

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

P CUMCJ 'RWDNKM'CUK



Oleh:

Muhammad Sholihin

NPM : 20150710029

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2019**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr H. M. NURUL YAMIN, M.Si
NIK : 1962092749941111302

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : MUHAMMAD SHOLIHIN
NPM : 20150710029
Fakultas : FAKULTAS AGAMA ISLAM
Program Studi : KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM
Judul Naskah Ringkas : PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL
MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA

Hasil Tes Turnitin* :

Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, 29 OKTOBER 2019



(.....)

Dosen Pembimbing Skripsi,



(.....)

*Wajib menyertakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.

***THE EFFECTS OF PLAYING ONLINE GAME ADDICTION ON THE
INTERPERSONAL COMMUNICATION QUALITY OF THE STUDENTS OF THE
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA***

**PENGARUH ADIKSI BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP KUALITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

Muhammad Sholihin dan M. Nurul Yamin

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya (Lingkar selatan), Tamantirto, Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183,

Telepon

(0274) 387656, Faksimle (0274) 387646 website: <http://www.umy.ac.id>

E-mail:

Sholihinmuhammad3@gmail.com

moehyamien@umy.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan adiksi *game online* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan mendeskripsikan kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa serta menjelaskan adiksi game online dengan kualitas komunikasi interpersonal.

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode analisis regresi linier sederhana. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 70 orang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *non probability sampling* yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan menggunakan skala likert kemudian dianalisis secara deskriptif, uji asumsi klasik, uji regresi dan uji hipotesis.

Hasil dari penelitian ini dapat diketahui bahwa; (1) adiksi *game online* pada mahasiswa terbilang cukup yaitu sebanyak 52,9 %, (2) kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa juga terbilang cukup baik yaitu sebanyak 51,4%, (3) pengaruh adiksi game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa adalah sebanyak 0,028 yang lebih kecil dari 0,05, artinya terdapat pengaruh adiksi bermain *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal.

Kata Kunci : adiksi *game online*, dan komunikasi interpersonal

ABSTRACT

This research aims to explain online games addiction of the students of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta and describe the quality of students' interpersonal communication as well as to find out the effect of online games addiction on the quality of students' interpersonal communication.

This is a quantitative research with simple linear regression analysis method. The population and sample of the research were 70 students of Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. This research also carried out non probability sampling that is purposive sampling technique. The data were obtained using Likert scale then analyzed descriptively using regression test and hypothesis test.

The results show that: (1) the online games addiction of students is proven to be fair that is 52.9%, (2) the quality of interpersonal communication of students is proven to be good that is 51.4%, (3) the effects of online games addiction on the quality of interpersonal communication is 0.0028 that is smaller than 0.05 meaning that there is an effect of the addiction of playing online games on the quality of interpersonal communication.

Key words: online game addiction, and interpersonal communication

PENDAHULUAN

Pada era modern dan juga serba digital saat ini, kehidupan manusia mengalami sektor kemajuan yang sangat cepat dan begitu pesat. Tidak hanya dalam sarana teknologi, informasi dan transportasi saja yang mengalami perkembangan sangat pesat, Fenomena ini juga berlaku dalam kehidupan manusia (santrock, 2003:24).

pola kehidupan yang telah diwariskan cenderung mulai bergeser sedikit demi sedikit atau mungkin sudah mulai hilang karena tergantikan oleh fenomena kehidupan yang baru, hal ini biasanya terjadi pada daerah perkotaan. Sebagai contoh adalah dengan berkembangnya dunia maya (internet). Internet sendiri merupakan suatu bentuk kemajuan teknologi yang di hasilkan dari ide kreativitas manusia. Asosiasi jasa internet Indonesia (APJII) di tahun 2017 melakukan survey penggunaan internet di Indonesia. Dari hasil survey itu, ditemukan bahwa pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68 persen dari 262 juta jiwa penduduk negeri ini.

Sebelumnya, berdasarkan survei yang dilakukan APJII pada tahun 2016, jumlah pengguna internet Indonesia mencapai 132,7 juta jiwa.

Bukti lainnya dengan adanya kemajuan internet di Indonesia adalah dengan hadirnya suatu *game online*, yaitu sebuah permainan yang dimainkan secara *online*. *Game* sendiri memiliki arti sesuatu yang bisa dimainkan oleh orang lain dengan aturan tertentu sehingga nantinya ada yang menjadi pemenang dan ada yang kalah. *Game online* merupakan gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Saat ini banyak sekali kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Dengan adanya internet, setiap individu bisa mendownload atau mengunduh setiap *game* yang sudah disediakan di *smartphone* atau *personal computer* (PC) masing-masing.

Kecanduan atau *Addiction* menurut grispon & Bokular (Elster, 1999; 3) adalah merupakan keadaan interaksi antara psikis kadang juga fisik dari organisme hidup atau obat-obatan, hal ini bisa dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu mengambil obat secara terus menerus. Apabila seseorang tidak mendapatkan zat tersebut maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak tenang. Seseorang yang mengalami kecanduan dari *game online* mereka juga merasakan dampak kesenangan bila terus menerus bermain *game* (Euphoria).

Ketergantungan pada internet untuk bermain *game online* yang dialami pada saat remaja dapat mempengaruhi berbagai aspek-aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari dimasyarakat (Orleans& Laney, 1997; 64). Hal ini disebabkan banyaknya waktu yang dihabiskan oleh remaja dengan bermain *game* yang dapat mengakibatkan kurangnya interaksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal dengan lingkungan sekitar.

Manusia tidak bisa lepas dari komunikasi, baik verbal maupun non verbal. Komunikasi itu sendiri berlangsung dari berbagai konteks, diantaranya adalah komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi sampai dengan komunikasi massa. Komunikasi interpersonal adalah interaksi antara dua orang atau beberapa orang, di mana pengirim (komunikator) dapat mengirim pesan secara langsung dan dapat di terima langsung oleh komunikan sehingga pesan yang di kirim akan langsung mendapat balasan (*feedback*) (Agus M. Hardjana, 2003: 85)

METODELOGI PENELITIAN

Pendekatan yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, menurut Arikunto (2006: 12) pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang banyak menggunakan angka-angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap suatu data dan penampilan dari hasilnya. Sedangkan menurut Azwar (2008: 61) penelitian kuantitatif merupakan dengan suatu pendekatan yang menekankan pada data-data *numerical* (angka) kemudian diolah dengan menggunakan metode statistika.

Penulis memutuskan bahwa penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan nilai probabilitas (*non probability* sampling). Dilakukan dengan teknik *purposive* sampling. Menurut Siti Nurhayati (2012:42), teknik *purposive sampling* ialah penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu supaya dapat memberikan sebuah informasi secara optimal. Kriteria yang ditetapkan dalam teknik ini yaitu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Adiksi *game online* pada mahasiswa

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
game_online	70	20	62	39.27	7.169
komunikasi_interpersonal	70	32	111	59.63	13.868
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan tabel descriptive diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 62 dan nilai minimum adalah sebesar 20.

Kualitas komunikasi interpersonal

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
game_online	70	20	62	39.27	7.169
komunikasi_interpersonal	70	32	111	59.63	13.868
Valid N (listwise)	70				

Berdasarkan tabel descriptive tabel diatas dapat dilihat nilai maximum sebesar 111 dan nilai minimum adalah sebesar 32.

Analisis Data

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.37878310
Most Extreme Differences	Absolute	.108
	Positive	.108
	Negative	-.065
Kolmogorov-Smirnov Z		.902
Asymp. Sig. (2-tailed)		.390
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa model atau residual berdistribusi normal, karena memiliki nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,390 yang berarti lebih besar dari (>) 0,05.

Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000		
	X	,509	,226	,263	2,251	,028	1,000	1,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel hasil uji multikolinearitas di atas diperoleh nilai VIF kurang dari 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas dalam model regresi.

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8,243	6,091		1,353	,180
	X	,040	,153	,032	,260	,795

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil uji heteroskedastisitas di atas diperoleh nilai sig. variabel bebas (X) sebesar 0,795 yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas dalam model regresi.

Uji linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	4391,431	24	182,976	,927	,568
		Linearity	919,906	1	919,906	4,662	,036
		Deviation from Linearity	3471,525	23	150,936	,765	,753
	Within Groups		8878,912	45	197,309		
	Total		13270,343	69			

Berdasarkan nilai signifikansi tabel diatas, diperoleh deviation from linearity adalah 0,036 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara adiksi game online (X) terhadap komunikasi interpersonal (Y).

Analisis regresi linier

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000
	X	,509	,226	,263	2,251	,028

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas maka persamaa analisis regresi linier sederhana yang diperoleh adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 39,626 + 0,509$$

Diartikan/diinterprestasikan:

1. Nilai konstanta a sebesar 39,626 angka ini memiliki arti bahwa nilai konsistensi adiksi game online (X) sebesar 39,626.
2. Koefisien regresi b memiliki nilai sebesar 0,509 angka ini mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% adiksi game online (X), maka komunikasi interpersonal (Y) akan meningkat sebesar 0,509.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa adiksi game online (X) berpengaruh positif terhadap komunikasi interpersonal (Y). Sehingga persamaan regresinya adalah $Y = 39,626 + 0,502$.

Uji hipotesis

Uji Signifikansi Persamaan Regresi Secara Simultan (uji F)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	919,906	1	919,906	5,065	,028 ^b
	Residual	12350,437	68	181,624		
	Total	13270,343	69			
a. Dependent Variable: kualitas komunikasi interpersonal						
b. Predictors: (Constant), adiksi game online						

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,028 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa H_0 ditolak dan menunjukkan bahwa adiksi *game online* (X), berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y)

Uji Signifikansi Persamaan Regresi Secara Parsial (uji t)

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39,626	9,033		4,387	,000

	Adiksi Game online	,509	,226	,263	2,251	,028
a. Dependent Variable: Kualitas Komunikasi Interpersonal						

Berdasarkan Tabel diatas diperoleh nilai signifikansi untuk variabel adiksi game online yaitu 0,028 yang kurang dari 0,05. Nilai tersebut menunjukkan bahwa variabel adiksi *game online* (X), secara parsial berpengaruh signifikan terhadap kualitas komunikasi interpersonal (Y).

Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,263 ^a	,069	,056	13,477
a. Predictors: (Constant), X				

Berdasarkan tabel koefisien determinasi di atas, diketahui nilai R sebesar 0,263 yang artinya bahwa besarnya pengaruh variabel adiksi game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal adalah sebesar 26,3% sedangkan sisanya sebesar 73,7% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain di luar penelitian.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengumpulan data dan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, mengenai adiksi game online terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Adiksi *game online* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terbilang Cukup tinggi.
2. Kualitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terbilang cukup yaitu sebanyak 51,4% dan mahasiswa yang kurang memiliki kualitas komunikasi yaitu sebanyak 30,0%.
3. Pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta adalah sebesar 0,028,

karena nilai signifikasinya kurang dari 0,05 maka terdapat pengaruh adiksi *game online* terhadap kualitas komunikasi interpersonal.

Keterbatasan

Dalam penelitian ini memiliki keterbatasan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini hanya dibatasi pada variabel adiksi *game online*. Selain itu masih banyak variabel-variabel yang dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal
2. Sampel pada penelitian ini hanya mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang pernah bermain *game online*.

Saran

Penyusunan skripsi ini telah selesai, dengan ini penulis akan memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, supaya dapat membimbing dan memperhatikan putra-putrinya dalam bermain *smartphone* khususnya saat bermain *game online*. Terutama adalah permainan-permainan yang bersifat brutal atau keras seperti peperangan dan lain sebagainya.
2. Bagi teman-teman mahasiswa, hendaknya saat berkumpul bersama untuk lebih meminimalisir dalam bermain game. Hal ini agar kita bisa lebih interaktif berkomunikasi sehingga kita dapat memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang baik dengan teman dan mencegah terjadinya *miscommunication* dengan orang lain karena terpaku oleh *game online*.

Daftar Pustaka

- Affandi, M. (2013). *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi, 177-187
- Agus M. Hardjana, 2003, *Komunikasi Intrapersonal & Interpersonal* , Yogyakarta: Kanisius

- Ahmadi Abu dan Sholeh Munawwar, 2005, Psikologi perkembangan, Jakarta: Rineka Cipta
- Akmarina, Yeny Nabilla. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. eJournal Ilmu Komunikasi*, 4.1: 189-199
- Arikunto, Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Syaifudin, 2008, *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Burhan, 2005, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: CV. Kencana
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian Journal Of Health And Information Sciences. Vol 3. No 1-4
- DeVito A. Joseph, 2001, *The Interpersonal Communication Book*, Amerika Serikat
- Dharmayanti, Putu Ari. (2013). *Teknik Role Playing Dalam Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMK. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 46.3
- Elster, Jon, 1999, *Addiction Entries and exits*, New York: Russell Sage Foundation
- Indriani, Devi Pranasningtias; Rahardjo, Turnomo; Pradekso, Tandiyo. (2013). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online, Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak, Dengan Prestasi Belajar Anak. Interaksi Online*, 4.4
- Jannah, Nurul; Mudjiran, Mudjiran; Nirwana, Herman. (2015). *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*. Konselor, 4.4: 200-207
- Masyhuri & Zainudin, 2008, *Metodelogi Penelitian Praktis Dan Aplikatif*, Bandung: PT Refika Aditama

- Mulyana Deddy, 2000, Ilmu Komunikasi, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2017). *Adiksi Game Online Dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. Empati*, 5(1), 19-23
- Pratama, Wahyu. (2014). *Game Adventure Misteri Kotak Pandora*. Telematika, 7.2
- Ramadhani, Ardi. (2013). *Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)*. Fakultas Ilmu Sosial dan politik: Universitas Mulawarman
- Salainty, F. R. (2015). *Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Karombasan Utara*. Jurnal Acta Diurna, 4(1)
- Sanditaria, W. (2012). *Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Students E-Journal, 1(1), 32
- Syahrani, Ridwan. (2015). *Ketergantungan online game dan penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 1.1: 84-92
- Suciati, 2015, *Komunikasi Interpersonal*, Yogyakarta: Buku Litera
- Teguh Martono, Kurniawan. (2015). *Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker*. Jurnal Sistem Komputer, 5.1: 23-30
- Ulfa, Mimi, et al. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, 4.1: 1-13

<https://blog.apjii.or.id/index.php/2019/05/09/apjii-bakal-paparkan-hasil-survey-internet-tahun-2018/> diakses 26 Juni 2019

<https://forlap.ristekdikti.go.id/perguruantinggi/detail/M0VEMENBODEtMDM3NC00RDA5LTIFRUYtODM5Nzk5MzU1QjE3> diakses 7 Agustus 2019