

PERILAKU PHUBBING REMAJA PEMAIN GAME PLAYER UNKNOWN'S BATTLE GROUND (PUBG) MOBILE DI KOTA DENPASAR

R. Agung Rezky Bagus Wicaksono¹⁾, Ade Devia Pradipta²⁾, I Dewa Ayu Sugiaria Joni³⁾

^{1,2,3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email : agungrezky99@gmail.com¹, deviapradipta88@gmail.com², idajoni@unud.com³,

ABSTRACT

The purpose of this research is to explain the teenagers phubbing behavior in PUBG mobile game players in Denpasar City. This study uses a qualitative approach and uses the theory of media dependency, where this theory states that the more a person depends on a medium to meet their needs, the more important the media becomes for that person and uses Behavioral Cognitive theory. Behavioral Theory wants to analyze only behaviors that are visible, measurable, described and predictable and Cognitive Theory states that humans do not react passively to the environment, but as living beings who always try to understand their environment using the "SR" (stimulus - response) model describes the information process between "stimulus" (stimulus) and "response" (response). The results of this study indicate that a person performs phubbing behavior while playing the Game Player Unknown Battle Ground (PUBG) Mobile with a different form of behavior for each individual.

Keywords: *New Media, Player Unknown's Battle Ground, Phubbing, Media Dependency, Behavioral and Cognitive.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah melahirkan banyak bentuk media baru dalam komunikasi yang berbasis komputer, internet, dan sistem digital seperti telepon seluler (handphone), surat elektronik, mesin faksimile, televisi, radio streaming, dan berbagai perangkat serta program jejaring sosial lain. (Efendi, 2017). Saat ini terdapat lima jenis *new media* menurut evolusinya :
1. *Blogs*; 2. *Virtual Reality*; 3. *Social Media*; 4. *Online News Paper* ; 5. *Digital Games*.
(online.seu.edu, 2016)

Digital Game pada *smartphone* dikenal dengan istilah *mobile game*,

sehingga dengan hadirnya *mobile game* seseorang bisa memainkan *game* kapan pun dan dimana pun

Salah satu *mobile game* adalah *Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Mobile*. *PUBG Mobile* merupakan *game* yang dimainkan pada *smartphone*, di luncurkan pada tahun 2017 di terbitkan dan dikembangkan oleh *PUBG Corporation* melalui *Tencent Games*. *Game PUBG Mobile* merupakan *game* dengan *rate* usia 17+ dan merupakan *game* ber-genre *Battle Royale* yang mampu menarik antusias pemain *game* di Indonesia dengan sangat cepat. Tercatat pada periode Maret 2018

hingga Juni 2019 *Game PUBG Mobile* ini sudah mencapai angka 400 juta kali *download* dan memiliki 50 juta pengguna aktif diseluruh dunia sejak pertama kali diluncurkan. (Techno.okezone.com, 2018)

Ketergantungan dalam menggunakan *smartphone* memunculkan suatu fenomena baru yaitu *phubbing*. Saat ini istilah *phubbing* telah masuk kedalam Kamus Macquarie (Kamus Nasional Australia), *phubbing* berasal dari kata "phone" dan "snubbing" yaitu perilaku menyakiti seseorang dalam lingkungan sosial dengan memperhatikan ponsel, bukan berbicara dengan orang tersebut secara langsung (Haigh, 2018). Berdasarkan riset yang dilakukan oleh NPD Group, waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain game di *smartphone*-nya rata-rata sekitar 2 jam dalam sehari. (www.npd.com).

Berdasarkan fenomena diatas peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana perilaku *phubbing* dan peneliti menjadikan remaja sebagai subyek penelitian dikarenakan usia remaja tercatat sebagai usia yang paling banyak menggunakan internet di Indonesia. Dalam Survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Intenet Indonesia 2018 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bekerjasama dengan Polling Indonesia. peneliti menjadikan Kota Denpasar sebagai lokasi penelitian dikarenakan Kota Denpasar merupakan kota dengan proyeksi penduduk tertinggi di Bali yakni sebanyak 947 ribu penduduk (<https://bali.bps.go.id>, 2019) Maka dari itu peneliti tertarik untuk

mengetahui lebih dalam mengenai bagaimana perilaku *phubbing* remaja pemain *game* *PUBG mobile* di Kota Denpasar.

2. KAJIAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian yang ditemukan sebagai kajian pustaka membantu mendukung kelancaran pada penelitian *Perilaku Phubbing Remaja Pemain Game PUBG Mobile di Kota Denpasar*.

Pertama, Inta Elok Youarti & Nur Hidayah (2018) dengan judul *Perilaku Phubbing Sebagai Karakter Remaja Generasi Z*. Penelitian ini memberikan hasil bahwa Fenomena *phubbing* pada generasi Z sudah sangat mewabah karena generasi Z sendiri sudah dibekali dengan kecanggihan teknologi sehingga perlu dilakukan bimbingan konseling untuk meminimalisir perilaku *phubbing*.

Yusna Yunita & Hamdani M.Syam (2017) dengan judul *Pengaruh Perilaku Phubbing Akibat Penggunaan Smartphone Berlebihan Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa*. Penelitian ini memberikan hasil yang diperoleh dari teknik analisis regresi linier sederhana yang menyatakan bahwa perilaku *phubbing* akibat penggunaan *smartphone* berlebihan berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Ita Musfirowati Hanika (2015) dengan judul penelitian *Fenomena Phubbing di Era Millenia (Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya)* yang memberikan hasil

bahwa hampir semua responden telah melakukan perilaku *phubbing* tanpa mereka sadari.

Karadağ, Engin, dkk. (2016) dengan judul *The Virtual World's Current Addiction : Phubbing* yang Memberikan hasil bahwa responden menunjukkan perilaku *phubbing* didalam lingkungan sosial nyata pada kehidupan mereka.

Peneliti menggunakan dua teori dalam penelitian ini. Yang pertama adalah teori Dependensi Media oleh Rokeach dan DeFleur (1982) dimana dalam teori ini dinyatakan jika seseorang semakin tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu. Terdapat hubungan yang utuh antara media, seseorang dan sitem sosial yang lebih luas. Ketika seseorang merasa bahwa pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari sangatlah terbatas, maka seseorang akan beralih ke media untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Penggunaan media inilah yang menimbulkan terjadinya ketergantungan pada diri seseorang kepada media.

Teori kedua adalah teori *Bevioral* dan *Cognitive*. Teori *Behavioral* ingin menganalisis hanya perilaku yang tampak saja dan Teori *Cognitive* menyatakan bahwa manusia tidak bereaksi secara pasif pada lingkungan, tetapi sebagai makhluk hidup yang selalu berusaha memahami lingkungannya. (Rakhmat, 2013). Kemudian peneliti menggunakan konsep model "S-R" (*stimulus – response*) yang

menggambarkan proses informasi antara "*stimulus*" (rangsangan) dan "*respons*" (tanggapan).

3. METODELOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pengkajian ini merupakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif-eksploratif. Penulis mengambil lokasi penelitian di Kota Denpasar dilandaskan bahwa Kota Denpasar adalah kota dengan proyeksi penduduk tertinggi di Bali yakni sebanyak 947 ribu penduduk (<https://bali.bps.go.id>, 2019).

Pada jenis data, penulis menggunakan jenis data kualitatif sebagai primer dan kuantitatif sebagai data sekunder. Data kualitatif berbentuk kata-kata atau pernyataan-pernyataan verbal maupun non-verbal, Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka yang dihasilkan dari wawancara dengan informan yaitu remaja pemain *Game Player Unknown's Battle Ground* di Kota Denpasar. Pada proses penentuan informan, penulis akan mengelompokkan informan yaitu informan utama, dan informan tambahan. Teknik pengumpulan data melalui observasi pada tempat penelitian, wawancara dengan informan, serta dokumentasi. Selanjutnya, teknik analisis data dengan menggunakan empat teknik yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Game Player Unknown's Battle Ground (PUBG) Mobile merupakan *game* yang dimainkan pada *smartphone*, diluncurkan pada tahun 2017 diterbitkan dan dikembangkan oleh *PUBG Corporation* melalui *Tencent Games*. *Game PUBG Mobile* merupakan *game* dengan *rate* usia 17+ dan merupakan *game* ber-genre *Battle Royale* yang mampu menarik antusias pemain *game* di Indonesia dengan sangat cepat. Tercatat pada periode Maret 2018 hingga Juni 2019 *Game PUBG Mobile* ini sudah mencapai angka 400 juta kali *download* dan memiliki 50 juta pengguna aktif diseluruh dunia sejak pertama kali diluncurkan. (Techno.okezone.com, 2018)

Pada akhir tahun 2018 *game PUBG Mobile* mendapatkan tiga penghargaan dari *Google Play Award* yakni "*Best Game*", "*Most Competitive Title*", dan "*Fan Favourite*" (Pubgmobile.gcube.id, 2018). Dalam skema permainannya, *game PUBG Mobile* mengajak pemainnya untuk saling bertempur satu sama lain atau bersama timnya masing-masing dalam suatu peta secara *online* dan *real-time*. Sistem permainan dalam *game PUBG Mobile* ini dimana 100 orang pemain bertempur untuk bertahan hidup dan menjadi yang terkuat. Pemain bisa memilih untuk bermain dalam mode *solo*, atau membentuk *team* yang bisa terdiri dari 2 hingga 4 orang didalam *game* ini. Dalam map permainan terdapat *restric-area* yang akan mengecil dalam waktu beberapa menit, sehingga akan terjadi pertumpahan

darah di antara pemain untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup. Jika bermain dengan tim, kerja sama tim menjadi kunci sukses memenangkan permainan ini, di samping peran *skill* masing-masing pemain. (GooglePlayStore.com).

4.1.1 Mekanisme Permainan

Game *PUBG* mengajak pemainnya untuk saling bertempur antar pemain atau bersama timnya masing-masing dalam suatu peta secara *online* dan *real-time*. Sistem permainan dalam *PUBG* ini dimana 100 orang pemain bertempur untuk bertahan hidup dan menjadi yang terkuat. Pemain bisa memilih untuk bermain solo, atau membentuk tim yang bisa terdiri dari 2 hingga 4 orang didalam *game* ini.

Dilansir dari *Google Play Store*, dalam permainan ini terjadi pertumpahan darah di antara pemain untuk menjadi yang terakhir bertahan hidup. Jika bermain dengan tim, kerja sama tim menjadi kunci sukses memenangkan permainan ini, di samping peran *skill* atau kemampuan masing-masing pemain.

4.2 Temuan Penelitian

Pada dasarnya setiap Pemain *PUBG Mobile* merupakan individu yang memiliki kepribadian masing-masing dan memiliki ketergantungan akan penggunaan *smartphone*.

4.2.1 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile*

Setelah melakukan observasi dan wawancara terhadap informan, ditemukan beberapa bentuk perilaku *phubbing* yang

berbeda dari masing-masing informan saat memainkan *game PUBG Mobile* dan alasan informan memainkan *Game PUBG Mobile* sehingga membuat informan merasa ketergantungan terhadap *Game PUBG Mobile*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan rata-rata tiga jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya akibat ketenaran *game* dan *user interface*-nya, jika bermain dikerumunan orang informan harus menggunakan *headset* agar tidak terganggu, dan informan akan merasakan sesuatu yang hilang jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

4.2.1.1 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile* Informan Pertama

Informan pertama bernama Putu Resta Wira Pranata, 21 Tahun. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa : diam saat ditanya, melakukan pengulangan pertanyaan, dan pandangan tetap tertuju pada *smartphone*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan rata-rata tiga jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya akibat ketenaran *game* dan *user interface*-nya, jika bermain dikerumunan orang informan harus menggunakan *headset* agar tidak terganggu, dan informan akan merasakan

sesuatu yang hilang jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara terhadap orang terdekat informan yaitu Mia Wijayanti Ekalandika, 30 tahun selaku kakak kandung informan. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa terdapat kesamaan perilaku *phubbing* yang muncul antara penulis dan orang terdekat informan kepada informan akibat bermain *Game PUBG Mobile*.

4.2.1.2 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile* Informan Kedua

Informan kedua bernama Putu Nanda Pramantara Nodiktha, 19 Tahun. Diperoleh hasil yang menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa : memberikan tanggapan singkat dengan satu kata, memberikan tanggapan dengan intonasi yang cepat, dan pandangan tetap tertuju pada *smartphone*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan rata-rata lima jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya dikarenakan tampilan *game* yang lebih *smooth*, informan akan merasa terganggu jika bermain di sekitar kerumunan, dan informan akan merasakan ada sesuatu yang berbeda jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara terhadap orang terdekat informan yaitu Ninda Paramitha Nodiktha, 22 tahun selaku kakak kandung informan. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa terdapat kesamaan perilaku *phubbing* yang muncul akibat bermain *game PUBG Mobile*. Namun ada perilaku baru yang muncul saat informan berkomunikasi dengan kakak kandungnya yaitu menjawab dengan nada emosi dikarenakan informan merasa terganggu saat sedang fokus bermain *Game PUBG Mobile*.

4.2.1.3 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile* Informan Ketiga

Informan ketiga bernama Ni Made Pramoni Dwiarta Cahyani, 22 Tahun. Dari hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti menunjukkan adanya perilaku *phubbing* berupa : memberikan tanggapan singkat dengan satu kata, memberikan tanggapan dengan jeda waktu, dan pandangan tetap tertuju pada *smartphone*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan rata-rata tiga hingga lima jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya dikarenakan banyaknya varian *map* yang tersedia, informan akan merasa terganggu jika bermain di sekitar kerumunan, dan informan akan merasa bosan jika tidak

bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara terhadap orang terdekat informan yaitu I Putu Pradipa Artawan, 29 tahun selaku kakak kandung informan. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa terdapat kesamaan perilaku *phubbing* yang muncul antara penulis dan orang terdekat informan kepada informan akibat bermain *Game PUBG Mobile*.

4.2.1.4 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile* Informan Keempat

Informan keempat bernama Made Galang Bhakti Vedanta, 22 Tahun. Ditemukan adanya perilaku *phubbing* berupa : memberikan tanggapan dengan jeda waktu yang cukup lama, dan pandangan tetap tertuju pada *smartphone*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan rata-rata tiga jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya dikarenakan adanya sensasi adrenalin yang muncul akibat bermain *Game PUBG Mobile*, informan tidak merasa terganggu jika bermain di sekitar kerumunan asalkan tidak dijaili, dan informan akan merasa aneh jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara

terhadap orang terdekat informan yaitu Galuh Putu Rarasati Chandra Nadisa, 27 tahun selaku kakak kandung informan. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa terdapat kesamaan perilaku *phubbing* yang muncul akibat bermain *game PUBG Mobile*. Namun ada perilaku baru yang muncul saat informan berkomunikasi dengan kakak kandungnya yaitu menjawab dengan nada emosi dikarenakan informan merasa terganggu saat sedang fokus bermain *Game PUBG Mobile*.

4.2.1.5 Bentuk Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile* Informan Kelima

Informan kelima bernama Tjokorda Gde Ariska, 22 Tahun. Dapat ditemukan perilaku *phubbing* berupa : memberikan tanggapan dengan jeda waktu yang cukup lama, dan pandangan tetap tertuju pada *smartphone*.

Kemudian dari hasil wawancara ditemukan hasil bahwa : durasi bermain *Game PUBG Mobile* yang dilakukan informan lebih dari dua jam dalam sehari, memilih *Game PUBG Mobile* dibanding *game* lainnya dikarenakan adanya fitur *live chat* dan ada varian *map* yang banyak didalam *Game PUBG Mobile*, informan tidak merasa terganggu jika bermain di sekitar kerumunan karena dirinya akan acuh kepada sekitar, dan informan akan merasa aneh jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* lebih dari sehari.

Untuk memperkuat hasil temuan, penulis juga melakukan wawancara

terhadap orang terdekat informan yaitu Anak Agung Sagung Puspawati, 52 tahun selaku ibu kandung informan. Setelah melakukan wawancara dengan orang terdekat informan, dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan perilaku *phubbing* yang muncul akibat bermain *game PUBG Mobile*. Namun ada perilaku baru yang muncul saat informan berkomunikasi dengan ibu kandungnya yaitu suka menunda kegiatan lain dikarenakan informan merasa terganggu saat sedang fokus bermain *Game PUBG Mobile*.

4.3 Analisis Temuan Penelitian

4.3.1 Dependensi Media Dalam Perilaku *Phubbing* Pemain *Game PUBG Mobile*

Banyak faktor yang mempengaruhi tingkatan ketergantungan media, salah satunya adalah kapasitas media untuk memenuhi kebutuhan seseorang. Seseorang akan bergantung pada media jika media tersebut mampu memenuhi sejumlah besar kebutuhannya seperti menghilangkan rasa bosan, untuk mengisi waktu luang dan merasakan sensasi adrenalin yang tinggi sehingga ketagihan saat memainkan *Game PUBG Mobile*. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang besar antara rangsangan kognitif dan afektif, dapat dilihat dari rasa ketergantungan informan pada saat memainkan *Game PUBG Mobile* yang berlangsung dalam durasi yang lama sehingga menimbulkan perilaku *phubbing* dari para informan. Pada saat melakukan

observasi kepada informan, semua informan tetap fokus memandangi ke dalam layar *smartphone*-nya saat diajak berkomunikasi. Pandangan fokus ke dalam layar *smartphone* menunjukkan bahwa adanya ketergantungan pada saat bermain *Game PUBG Mobile* dan hal ini memicu terjadinya perilaku *phubbing*.

4.3.2 Behavioral dan Cognitive Dalam Perilaku Phubbing Pemain Game PUBG Mobile

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis menunjukkan adanya respon berbeda yang dilakukan informan sebagai bentuk perilaku *phubbing* saat memainkan *Game PUBG Mobile*. Peranan *behavioral* memberikan berbagai respon yang dilakukan oleh informan, antara lain :

1. Diam saat diajak berkomunikasi.
2. Melakukan pengulangan saat diajak berkomunikasi.
3. Menjawab dengan singkat saat diajak berkomunikasi dengan pandangan mata tertuju kepada layar *smartphone*.
4. Memberikan respon dengan jeda waktu yang cukup lama saat diajak berkomunikasi.

Sejalan dengan peranan *cognitive* yang menyatakan bahwa manusia tidak bereaksi secara pasif pada lingkungan.

Maka hal itu yang membuat terjadinya berbagai bentuk tanggapan yang diberikan oleh informan. Karena manusia tetaplah sebagai makhluk hidup yang selalu berusaha memahami lingkungannya. Oleh sebab itu penulis melakukan wawancara terhadap orang terdekat dari informan untuk memverifikasi hasil temuan sebelumnya terhadap informan. Dari hasil wawancara terhadap orang terdekat dapat dinyatakan bahwa perilaku *phubbing* yang muncul dari tiap informan cenderung sama, namun ada beberapa informan yang memiliki perilaku tambahan seperti :

1. Menjawab pertanyaan dengan nada emosi.
2. Menunda untuk melakukan aktivitas yang lain.

5. KESIMPULAN

Pada penelitian ini ditemukan bahwa kognisi mempengaruhi perilaku *phubbing* yang timbul akibat adanya ketergantungan kepada suatu media khususnya pada saat memainkan *Game PUBG Mobile*. Secara umum perilaku *phubbing* yang timbul dapat dilihat dari hasil yang ditemukan di lapangan bahwa semua informan memfokuskan

pandangannya ke layar *smartphone*-nya saat diajak berkomunikasi. Namun secara khusus, terdapat berbagai bentuk perilaku *phubbing* yang timbul sebagai respon dalam melakukan komunikasi. Antara lain :

1. Diam saat diajak berkomunikasi.
2. Melakukan pengulangan saat diajak berkomunikasi.
3. Menjawab dengan singkat saat diajak berkomunikasi.
4. Memberikan respon dengan jeda waktu yang cukup lama saat diajak berkomunikasi.
5. Memberikan respon dengan nada emosi.
6. Menunda untuk melakukan aktivitas yang lain.

Bentuk perilaku *phubbing* yang muncul dipengaruhi oleh rasa ketergantungan kepada media, dalam penelitian dapat dilihat beberapa faktor yang membuat informan merasa ketergantungan kepada *Game PUBG Mobile* antara lain :

1. Durasi bermain *game* lebih dari dua jam bahkan bisa sampai enam jam dalam sehari.
2. Ketenaran *game*, *user interface*, tampilan grafik yang *smooth*, *varian*

maps didalam *game*, dan sensasi adrenalin yang tercipta membuat informan merasa ketagihan saat memainkan *Game PUBG Mobile*.

3. Sebagian besar informan merasa terganggu jika bermain *game* ditengah kerumunan orang karena informan merasa harus fokus saat bermain *Game PUBG Mobile*.
4. Karena sudah menjadi suatu rutinitas, jika tidak bermain *Game PUBG Mobile* dalam sehari informan akan merasa kehilangan sesuatu dalam dirinya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Creswell, J. W. 1998. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- DeFleur, Melvin L. dan Rokeach, Sandra Bell. 1982. *Theories of Mass Communication*. New York: Longman.
- Djaelani, Aunu Rofiq. 2013. *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. Majalah Ilmiah Pawiyatan, Volume XX Nomor 1. 82-92.
- Hardjana, Agus.2003. *Komunikasi Intrapersonal dan Interpersonal*. Jakarta : Kanisius

- Littlejohn, Stephen W. 1992. *Theories of Humman Communication*. California: Wadsworth Publishing Company.
- McQuail, Denis. 2010. *McQuail's Mass Communication Theory (6th Edition)*. London: Sage Publication
- Moleong, L. J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sparks, Glenn, G. (2013). *Media Effects Research, A Basic Overview, 4th edf*. USA: Wadsworth.
- Sudaryono, Gaguk Margono, Wardani Rahayu. 2013. *Pengembangan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Turnbull, J. 2010. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. New York: Oxford.
- Jurnal :
- APJII. 2019. *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018* (<https://apjii.or.id/survei> diakses pada 20 Desember 2019)
- Bina Nusantara. 2016. *Game Addiction*. Jakarta: Universitas Bina Nusantara (Online) (<http://parent.binus.ac.id/2016/08/game-addiction/> diakses pada 10 Agustus 2019)
- Chotpitayasunondh, Varoth & Douglas, Karen M. (2018). *The Effects Of Phubbing On Social Interaction*. *Journal of Applied Social Psychology* (<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/jasp.12506> diakses pada 4 Agustus 2019)
- Efendi, Agus, dkk. 2017. *Analisis Pengaruh Penggunaan Media Baru Terhadap Pola Interaksi Sosial Anak Di Kabupaten Sukoharjo* (Online) (<http://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora/article/download/5188/3455> diakses pada 2 Agustus 2019)
- Hanika , Ita Musfirowati. 2015. *Fenomena Phubbing di Era Millenia*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang (Online) (*Ketergantungan Seseorang pada Smartphone terhadap Lingkungannya*) (<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9734> diakses pada 2 Agustus 2019)
- Karadağ, Engin, dkk. 2016. *The Virtual World's Current Addiction: Phubbing*. Turki : Eskişehir Osmangazi University (Online) (https://www.researchgate.net/publication/311689720_The_Virtual_World's_Current_Addiction_Phubbing diakses pada 4 Agustus 2019)

- Ramadhan, Rizky. 2018. *5 Fakta Tentang Tencent Games, Perusahaan Yang Menguasai Games Favorit Kita* (<https://hai.grid.id/read/07604214/5-fakta-tentang-tencent-games-perusahaan-yang-menguasai-games-favorit-kita?page=all>) diakses pada 4 Agustus 2019)
- Satari, Eki Ahmad. 2019. *Pola Interaksi Anak Dengan Orang Tua Di Era Digital : Studi Deskriptif pada Masyarakat Kelurahan Padasuka, Kota Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia. (Online) (<http://repository.upi.edu/35647/>) diakses pada 4 Agustus 2019)
- Website :
- Badan Pusat Statistik Denpasar. 2019. *Proyeksi Penduduk Kota Denpasar Menurut Kelompok Umur Tahun* (<https://denpasarkota.bps.go.id/statistable/2015/09/16/19/proyeksi-penduduk-kota-denpasar-menurut-kelompok-umur-tahun-2010---2020.html>) diakses pada 9 November 2019)
- Dewi, Retia Kartika. 2019. *Kecanduan Media Sosial Saat Waktu Habis untuk Main Facebook, Instagram, dan Twiter* (<https://www.kompas.com/tren/read/2019/10/13/210146965/kecanduan-media-sosial-saat-waktu-habis-untuk-main-facebook-instagram-dan?page=all>) diakses pada 17 Nopember 2019)
- Game Pressure. *View Screen PUBG Mobile* (https://www.gamepressure.com/games/view_screen.asp?ID=369250) diakses pada 4 Agustus 2019)
- Haigh, A. 2018. *Stop phubbing*. (<http://stopphubbing.com>) diakses pada 2 Agustus 2019)
- Harty, Irene. 2018. *Phubbing, Istilah Untuk Orang Yang Lebih Fokuskan Gawai daripada Sekitar* (<http://mediaindonesia.com/read/detail/163474-phubbing-istilah-untuk-orang-yang-lebih-fokuskan-gawai-daripada-sekitar>) diakses pada 3 Agustus 2019)
- Kevino, Satya. 2018. *Melirik Kesuksesan Game Battle Royale* (<https://esportsnesia.com/fokus/melirik-kesuksesan-game-battle-royale/>) diakses pada 3 Agustus 2019)
- Papamia. 2019. *Inilah Alasan Kenapa Orang Indonesia Lebih Memilih Pubg Mobile* (<https://teknomia.com/indonesia-lebih-memilih-pubg-mobile/>) diakses pada 4 Agustus 2019)
- PUBG Mobile. 2018. *Apasih PUBG Mobile Itu? Sekilas Mengenai Game Battle Royale Mobile Yang Sedang Viral* (<https://pubgmobile.gcube.id/apasih-pubg-mobile-itu/>) diakses pada 2 Agustus 2019)
- PUBG Mobile. 2018. *PUBG Mobile Raih Penghargaan Dari Google Play Awards 2018* (<https://pubgmobile.gcube.id/pubg-mobile-raih-penghargaan-dari->

[google-play-awards-2018/](#) diakses pada 3 Agustus 2019)

Southeastern University. 2016. *5 Types of New Media* (<https://online.seu.edu/articles/5-types-of-new-media/> diakses pada 4 Agustus 2019)

Techopedia. *Definition Mobile Games* (<https://www.techopedia.com/definition/24261/mobile-games> diakses pada 2 Agustus 2019)