penelitian terdahulu ke dua yang digunakan oleh peneliti yaitu “Gambaran *Self Control* Remaja Yang Mengalami Kecanduan *Game Online Mobile Legends* Di Desa Grobogan”. Hasil dari penelitian tersebut adalah gambaran *Self Control* pada remaja pecandu *game online* dilakukan dengan menggunakan beberapa aspek seperti perilaku, kontrol kognitif, kontrol pengambilan keputusan (Prasetya, 2022).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sifat penelitian deskriptif. Menurut Andi Prastowo dalam Kholidah & Sujadi (2018), metode penelitian kuantitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh data dokumen, dan ketika diterapkan dengan pendekatan historis dianggap kurang sesuai. Penelitian kuantitatif sendiri sering dipandang merupakan antithesis atau berlawanan dengan penelitian kualitatif, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian melalui survei. Penelitian ini menggunakan survei guna untuk mendapatkan data dengan menggunakan kuisioner yang disebar melalui *online*. Peneliti melakukan penelitian ini berdasarkan data yang telah disebar melalui survei sehingga mendapatkan data yang relevan.

Populasi merupakan salah satu subjek penelitian. Menurut Sugiyono dalam Siamena *et al.* (2017), populasi merupakan wilayah yang di pengeneralisasian melibatkan objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang ditentukan oleh peneliti kemudian dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang akan dijadikan acuan adalah remaja yang terlibat dalam permainan Dota 2.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono dalam Philips (2022), *purposive sampling* merupakan pengambilan sampel atau sumber data yang didasari melalui pertimbangan tertentu. Pada penelitian pengambilan sampel menggunakan rumus lemshow. Peneliti menggunakan rumus lemshow karena jumlah populasi tidak diketahui atau tidak terbatas (*Infinite Population*). Sehingga sampel pada penelitian ini berjumlah 100 sampel.

Tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti melibatkan serangkaian langkah-langkah, dimana dengan tahap *pre-test* dimana survei disebar kepada 30 responden sebagai langkah awal. *Treatment* yang dilakukan dalam penelitian ini jika ada butiran pertanyaan yang tidak valid maka peneliti akan menghapus pertanyaan

tersebut. *Post test* dalam penelitian ini setelah melakukan penyebaran survei 30 responden dalam *pre test*, peneliti menyebarkan survei kepada 100 responden.

Dalam penelitian ini, teknik validasi data yang digunakan ialah uji validitas yang bertujuan sebagai alat untuk mengukur apakah data yang telah didapatkan setelah penelitian agar dapat menentukan apakah data yang didapatkan valid atau tidak. Menurut Janna & Herianto (2021), uji validitas berfungsi untuk melihat alat ukur data tersebut valid atau tidak, yang dimaksud alat ukur adalah pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam suatu survey. Uji reliabilitas merupakan alat yang akan mengukur suatu survey yang merupakan indikator. Menurut Miftahul Janna & Herianto (2021), yang menyatakan bahwa reliabilitas adalah konsistensi dari suatu instrumen untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan aplikasi IBM SPSS 29 untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Pre-test dalam penelitian ini, responden yang diambil dalam mewakili populasi adalah responden yang bermain *game online* DOTA 2. Responden yang diambil sebanyak 111 sampel. Responden dalam penelitian ini memiliki jumlah 130 responden dengan pembagian 30 sampel digunakan untuk melakukan *pre-test*, sedangkan 81 untuk *post-test*. Berdasarkan hasil *pre-test* peneliti mendapatkan profil singkat dari 30 responden. Berdasarkan hasil uji Validitas pada setiap instrument variabel *Self Concept*, menunjukkan bahwa setiap instrumen dikatakan valid karena kolerasi r menunjukkan > 0.361 atau lebih besar dari 0.361. Berdasarkan uji reliabilitas *pre-test* dalam penelitian ini instrument pada variabel *self concept* dapat dikatakan reliabel karena koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$ atau (r_{11}) lebih besar dari 0,6 yaitu 0,684.

Post test merupakan hasil data yang sudah diisi oleh populasi dan sudah dioleh dengan data setelah melakukan *pre-test*. Hasil *post-test* peneliti adalah sebagai berikut. Pada penelitian ini, kriteria sampel yang digunakan peneliti yakni laki-laki dan perempuan berusia dari 18-21 tahun, dan bermain *game online* DOTA 2 selama kurang lebih satu tahun. Dalam *post-test* ini terdapat 111 responden. *Post-test* ini dapat dilakukan saat semua butir instrumen soal yang terdapat pada survei sudah dibuktikan valid dan reliabel.

Berdasarkan Uji Validitas *post test* setiap instrumen dalam variabel *self concept* yang sudah di uji menggunakan IBM SPSS versi 29, dapat dikatakan valid karena nilai Sig.(1-tailed) adalah $< 0,001$. Uji Reliabilitas *post test* pada penelitian ini dapat dikatakan setiap instrumen reliabel karena *Cronbach's Alpha* sebesar 0.657. Sedangkan data hasil penyebaran kuisioner sebanyak 111 responden gambaran *self concept* pada remaja yang memiliki kecanduan *game* DOTA 2. Pertanyaan yang terdapat dalam penelitian yang berisikan variabel X terdapat 8 pertanyaan. Peneliti akan membahas hasil yang ditemukan dengan analisis berdasarkan dari penyebaran survei melalui Google Form.

Gambar 1. Hasil Survei Pertanyaan X1.1



Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas, 6 responden (5.4%) menjawab tidak setuju, 59 responden menjawab setuju (53.2%), 46 responden (41.4%). Dapat disimpulkan berdasarkan hasil survei bahwa orang tua memiliki peran penting dalam membentuk konsep diri seorang remaja, dari segi pendidikan, budaya maupun gaya hidup seorang remaja, dengan adanya peran orang tua tentu remaja akan memiliki gambaran diri yang positif. Menurut Adawiah dalam Vona & Aviory (2020), penelitian yang berjudul “*Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Konsep Diri Pada Anak*”, memberikan suatu tanggung jawab orang tua kepada anak ada beberapa hal, yakni asah, asih, dan asuh. Asih sendiri merupakan orang tua yang mengeluarkan kasih ataupun sayang terhadap anak. Asah merupakan terdapatnya penyaluran talenta dan hasrat anak. Asuh merupakan orang tua mengurus serta melatih buah hati sehingga maju bersamaan dengan waktu. Pengasuhan dengan tepat dan sesuai dengan keinginan buah hati dapat membuat sang buah hati mendapatkan kesan positif.

Gambar 2. Hasil Pertanyaan X1.2



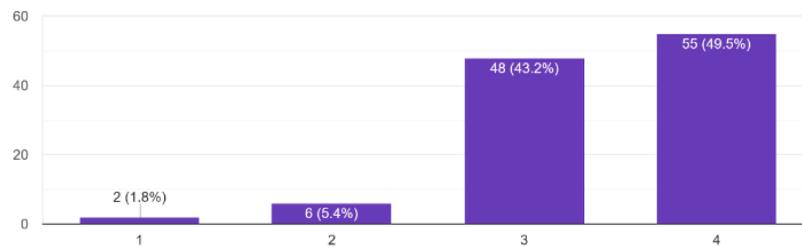
Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas, 4 responden (3.6%) yang menyatakan ketidaksetujuan, 68 responden (61.3%) menunjukkan persetujuan, 39 responden (35.1%) memberikan tanggapan sangat setuju. Berdasarkan hasil survei dapat disimpulkan bahwa tentu orang tua memiliki peran yang penting dalam membimbing seorang remaja yang memiliki kecanduan *game online* DOTA 2, sehingga remaja tidak menimbulkan gambaran diri yang negatif. Menurut penelitian “*Komunikasi Orang Tua Dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan*”, menjelaskan bahwa salah satu hal penting pembimbing dalam membimbing seorang anak yang memiliki kecanduan permainan *online* yakni dengan adanya komunikasi. Pola komunikasi yang dilakukan orang tua dengan anak remaja dalam mengatasi kecanduan *game online* ditunjukkan melalui berbagai macam

pola komunikasi, yakni *authoritative*, dan *permissive*. komunikasi *permissive* yakni perilaku setiap orang tua agar menerima namun memiliki kontrol yang rendah, dan kebebasan pada anak agar menyatakan keinginannya. komunikasi *authoritative* yakni perilaku setiap orang tua agar menerima dan memiliki pengendalian yang tinggi, orang tua memberikan penjelasan tentang dampak perbuatan positif dan negatif (Ain, 2019).

Gambar 3. Hasil Survei Pertanyaan X1.3

Game online DOTA 2 dapat memberikan dampak negatif terhadap pendidikan yang sedang ditempuh remaja.
111 responses

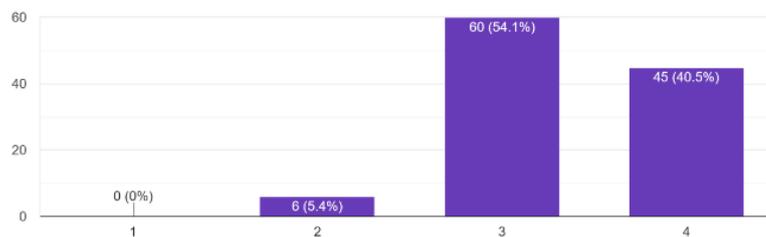


Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat 2 responden (1.8%) menyatakan sangat tidak setuju, 6 responden (5.4%) menyatakan tidak setuju, 48 responden (43.2%) menyatakan setuju, 55 responden (49.5%) menyatakan sangat setuju. Berdasarkan hasil jawaban responden, dapat disimpulkan bahwa DOTA 2 dapat memberikan dampak negatif terhadap pendidikan remaja. Menurut Penelitian “*Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*”, akibat *game online* banyak remaja yang tidak dapat mengatur sistem belajar remaja jika berada dirumah dan hanya bermain *game online* sehingga prestasi belajarnya akan menurun (Zendrato & Harefa, 2020).

Gambar 4. Hasil Survei Pertanyaan X1.4

Bermain DOTA 2 dapat memberikan pengetahuan lebih seperti dapat belajar bahasa-bahasa asing sehingga menguasainya.
111 responses



Sumber: Data Primer Peneliti

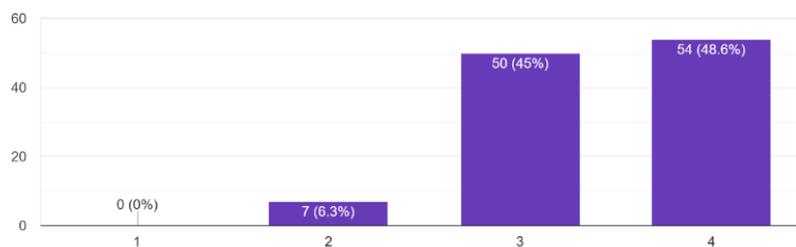
Berdasarkan gambar di atas terdapat 6 responden (5.4%) memberikan tanggapan tidak setuju, 60 responden (54.1%) memberikan tanggapan setuju, dan 45 responden (40.5%) memberikan tanggapan sangat setuju. Berdasarkan tanggapan para responden dapat disimpulkan yakni DOTA 2 memberikan pengetahuan lebih, hal ini bisa terjadi tentu karena DOTA 2 sendiri merupakan *game online* yang memiliki *server global* yang dapat dimainkan dari seluruh dunia. Pengetahuan lebih yang dimaksud adalah dapat belajar bahasa asing, akan tetapi banyak juga para remaja juga dapat

belajar bahasa-bahasa asing yang negatif sehingga menyebabkan gambaran diri seorang remaja menjadi negatif.

Menurut penelitian dari “Perilaku *Trash Talking* Remaja Dalam *Game Online DOTA 2*”. Remaja cenderung melakukan *trash talking*, *trash talking* sendiri adalah salah satu bentuk kegiatan *toxic* atau *toxic behavior*, yang pada (Candrakusuma dkk., 2017), dijelaskan bahwa *toxic* masih luas untuk dijabarkan namun secara singkat merupakan aktivitas yang *annoying* atau mengusik orang lain. *Trash talking* dilakukan dengan tujuan mencari kepuasan atau hiburan, dimana remaja lebih condong untuk mengeluarkan emosi atau mendapatkan kesenangan dengan cara menghina lawan. Ada pula yang melakukannya untuk meningkatkan kinerja permainan atau alasan strategis, yang membuat remaja yang memiliki motivasi ini lebih serius bermain dengan focus mencapai kemenangan.

Gambar 5. Hasil Survei Pertanyaan X1.5

Bermain DOTA 2 dapat membuat remaja dapat lebih mengenal budaya dari negara-negara lain.
111 responses

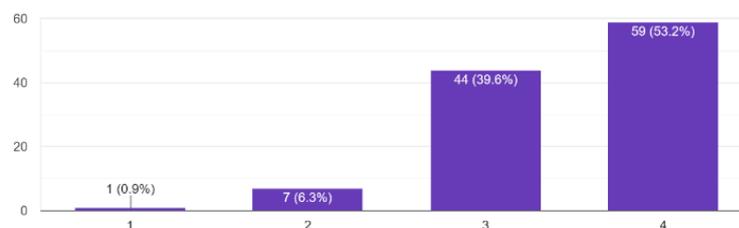


Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas 7 responden (6.3%) memberikan tanggapan tidak setuju, 50 responden (45%) memberikan tanggapan setuju, dan 54 responden (48.6%) memberikan tanggapan sangat setuju. Melalui hasil tanggapan dari responden, Disimpulkan bahwa remaja yang bermain DOTA 2 tentu dapat mengenal budaya lain, hal ini bisa terjadi karena tentu setiap negara mempunyai budaya-budaya yang berbeda. Remaja tentu memiliki pilihan ingin belajar budaya-budaya lain untuk meningkatkan wawasan mereka sehingga terciptanya gambaran diri yang positif atau tidak ingin mengetahui budaya-budaya dari negara lain. Menurut penelitian “*Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa*” menjelaskan bahwa dampak positif dalam bermain *game online* sendiri tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi juga meningkatkan kemampuan intelektual (Nisrinafatin, 2020).

Gambar 6. Hasil Survei Pertanyaan X1.6

Bermain DOTA 2 dapat membuat remaja menciptakan kebiasaan yang negatif sehingga mempengaruhi gambaran diri remaja.
111 responses



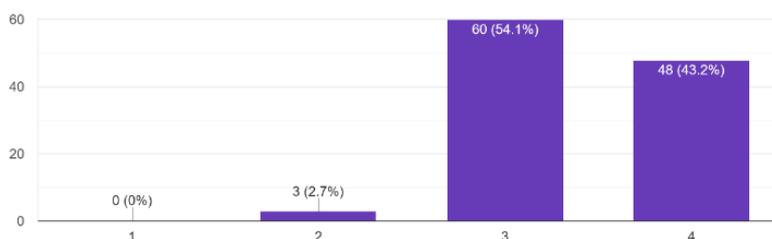
Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas terdapat tujuh responden (6.3%) yang memberikan tanggapan tidak setuju, empat puluh empat responden (39.6%) memberikan tanggapan setuju, dan lima puluh sembilan responden (53.2%) memberikan tanggapan sangat setuju. Berdasarkan jawaban para responden maka dapat disimpulkan DOTA 2 dapat membuat remaja menciptakan kebiasaan para remaja menjadi negatif. Menurut penelitian “*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*” akibat dalam permainan daring adalah menciptakan kebiasaan yang buruk, hal-hal negatif yang dimaksud adalah mencuri ID pemain lain untuk keuntungan diri sendiri. Ke dua pemain permainan daring akan mengalami perubahan pada pola makan dan istirahat mereka, dan ini tentu terjadi karena penurunan kendali diri. Ke tiga pemborosan, yakni pemain *game online* rela mengeluarkan uang untuk memberi karakter/ poin/ *gold* yang bahkan bisa mencapai jutaan rupiah (Surbakti, 2017).

Gambar 7. Hasil Survei Pertanyaan X1.7

Bermain DOTA 2 membuat remaja dapat mengevaluasi kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh remaja.

111 responses

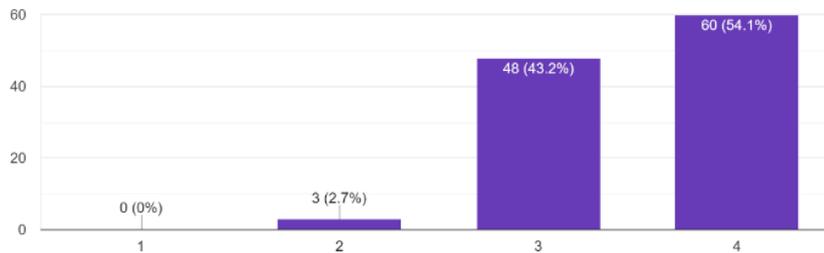


Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas terdapat 3 responden (2,7%) menjawab tidak setuju, 60 responden (54.1%) menjawab setuju, dan 48 responden (43.2%) menjawab sangat setuju. Berdasarkan jawaban para responden dapat disimpulkan DOTA 2 membuat para remaja dapat mengetahui dan mengevaluasi kekurangan dan kelebihan remaja. Kekurangan yang dimaksud adalah kekurangan remaja dalam segi berkomunikasi karena DOTA 2 sendiri merupakan *game online* memerlukan komunikasi karena jika remaja ingin bermain untuk mencari kemenangan tentu komunikasi menjadi kunci utama. Menurut penelitian yang berjudul *Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legend)*. Komunikasi Virtual dapat memengaruhi keefisienan komunikasi antara individu ataupun kelompok, di luar *game* ataupun di dalam *game*. Di dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi merupakan salah satu kebutuhan manusia agar saling melengkapi. Di era serba teknologi, manusia tidak hanya dapat berkomunikasi secara langsung melainkan juga dunia maya. Pesatnya teknologi di era sekarang komunikasi tidak harus menggunakan telepon maupun berkirim pesan. Suatu permainan *online* tetap memiliki cara untuk berkomunikasi. (Wijaya & Paramita, 2019).

Gambar 8. Hasil Survei Pertanyaan X1.8

Bermain DOTA 2 dapat membuat interpretasi tentang diri remaja menjadi negatif sehingga membuat gambaran diri yang negatif
111 responses



Sumber: Data Primer Peneliti

Berdasarkan gambar di atas terlihat 3 responden (2.7%) menjawab tidak setuju, 48 responden (43.2%) menjawab setuju, dan 60 responden (54.1%) menjawab sangat setuju. Berdasarkan jawaban dari responden dapat disimpulkan bahwa bermain DOTA 2 tentu dapat membuat interpretasi para remaja menjadi negatif sehingga dapat menimbulkan gambaran diri negatif. Dalam penelitian tentang “*Kecanduan Game Online PUBG Pada Remaja di Desa Tounelet, Kecamatan Kakas*”. Ditemukan bahwa bermain permainan daring dapat mengakibatkan perubahan perilaku remaja, yang cenderung menjadi lebih kasar dan agresif. Selain itu, dampak buruk juga mencakup dorongan emosional yang dapat menyebabkan remaja untuk lebih suka berkelahi (Ingkiriwang & Pasoreh, 2021).

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian di atas dapat disimpulkan tentu orang tua memiliki peran penting dalam membentuk *self concept* seorang remaja, dan tentu orang tua juga memiliki peran dalam membimbing remaja yang memiliki kecanduan terhadap DOTA 2. Gambaran *self concept* remaja yang memiliki kecanduan DOTA 2 dalam segi pendidikan yaitu banyak remaja yang tidak dapat mengatur sistem belajar para remaja dirumah sehingga prestasi belajarnya menurun.

DOTA 2 juga dapat menyebabkan remaja dapat memberikan pengetahuan lebih untuk para remaja salah satu contohnya yaitu dapat menguasai Bahasa Inggris, akan tetapi para remaja dapat mempelajari bahasa kasar dari bahasa Inggris sehingga menyebabkan gambaran diri mereka menjadi negatif. Para remaja juga dapat mengenal budaya lain dari negara lain maupun dari Indonesia. Para remaja juga dapat menciptakan kebiasaan negatif dalam bermain DOTA 2 salah satu contohnya adalah pemborosan hal ini bisa terjadi karena para remaja rela mengeluarkan uang untuk membeli poin/ karakter/ *gold* dalam DOTA 2. DOTA 2 juga dapat menyebabkan para remaja mengetahui kekurangan dan kelebihan remaja tersebut, serta DOTA 2 dapat membuat interpretasi para remaja menjadi negatif.

Saran untuk penelitian sejenis ke depannya ini yakni diharapkan penelitian tentang *self concept* pada remaja dapat terus dikembangkan dan ada yang meneliti penelitian ini dengan metode kualitatif, dan peneliti berharap adanya kampanye *public relations* tentang remaja yang memiliki kecanduan *game online*.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, responden, dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Ain, A. B. (2019). *Komunikasi Orang Tua dan Anak Penggemar Game Online Di Desa Labuhan Papan Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan*. <https://repository.uir.ac.id/6871/>
- Candrakusuma, I. G. N. O., Gelgel, N. M. R. A., & Pradipta, A. D. (2017). Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online DOTA 2. *Medium*. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/komunikasi/article/download/31469/19203>
- Firmansyah, R. A. (2020). *Konsep Diri Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Di Kalangan Mahasiswa Universitas Riau*. <https://repository.uir.ac.id/17601/>
- Ingkiriwang, O. D., & Pasoreh, V. K. Y. (2021). Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounolet Kecamatan Kakas. *Universitas Sam Ratulangi*. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/33465/31663>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). *Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS*.
- Kholidah, I. R., & Sujadi, AA. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul Tahun Ajaran 2016/2017. *Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*. <https://core.ac.uk/download/pdf/230378302.pdf>
- Martha, L. P., & Permanasari, M. A. (2022). Komunikasi Interpersonal Orang Tua Dan Anak Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi (Kasus SDN Cipayung 01 Kecamatan Cibinong Bogor). *Unpak*, 28. <https://journal.unpak.ac.id/index.php/wahana>
- Nisrinafatini. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edukasi Nonformal*, 1. <https://ummaspul.ejournal.id/JENFOL/article/view/427>
- Pamungkas, P. D., Mardhiyah, S. A., & Puspasari, M. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpq. *Insight: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 15(1), 60. <https://doi.org/10.32528/ins.v15i1.1643>
- Philips, K. (2022). *Pengaruh Ewom, Ease Of Use, Trust Terhadap Keputusan Pembelian Pada Tokopedia Di DKI Jakarta*.
- Prasetya, A. Y. (2022). *Gambaran Self Control Remaja Yang Mengalami Kecanduan Game Online Mobile Legends Di Desa Grobogan*. <https://eprints.iain-surakarta.ac.id/3489/1/Aditya%20Yuda%20Prasetya-FULL%20TEKS%20SKRIPSI-171221121.pdf>
- Siamena, E., Sabijono, H., & Warongan, J. D. L. (2017). Pengaruh Sanksi Perpajakan Dan Kesadaran Wajib Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Peajak Orang Pribadi Di MANADO. *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 12(2), 917–927. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/gc/article/view/18367/17895>

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere* |, 01(01).
<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/view/20>
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2019). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2.
<https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3899>
- Vona, A., & Aviory, K. (2020). Peran Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Konsep Diri Pada Anak. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 6(1), 50.
<https://doi.org/10.26858/talenta.v6i1.14532>
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, Vol.3.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/6222/4244>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2020). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.21>