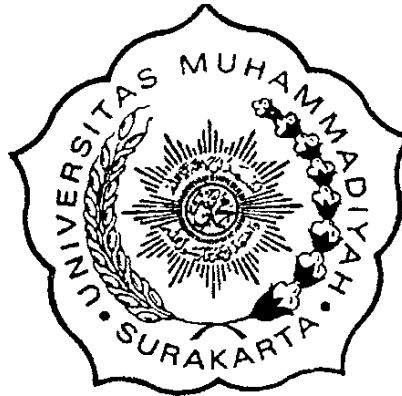


**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME  
ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
MAHASISWA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I  
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

**Oleh:**

**SYLVIA DEFITRI CAVIDA**

**F 100 160 013**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**Sylvia Defitri Cavida**

**F 100 160 013**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Permata Ashfi Raihana, S.Psi., M.A.**  
**NIK.NIDN: 1604/0622058601**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE  
TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA**

Oleh

Sylvia Defitri Cavida

F 100 160 013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Psikologi  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari 17 November, 2022  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

**Dewan Penguji:**

1. Permata Ashfi Raihana, S.Psi., M.A. (  )  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Nanik Prihartanti, M.Si., Psikolog (  )  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Achmad Dwityanto, S.Psi, M.Si., Psikolog (  )  
(Anggota II Dewan Penguji)

**Dekan,**



Prof. Taufik Kasturi, Ph.D

NIK.NIDN: 799.0629037401

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 27 November 2022

Penulis



**Sylvia Defitri Cavida**  
**F 100 160 013**

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA

### Abstrak

Perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh pada komunikasi interpersonal individu. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk browsing, e-mail, chatting ternyata sekarang sering digunakan untuk bermain game dan lebih dikenal dengan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Hubungan Kecanduan Game online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. Pemilihan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan subjek Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang aktif dan bermain game online baik melalui smartphone maupun komputer dengan jumlah 538 mahasiswa. Subjek berjenis kelamin perempuan sebanyak 299 orang (55,6%) dan laki-laki sebanyak 240 orang (44,6%). Subjek terdiri dari angkatan 2015-2022, selain itu subjek berusia 17-27 tahun. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif signifikan antara kecanduan *game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala kecanduan game online yaitu *Lemmens Game Addiction Scale* yang disusun oleh Fransisca Gradistia Bai. (2015) dan untuk komunikasi interpersonal menggunakan *Skala komunikasi interpersonal*. Hasil uji korelasi spearman rho menghasilkan skor koefisien korelasi sebesar -0,637 dengan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,000$  ( $p < 0,01$ ). Hasil analisis data tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online dan komunikasi interpersonal*. Hal ini menunjukkan semakin tinggi kecanduan *game online* komunikasi interpersonal semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka komunikasi interpersonal semakin tinggi.

**Kata Kunci:** kecanduan *game online*, komunikasi *interpersonal*

### Abstract

The development of the internet world brings a lot of influence on individual interpersonal communication. In this era of a borderless world, the internet that we have known only for browsing, e-mailing, chatting is now often used to play games and is better known as online games. This study aims to determine whether there is a relationship negative significant between online game addiction and interpersonal communication among students at Muhammadiyah University of Surakarta. The sample selection used a purposive sampling technique with the subject of Muhammadiyah Surakarta University students who were active and playing online games either through smartphones or computers with a total of 538 students. Subjects were 299 women (55.6%) and 240 men (44.6%). The hypothesis in this study is that there is a relationship between online game addiction and student interpersonal communication. The data collection

instrument used in this study used an online game addiction scale, namely the Lemmens Game Addiction Scale compiled by Fransisca Gradistia Bai. (2015) and for interpersonal communication using the interpersonal communication scale. The results of the Spearman Rho correlation test resulted in a correlation coefficient score of -0.637 with a significance value of  $p = 0.000$  ( $p < 0.01$ ). The results of the data analysis indicate that there is a significant negative relationship between online game addiction and interpersonal communication. This shows that the higher the addiction to online games, the lower the interpersonal communication. On the other hand, the lower the online game addiction, the higher the interpersonal communication.

**Keywords:** online game addiction, interpersonal communication

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh pada komunikasi interpersonal individu. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk browsing, e-mail, chatting ternyata sekarang sering digunakan untuk bermain game dan lebih dikenal dengan game online. Manusia merupakan makhluk sosial dimana tidak bisa hidup sendiri, namun memerlukan individu lainnya untuk membantu dalam memenuhi kebutuhannya dalam hal jasa maupun material, kebutuhan dalam memenuhi kebutuhannya, manusia harus bisa interaksi yang baik dengan orang lain sehingga tujuan yang diinginkan terpenuhi. Untuk mempermudah hubungan antar satu dengan lainnya maka diperlukan bahasa yang digunakan untuk melakukan komunikasi yang dapat dimengerti oleh orang lain. Komunikasi merupakan salah satu syarat untuk terbentuknya sebuah interaksi sosial. Komunikasi dapat berjalan baik dan lancar apabila terdapat dua individu atau lebih yang saling bertukar informasi dengan menggunakan prinsip adanya hubungan menerima dan memberi (*take and gift*). Pada intinya komunikasi adalah proses pertukaran informasi yang dinyatakan pada komunikasi melalui komunikator, baik dari bahasa, simbol, maupun isyarat, dimana keduanya memiliki kesamaan pemahaman.

Komunikasi interpersonal adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antar orang lain yang digunakan ataupun lebih dengan cara tatap muka, dan dilakukan dengan dialek (dua arah ataupun timbal balik) yang dilaksanakan pada 3 bentuk, yaitu dialog, wawancara, percakapan (Devito, 2004) . Khususnya

kominikasi interpersonal sangatlah krusial bagi kehidupan manusia yang beriringan dengan disiplin ilmu lainnya yang memahami tingkah laku manusia (Julia,2013) . Hubungan interpersonal seseorang berkelanjutan tergantung pada seberapa baik hubungan yang di bangun sesuai kebutuhan dasar, yakni afeksi, yang merupakan keinginan memberikan atau menerima kasih sayang, inklusif yakni keinginan agar diakui dalam kelompok sosial, *control* yaitu kebutuhan dalam memberi pengaruh individu lainnya ataupun pada kehidupan. Kini di era yang semakin *modern* ini komunikasi dapat dilakukan tanpa bertatap muka melainkan dengan bantuan teknologi yang semakin maju yakni *smartphone*.

Dunia teknologi kini berkembang semakin cepat antar tahun yang memberi dampak terhadap perkembangan internet, mulanya internet hanyalah dipergunakan bagi kepentingan militer pertahanan sebuah negara, namun kini pemakain internet pun dapat dinikmati dengan sangat mudah dan terjangkau, sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat umum, dari berbagai lapisan masyarakat dari yang mempunyai tingkatan ekonomi yang tinggi ataupun rendah. Berdasar laporan terupdate (We Are Social,2020),dinyatakan jika adanya 175,4 juta pemakai internet di Indonesia. Daripada tahun sebelumnya, adanya kenaikan 17% / 25 juta pemakai internet dalam negeri. Berdasar total populasi Indonesia dengan jumlah 272,1 juta jiwa, berarti enam puluh empat persen setengah masyarakat Indonesia sudah menikmati akses ke dunia maya. Pada laporan terkait hal ini dipahami pula bahwasanya sekarang ini penduduk Indonesia yang mempunyai handphone sejumlah 338,2 juta.

Berdasarkan data pengamatan yang dilaksanakan peneliti tanggal 15 april 2021 di sebuah *food court* disebuah mall bernama hartono mall terdapat beberapa kelompok orang yang berkumpul dan lebih fokus pada *smartphon*nya daripada berkomunikasi dengan teman yang berada di sebelahnya, lalu di waktu yang lain peneliti juga melakukan observasi pada sekelompok mahasiswa yang berada pada forum diskusi yang diadakan oleh organisasi di *coffee shop* yang membahas terkait kinerja organisasi tersebut,namun ketika istirahat mereka tidak berkomunikasi melainkan lebih fokus terhadap *smartphone* yang mereka miliki. Namun fenomena yang terjadi dilapangan menunjukkan terdapat dampak negatif

yang timbul dari perkembangan teknologi, hal ini ditunjukkan dengan fakta dimana orang-orang dan khususnya para mahasiswa lebih sibuk menggunakan *smartphone* mereka daripada berkomunikasi dengan orang di sekitar mereka. Fakta tersebut sesuai dengan istilah “mendekatkan yang jauh, namun menjauhkan yang dekat”, Hal ini selaras hasil observasi yang dilaksanakan penulis di lapangan. Para Mahasiswa seringkali ketika berkumpul di suatu agenda, lebih mementingkan bermain *smartphone* baik menggunakan media sosial maupun bermain *game*, dimana momen tersebut dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan teman maupun orang disekitarnya.

Hal ini senada berdasar hasil penelitian Desi Sarani (2014), membuktikan tingginya penggunaan *smartphone* mengakibatkan rendahnya komunikasi interpersonal. Salah Satu yang melatar belakangi tingginya intensitas penggunaan *smartphone* yaitu *game online*. *Game online* ialah sebuah jenis permainan yang dalamnya ada sejumlah pemain pada permainan tersebut, berkumpul mempergunakan jaringan internet. Keunggulan *game online* salah satunya adalah dimana pemain bisa saling berkompetisi maupun bertemu secara langsung dalam waktu yang sama (*real time*) .perkembangan internet menyebabkan berkembangnya permainan model *single player* (satu orang) menjadi *multiplayer* (banyak pemain/berkelompok).Dan juga merupakan perkembangan teknologi yang pesat *game online* kini tidak hanya dimainkan di komputer namun kini lebih mudah dimainkan karena dapat dimainkan di *mobile(smartphone)* atau biasa disebut *mobile game*.

Salah satu fungsi internet untuk bermain *game online*. Penggunaan internet mempunyai pengaruh buruk juga baik terhadap individu, contoh dari dampak positif dari internet adalah mempermudah seseorang berkomunikasi jarak jauh dengan mudah, mencari informasi terkini terkait (kehidupan,bisnis, diskon, dll). Dan adapun dampak negatif dari internet apabila dikonsumsi dengan berlebihan maka akan menimbulkan sebuah rasa kecanduan. Kecanduan merupakan sebuah perilaku yang menjadikan orang ingin melaksanakan sebuah aktivitas dengan terus menerus sehingga lupa akan kehidupan sosialnya dan apabila tidak dilakukan maka akan menimbulkan gelisah atau marah, dan kini kecanduan



internet sudah termasuk dalam gejala psikis atau bisa dinamakan internet *Addiction Disorder*. Dan juga IAD juga masuk kedalam *diagnostik and statistical manual of mental disorder 5* dalam section tiga, tetapi harus digaris bawahi ini membutuhkan penelitian mengenai masalah ini (Campenela,dkk, 2015). Kecanduan *game online / Internet Gaming Disorder*, awalnya *game online* ialah sarana hiburan dan juga mengisi waktu luang, namun kini fenomena internet membuat candu para remaja yang masih dalam proses pendidikan terutama pada *game online* yang juga salah satu hal yang menjadi sebuah candu terhadap remaja, yang berpengaruh pada kehidupannya, yang menyebabkan remaja melupakan kewajibannya, dan tak jarang hingga melupakan kesehatannya sendiri untuk makan dan istirahat, dan juga waktu yang terbuang sia-sia dan dapat membuat tanda penarikan diri diakibatkan *game online* (American Psychiatric Asosiasion,2013).

Berdasar DSM-5, IGD atau internet gaming disorder merupakan tindakan bermain game online dengan berkelanjutan maka memunculkan gejala gangguan perilaku maupun kognitif. Hal tersebut juga dapat menimbulkan gangguan lain seperti menarik diri dari sosial sehingga kehilangan kontrol terhadap penggunaan *game online* yang berlebihan, terkadang waktu yang dipergunakan saat main *game online* mulai 4 - 7 jam sehari atau dibilang kurang lebih 30- 49 jam dalam seminggu. Apabila seseorang sudah kecanduan dalam *game online* tentu ketika seseorang tidak melakukan atau bermain *game online* maka akan muncul rasa cemas dan terkadang memunculkan perilaku marah.

Terdapat kecenderungan individual yang sedikit mengancam kontak terjadinya komunikasi interpersonal, faktanya dalam pengaplikasian terhadap *game online* seringkali terjadi sugesti yang dapat merubah tata komunikasi terhadap rana sosial online, terbentuk sebuah perilaku personal yang disampaikan berakibat terhadap psikis orang lain melalui kontak interpersonal. Terlebih dalam dunia *game online* interpersonal mampu menjadi obat atau racun dalam pencemaran informasi, baik terhadap informasi dalam rana positif maupun negatif. Manusia memang mempunyai insting terhadap ketertarikan untuk mencari kenyamanan, dan kesejahteraan, dapat dikatakan bahwa kebanyakan pemuda terancam sekularisme sosial, dimana dalam dampak *game online* hubungan

komunikasi mengalami tendensi interpersonal, yang artinya mereka aktif dalam komunikasi online (maya) dibandingkan dengan kontak personal maupun interpersonal *real life*.

Hal ini menurut Suranto dalam jurnalnya, mengatakan bahwa bahwa konsep merupakan aset yang sangat berharga, dikarenakan di dalamnya terdapat asas dalam konsep pemilihan dalam mengambil sikap dalam hubungan komunikasi aktif maupun pasif, konsep diri yang telah terbentuk sejak lahir memungkinkan seseorang dapat berubah seiring perjalanan pengalaman-pengalaman yang dialami dalam alur kehidupan, Suranto memperjelas bahwa konsep yang bermula adalah positif maka komunikasi interpersonalnya baik, sebaliknya apabila konsep interpersonalnya negatif maka pembawaan karakternya buruk. Ada berbagai ahli psikologi yang menunjukkan bahwasanya ada pengaruh buruk *game online* pada perkembangan psikologi peserta didik. Sesuai pemaparan Gentile (2011), anak yang kecanduan *game online* lebih terjadi pengurangan prestasi di sekolah, pengembangan tindak agresif, atau permasalahan sosial.

Hubungan pada bermain *game* akan menurunkan kegiatan baik yang haruslah dilaksanakan remaja berdasarkan umur perkembangan mereka. Ada ada banyak kejadian kecanduan *game online* yang terjadi pada siswa SMP yang masih labil. Anak yang kecanduan bermain *game online* akan menurunkan waktu belajar serta waktu guna melakukan sosialisasi dengan temannya. (Gentile, 2011). Dikatakan dalam jurnal yang berjudul *Understanding online game addiction and treatment issues of adolescents* halaman 358 oleh Kimberly Young ,dikatakan bahwa pecandu *game online* lupa akan kegiatan primer yang mendasar misal tidur, makan, mandi dan melakukan komunikasi dengan seseorang sekitar pun akan malas, cenderung lebih asik dengan *game* yang dimainkan dengan teman yang ada dalam *game*, ketergantungan pada *game online* menyebabkan seseorang cenderung jauh dari aktivitas yang positif ataupun produktif yang dilakukan oleh orang pada umumnya.

Komunikasi menurut bahasa Latin, yakni *communis* yang memiliki arti sama, selanjutnya menjadi *communication* yang artinya pertukaran pikiran lalu dilakukan pengambilalihan ke bahasa Inggris menjadi *communication*.

Komunikasi merupakan proses menyampaikan pengertian, pemahaman, informasi antar penerima dengan pengirim. Intinya komunikasi ialah informasi yang diberikan pada komunikasi melalui komunikasi lisan yang memiliki arti agar mendapat pencapaian kesamaan pemahaman antar kedua (Devito dalam Safaria, 2004).

Komunikasi interpersonal ialah komunikasi antar orang dengan tatap muka, peserta menangkap tanggapan individu lain dengan langsung, baik nonverbal ataupun verbal (Mulyana, 2007). Cangara (2004) berpendapat bahwasanya komunikasi interpersonal ialah proses komunikasi yang dilaksanakan antar 2 individu ataupun lebih dengan tatap muka. Komunikasi dilakukan dengan cara dialog yang bisa dilaksanakan pada 3 bentuk, yaitu dialog, wawancara, percakapan.

Jalaluddin (2004) menyebutkan komunikasi interpersonal merupakan bagaimanakah mengamati pengaruh konsep diri pada manusia, bagaimanakah cara masing-masing individu melihat dirinya sendiri dan melihat individu lain yang bisa memberi pengaruh pada interaksi dengan individu lainnya maupun konsep diri yang mewarnai komunikasi individu dengan individu lainnya mencakup respon tepat, keakraban. Hal itu lebih menekankan kepada komunikasi antar sesama dan ada hubungan antar individunya. Krusialnya kondisi komunikasi interpersonal adalah proses terjadinya dengan cara dialogis. Komunikasi dengan cara dialogis senantiasa lebih bagus dibandingkan monologis. Minilog sebuah wujud komunikasi yang mana orang berbicara sedangkan yang lainnya sebagai pendengar, maka tidak adanya interaksi. Dialog merupakan wujud komunikasi antar pribadi yang memperlihatkan interaksi. Mereka yang ikut pada komunikasi ini fungsinya sebagai pendengar serta pembicara suara bergantian bergantian (Effendy, 2005).

Semua manusia melaksanakan komunikasi dengan lingkungan sekitar. Komunikasi itu kejadian sosial yang ada saat manusia melakukan interaksi dengan yang lainnya. Manusia melakukan komunikasi untuk memunculkan rasa saling pengertian, menimbulkan persahabatan, menyebarluaskan wawasan, tetapi pada sisi lainnya pula komunikasi bisa memunculkan perpecahan, menghambat pikiran.

Dua sisi yang tidak sama ini bergantung terhadap setiap orang. Berdasar berbagai ahli tersebut, bisa ditarik kesimpulan komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antar 2 individu ataupun lebih yang dilakukan dengan tatap muka baik nonverbal ataupun verbal.

Orang melakukan komunikasi dengan seorang lainnya tentulah memiliki tujuan, misalnya komunikasi interpersonal. Sesuai pemaparan Djoko (dalam Nur, 2014) adanya berbagai tujuan yang akan diwujudkan pada komunikasi interpersonal, yakni: a. Memberikan informasi dengan individu lainnya, tentulah seorang mempunyai beberapa macam harapan dan tujuan; b. Beberapa pengalaman disamping memberikan informasi, komunikasi interpersonal mempunyai pula tujuan agar saling membagi pengalamannya pada seseorang lainnya terkait, mulai hal yang menyedihkan ataupun menyenangkan; c. Memunculkan simpati sebuah sikap yang baik diperlihatkan oleh orang yang timbul dari lubuk hati terdalam guna merasakan bagaimanakah beban derita dan kepiluan yang tengah dialami individu lain; d. Melaksanakan kerjasama antara orang dalam mewujudkan sebuah tujuan ataupun guna melaksanakan suatu hal yang memberi manfaat untuk dua pihak; e. Mengutarakan kekesalan atau kekecewaan komunikasi interpersonal bisa dipakai pula individu dalam mengutarakan rasa kekesalahan dengan tepat dengan cara tidak langsung bisa menurunkan beban pikiran; f. Memunculkan motivasi dari komunikasi ini, orang bisa memberi motivasi individu lainnya guna melaksanakan suatu hal yang positif.

Sugiyono (dalam Febriati, 2005) menyebutkan jika tujuan utama komunikasi yakni memberi pengaruh individu lainnya maupun menjadikan dirinya agen yang bisa memberi pengaruh agen yang bisa menetapkan terhadap lingkungan yang menjadi sesuatu yang kita prediksi. Pemaparan diatas bisa ditarik kesimpulan yakni tujuan komunikasi interpersonal itu dalam menemukan diri sendiri dan dunia eksternal maka bisa secara mudah melakukan penyesuaian diri dan lingkungan. Memelihara interaksi bersama dengan individu lain. Manusia merupakan makhluk sosial maka muncul ketergantungan antar manusia. Ketergantungan itu sehingga manusia memerlukan komunikasi dengan orang

lainnya, bisa dinyatakan bahwasanya komunikasi memiliki peran krusial. Supaya proses komunikasi terjadi efektif maka memerlukan prinsip komunikasi interpersonal.

Surya (dalam Enjang, 2009) menyebutkan jika supaya komunikasi interpersonal efektif sehingga harus dipertimbangkan beberapa prinsip yakni: a. Kita tidak mungkin terhindari dengan kehidupan tanpa komunikasi; b. Seluruh komunikasi mengacu kepada isi maupun hubungan antar partisipan; c. Komunikasi bergantung terhadap pertukaran antara partisipan atas dasar kesamaan makna maupun sistem tanda. Sementara berdasar penguraian enjang (2009) menyebutkan jika komunikasi dapat berlangsung dengan lancar dan selaras dengan yang diinginkan kearah efektivitas komunikasi. Komunikasi interpersonal mempunyai prinsip yakni:a. Memiliki sifat relasional,;b. Terdapat suatu maksud,;c. Dapat dipahami,;d. Dilakukan dengan berkelanjutan,;e. Memiliki implikasi.

Saat orang berkomunikasi dengan individu lainnya, komunikasi itu terdapat suatu arti, seseorang itu memiliki alasan guna melaksanakan. Komunikasi interpersonal akan terjadi dengan berkelanjutan yang bentuknya nonverbal ataupun verbal. Selanjutnya pesan itu akan mengirim ataupun dimaknai individu lainnya. Perilaku orang saat melakukan komunikasi memiliki etika yang akan memberi pengaruh pada komunikasinya. De Vito (1997) mengungkap efektivitas komunikasi interpersonal diawali dengan 5 mutu umum yang diperhatikan yakni empati, keterbukaan, sikap positif, sikap mendukung, kesetaraan.

Devito menyebutkan jika komunikasi interpersonal mempunyai sejumlah aspek yang haruslah diperhatikan pelaku komunikasi interpersonal, yakni: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesetaraan/kesamaan.

**Aspek yang pertama Keterbukaan**, yaitu evaluasi pada mutu keterbukaan di komunikais bisa dimengerti paling tidak adanya dua hal yakni: terdapatnya kemaian guna membuka diri bersama semua individu yang memiliki tujuan melakukan interaksi dan ada keinginan dalam membuka diri dengan individu lain, bisa dimengerti merupakan keinginan guna menyatakan informasi yang dipunyai pada pihak lain.

**Aspek yang kedua Empati, yaitu** Komunikasi *interpersonal* membutuhkan empati yang dipunyai pelaku, 5 hal yang muncul saat komunikasi *interpersonal* berlangsung membuat para pelakunya memiliki pemahaman yang sama mengenai perasaan dikarenakan setiap pihak berupaya dalam merasakan suatu hal yang dialami individu lainnya menggunakan cara tidak berbeda.

**Aspek yang ketiga Dukungan, yaitu** Adanya berbagai cara guna mengungkap dukungan pada pihak lain. Dukungan yang tidak dinyatakan dengan kata-kata bukan merupakan dukungan yang nilainya buruk, namun lebih jauh dari pada hal tersebut bisa menandung nilai-nilai baik pada komunikasi.

**Aspek yang ke empat Kepositifan, yaitu** Bisa dilaksanakan menggunakan 2 jalan, yakni berdasar sikap positif maupun menghargai individu lainnya.

**Aspek yang ke lima Kesetaraan, yaitu** Komunikasi *interpersonal* bisa terjadi secara efektif jika kondisinya setara. Diperlihatkan dengan bagaimanakah seseorang bisa mempergunakan konsep kesamaan kesukaan, perilaku, pengalaman, sikap antardirinya beserta anggota yang lain.

Kamus psikologi mengartikan Kecanduan itu merupakan kondisi dimana fisik dalam sebuah obat penenang. Secara umum keadaan tersebut meningkatkan toleransi pada sebuah obat bius, ketergantungan psikologis dan fisik, maupun meningkatkan tanda isolasi diri melalui lingkungan bila obat penenang itu di stop (Chaplin, 2009). Konteks klinis keadaan tersebut biasanya disebut dengan perilaku yang berlebih. Kecanduan sendiri bisa diimplementasikan terhadap semua perilaku salah satunya kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010)

Tracy LaQuey berpendapat bahwa seluruh permainan menuntut ditempuhnya proses pembelajaran yang serius agar dapat memahami tokoh maupun keanehan dalam pemain, beserta cara mainnya. Hampir seluruh permainan memiliki dampak kecanduan, bahkan sebagian permainan menghabiskan waktu yang cukup lama bisa sampai seharian hanya guna memainkan atau adanya sebagian individu meluangkan hampir semua waktu jaga hanyalah guna melaksanakan permainan. *Game online* merupakan sebutan untuk game dengan basis *elektronik visual*. *Game online* bisa dimainkan menggunakan

media *visual elektronik* yang dapat memunculkan radiasi terhadap indra penglihatan maka dapat menjadi lelah disertai sakit kepala.

Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang dikarenakan teknologi internet ataupun sekarang lebih disebut dengan IAD. Internet bisa memunculkan kecanduan sama halnya : *Computer Game Addicion* (Young, 2009). *Game online* adalah dapat dilihat ia memang bagian dari internet yang seringkali digemari dan dikunjungi sehingga memberi akibat kecanduan yang memiliki intensitas tinggi.

Penjelasan tersebut bisa ditarik kesimpulan kecanduan adalah perilaku yang bergantung ataupun kondisi yang terikat yang sangatlah kuat secara psikologis dan fisik dalam melaksanakan sebuah hal, serta adanya rasa tidak menyenangkan jika hal itu tidak dapat dipenuhi. Sehingga definisi kecanduan *game online* yakni sebuah kondisi individu yang bergantung kepada kebiasaan yang sangatlah kuat atau tidak dapat lepas main *game online*, antara waktu terjadi penambahan jumlah saat bermain *game online* dan tidak memperhatikan dampak negative yang dapat merusak hidup.

Orang yang mengalami kecanduan *game online* mempunyai aspek yang hampir mirip dengan jenis kecanduan yang lainnya, hanyalah saja ia masuk ke golongan kecanduan psikologis tidak secara fisik. Adapun kriteria atau indikator seseorang telah mengalami adiksi menurut (Jeroen S.Lemmens,2009) adalah: 1). *Salience*, 2).*Tolerance*, 3).*Mood Modification*, 4).*Withdrawal*, 5).*Relapse*, 6).*Conflict* dan 7).*problem*

Masalah yang berhubungan dengan hubungan kita dnegan individu lainnya maupun permasalahan kesehatan.Pecandu *game online* lebih tidak memperhatikan tentang hubungan interpersonal mereka dikarenakan fokus mereka hanyalah kepada *game online*. Demikian pula dnegan permasalahan kesehatan, pecandu *game online* kurang menghiraukan kesehatan misal kurangnya waktu tidur, tidak menjaga kesehatan badan. Pecandu permainan *game online* remaja masuk kriteria yang ditentukan WHO yang sangatlah memerlukan permainan dengan tanda menarik melalui lingkungan, peduli dengan aktivitas yang lain. Penjelasan tersebut merupakan aspek kecanduan terkait *game online* diantaranya

orang itu akan terjadi: kompulsif, penarikan diri, toleransi, permasalahan hubungan kesehatan dengan interpersonal.

*Game online* mempunyai banyak jenis, baik permainan rumut hingga sederhana, ada yang berbasis teks sampai mempergunakan grafik kompleks atau menciptakan dunia virtual.

**Jenis *Game Massively Multiplayer Online First-person shooter games*** menggunakan sudut pandang seorang pertama maka seakan-akan pemain ada di permainan itu pada sudut pandang tokoh karakter yang diperankan, dimana tiap tokoh mempunyai potensi yang tidak sama pada tingkatan akurasi, refleks, serta yang lain. Permainan ini bisa mencakup sejumlah individu atau umumnya permainan mengambil peperangan menggunakan senjata militer, misalnya permainan jenis ini diantaranya *Call of Duty, Counter Strike, PUBG*.

**Jenis *Game Massively Multiplayer Online Real-time strategy games*** menitikberatkan terhadap strategi pemain Permainan ini mempunyai ciri khas dimana pemain haruslah melakukan pengaturan strategi. Pada RTS, tema permainan dapat seperti sejarah maupun fiksi ilmiah.

**Jenis *Game Massively Multiplayer Online Role-playing games*** umumnya memainkan peranan tokoh khalayan maupun melakukan kolaborasi guna menciptakan suatu cerita bersama. RPG umumnya mengacu kepada kolaborasi dari pada persaingan. Biasanya pada RPG, pemain bergabung di suatu kelompok misalnya DoTA.

Sesuai pemaparan Yee (2005) adanya lima faktor yang dapat memotivasi individu bermain *game online*: 1) *Relationship*, berdasar kemauan guna melakukan interaksi dengan permainan, ada ada anak guna menciptakan interaksi yang mendapatkan dukungan sejak awal. 2) *Manipulation*, berdasarkan pemain yang menjadikan pemain lainnya menjadi objek atau melakukan manipulasi bagi kekayaan dan kepuasan diri. 3) *Immersion*, berdasarkan pemain yang sangatlah suka menjadi individu lain. Mereka menyukai alur cerita melalui dunia khayalan secara membuat tokoh yang selaras dengan tradisi dunia. 4) *Escapism*, dilandasi oleh pemain senang bermain dalam dunia maya sedangkan guna melupakan, pergi dari stress maupun permasalahan pada kehidupan riil. 5) *Achievement*, dilandasi



oleh kemauan guna menjadi kuat dalam lingkungan dunia virtual, lewat capaian tujuan.

Disamping memberi pengaruh baik, *game online* memberi pengaruh buruk pula, pengaruh baik bermain *game online* yakni pengaruh bisa dinyatakan memberikan manfaat positif untuk pengguna. Sesuai pemaparan Yee (2005) dampak baik *game online* yakni: a). Bisa menguasai komputer, b). Bermain *game online* dengan langsung bisa memahami bahasan inggris yang dipakai dalam *game* yang sering pemain haruslah mengartikannya kata-kata sendiri, c). Bisa memperluas teman. d). Untuk yang sudah memiliki ID melalui salah satu *game online* yang sudah jadi mereka bisa menjual pada pihak lainnya kemudian memperoleh uang melalui hasil itu.

Sedangkan Yee (2005) berpendapat bahwa dampak buruk dari *game online* itu untuk penggunaannya yakni: a). Orang yang main *game online* hanyalah menghamburkan uang dan waktu dengan percuma, b). Main *game online* menjadikan seseorang ketagihan, c). Kadang-kadang lebih merelakan waktu kuliah guna main *game online*

Penjelasan tersebut merupakan pengaruh signifikan yang dimunculkan dari bermain *game online* yakni pengaruh baik dan buruk. Pengaruh baik main *game online* diantaranya bisa menguasai komputer, bisa memahami bahasa inggris, serta *game online* bisa memperluas teman, dan memberi keuntungan untuk seseorang yang sudah memiliki ID, sementara pengaruh buruk *game online* diantaranya hanyalah menghamburkan uang, menjadikan kecanduan, kadang-kadang membolos sekolah.

Sesuai pemaparan Severin (2005), *game online* merupakan salah perkembangan *game* komputer biasa yang termasuk produk penjualan dengan basis internet yakni fasilitas yang menyediakan jasa hiburan seperti permainan yang bisa dijangkau dengan cara online lalu setiap permainan bisa dilakukan komunikasi dengan langsung serta saling terhubung.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan beberapa fenomena yang terjadi interaksi yang dilakukan oleh pecandu *game online* sangat berbalik dari apa yang dilakukan dalam dunia *game* dan dunia nyata ,dikarenakan di dalam *game* mereka

dapat menemukan orang yang dapat diajak untuk berinteraksi adalah hal yang disukai oleh para pecandu *game* sedangkan ketika di kehidupan nyata seorang pecandu *game* terkadang tidak menemukan orang yang dapat diajak berinteraksi dengan dia. Hasil dari penjelasan tersebut sehingga peneliti terdorong pada penelitian bertemakan dengan dalam “Hubungan Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.”

Perumusan masalah penelitian, yaitu: Bagaimana hubungan kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa di UMS?. Sedangkan tujuan Penelitian adalah: Hubungan kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa UMS.

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan negatif yang signifikan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal mahasiswa.

Manfaat Penelitian ini yakni:1) menambah khasanah ilmu psikologi. Khususnya menjawab masalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal yang ada pada zaman sekarang. 2) membantu siswa melakukan pengaturan jam bermain *game online* maka tidak memunculkan pengaruh pada interaksi interpersonal.3) mengembangkan penelitian terkait pengaruh kecanduan *game online* pada interaksi interpersonal.

## **2. METODE**

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif korelasional. Variabel yang dipakai pada penelitian yaitu: 1) Variabel bebas : kecanduan *game online*, 2) Variabel tergantung : komunikasi interpersonal

Definisi Operasional dari komunikasi Interpersonal adalah hubungan timbal balik antar individu. Dimana mereka saling berinteraksi untuk memunculkan rasa pengertian, memunculkan persahabatan, menanamkan kasih sayang, dan menyebar wawasan. Komunikasi interpersonal diukur menggunakan skala komunikasi interpersonal yang disusun berdasarkan sejumlah aspek yakni: empati, sikap positif, kesetaraan, sikap mendukung, keterbukaan. Semakin tinggi skor skala maka semakin tinggi komunikasi interpersonal dan sebaliknya.

Definisi Operasional dari Kecanduan *game online* adalah kondisi dimana mahasiswa terkait dengan kebiasaan yang sangatlah kuat maupun tidak bisa bila tidak main *game online*, hari kehari mengalami penambahan intensitas bermain *game*, waktu saat melaksanakan hal itu semakin lama semakin meningkat, tanpa memperdulikan konsekuensi yang negatif yang akan dihadapi, kondisi tersebut sampai mempengaruhi kehidupan mahasiswa. Kecanduan *game online* diukur mengguna skala kecanduan *game online* yang disusun berdasarkan aspeknya: *Salience*, Toleransi, Perubahan Mood, *withdrawal*, kambuh, konflik dan permasalahan. Semakin tinggi skor skala maka semakin tinggi kecanduan *game* dan sebaliknya.

Populasi pada penelitian yakni mahasiswa dari Universitas Muhammadiyah Surakarta berjumlah 33.000 mahasiswa. Data ini diperoleh dari wawancara langsung dengan petugas Biro Administrasi Akademik (BAA).

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dngan populasi (Bungin, 2005). Untuk mencari jumlah sampel yang dibutuhkan, peneliti menggunakan rumus Slovin, dan hasil yang di dapatkan adalah 395,209 dibulatkan menjadi 395 Mahasiswa.

Kriteria subjek penelitian adalah : mahasiswa aktif, mahasiswa yang bermain *game online* (dengan intensitas bermain 4-7 sehari), minimal bermain satu *game*.

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan.

Adapun metode pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik insidental sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja secara kebetulan atau insidental bertemu dengan peneliti dan cocok dengan kriteria penelitian dapat digunakan sebagai sampel. (Sugiono, 2018).

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan 2 skala yaitu skala *game online* dan skala komunikasi interpersonal

## 2.1 Alat Ukur Penelitian: Komunikasi Interpersonal

Peneliti memodifikasi skala yang dirancang oleh Fadhilah. (2017). Modifikasi yang dilakukan peneliti adalah dengan menghapus item yang tidak relevan serta mengganti kata-kata karena dalam skala tersebut digunakan untuk organisasi akan tetapi di ganti menjadi lebih untuk umum. Pengukuran komunikasi menggunakan skala dengan aspek komunikasi interpersonal yang dikemukakan oleh Devito (2004). Adapun blueprint dari skala interaksi interpersonal di sajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. *Blueprint* Komunikasi Interpersonal

No	Dimensi	Indikator	Jumlah	Sebaran Item	
				F	UF
1	Keterbukaan	Merespon orang lain	3	15	7, 21
		Membagi perasaan atau pengalaman kepada orang lain	4	3, 18	13,24
2	Empati	Menghayati perasaan dan pikiran yang dirasakan Oleh orang lain	3	1,17	6
		Dapat mengontrol emosi	3	8	12,23
3	Dukungan	Membangkitkan minat untuk mengikuti pembicaraan	4	2,14	9,27
		Mendorong dan memotivasi Orang lain	2	5	22
4	Rasa Positif	Memberikan respon positif terhadap diri sendiri	1		19
		Memberikan respon positif terhadap anggota komunitas	3	4	11, 26
5	Kesetaraan/ Kesamaan	Mengkomunikasikan penghargaan pendapat dan keyakinan.	4	10,20	16,25

## 2.2 Alat Ukur Penelitian: Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* mempergunakan skala beraspek *compulsion, mood modification or escape, withdrawal, interpersonal & health problem, tolerance* sama halnya dengan aspek kecanduan *gama online* yang dipaparkan

Fransisca Gradistia Bai. (2015), yang disesuaikan atau dimodifikasi dengan tujuan penelitian. Modifikasi yang dilakukan peneliti adalah dengan mengurangi jumlah item karena tidak relevan dengan lingkup penelitian ini .Blueprint dari skala kecanduan game online ini menggunakan skala kecanduan tersajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. *Blueprint Skala Kecanduan Game Online*

No	Aspek	Indikator	Sebaran Item
1.	Salience		2
		Mendominasi Pikiran	13
		Mendominasi Perasaan	23
		Mendominasi Perilaku	22
			24
2	Toleransi		7
		Meningkatkan frekuensi	8
			25
			18
		Meningkatkan durasi	26
			27
			32
			33
3	Perubahan Mood:		14
		Senang bermain game	20
			28
		Melarikan diri dengan bermain game	3
			9
			29
			30
4	Withdrawal		17
		Perubahan mood ketika mengurangi bermain game	21
		Simptom psikologis ketika mengurangi bermain <i>game</i>	31
			36
5	Kambuh		1
		Kembali ke pola awal setelah pembatasan waktu bermain	6
			34
			35
6	Konflik		39
		Konflik dengan pemain	4
			10
		Konflik dengan individu di sekitarnya	15
			37
			38

No	Aspek	Indikator	Sebaran Item
7	Permasalahan	Masalah main game di keluarga	42 40
		Masalah akibat main game di sekolah	41
		Masalah akibat main game di sosial	5 11
		Masalah dari dalam individu	19

### 2.3 Validitas dan Reliabilitas

Instrumen merupakan bagian dari permasalahan utama pada penelitian sosial terkhusus psikologi yakni cara mendapatkan data yang objektif maupun akurat. Hal tersebut adalah sarana krusial, maka kesimpulan penelitian yang hanya akan bisa dipercaya jika disesuaikan kepada info yang bisa dipercaya pula (Azwar, 2000). Maka skala dalam penelitian ini dihitung reliabilitas maupun validitas untuk memastikan bahwa skala tersebut layak digunakan dalam penelitian.

Sebuah alat tes bisa dinyatakan mempunyai validitas besar jika alat itu menjelaskan fungsi ukur ataupun memberi hasil ukur yang selaras dengan tujuan dilaksanakannya pengukuran. Pernyataan dalam skala komunikasi interpersonal dilakukan uji validitas isi dengan meminta penilaian kepada rater yaitu 3 dosen dari fakultas psikologi . Kemudian penilaian tersebut dianalisis dengan formula aiken.

Reliabilitas menunjukkan jika instrumen cukup dipercaya agar dipakai menjadi alat pengumpulan data. Reliabel berarti bisa diandalkan dan dipercaya. Pendekatan yang dapat dilaksanakan guna mengetahui reliabilitas instrumen pada penelitian yakni mempergunakan teknik reliabilitas internal, yakni melaksanakan perhitungan berdasar data melalui instrumen itu saja dan didapatkan dengan menganalisa data dari 1 kali hasil hasil pengujian saja. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan uji alpha cronbha

Tabel 3. Hasil Validitas dan Realibilitas

Uji Alat Ukur	Validitas	Reliabilitas
Skala kecanduan <i>Game online</i>	0,66-0,83	0,980
Skala komunikasi interpersonal	0,66-0,83	0,865

## 2.4 Teknik Analisis Data

Analisa yang dipakai guna menjawab rumusan permasalahan yakni spearman rho, uji analisis ini di gunakan karena pada saat melakukan analisis normalitas data hasil yang di dapatkan tidak normal karena hasil yang di dapatkan 0,00 sedangkan dikatakan normal jika  $>0,05$  maka dari itu saya menggunakan metode spearman rho.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 13 mei 2022 sampai dengan 1 Juli 2022. Peneliti melakukan pengambilan data dengan menyebarkan alat ukur secara daring menggunakan *google form*. Alat ukur disebarkan melalui berbagai media sosial dan aplikasi pesan yang meliputi Instagram, WhatsApp, Facebook, Line, dan Twitter. Melalui proses tersebut diperoleh data sebanyak 538 responden, namun terdapat tiga puluh responden yang dinyatakan gugur karena tidak memenuhi syarat penelitian. Oleh karena itu, total data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 508 responden.

Berdasarkan data yang diperoleh, berikut adalah deskripsi mengenai subjek penelitian. Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini paling banyak berusia 21 tahun yaitu sebanyak 144 orang (26.8%). Sedangkan yang paling sedikit adalah subjek dengan usia 17,26 dan 27 tahun yaitu sebanyak 1 orang (0.2%). Selain itu, tabel 5 menunjukkan bahwa sebagian besar subjek adalah perempuan yaitu sebanyak 298 orang (55.4%). Subjek dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 240 orang (44.6%).

Tabel 4. Deskripsi Subjek Penelitian

Usia (Tahun)	Jumlah Subjek	Persentase
17	1	0.2%
18	50	9.3%
19	71	13.2%
20	85	15.8%
21	144	26.8%
22	106	19.7%

Usia (Tahun)	Jumlah Subjek	Persentase
23	47	8.8%
24	18	3.3%
25	13	2.4%
26	1	0,2%
27	1	0.2%
<b>Total</b>	<b>239</b>	<b>100%</b>

Tabel 5. Deskripsi data subjek

Jenis Kelamin	Jumlah Subjek	Persentase
Laki-laki	240	44.6%
Perempuan	298	55.4%
<b>Total</b>	<b>538</b>	<b>100%</b>

Tabel 6. Deskripsi Statistik Data Penelitian

Variabel	Empirik				Teoritik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Komunikasi Interpersonal	27	108	38,764	13,5	54	103	75,56	11,503
Kecanduan <i>Game Online</i>	41	164	50,182	20,5	41	154	97,09	33,239

### 3.1.1 Uji Analisis Data

Sebelum melakukan uji analisis korelasi peneliti menguji asumsi normalitas dan linearitas Berdasarkan hasil uji asumsi yang telah dilakukan, didapati hasil bahwa data penelitian pada *komunikasi interpersonal dan kecanduan game online tidak* berdistribusi normal. sehingga penelitian ini menggunakan perhitungan statistik non parametrik dengan Spearman's Rho.

Tabel 7. Ringkasan Hasil Uji Asumsi

Uji asumsi	Variabel	sig	Kesimpulan
Normalitas (Kolmogorov -smirnov)	Game online	0,00	P< 0,01 tidak normal
	Komunikasi interpersonal	0,00	P< 0,01 tidak normal
Linearitas (Linearity)		0,00	P<0,01 data linear

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015) koefisien korelasi dapat dibagi ke dalam beberapa tingkatan hubungan untuk memberikan penafsiran terhadap hasil tersebut. Tingkatan hubungan tersebut dapat dilihat pada tabel 8



Tabel 8. Penafsiran Tingkat Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00 – 0.199	Sangat rendah
0.20 – 0.399	Rendah
0.40 – 0.599	Sedang
0.60 – 0.799	Kuat
0.80 – 1.00	Sangat Kuat

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi Spearman's rho

Variabel		Game online
Komunikasi interpersonal	Correlation coefficient	0-,637**
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	508

Berdasarkan hasil uji korelasi pada tabel 8 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hasil uji korelasi dianggap signifikan jika  $p < 0,01$  sehingga korelasi antara *komunikasi interpersonal* dan kecanduan *game online* dianggap signifikan. Pada tabel juga menunjukkan koefisien korelasi antara *komunikasi interpersonal* dan kecanduan *game online* sebesar -0,637. Tanda negatif tersebut menunjukkan korelasi yang negatif antara *komunikasi interpersonal* dan kecanduan *game online*. Korelasi yang negatif berarti semakin tinggi *komunikasi interpersonal* maka kecanduan *game online* menjadi semakin rendah. Demikian pula sebaliknya semakin rendah *komunikasi interpersonal* maka kecanduan *game online* semakin tinggi. Koefisien korelasi menunjukkan angka -0,637 yang termasuk dalam kategori kuat (Sugiyono dan Susanto, 2015). Jadi dapat disimpulkan terdapat korelasi negatif yang signifikan antara *komunikasi interpersonal* dan kecanduan *game online* meskipun tingkat hubungan korelasi tersebut tergolong kuat.

### 3.1.2 Kategorisasi Data

Peneliti melakukan kategorisasi terhadap data penelitian untuk mengetahui gambaran mengenai subjek.

Tabel 10. Kategori Data Penelitian tingkat Kecanduan Game Online

<b>Rentang</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$139.4 \leq X < 164$	75	14.8%	Sangat Tinggi
$114.8 \leq X < 139.4$	115	22.6%	Tinggi
$90.2 \leq X < 114.8$	76	15.0%	Sedang
$65.6 \leq X < 90.2$	112	22.0%	Rendah
$41 \leq X < 65.6$	130	25.6%	Sangat Rendah

Pada tabel kategori data penelitian, skala kecanduan *game online* menunjukkan bahwa 130 subjek (25.6%) termasuk kategori sangat rendah. Kemudian terdapat 115 subjek (22.6%) termasuk kategori tinggi. Kemudian terdapat 112 subjek (22.0%) termasuk kategori rendah. Kemudian terdapat 76 subjek (15.0%) termasuk kategori sedang dan 75 subjek (14.8%) termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek yang diteliti yaitu sebesar 130 subjek (25.6%) termasuk kategori sangat rendah.

Tabel 11. Kategori Data Penelitian tingkat Komunikasi Interpersonal

<b>Rentang</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
$91.8 \leq X < 108$	55	10.8%	Sangat Tinggi
$75.6 \leq X < 91.8$	192	37.6%	Tinggi
$59.4 \leq X < 75.6$	247	48.4%	Sedang
$65.6 \leq X < 90.2$	112	22.0%	Rendah

Pada tabel kategori data penelitian, skala komunikasi interpersonal menunjukkan bahwa 247 subjek (48.4%) termasuk kategori sedang. Kemudian terdapat 192 subjek (37.6%) termasuk kategori tinggi. Kemudian terdapat 55 subjek (10.8%) termasuk kategori sangat tinggi. Dan 14 subjek (2.7%) termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek yang diteliti yaitu sebesar 247 subjek (48.4%) termasuk kategori sedang.

### 3.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara *komunikasi interpersonal* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa aktif di universitas muhammadiyah surakarta. Setelah melakukan analisis, didapatkan koefisien korelasi sebesar -0,637 dan nilai signifikansi (p) sebesar 0.000. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara *komunikasi*

*interpersonal* dan kecanduan *game online* pada mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Nilai koefisien korelasi yang didapatkan sebesar -0,637 yang termasuk dalam kategori kuat (Sugiyono & Susanto, 2015). Hasil dari analisis tersebut dapat disimpulkan semakin tinggi *komunikasi interpersonal* maka kecanduan *game online* pada mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Surakarta akan semakin rendah. Demikian pula sebaliknya, semakin rendah *komunikasi interpersonal* maka tingkat kecanduan *game online* pada mahasiswa aktif di Universitas Muhammadiyah Surakarta semakin tinggi. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima.

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen & Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health dan Informasi Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online* yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance and interpersonal and health related problem*. Orang yang kecanduan *game online* seringkali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online*. Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*., bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tua karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah tetapi nyatanya sering ditemukan dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa tingkat komunikasi *interpersonal* mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Surakarta yang bermain *game online* mempunyai tingkat komunikasi interpersonal pada tingkat sedang. Dikemukakan oleh Cangara (2006) dimana komunikasi *interpersonal* adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi berlangsung secara

diadik (dua arah/timbal balik) yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog dan wawancara.

Senada dengan pengertian sebelumnya, Rakhmat (2004) mengemukakan bahwa komunikasi *interpersonal* adalah bagaimana melihat pengaruh konsep diri terhadap perilaku manusia, bagaimana setiap orang memandang diri sendiri serta memandang orang lain yang akan mempengaruhi pola interaksi dengan orang lain, dan konsep diri yang mewarnai komunikasi seseorang dengan orang lain meliputi keakraban, respon yang tepat, penerimaan nada emosional yang tepat dan sikap sportif. Hal-hal tersebut, lebih menitikberatkan pada komunikasi antara sesama atau adanya interaksi antara satu orang dengan orang lainnya. Hal ini mengungkapkan bahwa mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Surakarta dalam berkomunikasi secara *interpersonal* masih dalam taraf kuat, yang artinya mereka menggunakan komunikasi tersebut sebagai bentuk interaksi antar individu.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa tingkat komunikasi *interpersonal* mahasiswa aktif Universitas Muhammadiyah Surakarta yang memiliki tingkat tinggi, yaitu 247 orang (48,4 %) sedang. Kemudian terdapat sebanyak 192 subjek (37.6%) dengan kategori tinggi. Kemudian terdapat sebanyak 55 subjek (10.8%) dengan kategori sangat tinggi. Sedangkan untuk kategori rendah terdapat 14 subjek (2.7%). Berdasarkan hasil kategori data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar subjek yaitu sebesar 48.4% memiliki tingkat *komunikasi interpersonal* yang termasuk kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi *interpersonal* mahasiswa aktif universitas Muhammadiyah Surakarta berada pada tingkat sedang dengan persentase 48.41% dari 100. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor komunikasi *interpersonal* menurut Jalaludin Rakhmat (2013), yang meyakini bahwa komunikasi *interpersonal* dipengaruhi oleh persepsi *interpersonal*, konsep diri, atraksi *interpersonal* dan hubungan *interpersona*.

Merujuk pada hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat dinyatakan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti diterima yaitu terdapat hubungan yang negatif kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* pada

mahasiswa aktif di universitas muhammadiyah surakarta. Hal ini berarti ketika mahasiswa memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* maka akan membuat komunikasi *interpersonal* atau komunikasi yang dilakukan secara langsung dengan orang lain akan rendah, berlaku juga sebaliknya.

Komunikasi secara langsung dengan orang yang berada sekitar sangat lah penting karena setiap manusia tidak dapat hidup secara individual, seiring berkembangnya zaman dan teknologi didalam *game* juga dapat berinteraksi dengan sesama pemain namun alangkah lebih baiknya apabila komunikasi dengan orang sekitar lebih didahulukan sebab demi kelangsungan hidup seseorang membutuhkan orang lain

#### **4. PENUTUP**

##### **4.1 Kesimpulan**

Berdasar seluruh penelitian mengacu data yang telah didapatkan, menggunakan cara yang selaras dengan prosedur penelitian dilaksanakan menjadi pendukung pada penelitian, sehingga dalam penelitian ini bisa ditarik kesimpulan: 1) Kecanduan *game online* secara signifikan negatif yang signifikan komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal itu menunjukkan bahwasanya hipotesis penelitian diterima; 2) Tingkat kecanduan *game online* terhadap Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang masuk dalam kategori rendah; 3) Tingkat komunikasi *interpersonal* Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang memiliki tingkat tinggi.

##### **4.1 Saran**

Saran untuk Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta yang mempunyai kecanduan game online diharapkan mengurangi waktu untuk bermain *game* sehingga dapat meningkatkan komunikasi interpersonal mahasiswa

Saran untuk peneliti selanjutnya yang hendak meneliti dengan tema yang sama, diharap dapat menambah faktor internal lain seperti faktor lingkungan untuk melihat pengaruh keduanya, sehingga dapat diketahui berapa tinggi intensitas kecanduan *game online* dan seberapa tingkat komunikasi interpersonal di Universitas Muhammadiyah Surakarta, data yang perlu diambil menggunakan

klasifikasi yang lebih mendalam seperti gender, umur, dan juga intensitas bermain *game online* yang melebihi batas wajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). Pengaruh *Game online terhadap* Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2).
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Azwar, S. (2000). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Bungin, Burhan. (2005). Metode Penelitian Kuantitatif. Jakarta: Prenadamedia.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (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*, Vo. 3, No. 1-4, pp. 38-51.
- Clark-Carter, David. (2019). Quantitative psychological research: The complete student's companion (4th ed.). Routledge.
- D. P. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Video Game online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus (Doctoral dissertation, Faculty of Social and Political Science).
- Devito, J, A (1997). *Komunikasi Antar Manusia*, edisi 5, Profesional Book. Jakarta
- Devito, J,A. 2004. *Komunikasi Antar Manusia*. Edisi Ke-5. Jakarta: Professional Book.
- Enjang, AS. 2009. *Komunikasi Konseling*. Bandung: Nuansa.
- Fadhilah, N. (2017). *Hubungan Komunikasi Interpersonal Dengan Sense of Community Pada Komunitas Booklicious Malang*. [https://eprints.umm.ac.id/43905/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/43905/1/jip\\_tumppp-gdl-nurulfadhi-49194-1-z.scrip-u.pdf](https://eprints.umm.ac.id/43905/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/43905/1/jip_tumppp-gdl-nurulfadhi-49194-1-z.scrip-u.pdf)
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game online Terhadap* Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Fransisca Gradistia Bai. (2015). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja Antargaya Pengasuhan. *Program Studi Psikologi Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*, 16(1994), 1–27. [http://eprints.ums.ac.id/37501/6/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/37501/6/BAB%20II.pdf)

- Frisnawati, A. 2012. Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prososial. *Empathy* vol. 1 : 50-54
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child development perspectives*, 5(2), 75-81. Irawan, S. (2017). Pengaruh konsep diri terhadap komunikasi *interpersonal* mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39-48.
- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja
- Rakhmat, J. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Sari,
- Rosdakarya Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh Kesepian terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Battle Royale Game. *Cognicia*, 7(2), 228-240.
- Sariani, Desi. 2014. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Masyarakat Kota Batam . Batam: CBIS Jurnal Vol. 2, No 2
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *MEDIUM*, 7(1), 53-70.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Wisnuwardhani, Dian dan Mashoedi, S,F. 2012. *Hubungan Interpersonal*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Yee, N. (2005). Motivations for Pakay in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Yee. (2005). Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. Diakses tanggal 25 Januari 2017 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*: John Wiley & Sons.