

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian tentang hubungan kecanduan *Game Online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja yang dilakukan pada 24 – 26 Januari 2019. Penyajian data meliputi gambaran umum lokasi penelitian, karakteristik responden, kategori variabel *Game Online*, Komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja. Pada bab ini juga menampilkan hasil uji hubungan antar variable dengan menggunakan uji *Spearman's Rho* untuk skala data ordinal dan berdistribusi tidak normal.

Selanjutnya dilakukan pembahasan tentang 1) hubungan kecanduan *Game Online* dengan komunikasi interpersonal remaja, 2) hubungan kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial remaja.

5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sidoarjo merupakan relokasi dari SPIAIN/MAN Jombang pada tanggal 18 Maret 1979 dengan nomor statistic Madrasah 311351512004 yang bertempat di Jalan Gajah Mada Nomor 76 Sidoarjo. Gedung yang ditempati saat itu statusnya masih menyewa dan bekas sekolah Tionghoa. tanggal 27 Juli 1987 MAN Sidoarjo pindah ke lokasi Jl. Jenggo Belakng Stadion No 2 Sidoarjo sebelah timur Sekolah Menengah Ekonomi Atas Negeri (SMEA Negeri). Tanah yang ditempati gedung MAN Sidoarjo dengan luas tanah saat ini adalah 7.524 m².

MAN Sidoarjo yang dapat dikatakan berada di jantung kota Sidoarjo merupakan satu-satunya Madrasah Aliyah Negeri di Sidoarjo. Sebab hanya ada satu MAN saja sedang yang lainnya swasta. Oleh sebab itu tidak heran jika masyarakat Sidoarjo yang mayoritas beragama Islam ini sangat besar perhatiannya terhadap MAN Sidoarjo. Seiring berjalannya waktu fasilitas yang dimiliki MAN Sidoarjo berkembang mengikuti perkembangan jaman. Kepercayaan masyarakat Sidoarjo dapat dibuktikan dengan semakin banyaknya jumlah pendaftar calon siswa baru setiap tahunnya.

5.2 Hasil Penelitian

5.2.1 Karakteristik responden

Karakteristik responden di sekolah MAN Sidoarjo adalah sebagai berikut:

Tabel 5.1 Distribusi Responden Menurut Karakteristik Demografi di sekolah MAN Sidoarjo pada 24-26 Januari 2019

Karakteristik	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	87	41,4
Perempuan	123	58,6
Total	210	100
Usia		
16 tahun	32	15,2
17 tahun	132	62,9
18 tahun	46	21,9
Total	210	100

Tabel 5.1 menjelaskan tentang karakteristik demografi responden sejumlah 210 orang di sekolah MAN Sidoarjo, Jawa Timur. Mayoritas usia responden dalam penelitian ini adalah remaja usia 17 tahun sebanyak 132 orang (62,9%). Mayoritas responden adalah perempuan sebanyak 123 orang (58,6%).

5.2.2 Karakteristik demografi responden

Karakteristik distribusi kategori berdasarkan hubungan bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial di sekolah MAN Sidoarjo, Jawa Timur adalah sebagai berikut:

Tabel 5.2 Distribusi demografi Responden Di sekolah MAN Sidoarjo

Kategori	N	%
<i>Jenis alat untuk bermain Game Online</i>		
Komputer	32	15.2
Smartphone	178	84.8
Total	210	100
<i>Catatan waktu terpanjang bermain Game Online</i>		
< 3 jam	104	49.5
3 – 6 jam	85	40.5
6 – 12 jam	18	8.6
12 – 24 jam	3	1.4
Total	210	100
<i>Rata rata hari per minggu bermain Game Online</i>		
1 hari / minggu	95	45.3
2 – 3 hari / minggu	24	11.4
4 – 5 hari / minggu	37	17.6
6 – 7 hari / minggu	54	25.7
Total	210	100
<i>Rata rata jam per hari bermain Game Online</i>		
0 – ½ jam	54	25.7
½ - 1 jam	32	15.2
1 – 2 jam	12	5.7
2 – 3 jam	21	10
3 – 4 jam	40	19.2
4 – 5 jam	28	13.3
5 – 6 jam	15	7.1
6 – 7 jam	5	2.4
>7 jam	3	1.4
Total	210	100
<i>Pengeluaran bulanan untuk Game Online</i>		
< Rp. 20.000,-	122	42
Rp. 20.000,- sampai Rp. 50.000,-	51	24.3
Rp. 50.000,- sampai Rp. 100.000,-	34	16.2
Rp. 100.000,- sampai Rp. 200.000,-	0	0
Rp. 200.000,- sampai Rp. 300.000,-	2	1
> Rp. 300.000,-	1	0,5
Total	210	100

Tabel 5.2 menjelaskan tentang distribusi demografi responden didapatkan alat yang sering digunakan untuk bermain *Game Online* adalah smartphone (84,8%), mayoritas untuk catatan waktu terpanjang bermain *Game Online* adalah < 3jam (49,5%), mayoritas rata rata hari perminggu untuk bermain *Game Online* adalah 1 hari / minggu (45,3%), mayoritas rata rata jam per hari untuk bermain *Game Online* adalah 0 - ½ (25,7%), dan mayoritas pengeluaran bulanan untuk *Game Online* adalah < Rp 20.000 (42%).

5.2.3 Variabel yang Diukur

Data khusus pada penelitian ini terdiri dari intensitas penggunaan *Game Online*, komunikasi interpersonal, dan interaksi sosial.

1. Variabel Independen

Variabel Independen dalam penelitian ini adalah online game addiction

Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan *Game Online* addiction di sekolah MAN Sidoarjo.

No	Kategori	N	%
1	Tidak	102	48.6
2	Rendah	84	40
3	Berat	24	11.4
Total		210	100

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden (48,6%) tidak kecanduan *Game Online* dan sebagian kecil responden (11,4%) memiliki tingkat kecanduan *Game Online* yang berat.

Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Aspek-aspek kecanduan *Game Online* pada Remaja di sekolah MAN Sidoarjo

Aspek-aspek	Kecenderungan	Tinggi		Rendah	
		n	%	n	%
Narsisme					
<i>Saliency</i>		54	25.7	156	74.3
<i>Tolerance</i>		86	41	124	59
<i>Mood Modification</i>		77	36.7	133	63.3
Kekambuhan		51	24.3	159	75.7
<i>Withdrawal</i>		41	20.5	167	79.5
<i>Conflict</i>		17	8.1	193	91.9
<i>Lack Of Control</i>		79	37.6	131	62.4

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden memiliki kategori rendah pada seluruh aspek kecanduan *Game Online* yaitu *Saliency* atau bermain *Game Online* menjadi paling penting dan mendominasi pikiran individu (74.3%), *Tolerance* atau peningkatan jumlah bermain *Game Online* (59%), *Mood Modification* atau strategi koping individu (63.3%), kekambuhan bermain *Game Online* (75.7%), *withdrawal* atau perasaan tidak menyenangkan bila waktu bermain *Game Online* dikurangi (79.5%), *conflict* atau masalah yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu untuk *Game Online* (91.9%), serta *Lack Of Control* atau kurang bisa mengontrol waktu bermain *Game Online* (62.4%).

2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah komunikasi interpersonal dan interaksi sosial.

Tabel 5.5 Distribusi Frekuensi komunikasi interpersonal remaja di sekolah MAN Sidoarjo

No	Kategori	N	%
1	Tinggi	88	41.9
2	Sedang	87	41.4
3	Rendah	35	16.7
Total		210	100

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (54,8%) memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi.

Tabel 5.6 Distribusi Frekuensi Aspek-aspek komunikasi interpersonal pada Remaja di sekolah MAN Sidoarjo

Aspek-aspek Narsisme	Kecenderungan Tinggi		Rendah	
	n	%	n	%
<i>Self Concept</i>	143	68.1	67	31.9
<i>Ability</i>	153	72.9	57	27.1
<i>Skill Experience</i>	171	81.4	39	18.6
<i>Emotion</i>	140	66.7	70	33.3
<i>Self Disclosure</i>	165	78.6	45	21.4

Berdasarkan tabel 5.6 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden memiliki kategori tinggi pada semua aspek komunikasi interpersonal yakni self concept atau konsep diri yang merupakan faktor penting dalam kecakapan seseorang mempengaruhi komunikasi dengan orang lain (68.1%), ability atau kemampuan menjadi pendengar yang baik (72.9%), skill experience atau kemampuan dalam mengekspresikan pikiran atau ide di komunikasi (81.4%), emotion atau kemampuan untuk mengontrol emosi saat berkomunikasi (66.7%), dan self disclosure atau keinginan untuk berkomunikasi (78.6%).

Tabel 5.7 Distribusi Frekuensi interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo

No	Kategori	N	%
1	Rendah	10	4.8
2	Sedang	167	79.5
3	Tinggi	33	15.7
Total		210	100

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden (81%) memiliki interaksi sosial yang tinggi dan (0%) remaja yang memiliki interaksi sosial rendah.

Tabel 5.8 Distribusi Frekuensi Aspek-aspek interaksi sosial pada Remaja di sekolah MAN Sidoarjo

Aspek-aspek	Kecenderungan	Tinggi		Rendah	
		n	%	n	%
Narsisme					
Keterbukaan		200	95.2	10	4.8
Kerja Sama		200	95.2	10	4.8
Frekuensi		200	95.2	10	4.8

Berdasarkan tabel 5.8 menunjukkan bahwa hampir seluruh responden memiliki aspek keterbukaan (99,5%), kerja sama (99%), dan frekuensi (96,7%) berada pada kategori tinggi.

5.2.4 Hubungan bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal remaja

Hubungan antara bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal remaja di sekolah MAN Sidoarjo adalah sebagai berikut:

Tabel 5.9 Hubungan Antara bermain Game Online dengan komunikasi interpersonal remaja di sekolah MAN Sidoarjo

<i>Game Online</i>	Komunikasi interpersonal			Jumlah
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Tidak kecanduan	16 (7.6%)	39 (18.6%)	47 (22.4%)	102 (48.6%)
Kecanduan Ringan	9 (4.3%)	36 (17.1%)	39 (18.6%)	84 (40%)
Kecanduan Berat	10 (4.8%)	12 (5.7%)	2 (1%)	24 (11.4%)
Total	35 (16.7%)	87 (41.4%)	88 (41.9%)	210 (100%)

Spearman's Rho (p): 0,027

Correlation Coefficient (r): - 0,152

Tabel 5.9 menjelaskan tentang bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal remaja. Mayoritas responden yang tidak kecanduan *Game Online* juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi sebanyak 47 orang (22.4%), sementara itu responden yang memiliki kecanduan *Game Online* sedang

juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi sebanyak 39 orang (18.6%), dan responden yang memiliki kecanduan *Game Online* berat juga memiliki tingkat komunikasi interpersonal rendah sebanyak 10 orang (4.8%).

Hasil uji statistik menggunakan *spearman rho* menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan ($p=0,027$) antara bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal di sekolah MAN Sidoarjo. Selain itu, interpretasi dari nilai ($r = -0,152$) adalah sangat lemah. Jadi, terdapat signifikan yang berlawanan yang lemah antara bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal.

5.2.5 Hubungan bermain *Game Online* dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo

Hubungan antara bermain *Game Online* dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo

Tabel 5.10 Hubungan Antara bermain Game Online dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo

bermain <i>Game Online</i>	Interaksi sosial remaja			Jumlah
	Rendah	Sedang	Tinggi	
Tidak kecanduan	1 (0.5%)	81 (38.6%)	20 (9.5%)	102 (48.6%)
Kecanduan Ringan	1 (0.5%)	70 (33.3%)	13 (6.2%)	84 (40%)
Kecanduan Berat	8 (3.8%)	16 (7.6%)	0 (0%)	24 (11.4%)
Total	10 (4.8%)	167 (79,5%)	33 (15.7%)	210 (100%)

Spearman's Rho (p): 0,000
Correlation Coefficient (r): - 0,248

Tabel 5.10 menjelaskan tentang bermain *Game Online* dengan interaksi sosial remaja. Mayoritas responden yang tidak kecanduan memiliki tingkat interaksi social yang sedang sebanyak 81 orang (38.6%), serta yang tingkat kecanduan *Game Online* ringan memiliki tingkat interaksi sosial yang sedang

sebanyak 70 orang (33.3%), dan yang tingkat kecanduan *Game Online* berat memiliki tingkat interaksi sosial sedang sebanyak 16 orang (7.6%).

Hasil uji statistik menggunakan *Spearman's Rho* menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan ($p=0,000$) antara bermain *Game Online* dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo. Selain itu, interpretasi dari nilai ($r = - 0,248$) adalah sangat lemah. Jadi, terdapat hubungan signifikan berlawanan yang lemah antara bermain *Game Online* dengan interaksi sosial remaja.

5.3 Pembahasan

5.3.1 Gambaran Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, diketahui dari 210 siswa sekolah MAN Sidoarjo terdapat (48.6%) yang tidak tidak kecanduan *Game Online*, serta remaja yang termasuk kedalam kategori kecanduan *Game Online* berat sebanyak (11.4%). Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah MAN Sidoarjo mayoritas memiliki tingkat kecanduan *Game Online* dalam kategori tidak kecanduan. Hasil pengisian kuisioner menunjukkan skor tertinggi ditemukan pada indikator kecanduan *Game Online* yaitu *Tolerance* dan *Lack Of Control*. *Tolerance* merupakan kondisi perubahan mood pada individu sehingga intensitas bermain game online semakin lama dan *Lack Of Control* merupakan ketidakmampuan individu mengontrol diri untuk bermain *Game Online*. pada penelitian ini diketahui bahwa beberapa pada responden dalam sehari bisa bermain *Game Online* selama 24 jam nonstop pada saat hari libur yang akibatnya terdapat perubahan pada jam tidur responden. Hampir seluruh responden (84,8%) memakai smarthphone untuk bermain game online, hal ini bisa

memungkinkan menjadi pemicu untuk memperberat tingkat kecanduan game online pada responden.

Faktor-faktor penyebab kecanduan online game. Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang, jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman menggunakan alat-alat yang ada dialam. Tetapi ketika jaman sudah menjadi berubah dengan tekonologi seperti saat ini, maka permainan anak pun menjadi salah satu yang berubah, saat ini anak-anak bermain dengan dirinya sendiri ditemani imajinasinya di depan sebuah layar monitor komputer. Dalam layar itu tampak gambar yang bergerak dengan dikendalikan melalui keyboard atau joystick dan anak-anak asyik menggerakkan keyboard itu dan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan cepat. Dengan cara inilah komunikasi baru terjadi yang hanya melalui layar monitor dengan akses hampir ke seluruh dunia. Hal ini menjadi anak-anak lupa diri dan terkadang menjauhi lingkungan sosial sebenarnya hingga pada tahap inilah seseorang dikatakan kecanduan akan *Game Online* (Syahran, 2015)

Kecanduan *Game Online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunanya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *Game Online* telah mengambil alih pikirannya (Young, 2007).

5.3.2 Gambaran komunikasi interpersonal

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa dari 210 siswa sekolah MAN Sidoarjo terdapat (41.9%) remaja dalam kategori komunikasi interpersonal yang tinggi, sebanyak (41.4%) remaja dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja di sekolah MAN Sidoarjo mayoritas memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang tinggi. Kategori sedang menunjukkan bahwa remaja berada di antara kategori tinggi dan rendah artinya remaja bisa saja memiliki kecakapan dalam berkomunikasi namun tidak ingin menjadi perhatian teman di sekitarnya. Keadaan ini bukan berarti remaja dalam posisi aman, sebab kecakapan komunikasi cenderung menurun seiring dengan berjalannya waktu.

Karakteristik yang khas pada komunikasi interpersonal adalah konsep diri (*Self Concept*) yaitu kemampuan untuk mempengaruhi komunikasi dengan orang lain. Hasil penelitian menunjukkan sebanyak (68.1%) responden memiliki nilai *Self Concept* pada kategori tinggi. Hal ini dapat diartikan remaja memiliki kemampuan membentuk komunikasi dua arah untuk menciptakan komunikasi yang baik. Cassagrande (dalam Liliweri, 1997) berpendapat manusia berkomunikasi karena memerlukan orang lain untuk saling mengisi kekurangan dan membagi kelebihan, ingin terlibat dalam proses perubahan yang relatif tetap, ingin berinteraksi pada hari ini dan memahami pengalaman masa lalu dan juga mengantisipasi masa depan serta ingin menciptakan hubungan baru dengan orang lain. Selain itu, semua individu membutuhkan respon yang diinginkan dari pihak lain, individu juga melakukan prosedur-prosedur kendali agar mendapatkan

respon sesuai yang diinginkan dalam situasi sosial penerimaannya, kemudian perilaku tersebut akan membentuk hubungan saling ketergantungan pada individu.

5.3.3 Gambaran Interaksi Sosial

Berdasarkan analisis variabel interaksi sosial diketahui bahwa remaja di sekolah MAN Sidoarjo tergolong sedang sebesar (79.5%), hal tersebut diartikan bahwa remaja di sekolah MAN Sidoarjo mengetahui bahwa adanya individu yang saling membutuhkan satu sama lain, interaksi sosial dimulai dari tingkat kesederhanaan dan terbatas sampai tingkat yang lebih luas dan kompleks.

Mayoritas remaja memiliki tingkat interaksi sosial yang sedang artinya para remaja sangat berusaha untuk memaksimalkan interaksi sosial mereka namun belum optimal. Untuk bisa memaksimalkan secara optimal maka perlu komunikasi interpersonal yang tinggi. Individu dengan komunikasi interpersonal yang tinggi merupakan individu yang memaksimalkan interaksi sosialnya secara penuh.

Kehidupan sehari-hari perlu melakukan interaksi dengan individu lain. Kehidupan manusia pada dasarnya merupakan kemampuan berhubungan dan berinteraksi dengan lingkungan sosial budaya yang dapat membentuk perilaku individu. Pada proses interaksi faktor intelektual dan emosi mengambil peranan penting karena di dalam hidupnya individu tidak lepas dari individu lain dalam berperan di masyarakat (Sisrazeni, 2017).

5.3.4 Hubungan bermain *Game Online* dengan komunikasi interpersonal

Bermain *Game Online* memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal sangat lemah dan berkorelasi terbalik, dimana semakin tinggi remaja bermain *Game Online* maka akan menghasilkan komunikasi interpersonal yang rendah begitu juga sebaliknya.

Hasil analisa data pada penelitian ini sesuai dengan teori dari Griffiths (2004) mengatakan bahwa para pemain *Game Online* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *Game Online*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain game juga membuat mereka terasing dari lingkungan nyatanya. Peneliti menemukan bahwa alasan mengapa tingkat korelasi sangat lemah di karenakan masih banyak ditemukan responden yang meskipun tidak kecanduan game online tetapi komunikasi interpersonalnya rendah dan beberapa sebaliknya. Berdasarkan kategorisasi responden terlihat bahwa sebanyak (40%) responden memiliki kategori kecanduan *Game Online* ringan yang berarti memiliki kemungkinan untuk menjadi kecanduan *Game Online* berat karena tingkat komunikasi interpersonal yang rendah.

Komunikasi interpersonal yang rendah tidak saja dipengaruhi oleh kecanduan *Game Online* salah satunya yaitu konsep diri. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam komunikasi interpersonal, karena setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya. Selain itu dijelaskan bahwa sukses komunikasi interpersonal banyak bergantung dari

kualitas konsep diri seseorang, yaitu positif atau negative, karena setiap orang bertingkah laku sedapat mungkin sesuai dengan konsep dirinya (Jalaludin, 2005). Hasil penelitian ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rochmah (2011) menyebutkan bahwa terdapat pengaruh positif antara *Game Online* dan komunikasi interpersonal. Konsep diri merupakan salah satu bagian yang dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal. Pada dasarnya banyak faktor yang mempengaruhi dan menentukan efektifitas komunikasi interpersonal. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan komunikasi interpersonal yaitu: kredibilitas, daya tarik, kemampuan intelektual, integritas sikap dan perilaku, keterpercayaan, kepekaan sosial, kematangan tingkat intelektual, dan kondisi psikologis komunikasi (Suranto. 2011).

Emosi dijelaskan oleh Bienvenu (1987) yaitu emosi dapat teratasi, dengan cara konstruktif (berusaha memperbaiki kemarahan). Persoalan emosi disini ada di dalam komunikasi orangtua-anak. Dari data juga didapatkan pada data *Conflict* sebanyak (17%), Kemungkinan anak menjadi adiksi dikarenakan adanya persoalan antara orang tua-anak yang tidak terselesaikan, maka anak melarikan emosinya (marah pada orangtua) dengan bermain games online. Persoalan yang dimaksud seperti suatu keinginan anak pada orangtua dengan adanya perhatian, kepedulian, dihargai, namun hal tersebut tidak dapat terwujud dikarenakan tidak adanya perilaku konstruktif pada orangtua. Seharusnya orangtua berkomunikasi dengan anak yang mempunyai perasaan emosi (marah, kecewa, sedih) menggunakan cara konstruktif untuk mengatasi anak tersebut, dengan adanya konstruktif orangtua dapat mengetahui apa yang diinginkan anak. Cara tersebut dapat menghasilkan adanya adiksi yang rendah. Untuk keseluruhan komunikasi

interpersonal yang terlihat pada komunikasi orangtua-anak, hasil pada penelitian ini sejalan dengan hasil penemuan penelitian terdahulu yang mengindikasikan bahwa anak yang kurang di perhatikan keluarganya(orangtua), akan menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain games Munsawaengsubdkk, (2008).

Pada variabel komunikasi interpersonal terkait self concept, menurut Bienvenu (1987) merupakan faktor yang penting untuk mempengaruhi komunikasi dengan orang lain. Pada hasil kategori *Salience* didapatkan (25.7%) yang berarti *Game Online* mendominasi pikiran remaja sehingga kemungkinan remaja sulit untuk mencari topik selain *Game Online* untuk membuka pembicaraan ke teman sebayanya. Menurut Enjang (2009) Konsistensi hubungan dengan orang lain. Melalui komunikasi interpersonal kita menetapkan hubungan kita. Kita berhubungan dengan orang lain, melalui pengalaman dengan mereka, dan melalui percakapan–percakapan bersama mereka.

Selanjutnya pada ability dijelaskan merupakan kemampuan individu menjadi pendengar yang baik, dan keterampilan yang mendapatkan sedikit perhatian. Kemungkinan adanya hasil tersebut dikarenakan subjek penelitian mempunyai kemampuan mendengar, dan mempunyai suatu keterampilan seperti kreatif mengembangkan ilmu teknologi komputer, menurut Devid (2010) anak zaman sekarang hidup dan tumbuh dalam budaya komputer, sejak kecil anak-anak sudah terbiasa dengan teknologi komputer seperti permainan game yang dimainkan di komputer. Orangtua mempunyai anak yang kreatif dalam teknologi komputer seharusnya mempunyai perasaan bangga dengan kemampuan anak tersebut, namun jika keterampilan tersebut mendapatkan sedikit atau tidak sama

sekali adanya perhatian orangtua, maka, kemungkinan adanya dampak buruk seperti kecanduan bisa terjadi, seperti yang dijelaskan Nilowati (2011) Komputer akan memberikan dampak yang negatif, yaitu bila anak-anak dibiarkan menggunakan komputer secara sembarangan, pengaruhnya bisa jadi kecanduan game komputer. Kemudian skill experience yang dijelaskan Bienvenu (1987) merupakan keterampilan untuk mengekspresikan hasil pemikiran dan ide-ide anak yang sudah ada didalam pikirannya, namun remaja tersebut tidak mampu untuk mengatakanya pada oranglain. remaja mempunyai kemampuan membentuk suatu ide, remaja tersebut dikatakan kreatif, namun anak tidak mampu mengeluarkan idenya tersebut dapat dikatakan anak tersebut mempunyai ketidak percayaan pada kemampuannya, hal ini yang menjadikan anak mencari peralihan ketidak percayaanya pada permainan game. Kemungkinan tersebut menjadikan anak merasa puas, dengan adanya perilaku peralihanya pada permainan *Game Online*, hal ini yang menajdikan anak mempunyai rasa kenyamanan pada *Game Online* dan berdampak adanya adiksi. Menurut Christian (2011) adanya jenis permainan games online yang mengarah kecanduan yaitu permainan SEAL online, karena dalam permainanya terdapat dunia komunikasi antar para pemain gamse online seluruh Indonesia. Maka permainan tersebut ini yang membuat individu kembali ingin bermain lagi terutama pada individu yang tidak mampu atau tidak percaya diri bicara langsung pada oranglain.

Dimensi terakhir pada komunikasi interpersonal yaitu, self disclosure. Menurut Bienvenu (1987) dalam teorinya yang terkait self disclosure merupakan komunikasi secara terbuka, terus terang, jujur, bebas pada orang lain, dengan tujuan membentuk komunikasi yang baik. Misalnya remaja berterus terang

kepada keluarga mengenai keinginannya bermain games online. Dengan cara komunikasi self disclosure dapat dikatakan adanya kepedulian dan keinginan remaja berkomunikasi yang baik, dengan tujuan keluarga dapat mengetahui apa yang diinginkannya. Ketika keluarga mengetahui keinginan remaja tersebut maka keluarga dapat memberikan pandangan terhadap pembagian waktu bermain dengan belajar. Kemungkinan adanya perilaku komunikasi self disclosure yang dimiliki remaja ini yang menolong keluarga agar anak tidak adiksi *Game Online*.

5.3.5 Hubungan bermain *Game Online* dengan interaksi sosial

Bermain *Game Online* memiliki hubungan dengan interaksi sosial dengan kekuatan sangat lemah dan korelasi terbalik, dimana semakin tinggi remaja bermain *Game Online* maka akan menghasilkan interaksi sosial yang rendah dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan hasil analisis menyatakan bahwa ada hubungan antara bermain *Game Online* dengan interaksi sosial pada remaja, dari 210 responden 11.4% memiliki intensitas penggunaan media sosial yang tinggi, dan 79.5% responden dengan interaksi sosial sedang. Hasil ini sesuai dengan penelitian Dewi (2014) menunjukkan bahwa hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *Game Online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *Game Online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *Game Online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Adapun penelitian Anggraini dan Wahyuningsih (2007) menyatakan ada korelasi negative antara bermain *Game Online* dengan

kompetensi sosial. Semakin lama seseorang bermain game maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial.

Hal ini seperti pendapat Young (2000) bahwa *Game Online* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk bermain *Game Online* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial. *Game Online* tidak hanya memiliki dampak negative namun juga memiliki dampak positif seperti timbulnya rasa setia kawan, sikap tolong menolong, persahabatan dan lain sebagainya.

Sesuai dengan fungsinya, game telah menjadi salah satu alat hiburan. Meskipun tidak seglobal musik atau film dalam kepopulerannya, namun dampak yang dihasilkan *Game Online* berakibat cukup serius. Karena selain ada sifat yang mengikat, *Game Online* merupakan media dengan unsur ready made reality yang kuat dan sarat dengan unsur kekerasan, politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Dampak negative dari *Game Online* yang menyerang pemain game tingkatannya cukup serius diantaranya yaitu menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan bahkan dapat menimbulkan kecanduan. Sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun dan cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah dengan masyarakat.

Kecenderungan Interaksi sosial yang rendah akan berakibat tidak baik terhadap kelangsungan hidup sosial seseorang. Termasuk pada gamers yang kebanyakan adalah anakanak dan remaja. Terlalu banyak berinteraksi dengan dunia maya hanya akan menyebabkan jauh dari realitas yang sesungguhnya.

Faktanya dunia maya dan dunia nyata adalah dua hal yang berbeda. Ironinya, kita tidak hidup di dunia maya yang semu, melainkan hidup dalam dunia nyata.

Pecandu berat *Game Online* hanya memikirkan game saja setiap saat baik di rumah, di sekolah, bahkan di mana saja. Mereka lupa belajar, lupa berinteraksi dengan teman di dunia nyata, bahkan lupa makan dan minum serta lupa tidur. Yang mereka kerjakan hanya bermain game saja. Bagi pecandu yang bermain di game centre jelas membutuhkan uang maka mereka melakukan cara apapun untuk mendapatkan uang mulai dari cara yang positif hingga yang negatif.

Pecandu *Game Online* kebanyakan memiliki interaksi sosial yang kurang bahkan cenderung penyendiri dan pendiam. Mereka sulit berinteraksi dengan sekitarnya sehingga jarang memiliki teman dan dipandang negative oleh masyarakat sekitarnya. Bermain *Game Online* bisa saja dilakukan karena untuk lari dari permasalahan mereka namun jelas bukan suatu pilihan yang bijak karena suatu masalah tidak akan selesai kalau kita terus lari dari masalah tersebut tanpa mau menyelesaikannya. Dengan bermain *Game Online* justru masalah lain yang akan timbul bukan mengurangi atau menyelesaikan masalah malah menambah masalah.

Pecandu *Game Online* dengan interaksi sosial yang rendah, mereka akan bersifat pesimistis terhadap kehidupan mereka. Mereka menganggap kehidupan game atau dunia game adalah kehidupan mereka bukan kehidupan di dunia nyata. Mereka akan lebih mementingkan game daripada apapun di dunia karena konsep diri mereka memang sudah jelek. Jika sudah seperti ini pasti akan ada yang disalahkan entah itu diri sendiri atau menyalahkan orang lain yang menyebabkan mereka menjadi seperti itu.

Jika mereka tidak menjadi pecandu *Game Online* yang akut mereka pasti akan memiliki interaksi sosial yang bagus. Mereka justru menjadikan game sebagai sarana hiburan dan sarana penambah teman. Dunia mereka adalah dunia nyata bukan dunia maya yang dalam hal ini adalah *Game Online*. Permasalahan yang ada akan diselesaikan segera dan mengambil hikmah serta pembelajaran dari permasalahan tersebut.