



**HUBUNGAN ANTARA BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL PADA REMAJA DI NAGARI
SIMALIDU KABUPATEN DHARMASRAYA**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Studi
Pada Program Studi Psikologi Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*

Oleh :

Vina Panduwinata
NIM. 2130306088

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
2025**



**The Relationship Between Online Gaming and Interpersonal
Communication Among Adolescents in Nagari Simalidu, Dharmasraya
Regency**

THESIS

*Written as a requirement for completing studies
in the Islamic Psychology Study Program
Faculty of Ushuluddin Adab and Dakwah*

By :

Vina Panduwinata
NIM. 2130306088

**ISLAMIC PSYCHOLOGY STUDY PROGRAM
FACULTY OF USHULUDDIN ADAB AND DAKWAH
MAHMUD YUNUS STATE ISLAMIC UNIVERSITY BATUSANGKAR
2025**



في المراهقين لدى الأشخاص بين والتواصل الإلكترونية الأدب لعب بين العلاقة
دارما سرايا ب مقاطعة سيمال يدوقرية

رسالة علمية

مقدمة إلى قسم علم النفس الإسلامي كلية أصول الدين و الآداب و الدعوة
شرطاً للحصول على درجة الإجازة الجامعية محمود يونس الإسلامية الحكومية
باتو سنكار

باتو دووينا تافينا
NIM. 2130306088

قسم علم النفس الإسلامي
كلية أصول الدين و الآداب و الدعوة
جامعة محمود يونس الإسلامية الحكومية باتو سنكار
2025

BIODATA PENULIS



Nama : Vina Panduwinata
NIM : 2130306088
Tempat, Tanggal Lahir : Sawahlunto sijunjung, 07 Agustus 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Jorong Simalidu, Nagari Simalidu,
Kecamatan Kota Salak, Kabupaten
Dharmasraya, Provinsi Sumatera Barat.
No. HP : 083182945998
Email : vinapanduwinata833@gmail.com
Riwayat Pendidikan
TK : TK Islam Bakti 64 Simalidu
SD : SDN 10 Koto Salak
SMP : SMPN 19 Kabupaten Tebo
SMA : SMAN 1 Koto Salak
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud
Yunus

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

MOTO

“ Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju ”

“ Terlambat bukan berarti gagal, cepat bukan berarti hebat. Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda.

PERCAYA PROSES itu yang paling penting, karena allah telah mempersiapkan hal baik di balik kata proses yang kamu anggap rumit”

(Vina Panduwinata)

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberi nikmat yang sangat luar biasa, memberikan penulis kekuatan, membekali penulis dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat diselesaikan tepat waktu. Shalawat serta salam saya limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Segala perjuangan saya hingga saat titik ini, dipersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.

PERSEMBAHAN

Ayah

Karya ini saya persembahkan untuk Ayah (Alm). Hasan Basri, seseorang yang biasa saya sebut ayah dan berhasil membuat saya bangkit dari kata menyerah. Alhamdulillah kini saya bisa berada tahap ini, menyelesaikan karya tulis ilmiah sebagaimana perwujutan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada di tempat ini, meskipun pada akhirnya perjalanan ini harus saya lewati sendiri tanpa lagi kau temani.

Ibu

karya ini saya persembahkan untuk Ibu Dasima, S.Pd.,SD dia perempuan hebat ,tercinta dan tersayang yang menjadi ibu sekaligus ayah untuk saya. Ibu surga dan dunia saya, terimakasih yang selalu menjadi penyemangat, melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, serta selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras ,menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan bisa berada di posisi saat ini. Terimakasih yang teramat besar sudah mendampingi saya hingga selesai kuliah dan bisa berada dititik ini dan mewujudkan mimpi mu.

Abang & Kakak Ipar

karya ini saya persembahkan untuk Abang Bakri Hasan dan kakak Ipar Indra Apliani yang terkasih dan tersayang yang telah memberikan semangat, motivasi, serta dukungan kepada saya dalam menjalani masa perkuliahan atau penskripsian hingga selesai saat ini.

Kembaran Saya

Karya ini saya persembahkan untuk kembaran saya Vany permatasari, meskipun sering bertengkar tetapi terimakasih sudah memberikan doa yang baik selama ini. Terimakasih sudah mensupport dan mendukung apapun yang saya lakukan selama ini, selamat juga ya sudah berhasil dan mendapatkan gelar s.pd sehingga kita bisa buat ibu bangga dengan apa yang sudah kita usahakan selama ini. Satu lagi kurang-kurangi ya marah-marahnya dan berpikirlah lebih dewasa.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah mmeberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan antara Bermain Game Online dengan Komunikasi Interpersonal pada Remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya”**. Shalawat berangkaikan salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni baginda nabi besar kita Muhammad SAW yang telah mewariskan pedoman hidup bagi umat manusia yaitu Al-Qur’an dan Sunnah.

Skripsi ini dibuat guna untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) di Program Studi Psikologi Islam pada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Univerrsitias Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, kelancaran pembuatan skripsi ini telah banyak mendapat bantuan dan tidak terlepas dari partisipasi, dukungan, bimbingan dan motivasi dari semua pihak. Dalam penulisan skripsi ini, pastinya penulis tidak terlepas dari berbagai bentuk kendala, hal ini disebabkan oleh keterbatasan yang ada pada diri penulis. Namun berkat rahmat dan hidayah dari Allah SWT serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat juga menyelesaikan skripsi ini, untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S. Ag., MA., M. Res., Ph. D selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak Dr. Risman Bustamam, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD) beserta jajarannya.
3. Ibu Sri Putri Rahayu Z., S. Psi., MA selaku ketua program studi Psikologis Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, selaku dosen penguji utama yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini. Semua arahan yang diberikan membantu penulis memperbaiki dan menyempurnakan penelitian ini.

4. Ibu Dra. Desmita, M.Si selaku dosen pembimbing terimakasih kepada ibu atas bimbingan, dukungan, dan kesabaran yang telah ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Petunjuk dan masukan yang berharga telah membantu saya untuk menyelesaikan penelitian ini dengan lebih baik.
5. Ibu Dani Yoselisa, M.Psi., Psikolog selaku anggota dosen penguji utama, terima kasih telah bersedia dan berkenan meluangkan waktu serta memberikan saran dan arahan yang bermamfaat untuk penulis
6. Bapak Dian Erhan Saputra, S.Psi., Psikolog dan Kakak Hafizhah Al Husna, S.Psi.,M.A, selaku dosen validator yang telah membimbing penulis di dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen program studi Psikologi Islam yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di UIN Mahmud Yunus Batusangkar, ilmu yang sangat bermanfaat untuk bekal penulis di masa depan, semoga setiap ilmu yang Bapak dan Ibu berikan menjadi kebaikan yang terus mengalir dan senantiasa dilimpahi oleh keberkahan-Nya.
8. Kepada Ketua LPPM dan Staf yang telah memberikan rekomendasi izin penelitian sehingga skripsi ini dapat terlaksana.
9. Kepada Wali Nagari Simalidu yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian ini.
10. Kepada seluruh subjek dan responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini. Dukungan dan informasi yang diberikan sangat berarti untuk kelancaran dan keberhasilan penelitian ini. Semoga kontribusi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.
11. Kepada Almarhum ayahku tercinta yang sudah 9 tahun yang lalu meninggalkan penulis namun rasa sayang kepada beliau tidak pernah berkurang, terima kasih banyak atas semua perjuangan semasa hidupmu yang di berikan kepada penulis, penulis bisa berada di tahap ini sebagaimana mewujudkan permintaan terakhir sebelum benar-benar pergi untuk melihat semua anak-anaknya menyandang gelar sarjana,. Meskipun pada akhirnya harus melewati sendiri, maka bersama ini sebagai anak kedua penulis

mewujudkan permintaan terakhir ayah dengan melihat anaknya sarjana, kepada ayah tercinta, I will always miss you.

12. Kepada mama tercintaku, syurga dan perempuan hebat yang menjadi tulang punggung keluarga sekaligus menjalankan dua peran orang tua bagi 3 orang anaknya. Terima kasih sudah bertaruh nyawa dan segenap tenaga agar penulis dapat terlahir di dunia ini, dengan ikhlasan dan kesabaran membesarkan penulis dan dalam doa yang tak pernah terlupa di setiap malamnya, terima kasih juga selalu menemani, mensupport, dan motivasi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini, I love you mama.
13. Kepada abang tercinta, yang sejak kepergian ayah menjadi sosok pelindung, penuntun, pengganti yang dengan sepenuh hati menjaga serta membimbingku. Engkau yang tanpa mengeluh memikul tanggung jawab besar, mengorbankan masa mudamu, bahkan menunda mimpimu sendiri, hanya agar aku dapat melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang ini. Pengorbananmu adalah bukti nyata kasih sayang yang tidak tergantikan dan ketulusan mu mengajarkan bahwa cinta keluarga adalah kekuatan terbesar untuk bertahan dan berjuang. Setiap keringat yang menetes dari kerja kerasmu adalah doa yang mengiringi langkahku dan setiap nasihatmu adalah cahaya yang menuntun jalanku, engkau bukan hanya seorang abang tapi juga ayah dan pahlawan dalam hidupku. Terima kasih telah selalu ingin melihat adikmu sukses.
14. Kepada kembaranku, yang bersamaku berjuang dan melewati jalan panjang perkuliahan. Kita sama-sama menjalani dan memulai dari titik nol, berjuang melewati malam-malam panjang dengan tugas, ujian dan segala ujian hidup yang datang silih berganti. Kau adalah cermin yang selalu mengingatkanku untuk tidak menyerah dan teman seperjuangan yang membuat setiap rintangan terasa ringan. Terima kasih karena telah menjadi saudara sekaligus sahabat terbaik, yang memahami tanpa perlu banyak kata dan yang selalu memberikan semangat di setiap detik perjalanan ini.
15. Kepada teman-teman saya tak kalah pentingnya yaitu Nanda Miftahul Rahmah, Nesha Kirani Deanopel, Nofrita Agustia, Sri Melia Sari, Yosi

Pebrianti dan Zahara terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, yang telah memberikan semangat, mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dari awal hingga akhir.

16. Kepada sahabat saya yang tak kalah hebatnya, Sakinah. Terimakasih sudah menjadi saudara tak sedarah yang masih bertahan hingga saat ini, meskipun beda universitas tidak membuat kita untuk saling berhenti memberikan dukungan satu sama lain selama penulisan skripsi ini. Selamat menyandang gelar juga Sakinahku, mari kita buat bangga orang tua kita dengan pencapaian ini.
17. Kepada orang yang saya sayangi bernama Vicram zalvi yunus terima kasih telah menemani dan menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah selama proses perkuliahan. Terima kasih telah meluangkan waktu untuk mendengarkan keluh kesahku selama ini dan selalu memberikan dukungan, semangat, doa, tenaga pikiran maupun bantuan dan senantiasa menghadapi penulis, terima kasih telah menjadi bagian perjalanan penulis hingga selesai.
18. Kepada teman-teman angkatan 2021(Psikologi B) terima kasih atas suka dan duka yang telah kita lalui, semoga kita semua menjadi orang yang sukses.
19. Terakhir, penulis ini ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri Vina Panduwinata, terimakasih karena telah bertahan sejauh ini. Terimakasih karena tidak menyerah ketika jalan di depan terasa gelap, ketika keraguan datang silih berganti, dan ketika langkah terasa berat untuk di teruskan. Terimakasih karena tetap memilih untuk melanjutkan, walau seringkali tidak tahu pasti kemana arah ini akan membawa. Terimakasih karna telah menjadi teman paling setia bagi diri sendiri ,hadir dalam sunyi, dalam lelah, dalam diam yang belum selesai harapan. Meski harus menghadapi kegagalan, kebingungan, bahkan perasaan ingin menyerah. Terimakasih karena tetap jujur pada rasa takut, namun tidak membiarkan rasa takut itu membatasi langkah, karena keberanian bukanlah ketiadaan rasa takut, melainkan keinginan untuk tetap bergerak meski takut masih melekat erat, dan paling penting, terimakasih karena sudah berani memilih, memilih untuk mencoba,

memilih untuk belajar, dan memilih untuk menyelesaikan apa yang telah kamu mulai.

Terima kasih tak terhingga kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang dengan sukarela memberikan support dan memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis berdoa, semoga Allah SWT membalas semua amal baik dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dengan pahala yang berlipat ganda.

Aamiin ya Rabbal'amin

Batusangkar, juli 2025

Penulis

Vina Panduwinata

NIM.2130306088

ABSTRAK

Vina Panduwinata, NIM : 2130306088, Judul Skripsi: “Hubungan antara Game Online dengan Komunikasi Interpersonal pada Remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya”. Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya penggunaan game online dikalangan remaja yang semakin hari semakin meningkat. Fenomena tersebut di khawatirkan dapat mempengaruhi pola interaksi sosial, khususnya dalam kehidupan sehari-hari remaja. Interaksi sosial memiliki peran penting dalam membangun dan mempertahankan hubungan antar individu, salah satunya melalui komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal menjadi aspek mendasar yang memungkinkan remaja menjalin hubungan yang sehat, terbuka, dan saling mamahami dalam lingkungannya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan kemampuan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu, Kabupaten Dharmasraya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi penelitian adalah remaja di Nagari Simalidu yang berjumlah 102 remaja, dengan sampel sebanyak 70 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket skala bermain game online dan komunikasi interpersonal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment* untuk menguji hubungan antarvariabel.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan signifikan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,049 dan signifikansi 0,690 ($p > 0,05$). Dengan demikian, intensitas bermain game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan komunikasi interpersonal remaja dalam penelitian ini. Faktor lain seperti interaksi yang berlangsung secara singkat, lingkungan sosial dan perbedaan tujuan bermain juga dapat memengaruhi, sehingga secara statistik hubungan keduanya tidak terbukti.

Kata Kunci: Bermain Game Online, Komunikasi Interpersonal, Remaja

ABSTRACT

Vina Panduwinata, Student ID Number: 2130306088, Thesis Title: “The Relationship between Online Gaming and Interpersonal Communication among Adolescents in Nagari Simalidu, Dharmasraya District.” Islamic Psychology Program, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Dakwah, UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

This research is motivated by the increasing prevalence of online game use among teenagers. This phenomenon is a concern because it can affect social interaction patterns, especially in the daily lives of teenagers. Social interaction plays a crucial role in building and maintaining relationships between individuals, one of which is through interpersonal communication. Interpersonal communication is a fundamental aspect that allows teenagers to build healthy, open, and mutually understanding relationships within their environment. Based on this, this research aims to determine the relationship between the intensity of playing online games and the interpersonal communication skills of teenagers in Nagari Simalidu, Dharmasraya Regency.

This research uses a quantitative approach with a correlational method. The study's population consists of 102 teenagers in Nagari Simalidu, with a sample of 70 respondents selected using a purposive sampling technique. Data was collected using online game play and interpersonal communication scales, which had their validity and reliability tested. Data analysis was performed using the Pearson Product Moment correlation test to examine the relationship between the variables.

The results of the study indicate that there is no significant relationship between playing online games and interpersonal communication among adolescents, with a correlation coefficient of 0.049 and a significance level of 0.690 ($p > 0.05$). Thus, the intensity of playing online games does not significantly affect the interpersonal communication skills of adolescents in this study. Other factors such as brief interactions, social environment, and differences in gaming objectives may also influence this, resulting in a statistically unproven relationship between the two.

Keywords: Online Gaming, Interpersonal Communication, Teenagers

ملخص

بين العلاقة: الرسالة عنوان، 2130306088: التسجيل رقم باندووي ناتا، فيينا سيماليدو، منطقة في المراهقين لدى الأف راد بين والتواصل الإند ترنت عبر الألعاب والدعوة، والأدب الدين أصول كلية الإسلامي، النفس علم قسم. "دارما سرايما مقاطعة يات وسانغكار يونس محمود إن. أي يو جامعة

ن تزايد انتشار استخدام الألعاب الإلكترونية بين المراهقين يومًا بعد يوم. وتثير هذه نطلق هذا البحث م الظاهرة قلقًا من تأثيرها المحتمل على أنماط التفاعل الاجتماعي، خاصة في الحياة اليومية للمراهقين. يلعب لصدوتها لاشأ مهمًا نمو، التفاعل الاجتماعي دورًا حاسمًا في بناء العلاقات والحفاظ عليها بين الأفراد. **التواصل بين الأشخاص (noitacinummoC lanosrepretnI)** يعترف بين الأشخاص. جانبًا أساسيًا يمكن المراهقين من بناء علاقات صحية، منفتحة، ومتبادلة الفهم في بيئتهم. وبناءً على ذلك، **إدك ترونه** ية شدة ممارسة الألعاب اليعهدف هذا البحث إلى اسد تكشاف العلاقة بين لدى المراهقين في منطقة ناغاري سيماليدو مقاطعة مهارات التواصل بين الأشخاص دارما سرايما.

هذه الدراسة تستخدم منهجًا كميًا بأسلوب ارتباطي. تتكون عينة البحث من المراهقين في ناغاري سيماليدو، تخدم تقنية العينة مستجيبيًا تم اختيارهم باس 70مراهق، مع عينة تتكون من 102وعدددهم الهدافة. تم جمع البيانات من خلال اسد تبيان يقيس اللعب عبر الإند ترنت والتواصل بين الأف راد، والذي تم اخذت بار صلاحية وموثوقية. تم تحدي ل ال بيانات باس تخدام اخذت بار ارت باط ب يرسون لحظة المذتج لاختبار العلاقة بين المتغيرات.

عبر اللعب بين إحصائية دلالة ذات علاقة توجد لأنه ال بحث نتائج أظهرت الارتباط معامل قيمة كانت حيث المراهقين، لدى الأف راد بين والتواصل الإند ترنت تؤثر لا الإند ترنت عبر اللعب شدة فإن وبالاتي، $(p > 0.05)$ 0.690 والدلالة 0.049 يمكن الدراسة هذه في المراهقين لدى الأف راد بين والتواصل قدرة على ك بير بشكل أهداف واخذتلاف الاجتماعية، والبيئة القصيرة، التفاعلات مثل أخرى عوامل تؤثر أن إحصائيًا مثبتة غير بينهما العلاقة يجعل مما أيضًا، اللعب

المراهقون الأشخاص، بين التواصل الإند ترنت، عبر الألعاب لعب: المفاضلة الكلمات

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	xii
ABTRACT	xiii
ملخص.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat dan Luaran Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori	11
1. Komunikasi Interpersonal.....	11
2. Game Online	17
3. Remaja	24
4. Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal	25
B. Kajian Penelitian Relavan	27
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis	30

BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat	32
C. Waktu Penelitian	32
D. Populasi Dan Sampel.....	32
E. Definisi Operasional	34
F. Pengembangan Instrumen.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data	47
H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Deskripsi Data	51
1. Data Responden	51
2. Deskripsi Data.....	53
B. Pengujian Persyaratan Analisis	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Lineritas	69
3. Pengujian Hipotesis	69
C. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi	80
C. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya.....	33
Tabel 3. 2 Skor Jawaban Berdasarkan Skala Likert.....	35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrument Komunikasi Interpersonal.....	36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrument Game Online.....	37
Tabel 3. 5 Hasil Analisis Validitas Aiken's V Komunikasi Interpersonal.....	39
Tabel 3. 6 Hasil Analisis Validitas Aiken' s V Game Online.....	42
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas Komunikasi Interpersonal.....	45
Tabel 3. 8 <i>Blueprint</i> Penelitian Skala Komunikasi Interpersonal.....	45
Tabel 3. 9 Uji Reliabilitas Skala Game Online.....	46
Tabel 3. 10 <i>Blueprint</i> Penelitian Skala Bermain Game Online.....	46
Tabel 4. 1 Data Responden.....	51
Tabel 4.2 Skor Empirik dan Hipotetik.....	54
Tabel 4. 3 Rumus Perhitungan Pengkategorian.....	55
Tabel 4. 4 Persentase Komunikasi Interpersonal.....	55
Tabel 4. 5 Kategorisasi Keseluruhan Subjek Komunikasi Interpersonal.....	56
Tabel 4. 6 Persentase Aspek Keterbukaan.....	59
Tabel 4. 7 Persentase Aspek Empati.....	59
Tabel 4. 8 Persentase Aspek Positif.....	60
Tabel 4. 9 Persentase Aspek Sikap Mendukung.....	60
Tabel 4. 10 Persentase Aspek Kesetaraan.....	61
Tabel 4. 11 Analisis Data Deskriptif game online.....	61
Tabel 4. 12 Tabel Keseluruhan Subjek Game Online.....	63
Tabel 4. 13 Persentase Aspek <i>Compulsion</i>	66
Tabel 4. 14 Persentase Aspek <i>Withdrawal</i>	66
Tabel 4. 15 Persentase Aspek <i>Tolerance</i>	67
Tabel 4. 16 Persentase Aspek <i>Interpersonal HelthRelated Problems</i>	67
Tabel 4. 17 Uji Normalitas.....	68
Tabel 4. 18 Uji Linearitas.....	69
Tabel 4. 19 Uji Hipotesis Korelasi.....	70

Tabel 4. 20 Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Keterbukaan)	70
Tabel 4. 21 Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Empati)	71
Tabel 4. 22 Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Sikap Positif)	71
Tabel 4. 23 Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Sikap Mendukung)	72
Tabel 4. 24 Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Kesetaraan)	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4. 1 Diagram Komunikasi Interpersonal	56
Gambar 4. 2 Diagram Kategorisasi Game Online	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Deskripsi Data Bermain Game Online Pada Remaja	91
Lampiran 2 Deskripsi Data Komunikasi Interpersonal Pada Remaja.....	94
Lampiran 3 Blue Print Pasca Uji Coba	97
Lampiran 4 Skala Uji Coba.....	101
Lampiran 5 Skala Penelitian	112
Lampiran 6 Hasil Uji Coba	117
Lampiran 7 Surat Penelitian.....	146
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian	147
Lampiran 9 Tabulasi Data Hasil Uji Coba	148
Lampiran 10 Tabulasi Hasil Penelitian	161
Lampiran 11 Dokumentasi	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa dimana individu beralih dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Papalia et al., (2009), remaja adalah tahap perubahan yang mencakup perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial, yang dimulai pada usia 11 tahun dan berlanjut hingga usia 19 atau 20 tahun. Hurlock (2004) menjelaskan bahwa kata "remaja" atau *adolescence* berasal dari bahasa Latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa, dan mencakup kematangan dalam aspek mental, emosional, sosial, dan fisik. Sementara itu, Rice & Dolgin (2002) menyatakan bahwa masa remaja ialah masa dimana individu berfungsi sebagai jembatan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang harus dilalui individu sebelum mereka dapat berperan sebagai orang dewasa yang matang, kreatif, dan bertanggung jawab dalam aspek emosional maupun sosial.

Secara psikologis masa remaja adalah masa dimana individu lebih banyak berinteraksi dengan orang-orang sekitar (Hurlock, 1985). Menurut Santrock (2012), pada masa remaja seseorang tidak hanya diminta untuk berinteraksi dengan keluarga saja, tetapi juga sangat penting untuk berinteraksi dan menjalin komunikasi yang baik dengan lingkungan sekitar atau masyarakat. Untuk itu, individu yang berada pada masa remaja ini perlu meningkatkan interaksi dengan teman sebaya, baik secara individu maupun kelompok, serta mengembangkan kemampuan komunikasi interpersonal (William & Wilson, 1970).

Komunikasi interpersonal atau disebut juga komunikasi antarpribadi merupakan suatu proses sosial, di mana adanya saling memengaruhi antar orang-orang yang terlibat di dalam proses sosial tersebut (Effendy, 2003). Menurut DeVito (1995), komunikasi interpersonal diartikan sebagai bentuk komunikasi antar pribadi yang menunjukkan terjadinya interaksi secara

langsung dengan lawan bicaranya. Adapun Turtisari (2016), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal digambarkan sebagai suatu komunikasi antara dua individu yang mana individu-individu tersebut secara fisik saling berinteraksi, saling memberikan umpan balik satu sama lain.

Komunikasi interpersonal pada umumnya merujuk pada interaksi langsung antara individu secara tatap muka, di mana setiap orang yang terlibat dalam komunikasi tersebut saling memengaruhi pandangan atau persepsi satu sama lain (Liliweri, 1997). Suhanti et al., (2018), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal merupakan keterampilan yang menghubungkan individu melalui bentuk komunikasi lisan atau tatap muka. Selain itu, kemampuan ini dapat mendukung pembangunan hubungan dengan orang lain dalam berbagai konteks. Mulyana (2005), berpendapat bahwa komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) merupakan komunikasi yang terjadi secara langsung antara individu-individu, di mana setiap peserta dapat segera merespons reaksi orang lain, baik melalui kata-kata maupun isyarat nonverbal.

Menurut Suryanto (2015), komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman pesan dari satu individu kepada individu lainnya. Dalam pengertian ini, komunikasi terkait dengan pertukaran informasi yang bermakna dan diharapkan menghasilkan suatu dampak atau hasil di antara pihak-pihak yang terlibat. Adapun Wood (2013), menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal memiliki beberapa makna, yaitu: pertama, selektif, di mana seseorang cenderung memilih dengan siapa dia akan berkomunikasi; kedua, sistematis, yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pengalaman budaya, pribadi, dan lainnya; ketiga, unik, di mana setiap interaksi dapat mengembangkan pola dan ritme yang khas; keempat, prosesual, yang menggambarkan komunikasi sebagai suatu prosedur yang berkelanjutan; dan terakhir, transaksi, yang merujuk pada proses komunikasi yang terjadi secara bersamaan di antara beberapa orang.

Devito mengatakan bahwa agar komunikasi interpersonal lebih efektif, setidaknya terdapat lima aspek dalam mendukung terjalannya

komunikasi yang efektif. Aspek tersebut diantaranya: Pertama, keterbukaan (*openness*), yang mencakup sikap menerima masukan dari orang lain dan bersedia menyampaikan informasi penting. Kedua, empati (*empathy*), yang merujuk pada kemampuan individu untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain. Ketiga, sikap mendukung (*supportiveness*), yang menunjukkan komitmen dari setiap pihak dalam komunikasi untuk mendukung terjadinya keterbukaan dalam interaksi. Keempat, sikap positif (*positive*), yang berarti bahwa tindakan yang diambil dalam komunikasi harus sesuai dengan tujuan dan kondisi sekitar. Terakhir, kesetaraan (*equality*), yaitu pengakuan bahwa setiap pihak memiliki nilai yang sama, kepentingan yang serupa, dan saling membutuhkan (DeVito, 1995).

Adapun indikator dari aspek-aspek komunikasi interpersonal ini masing-masing terdapat dua indikator perilaku antara lain; Aspek keterbukaan, yaitu menyampaikan informasi dengan jelas dan adanya stimulus dan respon yang saling mempengaruhi. Aspek empati ditunjukkan melalui kemampuan untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain dan menganggap orang lain sebagai keluarga. Aspek sikap positif terlihat pada rasa optimis dan keyakinan terhadap kemampuan diri. Aspek sikap mendukung tercermin dari tindakan saling mendukung dan menghargai keberadaan masing-masing. Terakhir, aspek kesetaraan melibatkan pandangan bahwa kedua belah pihak adalah sama-sama berharga, dengan adanya keterlibatan aktif dari kedua pihak dalam hubungan tersebut (DeVito, 1995).

Komunikasi interpersonal, yang melibatkan interaksi langsung antar individu, sangat penting bagi remaja untuk membentuk hubungan sosial yang sehat dan mengembangkan empati, kepercayaan diri, serta kemampuan untuk menyelesaikan konflik. Keterampilan ini tidak hanya berpengaruh pada hubungan dengan teman sebaya, tetapi juga dengan keluarga dan lingkungan sosial lainnya. Karena, komunikasi adalah keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia terutama remaja, karena satu-satunya cara untuk berhubungan dengan orang lain di sekitar kita adalah melalui komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (DeVito, 2011).

Komunikasi interpersonal merupakan proses pertukaran informasi antarindividu yang mencakup keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Aspek-aspek ini penting untuk membangun hubungan yang sehat dan saling menghargai. Namun, dalam praktiknya, banyak individu mengalami penurunan kualitas komunikasi karena berkurangnya keterlibatan emosional dan kepekaan terhadap orang lain. Ketika aspek-aspek dasar ini tidak terpenuhi, hubungan interpersonal cenderung menjadi renggang dan penuh konflik (DeVito, 2011).

Namun, di era digital saat ini perkembangan teknologi khususnya di bidang komunikasi, telah mengubah cara remaja berinteraksi. Berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi, seperti media sosial, aplikasi pesan instan, serta game online, memungkinkan mereka untuk tetap terhubung dengan teman-teman mereka, meskipun terpisah oleh jarak fisik. Salah satu bentuk interaksi yang semakin berkembang di kalangan remaja adalah bermain game online. Game online sendiri didefinisikan sebagai jenis permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia secara bersamaan, yang saling terhubung melalui jaringan internet (Januar & Turmudzi, 2006).

Menurut survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) antara 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024, dengan melibatkan 8.720 responden dari 38 provinsi, terungkap bahwa terdapat preferensi beragam terhadap game online yang dimainkan oleh berbagai kelompok usia. Survei ini juga menunjukkan bahwa sekitar 24,27% masyarakat Indonesia pernah bermain game online. Melihat antusiasme masyarakat yang besar dan beragam terhadap game online, hal ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara.

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia secara bersamaan dan terhubung melalui jaringan internet (Chen & Chang, 2008). Game online ini merupakan salah satu permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media untuk memainkannya, terkadang game online ditawarkan oleh penyedia

layanan internet sebagai fitur tambahan bagi pengguna yang berlangganan jasa mereka (Kustiawan, A. A. & Utomo, 2019). Selain itu, game online juga dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh pengembang game (Adiningtias, 2017).

Chen & Chang (2008) mengidentifikasi lima aspek dalam kecanduan game online antara lain: *compulsion* (dorongan kuat untuk bermain), *withdrawal* (gejala kecemasan saat tidak bermain), *tolerance* (peningkatan waktu bermain untuk merasakan kepuasan yang sama), interpersonal (gangguan dalam hubungan sosial), dan *health-related problems* (masalah kesehatan fisik dan mental). Indikator dari masing-masing aspek ini meliputi dorongan terus-menerus bermain, ketegangan saat tidak bermain, kebutuhan bermain lebih lama, isolasi sosial, dan dampak negatif pada kesehatan seperti gangguan tidur dan stres.

Game online tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang sosial di mana remaja dapat berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pemain lain dari berbagai lokasi. Namun, semakin banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain game online berpotensi mengurangi kesempatan remaja untuk berinteraksi secara langsung dengan orang di sekitarnya (Rahyuni & Hamid, 2021). Hal ini dapat memengaruhi kualitas komunikasi interpersonal mereka, mengurangi empati, dan membuat mereka lebih fokus pada aktivitas bermain game daripada berinteraksi secara tatap muka dengan teman atau keluarga (Cavida, 2022).

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, terdapat beberapa permasalahan terkait dengan pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada remaja. Beberapa studi menunjukkan bahwa meskipun game online dapat mempererat hubungan sosial antar pemain, hal tersebut sering kali bersifat superfisial dan terbatas pada konteks permainan saja. Ini mengarah pada pertanyaan apakah komunikasi yang terjadi dalam game online benar-benar mendalam dan bermakna bagi remaja, ataukah hanya sebatas aktivitas rekreasi yang tidak menggantikan interaksi sosial yang lebih kompleks di kehidupan nyata (Bayuputra et al., 2016).

Selain itu, ada pula penelitian yang mengungkapkan dampak negatif dari kebiasaan bermain game online berlebihan, yang mana dikaji dalam penelitian Rahmawati et al., (2021) seperti kecanduan game yang menyebabkan remaja menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya daripada berinteraksi dengan orang-orang di dunia nyata. Hal ini dapat menyebabkan isolasi sosial, perasaan kesepian, dan bahkan gangguan emosional, yang pada gilirannya mempengaruhi keterampilan komunikasi interpersonal mereka (Azizah et al., 2024). Sebuah studi oleh Aulia (2022) menemukan bahwa penggunaan media digital yang berlebihan, termasuk bermain game online, dapat mengurangi kualitas hubungan pribadi karena adanya pengalihan perhatian dari komunikasi langsung.

Di sisi lain, ada juga penelitian yang menunjukkan bahwa game online dapat memberikan ruang bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan sosial tertentu. Kuss & Griffiths (2012) dalam penelitiannya tentang game online mengemukakan bahwa game *multiplayer*, misalnya, dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan bahkan empati antara pemain yang saling berinteraksi. Namun, penelitian ini juga mencatat bahwa dampak positif tersebut bergantung pada jenis permainan dan cara remaja menggunakannya.

Sejalan dengan penjelasan di atas, hasil penelitian Alfathi et al., (2023) tentang pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal siswa dan siswi SMA di kabupaten Bogor. Hasil penelitiannya menemukan bahwa adanya pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada siswa dan siswi SMA di kabupaten Bogor seperti kecanduan. Penelitian ini mengindikasikan bahwa kecanduan game online dapat mengurangi kualitas komunikasi tatap muka antara siswa, mempengaruhi interaksi sosial mereka, dan berpotensi menyebabkan isolasi sosial. Dengan demikian, meskipun game online dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dalam konteks tertentu, kecanduan dapat berdampak negatif pada hubungan sosial langsung (Satura & Rifayani, 2024).

Di tengah kemajuan teknologi digital, komunikasi interpersonal tetap menjadi elemen penting dalam menjaga hubungan sosial yang sehat. Aspek-aspek seperti keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan berperan besar dalam menciptakan interaksi yang saling memahami dan menghargai (Sidiq, 2024). Namun, realitas saat ini menunjukkan bahwa kualitas komunikasi tersebut mulai menurun, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Yang mana satu faktor yang memengaruhi kondisi ini adalah meningkatnya intensitas penggunaan *game online*. Meski memberikan hiburan, *game online* juga memunculkan berbagai dampak negatif seperti *compulsion* (dorongan bermain terus-menerus), *withdrawal* (gejala kecanduan saat tidak bermain), dan *tolerance* (kebutuhan bermain dalam durasi lebih lama). Dampak ini sering berujung pada masalah interpersonal serta gangguan kesehatan fisik dan mental, yang secara tidak langsung memperlemah kemampuan individu dalam menjalin komunikasi interpersonal yang efektif (Prabandari & Rahmiaji, 2019).

Relevan dengan penelitian sebelumnya, penulis menemukan fenomena *game online* pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya. Diantaranya wawancara yang dilakukan pada 8 September dengan remaja laki-laki berinisial B (15 tahun): “*Bermain game online sering membuat saya lebih dekat dengan teman-teman, terutama yang juga bermain game. Kami sering chatting dan bermain bersama. Tapi, saya merasa kalau waktu bermain terlalu banyak, saya jadi jarang ngobrol langsung dengan teman di sekolah. Kadang lebih nyaman ngobrol lewat game daripada bertemu langsung.*”

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua salah satu remaja yang juga bermain *game online*, yaitu ibu M (52 tahun) yang mengatakan: “*Semenjak ada handphone anak-anak sekarang lebih banyak menghabiskan waktu bermain handphone, apalagi bermain game. Salah satunya anak saya yang jika sudah bermain game maka seharian full akan bermain game terus. Misalkan diajak bicara atau saya suruh melakukan sesuatu dia merespon lama mungkin karna lebih fokus dengan permainannya,*

tidak hanya itu anak saya jika diajak bicara dia merespon namun tetap melihat pada handphonenya, tidak melihat ke arah saya”.

Selanjutnya penulis juga melakukan wawancara dengan remaja laki-laki berinisial AN (16 tahun): *“Dulu saya lebih sering main game offline, tapi sejak coba game online, saya jadi sering chat atau bicara ketika on mic (fitur mengobrol suara pada aplikasi game) sama teman yang main bareng. Terkadang saya merasa lebih dekat dengan teman game, tapi kalau saya lagi fokus main, saya jadi kurang perhatian sama teman yang ada di sekitar saya.”*

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa bermain game online mempererat hubungan mereka dengan teman-teman, terutama dalam komunikasi yang melibatkan kerjasama tim. Namun, keduanya juga merasakan dampak negatif, seperti berkurangnya interaksi langsung dengan teman dan keluarga, serta menjadi lebih malas berbicara tatap muka. Meskipun game online membantu dalam beberapa aspek komunikasi, mereka menyadari bahwa berlebihan bermain game dapat mengurangi kualitas komunikasi interpersonal di dunia nyata. Tindakan ini menunjukkan adanya pengaruh game online terhadap komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menggali lebih dalam **“Hubungan Antara Game Online dengan Komunikasi Interpersonal pada Remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan yang terdapat pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan game online dan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya, diantaranya sebagai berikut:

1. Hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya.

2. Hubungan antara bermain game online dengan gangguan emosional pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya.
3. Hubungan antara bermain game online dengan isolasi sosial pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah “hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah apakah terdapat hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulisan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan masalah, dan tujuan penelitian sebelumnya, diharapkan hasil penelitian ini akan memberikan manfaat yang signifikan baik dari segi teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis data yang dihasilkan dari penelitian mengenai hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya. mampu

mengarahkan dengan baik aspek-aspek komunikasi interpersonal yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Remaja

Penelitian ini memberikan manfaat penting bagi remaja dengan meningkatkan kesadaran mereka tentang dampak positif dan negatif game online terhadap komunikasi interpersonal. Dengan pemahaman yang lebih baik, remaja dapat mengembangkan keterampilan komunikasi tatap muka yang lebih efektif, mengelola waktu bermain game dengan lebih bijak, dan mengurangi kecanduan game. Selain itu, penelitian ini mendorong remaja untuk membangun hubungan sosial yang lebih sehat, baik dengan teman sebaya maupun keluarga, serta memperkuat kualitas interaksi sosial mereka di dunia nyata.

b. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat berguna bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta pemahaman penulis tentang komunikasi interpersonal dan game online melalui penerapan teori-teori dan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

Luaran penelitian ini adalah menghasilkan artikel ilmiah yang layak diterbitkan dalam jurnal ilmiah yang membahas hubungan antara game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Komunikasi Interpersonal

a. Pengertian Komunikasi Interpersonal

Komunikasi menurut bahasa Latin, yaitu *communis* yang memiliki artinya sama, kemudian menjadi *communication* yang berarti pertukaran pikiran dan kemudian diambil alih ke dalam bahasa Inggris menjadi *communication*. komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian informasi, pengertian dan pemahaman antara pengirim dan penerima. Pada intinya komunikasi merupakan informasi yang ingin disampaikan kepada komunikan dari komunikator melalui lambang-lambang yang mengandung arti (bahasa, simbol, dll) agar mendapatkan pencapaian kesamaan pemahaman antara keduanya (Devito, 2011).

Komunikasi interpersonal adalah proses komunikasi yang membentuk ikatan atau hubungan dengan individu lainnya. Jenis hubungan ini dapat dibedakan dalam berbagai cara, seperti interaksi yang intim, percakapan sosial, serta pertanyaan dan penelitian dalam wawancara (Aw, 2011). Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang dilakukan antara dua orang yang mengalami tahap interaksi dan relasi tertentu mulai dari tingkatan akrab sampai tingkat perpisahan dan berulang kembali secara terus-menerus (Afrilia & Arifina, 2020).

Menurut (Aw, 2015), komunikasi interpersonal adalah proses dimana pesan disampaikan dan diterima antara orang yang mengirim pesan dan orang yang menerima pesan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi dianggap langsung atau primer ketika individu yang terlibat dapat berkomunikasi

tanpa menggunakan media tertentu. Menurut Mulyana (2010), komunikasi interpersonal yaitu komunikasi yang hanya dilakukan oleh dua orang, seperti suami dengan istri, dua sejawat, dua sahabat dekat, guru dengan murid dan sebagainya.

Komunikasi interpersonal menurut Effendy & Uhjana (2017), komunikasi interpersonal diartikan sebagai komunikasi yang dilakukan antar manusia secara tatap muka sehingga memungkinkan pesertanya menangkap langsung reaksi orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Adapun Purwanto (2008), mengartikan komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yang dilakukan antara satu individu dengan individu lain dalam suatu masyarakat maupun organisasi, dengan menggunakan media komunikasi tertentu dan dapat bahasa yang mudah dipahami untuk mencapai tujuan tertentu.

Hardjana (2003) mengatakan komunikasi interpersonal adalah proses interaksi tatap muka antara dua individu atau lebih, di mana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung kepada penerima, dan penerima dapat menerima serta merespons pesan tersebut secara langsung pula. Sejalan dengan pendapat Deddy et al., (1994) bahwa komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah bentuk komunikasi yang terjadi secara langsung antara individu-individu melalui tatap muka, yang memungkinkan peserta komunikasi untuk secara langsung menafsirkan reaksi orang lain baik secara verbal maupun nonverbal.

Komunikasi interpersonal yang baik bergantung pada kemahiran komunikasi yang kuat. Kemahiran ini mencakup kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan individu lain. Mempunyai kemahiran komunikasi interpersonal bermakna memahami peraturan-peraturan dalam komunikasi non-verbal, seperti sentuhan, jarak fizikal, dan kesesuaian interaksi dengan konteks, serta memberi perhatian kepada lawan bicara dan mengawal volume suara. Peraturan-peraturan

ini juga melibatkan aspek etika yang penting dalam kemahiran komunikasi interpersonal (Devito, 2011).

Selain komunikasi interpersonal, terdapat juga komunikasi intrapersonal yang penting dalam membentuk pola interaksi seseorang. Mulyana (2010) menjelaskan bahwa komunikasi intrapersonal adalah dasar dari semua bentuk komunikasi karena melibatkan kesadaran diri, pemahaman, serta interpretasi terhadap pengalaman pribadi sebelum disampaikan kepada orang lain.

Altman dan Taylor (1973) melalui teori *Social Penetration* memberikan perspektif lain dengan menekankan bahwa komunikasi interpersonal tidak hanya sebatas pertukaran pesan, tetapi juga melibatkan proses pengungkapan diri secara bertahap untuk membangun kedekatan hubungan. Pendekatan ini menyoroti kedalaman relasi dan tingkat keterbukaan individu, sehingga melengkapi pandangan Devito yang lebih menitikberatkan pada mekanisme pertukaran pesan.

Berdasarkan beberapa pandangan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal adalah proses di mana informasi, pemikiran, dan sikap tertentu disampaikan oleh dua orang atau lebih melalui pertukaran pesan, baik sebagai penerima maupun penyampai pesan, dengan tujuan mencapai pemahaman bersama mengenai masalah yang sedang dibahas.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal

Menurut DeVito (1995) ada delapan faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal. Faktor-faktor tersebut adalah:

1) Keterbukaan Diri

Keterbukaan diri adalah bentuk komunikasi di mana seseorang mengungkapkan informasi tentang dirinya yang biasanya tidak diungkapkan atau dirahasiakan kepada orang lain.

2) Empati

Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain, serta melakukan tindakan konkret untuk menunjukkan perhatian terhadap pengalaman mereka.

3) Sikap Positif

Sikap positif adalah kecenderungan seseorang untuk bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa rasa bersalah yang berlebihan. Hal ini melibatkan penerimaan diri sebagai individu yang berarti dan diperlukan oleh orang lain, memiliki keyakinan dalam kemampuan untuk mengatasi tantangan, sensitivitas terhadap kebutuhan orang lain, mematuhi norma-norma sosial yang ada, serta memberikan dan menerima pujian atau hadiah tanpa kepura-puraan atau rasa bersalah.

4) Sikap Supportif

Sikap supportif didefinisikan sebagai tindakan memberikan dukungan kepada orang lain dalam interaksi sosial dan komunikasi. Hal ini merupakan bentuk perilaku yang membangun hubungan yang sehat dan memperkuat koneksi antarindividu.

5) Kesetaraan

Komunikasi interpersonal akan lebih berhasil jika suasana yang tercipta adalah keseimbangan. Selain itu juga terdapat penghargaan yang tersirat bahwa kedua belah pihak memiliki nilai dan kepentingan serta masing-masing pihak memiliki kontribusi yang berharga untuk diberikan.

6) Konsep Diri

Konsep diri adalah representasi tentang identitas seseorang. Hal ini merupakan gambaran tentang bagaimana individu melihat dan memahami dirinya sendiri.

7) Kesadaran Diri

Kesadaran diri adalah kemampuan seseorang untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri. Kemajuan kesadaran diri

terjadi saat individu memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dirinya. Kesadaran diri ini menghasilkan sikap terbuka dalam mengkomunikasikan informasi tentang diri sendiri yang meliputi perilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi, dan ide-ide.

8) Harga Diri

Harga diri dalam konteks ini merujuk pada perasaan positif tentang diri sendiri serta kemampuan untuk mengungkapkan dan mengekspresikan potensi kepada orang lain secara terbuka.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi komunikasi interpersonal seperti keterbukaan diri, empati, sikap positif, dukungan, kesetaraan, konsep diri, kesadaran diri, dan harga diri, sangat penting dalam membangun hubungan yang sehat dan efektif antarindividu. Dengan memperhatikan dan menghargai faktor-faktor ini, komunikasi dapat menjadi lebih efektif dan memperkuat koneksi sosial.

c. Aspek-aspek Komunikasi Interpersonal

Devito (1995) menekankan bahwa untuk mencapai efektivitas dalam komunikasi interpersonal, para pelaku komunikasi perlu memperhatikan beberapa aspek berikut:

1) Keterbukaan (*Openness*)

Keterbukaan dapat diartikan sebagai keinginan seseorang untuk bersikap terbuka dan memperlihatkan dirinya secara jujur dan berterus terang saat berinteraksi dengan orang lain. Hal ini mencerminkan sikap yang mengizinkan orang lain untuk memahami dan berkomunikasi dengan mereka tanpa ada batasan yang besar.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan serta pengalaman orang lain. Hal ini merupakan cara yang penting untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap orang lain dalam proses komunikasi.

3) Sikap mendukung (*Supportiveness*)

Dukungan meliputi tiga hal diantaranya sebagai berikut:

- a) *Descriptiveness* atau kejelasan dalam berkomunikasi, merujuk pada lingkungan di mana orang merasa bebas untuk menyatakan perasaan mereka tanpa takut dievaluasi atau dianggap salah. Hal ini menciptakan suasana di mana orang merasa aman dan nyaman untuk berbicara tanpa merasa harus mempertahankan diri atau takut dihakimi secara terus-menerus.
- b) *Spontaneity*, dapat dijelaskan sebagai kemampuan seseorang untuk berkomunikasi tanpa terlalu dipersiapkan sebelumnya, serta memiliki pandangan yang progresif dan sikap terbuka dalam menyampaikan ide-ide mereka.
- c) *Provisionalism*, dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir dengan sikap terbuka (*open minded*), di mana individu bersedia menerima dan mempertimbangkan dari berbagai sudut pandang atau pendapat tanpa terlalu terikat pada satu pandangan tertentu.

4) Sikap Positif (*Positiveness*)

Sikap positif dalam komunikasi interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk memiliki pandangan positif terhadap diri sendiri dan menghargai nilai orang lain. Sikap ini melibatkan usaha untuk menghargai keberadaan serta pentingnya orang lain dalam interaksi.

5) Kesetaraan (*Equality*)

Untuk mencapai efektivitas dalam komunikasi interpersonal, penting untuk menciptakan suasana yang setara. Hal ini berarti kedua pihak harus saling mengakui nilainya dan bersedia memberikan kontribusi dalam interaksi tersebut.

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencapai efektivitas dalam komunikasi interpersonal, penting untuk memperhatikan beberapa aspek kunci seperti keterbukaan, empati,

sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, komunikasi interpersonal dapat menjadi lebih efektif dan memperkuat hubungan antarindividu.

2. Game Online

a. Pengertian game online

Game online adalah jenis permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai belahan dunia secara bersamaan dan terhubung melalui jaringan internet (Chen & Chang, 2008). Game online ini merupakan salah satu permainan komputer yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media untuk memainkannya (Kustiawan & Utomo, 2019). Terkadang, game online ditawarkan oleh penyedia layanan internet sebagai fitur tambahan bagi pengguna yang berlangganan jasa mereka. Selain itu, game online juga dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh pengembang game (Adiningtias, 2017).

Game online didefinisikan menurut Adams & Rollings (2007) sebagai *game computer* yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Pande & Marheni (2015), mengatakan bahwa bermain game online cenderung membuat pemain tertarik untuk berlama-lama di depan gadget sehingga melupakan semua aktifitas seperti belajar, makan, tidur dan bermain. Seorang yang bermain game online semakin lama akan semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Young (2009) menjelaskan game online sebagai *platform* yang menawarkan beragam jenis permainan yang memungkinkan banyak pengguna internet dari

berbagai lokasi dan waktu untuk terhubung dan bermain secara bersamaan.

Csikszentmihalyi (1990) melalui teori *Flow Experience* menambahkan perspektif psikologis dengan menjelaskan mengapa pemain dapat tenggelam dalam permainan hingga melupakan waktu. Teori ini melihat game online bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai pengalaman optimal ketika tantangan permainan sesuai dengan kemampuan pemain. Pandangan ini memberikan dimensi tambahan pada definisi Cheng dan Chang dengan menekankan aspek pengalaman subjektif pemain selain aspek teknis permainan.

b. Faktor yang mempengaruhi game online

Menurut Aqila & Smart (2010) mengemukakan bahwa seseorang suka bermain game online dikarenakan seseorang terbiasa bermain game online melebihi waktu.

Faktor pendorong bermain game online adalah sebagai berikut:

1) Kurang perhatian dari orang-orang terdekat

Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekat, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian, seseorang akan berperilaku yang tidak menyenangkan hati orang tuanya. Karena dengan berbuat demikian, maka orang tua akan memperingatkan dan mengawasinya.

2) Depresi

Beberapa orang menggunakan media untuk menghilangkan rasa depresinya, diantaranya dengan bermain game online. Adanya rasa nikmat yang ditawarkan game online, maka lama kelamaan akan menjadi kecanduan.

3) Kurang Kontrol

Orang tua dengan memanjakan anak dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mungkin terjadi. Anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku *over*.

4) Kurang kegiatan

Menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain game online sering dijadikan pelarian yang dicari.

5) Lingkungan

Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dari dalam keluarga. Saat di sekolah, bermain dengan teman teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online dirumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya.

6) Pola Asuh

Pola asuh orang tua juga sangat penting bagi perilaku seseorang. Maka, sejak dini orang tua harus berhati-hati dalam mengasuh anaknya. Karena kekeliruan dalam pola asuh maka suatu saat anak akan meniru perilaku orang tuanya.

c. Aspek-aspek game online

Menurut Chen & Chang (2008) Sedikitnya ada empat aspek game online yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, *interpersonal and health-related problem* keempat aspek tersebut adalah:

1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus).

Compulsion Merupakan suatu tekanan yang kuat dan berasal dari dalam diri sendiri seseorang untuk melakukan suatu secara terus menerus dan apabila tidak melakukannya akan menimbulkan rasa cemas, yang mana hal itu merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online (Altman, 1993).

2) *Withdrawal* (penarikan diri).

Withdrawal Merupakan perasaan yang timbul disebabkan karena penggunaan game online dikurangi atau dihentikan. Gejala ini berpengaruh terhadap fisik pemain, efek dari gejala ini seperti

pusing dan juga insomnia dan gejala ini juga berpengaruh terhadap psikologisnya, misalnya mudah timbulnya marah dan kecewa.

3) *Tolerance* (toleransi).

Toleransi merupakan sikap menerima keadaan diri kita saat melakukan suatu hal. Toleransi biasanya berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan game online. Pemain game online biasanya tidak berhenti bermain sebelum merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung tidak menghiraukan tentang hubungan interpersonal mereka karena fokus mereka hanya pada game online. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

d. Jenis-jenis game online

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana sampai rumit, ada yang berbasis teks sampai menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus (Jabbar, 2022). Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

- 1) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting

peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *PUBG (Play Unknown Battleground)*, *Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Game jenis ini menekankan pada strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empiries*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massively Multyplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi daripada kompetisi. Umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*. jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan yaitu *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS), *Massively Multyplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS), dan *Massively Multyplayer Online Role-playing games* (MMORPG).

e. Ciri-ciri atau kriteria remaja yang bermain game online

Berikut ciri-ciri atau kriteria remaja yang bermain game online menurut beberapa sumber, antara lain sebagai berikut:

1) **Memiliki Rasa Ingin Tahu Tinggi terhadap Teknologi**

Remaja pemain game online biasanya cepat beradaptasi dengan teknologi baru dan memiliki ketertarikan pada perkembangan perangkat keras maupun perangkat lunak (Griffiths & Nuyens, 2017).

2) Menghabiskan Waktu Luang dengan Bermain Game

Cenderung menggunakan waktu senggang untuk bermain game online sebagai sarana hiburan, relaksasi, atau menghilangkan stress (Lemmens, et al., 2011).

3) Memiliki Jaringan Sosial di Dunia Maya

Banyak remaja pemain game online membentuk komunitas atau pertemanan di dalam game, bahkan lebih aktif berinteraksi secara virtual daripada secara langsung (Kowert, et al, 2014).

4) Cenderung Kompetitif dan Senang Tantangan

Game online biasanya memiliki sistem ranking, reward, atau kompetisi yang membuat pemain, termasuk remaja, memiliki motivasi tinggi untuk menang (Yee, 2006).

5) Berisiko Mengalami Pola Tidur Tidak Teratur (Jika Intensitas Tinggi)

Remaja yang bermain game online hingga larut malam dapat mengalami gangguan tidur yang berdampak pada aktivitas harian (King, et al, 2013).

6) Memiliki Kemampuan Problem Solving dan Strategi

Banyak game online membutuhkan strategi, kerjasama tim, dan pemecahan masalah, sehingga remaja pemain game online cenderung mengasah keterampilan kognitif ini (Granic, 2014).

f. Dampak bermain game online

Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif. dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya.

Menurut Yee (2005) dampak positif yang dihasilkan dari game online adalah sebagai berikut:

1) Dapat menguasai komputer

- 2) Dengan bermain game online secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata- kata yang tidak mereka ketahui.
- 3) Dari game online ini dapat menambah teman bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapat uang dari hasil tersebut.

Sementara itu Yee (2005) berpendapat bahwa dampak negatif dari bermain game online itu kurang baik bagi para pengguna game online sendiri seperti halnya:

- 1) Seseorang yang bermain game online hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia
- 2) Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan
- 3) Terkadang lebih merelakan waktu kuliah untuk bermain game online (bolos kuliah)
- 4) Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
- 5) Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- 6) Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.

Penjelasan di atas merupakan dampak yang ditimbulkan dari bermain game onlin yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif bermain game online ini antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa inggris, dari game online ini dapat menambah teman, serta menguntungkan bagi orang yang telah mempunyai ID. sedangkan dampak negatif dari game online antara lain hanya menghambur-hamburkan uang, membuat seseorang menjadi kecanduan, lebih merelakan sekolah hanya untuk bermain game, dan terkadang juga sampai bolos sekolah, membuat lupa makan, lupa waktu

pulang dan bisa mengakibatkan mata minus akibat terlalu seringnya bermain game online karena terlalu sering berhadapan dengan monitor komputer

3. Remaja

Masa remaja atau *adolescence*, mengacu pada fase perkembangan yang berasal dari kata Latin *adolescere*, yang artinya pertumbuhan menuju kedewasaan. Dalam pengertian yang lebih luas, fase ini meliputi kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Selain itu masa remaja juga dapat dijelaskan sebagai periode transisi atau peralihan, ketika individu mengalami perubahan fisik dan psikologis dari masa kanak-kanak menuju dewasa (Hurlock, 2017).

a. Ciri-ciri Remaja

Berikut ciri-ciri remaja menurut Hurlock (2017), antara lain sebagai berikut:

- 1) Pertumbuhan fisik yang pesat, sebagai dampak dari masa pubertas, termasuk perubahan bentuk tubuh dan kematangan organ reproduksi.
- 2) Pencarian identitas diri, di mana remaja mulai membentuk nilai, prinsip, dan konsep diri yang akan menjadi dasar kepribadian di masa dewasa.
- 3) Perubahan emosi yang fluktuatif, seperti mudah marah, cepat senang, atau tiba-tiba merasa sedih, akibat perubahan hormonal dan sosial.
- 4) Rasa ingin tahu yang tinggi, membuat remaja gemar mencoba hal baru, termasuk teknologi, pertemanan, atau aktivitas baru.
- 5) Meningkatnya kebutuhan akan kemandirian, baik dalam mengambil keputusan maupun melepaskan ketergantungan emosional pada orang tua.
- 6) Perluasan hubungan sosial, dengan mulai membangun relasi di luar keluarga seperti teman sebaya dan komunitas.

b. Tugas perkembangan remaja

Selanjutnya tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (1972) yaitu terdapat enam tugas perkembangan, antara lain sebagai berikut:

- 1) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lain, sehingga remaja mampu mengelola perasaan sendiri.
- 2) Membentuk identitas diri yang stabil, meliputi pemahaman tentang siapa dirinya, apa yang diyakini, dan peran yang akan diambil di masyarakat.
- 3) Mengembangkan keterampilan sosial yang matang untuk menjalin hubungan interpersonal yang sehat dengan teman sebaya maupun lawan jenis.
- 4) Menerima dan menyesuaikan diri dengan perubahan fisik serta peran gender, termasuk menerima tubuhnya sendiri.
- 5) Mengembangkan tanggung jawab pribadi dalam mengambil keputusan dan mengelola konsekuensinya.
- 6) Mempersiapkan diri untuk masa dewasa, baik dalam hal pekerjaan, pendidikan lanjutan, maupun peran sosial di masyarakat.

Tugas perkembangan remaja menurut Havighurst (1972) mencakup enam aspek utama, yaitu kemandirian emosional, pembentukan identitas diri yang stabil, pengembangan keterampilan sosial, penerimaan perubahan fisik dan peran gender, tanggung jawab pribadi dalam pengambilan keputusan, serta persiapan menuju masa dewasa dalam bidang pekerjaan, pendidikan, dan peran sosial.

4. Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Internet merupakan salah satu bukti pesatnya kemajuan di bidang teknologi. Internet memudahkan para penggunanya untuk mencari informasi, mencari berita, bercengkerama dan tidak hanya itu saja internet juga menawarkan banyak hiburan seperti chatting,

menonton film serta bermain game online. Fasilitas hiburan dan kemudahan mengakses apapun yang disajikan oleh internet mengakibatkan munculnya dampak positif maupun negatif bagi penggunaanya(Purba, 2023).

Game online adalah suatu perwujudan dari semakin majunya teknologi internet. Bermain game online sangat mudah diakses oleh semua kalangan masyarakat. Kalangan anak kecil, anak muda hingga orang dewasa pun tak jarang bermain game online. Fitur dan fasilitas yang disajikan oleh game online menyebabkan semua kalangan masyarakat bisa menikmati game online tersebut (Purba, 2023).

Bermain game online mengakibatkan seseorang jarang bahkan tidak mau melakukan aktifitas-aktifitas yang lain yang mungkin lebih penting dari pada bermain game online. Akibatnya mereka menjadi semakin terisolasi dari lingkungannya yang berdampak pada berkurangnya kemampuankemampuan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, hubungan sosial mereka dengan orang lain akan cenderung renggang karena terlalu sering bermain game online (Fathurrohman, R., dkk., 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, E (2013) bahwa apabila terlalu sering bermain game online dapat menyebabkan beberapa dampak negatif. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah dampak bagi psikis remaja menjadi malas belajar dan sulitnya berkonsentrasi. 31 Dampak sosialnya adalah membuat anak remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Remaja cenderung menjadi cuek, acuh tak acuh, dan kurang bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Bermain game online dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal menurut Devito (1995) adalah proses penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera. Artinya, pesan yang disampaikan oleh satu individu (*sender*) agar segera mendapatkan tanggapan langsung atau

feedback saat itu juga dari lawan bicaranya (*receiver*). Komunikasi yang efektif tidak hanya melibatkan hubungan yang terjalin dan kepuasan dalam hubungan tersebut, namun juga melibatkan interpretasi yang akurat dari pesan yang disampaikan. Kedua pihak harus dapat memahami pesan dengan makna yang sama seperti yang dimaksudkan oleh pengirim pesan (Astuti & Andrini, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain game online juga dapat mempengaruhi kualitas komunikasi interpersonal antara orang tua dengan remaja. Apabila seseorang terlalu sering bermain game online dengan intensitas tinggi, maka hubungan sosial atau komunikasinya dengan orang lain cenderung rendah. Hal ini disebabkan karena pengguna game online lebih fokus dengan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online dari pada berkomunikasi dengan orang lain.

B. Kajian Penelitian Relevan

1. Penelitian Sylvia Defitri Cavida (2022) dengan judul "Hubungan antara kecanduan bermain game online terhadap komunikasi interpersonal mahasiswa". Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini yaitu kecanduan game online dan komunikasi interpersonal. Penelitian ini menyimpulkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain game online dan komunikasi interpersonal mahasiswa. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis yang juga mengkaji hubungan antara game online dan komunikasi interpersonal, tidak hanya itu, persamaan juga terletak pada metode dan juga teknik penelitian yang digunakan. Sementara perbedaannya terletak pada subjek penelitian, yang pada penelitian Cavida berfokus pada mahasiswa, sementara penelitian penulis berfokus pada remaja. Selain itu perbedaannya juga terletak pada teori yang digunakan, di mana penelitian Cavida menggalih lebih dalam teori kecanduan game online, sedangkan penulis lebih mengarah pada intensitas game online itu sendiri.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ingrid Tio Yosephine Tobing (2020) dengan judul “Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal di SMK Telkom 2 Medan”, di mana aspek yang diteliti yaitu kecanduan game online dan komunikasi interpersonal. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kecanduan game online mempengaruhi komunikasi interpersonal. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis yang mengkaji hubungan antara game online dan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu, Kabupaten Dharmasraya, meskipun perbedaannya terletak pada subjek dan konteks sosial budaya antara siswa SMK di Medan dan remaja di Nagari Simalidu. Selain itu perbedaan penelitian Tobing dengan penulis juga terletak pada variable bebas dan teori yang digunakan serta beberapa teknik analisis yang sedikit berbeda.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Hasna Suherdi (2023) dengan judul “Pengaruh game online terhadap kemampuan komunikasi” bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan kemampuan berkomunikasi yang buruk pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung maupun tidak langsung dibantu alat observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai variabel X (game online) dan variabel Y (kemampuan berkomunikasi) adalah $14,3 < 16,3$, yang berarti game online berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi remaja. Hasilnya juga menunjukkan bahwa remaja yang kecanduan game online cenderung berbicara kasar kepada orang lain. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis yang mengkaji hubungan antara game online dan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu, Kabupaten Dharmasraya, meskipun berbeda dalam fokus pada kemampuan komunikasi yang lebih spesifik. Selain itu juga terdapat perbedaan pada metode, tempat penelitian, serta jenis penelitian yang digunakan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Amirul Fathin Fadhil (2023) dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi

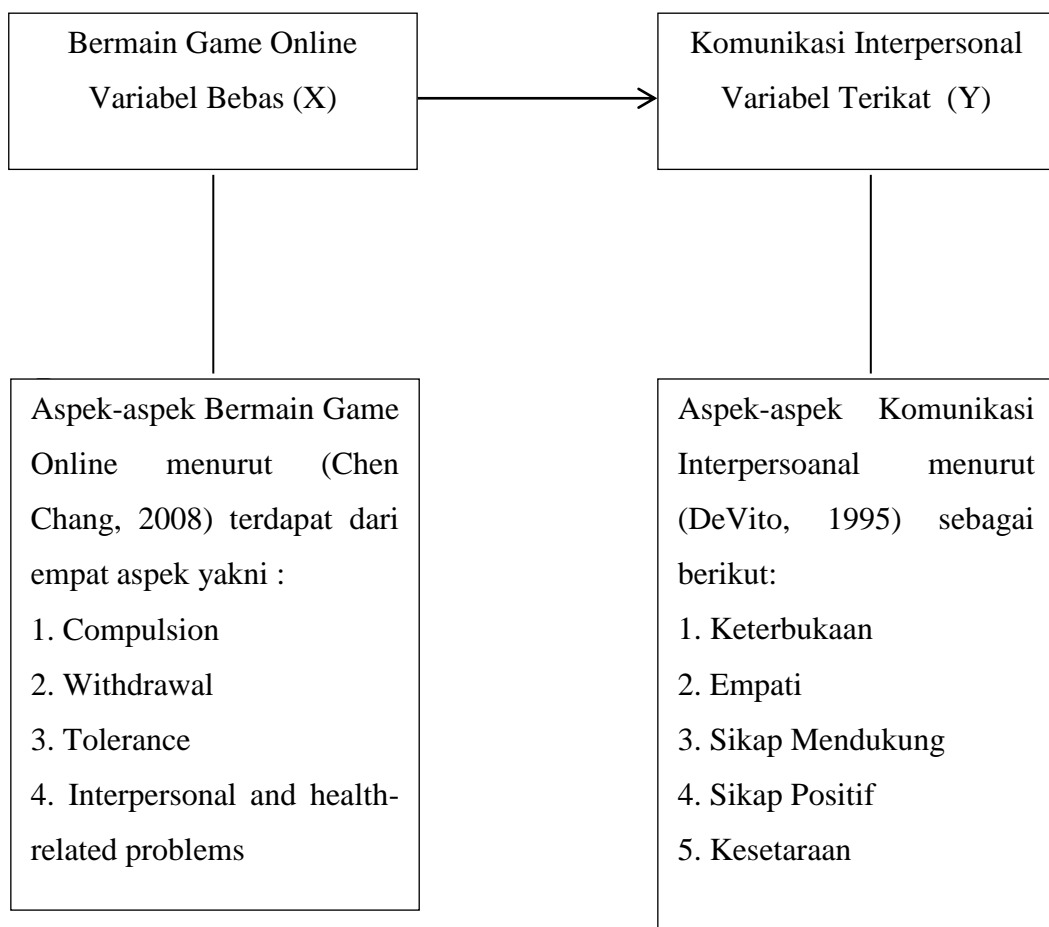
Interpersonal Siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat” menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi antara game Mobile Legends dan perilaku komunikasi interpersonal. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji korelasi yang menghasilkan nilai signifikansi $0,149 > 0,05$, yang berarti tidak ada hubungan signifikan antara kedua variabel. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis yang mengkaji hubungan antara game online dan komunikasi interpersonal pada remaja, meskipun perbedaannya terletak pada jenis game yang diteliti (Mobile Legends) dan subjek penelitian yang berfokus pada siswa SMA Islam Boarding School di Payakumbuh, sementara penelitian penulis lebih mengarah pada remaja di Nagari Simalidu, Kabupaten Dharmasraya. Selain itu metode penelitian serta teknik penelitian yang digunakan juga terdapat perbedaan dengan penulis.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Andriana dkk (2024) dengan judul “pengaruh adiksi game online terhadap komunikasi interpersonal dan motivasi belajar pada siswa di SMKN 5 Banjarmasin” yang mana hasil penelitiannya menunjukkan hasil bahwa adiksi game online hanya berpengaruh pada motivasi belajar, sedangkan pada komunikasi interpersonal sama sekali tidak ada hubungan. Adapun persamaan penulis dengan penelitian Andriana yaitu terletak pada variabel yang digunakan, yaitu game online dengan komunikasi interpersonal. Namun, yang membedakannya yaitu pada penelitian Andriana menggunakan istilah adiksi game online, sedangkan penulis hanya menggunakan “game online”, selain itu variabel Y dalam penelitian Andriana terdapat dua variabel yaitu komunikasi interpersonal dan motivasi belajar, sedangkan penulis hanya menggunakan satu variabel Y yaitu komunikasi interpersonal. Teknik analisis data, metode penelitian antara penelitian Andriana dan penulis terdapat kesamaan.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual mengenai bagaimana menghubungkan teori dengan faktor yang telah diidentifikasi. Kerangka yang dihasilkan dapat berupa kerangka berpikir yang berhubungan atau asosiatif maupun perbandingan atau komparatif (Sugiyono, 2012). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2. 1
Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan asumsi penulis mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada hubungan antara game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu

H_a : Ada hubungan antara game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu

H_o : $r_o \leq r_t$

H_a : $r_o > r_t$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis korelasional. Menurut Sugiyono, penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan menggunakan angka-angka serta analisis dengan menggunakan statistik (Sugiyono, 2012). Sedangkan korelasional adalah penelitian yang mengidentifikasi terdapatnya hubungan prediktif antar variabel (Emzir, 2010).

Jadi, dalam penelitian ini penulis akan menguji ada atau tidak adanya hubungan atau korelasi antara variabel game online dengan variabel komunikasi interpersonal. Selain itu, dalam penelitian dan juga akan menganalisis data yang berupa angka-angka.

B. Tempat

Penelitian ini dilakukan di Nagari Simalidu Kecamatan Koto Salak, Kabupaten Dharmasraya.

C. Waktu Penelitian

Penelitian ini dimulai pada September 2024 sampai Juni 2025 termasuk wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada remaja di Nagari Simalidu.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah domain generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Dalam setiap penelitian, penting untuk secara jelas menyebutkan populasi dengan menyebut jumlah anggotanya dan wilayah penelitian yang mencakupnya (Hardani et al., 2020).

Berkenaan dengan penelitian ini, maka yang akan penulis jadikan populasi ialah remaja laki-laki dan perempuan usia 12 tahun hingga 20 tahun yang berada di Nagari Simalidu. Adapun populasi penelitian ini adalah remaja di Nagari Simalidu dengan total 102 orang.

Tabel 3. 1
Jumlah Remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya

NO	Jenis Kelamin	Jumlah Remaja
1.	Laki-Laki	62
2.	Perempuan	40
	Jumlah	102

(Sumber, Wali Nagari: Data Penduduk Simalidu tahun 2024).

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria atau ciri-ciri tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Supranto (2000), *purposive sampling* dilakukan dengan pertimbangan tertentu sehingga sampel yang dipilih benar-benar sesuai dengan permasalahan penelitian.

Adapun kriteria sampel yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Remaja laki-laki dan perempuan di Nagari Simalidu usia 12 tahun hingga 20 tahun.
- b. Remaja laki-laki dan perempuan yang aktif bermain game online

Berdasarkan kriteria tersebut, penulis kemudian melakukan penyaringan terhadap populasi yang ada di Nagari Simalidu dan menemukan sejumlah responden yang memenuhi syarat. Dari hasil penentuan, jumlah remaja yang sesuai dengan kriteria *purposive sampling* tersebut adalah 70 orang. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini berjumlah 70 orang remaja.

E. Definisi Operasional

1. Komunikasi Interpersonal

Dalam penelitian ini, komunikasi interpersonal dipahami sebagai proses proses pengiriman informasi antara dua orang atau lebih yang saling memberikan pengaruh yang dapat dilakukan baik melalui kata-kata (verbal) maupun melalui ekspresi atau isyarat tubuh lainnya (nonverbal), sebagaimana dijelaskan oleh DeVito (1995). Jadi komunikasi interpersonal adalah proses interaksi dan pertukaran informasi antara dua orang atau lebih yang terjadi secara langsung dengan tujuan menyampaikan informasi dengan: keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung, dan kesetaraan.

2. Game Online

Dalam penelitian ini, game online dipahami sebagai jenis permainan yang dimainkan oleh sejumlah orang dari berbagai negara secara bersamaan dan terhubung melalui koneksi internet, sebagaimana di jelaskan oleh Chan & Chang (2008). Jadi game online adalah jenis permainan digital yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan interaksi antara pemain dalam lingkungan baik untuk hiburan maupun kompetisi, bidang: *compulsion* (dorongan bermain yang berlebihan), *withdrawal* (gejala putus bermain), *tolerance* (kebutuhan untuk bermain lebih lama), masalah hubungan interpersonal, dan masalah kesehatan.

3. Remaja

Remaja dalam penelitian ini adalah individu yang berada pada rentang usia 12–20 tahun yang sedang mengalami masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, ditandai dengan perkembangan fisik, emosional, dan sosial yang pesat (Santrock, 2016). Remaja yang dimaksud adalah mereka yang aktif bermain game online, baik melalui perangkat komputer maupun ponsel, dengan tujuan hiburan, interaksi sosial, atau kompetisi. Kriteria remaja dalam konteks penelitian ini meliputi mereka yang memiliki pengalaman bermain game online secara rutin dalam kehidupan sehari-

hari, sehingga aktivitas tersebut dapat memengaruhi pola komunikasi, interaksi sosial, serta aspek psikologisnya (Griffiths & Nuyens, 2017).

F. Pengembangan Instrumen

Menurut Sugiyono (2012) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sedangkan menurut Ibnu Hadjar, instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif (Hardani, 2020).

Skala yang didasari dari aspek variabel berupa pertanyaan tidak langsung dan dapat di skor. Skala merupakan alat ukur yang terdiri dari beberapa pernyataan atau pertanyaan yang memunculkan respon yang menggambarkan keadaan diri responden (Azwar, 2016).

Skala ini menggunakan bentuk skala likert yang terdiri dari aitem aitem favorable dan unfavorable dengan lima alternatif respon jawaban yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Aitem yang tergolong sebagai aitem favorable memiliki sistem penilaian sebagai berikut: SS=5, S=4, N=3, TS=2, dan STS=1 dan untuk aitem yang tergolong unfavorable maka sistem penilaiannya adalah SS=1, S=2, N=3, TS=4, dan STS=5

Tabel 3. 2
Skor Jawaban Berdasarkan Skala Likert

Alternatif jawaban	Skor aitem	
	Aitem <i>favorable</i>	Aitem <i>unfavorable</i>
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Netral	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat setuju	1	5

*Sumber: Saifuddin (2020)

1. Kisi-kisi Instrumen Komunikasi Interpersonal

Kisi-kisi instrument disajikan untuk mengukur variabel Komunikasi Interpersonal pada remaja. Instrument yang digunakan adalah skala Komunikasi Interpersonal yang disesuaikan atau dimodifikasi dengan tujuan penelitian serta mengacu pada teori yang dikemukakan oleh DeVito (1995) dimana terdapat lima aspek komunikasi interpersonal yakni keterbukaan, empati, sikap positif, sikap suportif dan kesetaraan.

Sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya, perlu dilakukan uji coba atau *try out* untuk mengetahui mana aitem yang valid dan reliabel. Pada variabel Komunikasi interpersonal sebelum dilakukan uji coba terdapat total keseluruhan aitem sebanyak 60 aitem di mana terdiri dari 30 aitem favorable (pernyataan mendukung) dan 30 aitem unfavorable (pernyataan tidak mendukung). Kisi-kisi skala komunikasi interpersonal *try out* dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Instrument Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	Keterbukaan	Terbuka dengan informasi baru	1, 2, 3	4, 5, 6	12
		Adanya stimulus dan Respon	7, 8, 9	10, 11, 12	
2.	Empati	Merasakan apa yang dirasakan orang lain	13, 14, 15	16, 17, 18	12
		Saling mendengarkan perkataan	19, 20, 21	22, 23, 24	
3.	Sikap positif	Optimis	25, 26, 27	28, 29, 30	12
		Memiliki kemampuan	31, 32, 33	34, 35, 36	
4.	Sikap Mendukung	Saling mendukung	37, 38, 39	40, 41, 42	12
		Menghargai keberadaan	43, 44, 45	46, 47, 48	
5.	Kesetaraan	Mengakui kepentingan dan saling memerlukan	49, 50, 51	52, 53, 54	12
		Adanya keterlibatan	55, 56, 57	58, 59, 60	
Jumlah			30	30	60

Sumber: DeVito (1995)

Setelah data uji coba dinilai, maka selanjutnya dilakukan proses pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 20 *for windows*.

2. Kisi - Kisi Instrumen Game Online

Pengukuran game online menggunakan skala beraspek withdrawal, compulsion, interpersonal & health problem, tolerance seperti halnya aspek dari game online yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008), yang disesuaikan atau dimodifikasi dengan tujuan penelitian.

Sebelum melakukan penelitian yang sesungguhnya, perlu dilakukan uji coba atau *try out* untuk mengetahui mana aitem yang valid dan reliabel. Pada variabel game online sebelum dilakukan uji coba terdapat total keseluruhan aitem sebanyak 48 aitem di mana terdiri dari 24 aitem *favorable* (pernyataan mendukung) dan 24 aitem *unfavorable* (pernyataan tidak mendukung). Kisi-kisi game online untuk uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4
Kisi-kisi Instrument Game Online

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan kuat untuk bermain	1, 2, 3	4, 5, 6	12
		Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	7, 8, 9	10, 11, 12	
2.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	13, 14, 15	16, 17, 18	12
		Perubahan mood ketika mengurangi bermain game online	19, 20, 21	22, 23, 24	
3.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Peningkatan waktu bermain untuk merasakan kepuasan yang sama	25, 26, 27	28, 29, 30	12
		Toleransi terhadap game online	31, 32, 33	34, 35, 36	
4.	<i>Interpersonal</i>	Interaksi dengan orang lain	37, 38, 39	40, 41, 42	12

<i>HealthRelated Problems</i> (gangguan dalam hubungan social dan masalah kesehatan fisik, mental)	Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	43, 44, 45	46, 47, 48	
Total		24	24	48

Sumber: Chen & chang (2008)

Setelah data uji coba dinilai, maka selanjutnya dilakukan proses pengujian validitas dan reliabilitas dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 20 *for windows*.

3. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata "*validity*" yang merujuk pada seberapa akurat dan tepat suatu alat ukur dalam menjalankan fungsinya (Azwar, 2016). Sebuah instrumen yang valid adalah instrumen yang mampu mengukur dengan tepat apa yang dimaksudkan untuk diukur (Yeni et al., 2018). Untuk menguji validitas konstruksi, salah satu metode yang dapat digunakan adalah dengan meminta pendapat dari para ahli (pengujian oleh para ahli). Setelah instrumen dikembangkan berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur dengan mengacu pada teori tertentu, pendapat dari para ahli diminta mengenai instrumen yang telah dikembangkan tersebut. Biasanya, setidaknya dua ahli digunakan dalam pengujian ini, dan mereka umumnya memiliki gelar doktor sesuai dengan bidang penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2018).

Pengujian validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan *Profesional judgement* dan *Aiken's V* atau dikenal juga dengan *expert judgement* dilakukan ahli yaitu Bapak Dian Erhan Saputra, S.Psi., Psikolog, dan Ibu Hafizhah Al Husna, S.psi.,M.A. Sedangkan *Aiken's V* dilakukan untuk menghitung *contenct-validity coefficient* berdasarkan penilaian yang diberikan panel ahli mengenai item-item yang dinilai (Hendryadi, 2017). Sugiyono (2018) menjelaskan bahwa Hasil analisis

validitas *Aiken's V* minimal 0,5 untuk dikatakan valid. Aitem yang hasil validitasnya rendah harus dibuang atau diperbaiki.

Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan skor mulai dari 1 hingga 5, di mana skor 1 menunjukkan tingkat ketidakrelevanan yang sangat tinggi, skor 2 untuk tingkat ketidakrelevanan, skor 3 untuk tingkat relevansi yang cukup, skor 4 untuk tingkat relevansi, dan skor 5 untuk tingkat relevansi yang sangat tinggi. Hasil penilaian dari para ahli ini kemudian dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V*. Nilai *Aiken's V* biasanya berkisar antara 0 hingga 1. Item yang dapat dianggap layak digunakan adalah item yang memiliki nilai *Aiken's V* di atas 0,5. Dengan kata lain, nilai-nilai item yang kurang dari 0,5 dianggap tidak relevan (Sugiyono, 2018).

Tabel 3. 5
Hasil Analisis Validitas Aiken's V Komunikasi Interpersonal

No Aitem	<i>Skor judgment expert</i>		Nilai	Keterangan
	V1	V2		
1.	5	4	0,875	Valid
2.	4	4	0,75	Valid
3.	4	4	0,75	Valid
4.	4	4	0,75	Valid
5.	3	4	0,625	Valid
6.	4	4	0,75	Valid
7.	4	4	0,75	Valid
8.	4	4	0,75	Valid
9.	5	4	0,875	Valid
10.	4	4	0,75	Valid
11.	5	4	0,875	Valid
12.	5	4	0,875	Valid

13.	5	4	0,875	Valid
14.	5	4	0,875	Valid
15.	4	4	0,75	Valid
16.	5	4	0,875	Valid
17.	5	4	0,875	Valid
18.	5	4	0,875	Valid
19.	5	4	0,875	Valid
20.	5	4	0,875	Valid
21.	4	4	0,75	Valid
22.	1	4	0,375	Tidak valid
23.	4	4	0,75	Valid
24.	4	4	0,75	Valid
25.	5	4	0,875	Valid
26.	4	4	0,75	Valid
27.	5	4	0,875	Valid
28.	4	4	0,75	Valid
29.	4	4	0,75	Valid
30.	4	4	0,75	Valid
31.	5	4	0,875	Valid
32.	5	4	0,875	Valid
33.	4	4	0,75	Valid
34.	4	4	0,75	Valid
35.	5	4	0,875	Valid
36.	5	4	0,875	Valid
37.	5	4	0,875	Valid
38.	5	4	0,875	Valid

39.	5	4	0,875	Valid
40.	5	4	0,875	Valid
41.	5	4	0,875	Valid
42.	4	4	0,75	Valid
43.	5	4	0,875	Valid
44.	5	4	0,875	Valid
45.	5	4	0,875	Valid
46.	4	4	0,75	Valid
47.	5	4	0,875	Valid
48.	5	4	0,875	Valid
49.	4	4	0,75	Valid
50.	5	4	0,875	Valid
51.	5	4	0,875	Valid
52.	4	4	0,75	Valid
53.	5	4	0,875	Valid
54.	5	4	0,875	Valid
55.	5	4	0,875	Valid
56.	5	4	0,875	Valid
57.	5	4	0,875	Valid
58.	5	4	0,875	Valid
59.	5	4	0,875	Valid
60.	4	4	0,75	Valid

Dari tabel 3. 5 di atas dapat dilihat bahwa 59 buah aitem mendapatkan hasil di atas 0,5 dan 1 aitem mendapatkan hasil di bawah 0,5. Hal ini berarti 59 aitem mendapatkan hasil yang valid dan 1 aitem tidak mendapatkan yang valid maka di buang atau diperbaiki.

Selanjutnya adalah hasil uji validitas *Aiken's V* game online dengan ahli yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 6
Hasil Analisis Validitas Aiken' s V Game Online

No Aitem	<i>Skor judgment expert</i>		Nilai	Keterangan
	V1	V2		
1.	3	4	0,625	Valid
2.	5	4	0,875	Valid
3.	3	4	0,625	Valid
4.	5	4	0,875	Valid
5.	5	4	0,875	Valid
6.	4	4	0,75	Valid
7.	5	4	0,875	Valid
8.	5	4	0,875	Valid
9.	4	4	0,75	Valid
10.	3	4	0,625	Valid
11.	4	4	0,75	Valid
12.	3	4	0,625	Valid
13.	5	4	0,875	Valid
14.	5	4	0,875	Valid
15.	4	4	0,75	Valid
16.	4	4	0,75	Valid
17.	4	4	0,75	Valid
18.	4	4	0,75	Valid
19.	5	4	0,875	Valid
20.	5	4	0,875	Valid
21.	5	4	0,875	Valid
22.	2	4	0,5	Valid

23.	4	4	0,75	Valid
24.	4	4	0,75	Valid
25.	5	4	0,875	Valid
26.	4	4	0,75	Valid
27.	4	4	0,75	Valid
28.	4	4	0,75	Valid
29.	5	4	0,875	Valid
30.	5	4	0,875	Valid
31.	5	4	0,875	Valid
32.	5	4	0,875	Valid
33.	5	4	0,875	Valid
34.	1	4	0,375	Tidak valid
35.	1	4	0,375	Tidak valid
36.	4	4	0,75	Valid
37.	5	4	0,875	Valid
38.	5	4	0,875	Valid
39.	5	4	0,875	Valid
40.	5	4	0,875	Valid
41.	4	4	0,75	Valid
42.	5	4	0,875	Valid
43.	5	4	0,875	Valid
44.	5	4	0,875	Valid
45.	5	4	0,875	Valid
46.	4	4	0,75	Valid
47.	5	4	0,875	Valid
48.	5	4	0,875	Valid

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa 46 buah aitem mendapatkan hasil di atas 0,5 dan 2 aitem mendapatkan hasil di bawah 0,5. Hal ini

berarti 46 aitem mendapatkan hasil yang valid dan 2 aitem tidak mendapatkan yang valid maka di buang atau diperbaiki.

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merujuk pada kemampuan instrumen untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten atau stabil. Instrumen yang dapat diandalkan adalah instrumen yang, saat digunakan untuk mengukur subjek atau objek yang sama pada waktu yang berbeda, menghasilkan hasil yang sama. Reliabilitas instrumen ditentukan oleh berbagai faktor, termasuk faktor bahasa dan jumlah pernyataan yang digunakan untuk mengukur indikator tertentu. Jika bahasa yang digunakan dalam pernyataan tidak jelas atau ambigu, atau jika pernyataan tersebut memiliki arti ganda, maka reliabilitas instrumen dapat menurun. Selain itu, peningkatan jumlah pernyataan (banyaknya butir) dapat meningkatkan reliabilitas instrumen (Yeni et al., 2018).

Azwar (2011) menjelaskan bahwa reliabilitas dinyatakan sebagai koefisien yang berada dalam rentang antara 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati nilai 1,00, semakin tinggi pula reliabilitasnya, sedangkan semakin rendah koefisien mendekati nilai 0, reliabilitasnya juga semakin rendah. Koefisien *Alpha Cronbach* yang dianggap minimal dalam sebuah alat ukur adalah 0,7 hingga 0,9. Dalam penelitian ini, teknik analisis varians dari *Alpha Cronbach* digunakan untuk menentukan reliabilitas skala. Formula *Alpha Cronbach* dipilih karena hasil reliabilitas yang dihasilkan diharapkan lebih akurat dan mendekati nilai sebenarnya. Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak komputer program *SPSS (Statistical Package for Social Science) versi 2.0 for windows*. Koefisien *Alpha Cronbach* minimal yang diharapkan dalam skala penelitian ini adalah 0,7.

Sebelum melakukan uji reabilitas dan setelah data uji coba diperoleh, maka penulis mengolah data tersebut dengan tujuan menggugurkan aitem yang memiliki nilai daya deskriminasi rendah (Saifuddin, 2020). Analisis daya diskriminasi ini melalui pengujian

terhadap korelasi antar tiap aitem *Corrected Item Total Correlation (CITC)* dengan skor total nilai jawaban sebagai kriteria. Nilai *CITC* dinyatakan memenuhi daya deskriminasi apabila aitem yang memiliki nilai 0,25 ke atas. Hasil *Corrected Item Total Correlation (CITC)* lebih lanjut dalam bagian lampiran. Setelah nilai *CITC* per aitem diketahui, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas skala menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* (Azwar, 2011). Hasil uji reabilitas komunikasi interpersonal adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 7
Uji Reliabilitas Komunikasi Interpersonal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	26

Berdasarkan tabel 3.7 diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* skala komunikasi interpersonal 0,910 di atas 0,7 jadi dapat disimpulkan bahwa skala komunikasi interpersonal sudah reliabel.

Setelah dilakukan uji reabilitas, diperoleh bahwa terdapat 26 butir aitem reliabel atau selamat dan 33 butir aitem tidak reliabel atau gugur. Selanjutnya, dilakukanlah penyusunan skala komunikasi interpersonal sampai menjadi bentuk final, dimana aitem yang selamat atau reliabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 8
Blueprint Penelitian Skala Komunikasi Interpersonal

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	Keterbukaan	Terbuka dengan informasi baru	15	23	4
		Adanya stimulus dan Respon	4	10	
2.	Empati	Merasakan apa yang dirasakan orang lain	13	26,5	5
		Saling mendengarkan perkataan	24	14	

3.	Sikap positif	Optimis	6	1,19	6
		Memiliki kemampuan	21	7,11	
4.	Sikap Mendukung	Saling mendukung	12	17,25	6
		Menghargai keberadaan	2	8,22	
5.	Kesetaraan	Mengakui kepentingan dan saling memerlukan	20	18	5
		Adanya keterlibatan	9,16	3	
Jumlah			11	15	26

Selanjutnya uji reliabilitas skala bermain game online dimana hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 9
Uji Reliabilitas Skala Bermain Game Online

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.910	22

Berdasarkan tabel diketahui bahwa *Cronbach's Alpha* skala bermain game online 0,910 di atas 0,7 jadi dapat disimpulkan bahwa skala komunikasi interpersonal sudah reliabel.

Setelah dilakukan uji reabilitas, diperoleh bahwa terdapat 22 butir aitem reliabel atau selamat dan 26 butir aitem tidak reliabel atau gugur. Selanjutnya, dilakukanlah penyusunan skala bermain game online sampai menjadi bentuk final, dimana aitem yang selamat atau reliabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 10
Blueprint Penelitian Skala Bermain Game Online

No	Aspek	Indikator	Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan kuat untuk bermain	4,17	10	5
		Dorongan untuk melakukan secara	13	1	

		terus menerus			
2.	<i>Withdrawal</i> (Pencapaian Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain game online	9	8,20	6
		Perubahan mood ketika mengurangi bermain game online	2	11,21	
3.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	Peningkatan waktu bermain untuk merasakan kepuasan yang sama	14	18,7,3	6
		Toleransi terhadap game online	5	22	
4.	<i>Interpersonal HealthRelated Problems</i> (gangguan dalam hubungan social dan masalah kesehatan fisik, mental)	Interaksi dengan orang lain	16	19,6	5
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	12	15	
Total			9	13	22

Dari tabel tabel 3.7 dan tabel 3.9 dapat disimpulkan bahwa kedua variabel menunjukkan nilai di atas 0,7 yang berarti skala variabel Komunikasi interpersonal dan bermain game online sudah reliabel. Adapun kisi-kisi final skala komunikasi interpersonal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.8 dan kisi-kisi final untuk skala bermain game online dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.10.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian adalah untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dari instrumen yang menggunakan skala untuk mengukur variabel X (Bermain Game Online) dan Y (Komunikasi Interpersonal). Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang

digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya selang waktu pada alat ukur, sehingga alat ukur tersebut pada saat digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2011).

Penilaian instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala likert. Sugiyono (2011) mengatakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara khusus oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan ke dalam indikator variabel, kemudian indikator variabel tersebut digunakan sebagai titik tolak untuk menyusun item- item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif. Adapun kriteria penilaian dari skala likert dalam menentukan nilai pada jawaban untuk kuisioner diantaranya:

1. Pernyataan positif/pernyataan Favorable
 - a. Skor 4 untuk Sangat Setuju (SS)
 - b. Skor 3 untuk Setuju (S)
 - c. Skor 2 Cukup Setuju (CS)
 - d. Skor 1 untuk Tidak Setuju (TS)
2. Pernyataan negative/ pernyataan Unfavorable
 - a. Skor 1 untuk Sangat Setuju (SS)
 - b. Skor 2 untuk Setuju (S)
 - c. Skor 3 Cukup Setuju (CS)
 - d. Skor 4 untuk Tidak Setuju (TS)

Dalam penelitian peneliti tidak menggunakan jawaban alternatif yaitu netral atau ragu-ragu, dimana hal ini untuk menghindari adanya jawaban yang dapat menimbulkan kecenderungan responden lebih banyak menjawab dengan ragu-ragu yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

Jadi skala komunikasi interpersonal disusun berdasarkan teori yang dikembangkan oleh DeVito (1995) dimana terdapat lima aspek yang terdiri

dari keterbukaan, empati, sikap positif, sikap suportif dan kesetaraan. Sedangkan skala bermain game online berdasarkan teori yang dikemukakan Chan & Chang (2008) yang terdiri dari empat aspek yaitu *Withdrawal* (Penarikan Diri), *Compulsion* (Kompulsif), *Interpersonal HealthRelated Problems*, dan *Tolerance*.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan setelah data dari semua responden atau sumber data lainnya telah terkumpul. Menurut Sugiyono (2012), langkah-langkah dalam analisis data mencakup pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, penyusunan tabel berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data dalam tabel-tabel yang relevan, melakukan perhitungan untuk menjawab pertanyaan penelitian, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Analisis korelasi adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengeksplorasi hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Dalam sebuah penelitian, data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 20 dari IBM untuk menguji korelasi antara variabel-variabel penelitian. Hasil dari analisis ini dievaluasi menggunakan uji korelasi *Pearson product moment*, yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier antara kedua variabel yang diamati (Uyanto, 2009).

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah program SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*) yang terdiri dari:

1. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah teknik yang digunakan untuk menilai apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov* digunakan untuk melakukan uji normalitas. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai

signifikansinya lebih besar dari 0,05, sesuai dengan pandangan yang dijelaskan oleh (Priyatno, 2014).

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengevaluasi apakah hubungan antara variabel-variabel bersifat linear atau tidak. Uji ini penting sebagai langkah persiapan sebelum melakukan analisis korelasi Pearson. Data dikatakan memiliki hubungan linear jika hasil dari uji linearitas, pada taraf signifikansi 0,05, menunjukkan nilai yang kurang dari 0,05, sesuai dengan penjelasan (Priyatno, 2014).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji korelasi. Uji korelasi bertujuan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X (Komunikasi Interpersonal) dan variabel Y (Game Online). Sebelum melakukan uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji *Pearson Product Moment* untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara variabel yang diuji (Sugiyono, 2012). Uji ini digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel game online (*independent*) dan variabel komunikasi interpersonal (*dependen*), terutama pada data dengan skala interval atau rasio. Jika nilai signifikansi ($p \leq 0,05$), maka terdapat hubungan yang signifikan antara variabel game online dan komunikasi interpersonal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi ($p > 0,05$), maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif, penelitian ini dilakukan pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya dengan jumlah responden sebanyak 70 orang remaja.

1. Data Responden

Tabel 4. 1
Data Responden

No	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	RT	18	Laki-laki
2	SA	18	Laki-laki
3	AR	16	Laki-laki
4	MA	17	Laki-laki
5	IN	15	Laki-laki
6	AB	15	Laki-laki
7	HS	17	Perempuan
8	T	15	Perempuan
9	MR	18	Perempuan
10	P	19	Laki-Laki
11	AZ	18	Laki-Laki
12	DF	18	Laki-laki
13	K	13	Perempuan
14	RF	19	Laki-Laki
15	RZ	17	Laki-laki
16	AL	18	Laki-Laki
17	RI	15	Laki-laki
18	JS	16	Perempuan
19	HA	18	Laki-Laki

20	RE	18	Laki-Laki
21	MF	18	Laki-Laki
22	EG	18	Laki-laki
23	LQ	18	Laki-laki
24	R	17	Laki-laki
25	DK	19	Perempuan
26	PJ	18	Perempuan
27	DE	17	Perempuan
28	A	15	Perempuan
29	W	17	Perempuan
30	R	18	Perempuan
31	C	18	Perempuan
32	AD	17	Perempuan
33	B	18	Perempuan
34	K	16	Perempuan
35	NA	16	Perempuan
36	FG	18	Perempuan
37	AY	15	Perempuan
38	LK	15	Perempuan
39	PT	15	Perempuan
40	N	18	Perempuan
41	PE	17	Perempuan
42	R	14	Laki-laki
43	DY	19	Perempuan
44	RN	18	Laki-laki
45	DS	19	Laki-Laki
46	Z	13	Perempuan
47	L	14	Perempuan
48	N	16	Perempuan
49	JI	20	Laki-Laki

50	EK	19	Laki-laki
51	DW	18	Laki-laki
52	S	16	Perempuan
53	HA	13	Perempuan
54	DL	17	Perempuan
55	RV	18	Laki-laki
56	DA	62	Perempuan
57	PN	15	Laki-Laki
58	AD	17	Laki-laki
59	ZO	19	Laki-laki
60	DR	19	Laki-laki
61	IR	16	Laki-laki
62	RH	18	Laki-laki
63	BU	16	Perempuan
64	AN	16	Perempuan
65	EN	18	Laki-Laki
66	W	18	Laki-Laki
67	R	18	Laki-Laki
68	G	20	Laki-Laki
69	FB	20	Perempuan
70	I	19	Laki-Laki

Dari tabel 4.1 dapat di ketahui bahwa terdapat 70 responden dengan rentang umur 12 tahun hingga 20 tahun yang terbagi atas 37 orang responden berjenis kelamin laki-laki dan 33 orang responden berjenis kelamin perempuan.

2. Deskripsi Data

Variabel X dalam Penelitian ini adalah komunikasi interpersonal sedangkan variabel Y adalah game online. Untuk mengetahui hubungan antara komunikasi interpersonal dengan game online penulis

menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan antara variabel komunikasi interpersonal dengan game online pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya. Pada penelitian ini skala yang disebarakan untuk komunikasi interpersonal ada 33 butir aitem, begitu juga pada game online yang juga terdapat 29 butir aitem yang disebarakan secara langsung kepada responden.

a. Deskripsi data komunikasi interpersonal

Data resiliensi ini diambil dengan menggunakan skala Likert dengan alternatif jawaban “Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, Sangat Tidak Sesuai”. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 33 butir dengan 70 orang responden. Dari data yang diperoleh dapat ditentukan jumlah minimum, maksimum, dan mean serta standar deviasi dengan bantuan program windows SPSS 20. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Skor Empirik dan Hipotetik

	Variabel	N	Min	Max	Range	Mean	SD
Skor Empirik	<i>Komunikaasi interpersonal</i>	70	59	81	22	71,70	4,55
Skor Hipotetik	<i>Komunikasi interpersonal</i>	70	26	104	78	65	13

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui bahwa rata-rata hipotetik dan empiris dari variabel komunikasi interpersonal. Artinya skor rata-rata empirik dari variabel komunikasi interpersonal lebih tinggi dari pada skor hipotetik yaitu 71,70 berbanding 65 ini berarti rata-rata kelompok dalam penelitian ini memiliki skor komunikasi cenderung tinggi. Langkah selanjutnya akan dilakukan pengelompokkan komunikasi interpersonal menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori jenjang bertujuan untuk menempatkan individu ke

dalam kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut suatu kontinum berdasarkan atribut yang diukur, berikut cara penentuan kategori :

Tabel 4. 3
Rumus Perhitungan Pengkategorian

Kriteria	Rumus skor
Tinggi	$(M+1SD) \leq X$
Sedang	$(M - 1SD) \leq X < (M+1SD)$
Rendah	$X < (M-1SD)$

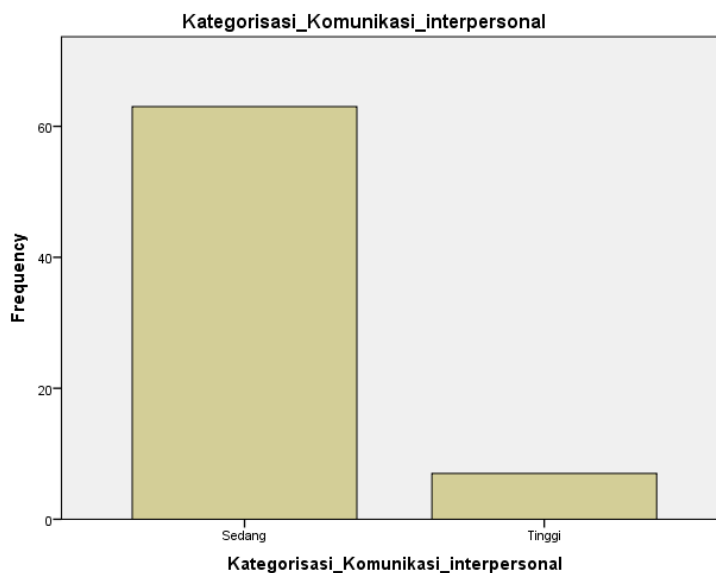
Jadi didapat kategori skor komunikasi interpersonal secara keseluruhan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 4
Persentase Komunikasi Interpersonal

Rumus	Skor	Kategorisasi	F	Persentase
$(M+1SD) \leq X$	$78 \leq X$	Tinggi	7	90%
$(M-1SD) \leq X < (M+1SD)$	$52 \leq X \leq 78$	Sedang	63	10%
$X < (M-1SD)$	$X < 52$	Rendah	-	0%
Total			70	100

Berdasarkan data kategorisasi di atas, terdapat 63 orang subjek yang memiliki nilai skor komunikasi interpersonal yang sedang, 7 orang subjek yang memiliki nilai skor komunikasi interpersonal yang tinggi, dan tidak ada subjek yang memiliki nilai skor komunikasi interpersonal yang rendah. Artinya dari keseluruhan total skor subjek di penelitian tersebut rata-rata berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 90% (63 orang). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa komunikasi interpersonal remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Dharmasraya berada dalam kategori sedang. Hasil analisis persentase

penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini, apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang pada gambar berikut:



Gambar 4. 1
Diagram Komunikasi Interpersonal

Gambar 4.1 menunjukkan kategorisasi komunikasi interpersonal pada responden penelitian. Mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak lebih dari 60 orang. Sementara itu, hanya sebagian kecil responden yang memiliki komunikasi interpersonal pada kategori tinggi, yaitu kurang dari 10 orang.

Selanjutnya hasil kategorisasi komunikasi interpersonal keseluruhan subjek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5
Kategorisasi Keseluruhan Subjek Komunikasi Interpersonal

No	Nama	Kategorisasi
1.	RT	Sedang
2.	SA	Sedang
3.	AR	Sedang
4.	MA	Sedang

5.	IN	Sedang
6.	AB	Tinggi
7.	HS	Sedang
8.	T	Sedang
9.	MR	Sedang
10.	P	Sedang
11.	AZ	Sedang
12.	DF	Sedang
13.	K	Sedang
14.	RF	Sedang
15.	RZ	Sedang
16.	AL	Tinggi
17.	RI	Sedang
18.	JS	Sedang
19.	HA	Sedang
20.	RE	Sedang
21.	MF	Sedang
22.	EG	Sedang
23.	LQ	Sedang
24.	R	Tinggi
25.	DK	Sedang
26.	PJ	Sedang
27.	DE	Sedang
28.	A	Sedang
29.	W	Sedang
30.	R	Sedang
31.	C	Sedang
32.	AD	Sedang
33.	B	Sedang
34.	K	Tinggi

35.	NA	Sedang
36.	FG	Sedang
37.	AY	Sedang
38.	LK	Sedang
39.	PT	Sedang
40.	N	Sedang
41.	PE	Tinggi
42.	R	Sedang
43.	DY	Sedang
44.	RN	Sedang
45.	DK	Sedang
46.	Z	Tinggi
47.	L	Sedang
48.	N	Sedang
49.	Ji	Sedang
50.	EK	Sedang
51.	DW	Sedang
52.	S	Sedang
53.	HA	Sedang
54.	DL	Sedang
55.	RV	Sedang
56.	PN	Sedang
57.	AD	Sedang
58.	ZO	Sedang
59.	DR	Sedang
60.	IR	Sedang
61.	RH	Sedang
62.	BU	Sedang
63.	AN	Sedang
64.	EN	Sedang

65.	W	Sedang
66.	R	Sedang
67.	G	Sedang
68.	FB	Sedang
69.	I	Sedang
70.	AR	Tinggi

Selanjutnya persentase skor dari masing- masing aspek variabel komunikasi interpersonal antar lain sebagai berikut:

1) Aspek keterbukaan

Kategori skor skala komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6
Persentase Aspek Keterbukaan

Jumlah	Persentase	Kategori
6	40%	Tinggi
49	42.86%	Sedang
15	17.14%	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa aspek keterbukaan dari 70 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 6 orang (40%), kategori sedang sebanyak 49 orang (42.86%), dan kategori rendah sebanyak 15 orang (17.14%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek keterbukaan berada pada kategori sedang.

2) Aspek empati

Kategori skor skala komunikasi interpersonal pada aspek keterbukaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7
Persentase Aspek Empati

Jumlah	Persentase	Kategori
20	28.57%	Tinggi
50	71.43%	Sedang

0	0%	Rendah
---	----	--------

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui bahwa aspek empati dari 70 responden berada pada kategori sedang sebanyak 50 orang (71.43%), kategori tinggi sebanyak 20 orang (28.57%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah (0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek empati berada pada kategori sedang.

3) Aspek sikap positif

Tabel 4. 8
Persentase Aspek Positif

Jumlah	Persentase	Kategori
23	32.86%	Tinggi
41	58.57%	Sedang
6	8.57%	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.8 dapat diketahui bahwa aspek positif dari 70 responden berada pada kategori sedang sebanyak 41 orang (58.57%), kategori tinggi sebanyak 23 orang (32.86%), dan kategori rendah sebanyak 6 orang (8.57%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek positif berada pada kategori sedang.

4) Aspek sikap mendukung

Tabel 4. 9
Persentase Aspek Sikap Mendukung

Jumlah	Persentase	Kategori
0	0%	Tinggi
20	28.57%	Sedang
50	71.43%	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.9 dapat diketahui bahwa aspek sikap mendukung dari 70 responden berada pada kategori rendah sebanyak 50 orang (71.43%), kategori sedang sebanyak 20 orang (28.57%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori tinggi

(0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek sikap mendukung berada pada kategori rendah.

5) Aspek kesetaraan

Tabel 4. 10
Persentase Aspek Kesetaraan

Jumlah	Persentase	Kategori
0	0%	Tinggi
37	52.86%	Sedang
33	47.14%	Rendah

Berdasarkan Tabel 4.10 dapat diketahui bahwa aspek kesetaraan dari 70 responden berada pada kategori sedang sebanyak 37 orang (52.86%), kategori rendah sebanyak 33 orang (47.14%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori tinggi (0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek kesetaraan berada pada kategori sedang.

b. Deskripsi data game online

Data game online ini diambil dengan menggunakan skala Likert tertutup dengan alternatif jawaban “Sangat Sesuai, Sesuai, Tidak Sesuai, Sangat Tidak Sesuai”. Pernyataan yang digunakan dalam skala Likert ini adalah sebanyak 29 butir dengan 70 responden. Dari data yang diperoleh dapat ditentukan jumlah minimum, maximum dan mean serta standar deviasi dengan bantuan program windows SPSS 20. Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 11
Analisis Data Deskriptif game online

	N	Min	Max	Range	Mean	SD
Skor Empirik	70	54	76	22	62,24	4,53
Skor Hipotetik	70	22	88	66	55	11

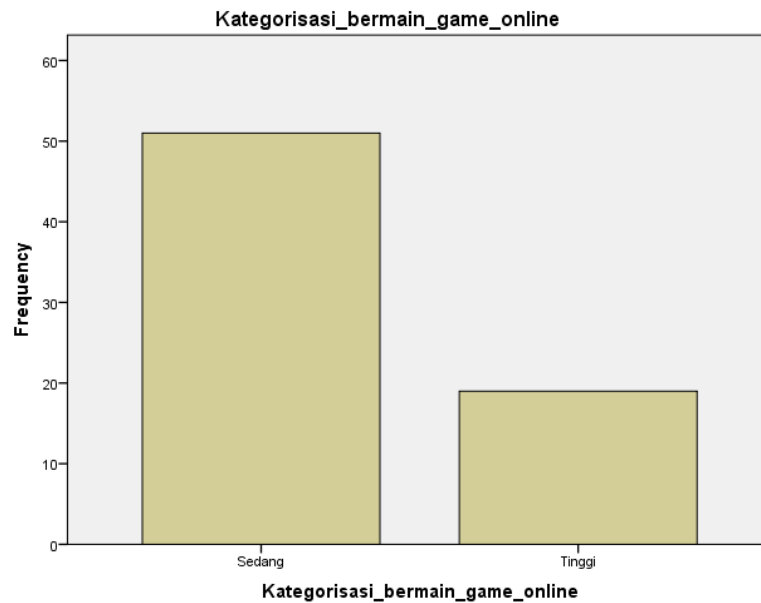
Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa rata-rata hipotetik dan empiris dari variabel game online. Artinya skor rata-rata hipotetik

dari variabel game online lebih rendah dari pada skor empirik yaitu 55 berbanding 62,24 ini berarti rata-rata kelompok dalam penelitian ini memiliki skor cenderung tinggi. Langkah selanjutnya akan dilakukan pengelompokkan game online menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Jadi didapat kategori skor game online secara keseluruhan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 12
Persentase Game Online

Rumus	Skor	Kategorisasi	F	Persentase
$(M+1SD) \leq X$	$78 \leq X$	Tinggi	19	27,1%
$(M-1SD) \leq X < (M+1SD)$	$52 \leq X \leq 78$	Sedang	51	72,9%
$X < (M-1SD)$	$X < 52$	Rendah	-	0%
Total			70	100

Berdasarkan data kategorisasi di atas, terdapat 19 orang subjek yang memiliki nilai skor game online yang tinggi, 51 orang subjek yang memiliki nilai skor game online yang sedang, dan tidak ada subjek yang memiliki nilai skor game online yang rendah. Artinya dari keseluruhan total skor subjek di penelitian tersebut rata-rata berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 72% (51 orang). Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa game online pada remaja di Nagari Simalidu Kabupaten Darmaasraya berada dalam kategori sedang. Hasil analisis persentase penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini apabila digambarkan dalam bentuk diagram batang pada gambar berikut:



Gambar 4. 2
Diagram Kategorisasi Game Online

Gambar 4.2 memperlihatkan kategorisasi bermain game online pada responden. Mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sekitar lebih dari 50 orang. Sementara itu, terdapat sebagian responden pada kategori tinggi, yaitu sekitar 19 orang.

Selanjutnya hasil kategorisasi game online keseluruhan subjek dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 12
Tabel Keseluruhan Subjek Game Online

No	Nama	Kategorisasi
1.	RT	Sedang
2.	SA	Tinggi
3.	AR	Tinggi
4.	MA	Sedang
5.	IN	Sedang
6.	AB	Tinggi
7.	HS	Sedang
8.	T	Sedang

9.	MR	Sedang
10.	P	Sedang
11.	AZ	Sedang
12.	DF	Sedang
13.	K	Tinggi
14.	RF	Sedang
15.	RZ	Sedang
16.	AL	Sedang
17.	RI	Sedang
18.	JS	Sedang
19.	HA	Tinggi
20.	RE	Sedang
21.	MF	Sedang
22.	EG	Tinggi
23.	LQ	Sedang
24.	R	Tinggi
25.	DK	Sedang
26.	PJ	Sedang
27.	DE	Sedang
28.	A	Tinggi
29.	W	Tinggi
30.	R	Tinggi
31.	C	Sedang
32.	AD	Sedang
33.	B	Sedang
34.	K	Tinggi
35.	NA	Sedang
36.	FG	Sedang
37.	AY	Sedang
38.	LK	Sedang

39.	PT	Tinggi
40.	N	Sedang
41.	PE	Tinggi
42.	R	Sedang
43.	DY	Sedang
44.	RN	Tinggi
45.	DK	Sedang
46.	Z	Sedang
47.	L	Sedang
48.	N	Tinggi
49.	Ji	Sedang
50.	EK	Tinggi
51.	DW	Tinggi
52.	S	Sedang
53.	HA	Sedang
54.	DL	Sedang
55.	RV	Sedang
56.	PN	Sedang
57.	AD	Sedang
58.	ZO	Sedang
59.	DR	Sedang
60.	IR	Sedang
61.	RH	Sedang
62.	BU	Sedang
63.	AN	Sedang
64.	EN	Tinggi
65.	W	Sedang
66.	R	Sedang
67.	G	Sedang
68.	FB	Tinggi

69.	I	Sedang
70.	AR	Sedang

Selanjutnya persentase skor dari masing- masing aspek variabel game online antara lain sebagai berikut:

1) Aspek *Compulsion*

Kategori skor skala game online pada aspek *compulsion* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 13
Persentase Aspek *Compulsion*

Jumlah	Persentase	Kategori
45	64.29%	Tinggi
25	35.71%	Sedang
0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa aspek *compulsion* dari 70 responden berada pada kategori tinggi sebanyak 45 orang (64.29%), kategori sedang sebanyak 25 orang (35.71%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah (0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek *compulsion* berada pada kategori tinggi.

2) Aspek *Withdrawal*

Kategori skor skala game online pada aspek *withdrawal* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14
Persentase Aspek *Withdrawal*

Jumlah	Persentase	Kategori
44	62.86%	Tinggi
26	37.14%	Sedang
0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.15 dapat diketahui bahwa aspek *withdrawal* dari 70 responden berada pada kategori tinggi sebanyak

44 orang (62.86%), kategori sedang sebanyak 26 orang (37.14%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah (0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek withdrawal berada pada kategori tinggi.

3) Aspek *Tolerance*

Kategori skor skala game online pada aspek *tolerance* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 15
Persentase Aspek *Tolerance*

Jumlah	Persentase	Kategori
5	7.14%	Tinggi
51	72.86%	Sedang
14	20%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.16 dapat diketahui bahwa aspek *tolerance* dari 70 responden berada pada kategori sedang sebanyak 51 orang (72.86%), kategori rendah sebanyak 14 orang (20%), dan kategori tinggi sebanyak 5 orang (7.14%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek tolerance berada pada kategori sedang.

4) Aspek *Interpersonal HelthRelated Problems*

Kategori skor skala game online pada aspek *Interpersonal HelthRelated Problems* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 16
Persentase Aspek *Interpersonal HelthRelated Problems*

Jumlah	Persentase	Kategori
33	47.14%	Tinggi
37	52.86%	Sedang
0	0%	Rendah

Berdasarkan tabel 4.17 dapat diketahui bahwa aspek *interpersonal health-related problems* dari 70 responden berada pada kategori sedang sebanyak 37 orang (52.86%), kategori tinggi

sebanyak 33 orang (47.14%), dan tidak ada responden yang berada pada kategori rendah (0%). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aspek interpersonal health-related problems berada pada kategori sedang.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Data berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (Priyatno, 2014). Hasil uji normalitas skala komunikasi interpersonal dan game online dapat dilihat antara lain sebagai berikut:

Tabel 4. 17
Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Bermain_game_online	,082	70	,200*	,975	70	,181
komunikasi_interpersonal	,094	70	,200*	,978	70	,256

Berdasarkan tabel yang disajikan, diketahui bahwa variabel bermain game online memiliki taraf signifikansi sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data bermain game online terdistribusi normal. Sebaliknya, variabel komunikasi interpersonal memiliki taraf signifikansi sebesar 0,200, yang lebih besar dari 0,05, menunjukkan bahwa data kualitas hidup terdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data bermain game online mengikuti distribusi normal, dan data komunikasi interpersonal mengikuti distribusi normal.

2. Uji Lineritas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data, apakah data variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi. Data linear bila *test for linearity* pada taraf signifikan kurang dari 0,05 (Priyatno, 2014).

Tabel 4. 18
Uji Linearitas

ANOVA Table

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	240,652	17	14,156	,620	,861
komunikasi_interpersonal	Between Groups	3,370	1	3,370	,148	,703
Bermain_game_online	Deviation from Linearity	237,282	16	14,830	,649	,828
	Within Groups	1188,048	52	22,847		
	Total	1428,700	69			

Berdasarkan tabel 4.18 dapat diketahui bahwa nilai F *linearity* sebesar 0,148 dengan nilai signifikansi ($p=0.703 > 0.05$) dengan demikian dapat dikatakan model linear tidak dapat menjelaskan dengan baik hubungan antar variabel. Jika dilihat nilai F *deviation from linearity* sebesar 0,649 dengan nilai signifikansi ($p=0.828 > 0.05$) maka menunjukkan tidak ada perbedaan data penelitian dengan data linear ideal, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data linear.

3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *pearson product moment*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua atau lebih variabel (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini yang dicari adalah korelasi komunikasi interpersonal dan game online. Uji hipotesis ini menggunakan program SPSS *for windows version 20* dengan pengujian *two tailed test*.

Tabel 4. 19
Uji Hipotesis Korelasi

		Correlations	
		Bermain_game _online	komunikasi_interp ersonal
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	,049
	Sig. (2-tailed)		,690
	N	70	70
komunikasi_interpersonal	Pearson Correlation	,049	1
	Sig. (2-tailed)	,690	
	N	70	70

Berdasarkan tabel 4.19, hasil uji korelasi Pearson menunjukkan nilai $r = 0,049$ dengan signifikansi $0,690 > 0,05$. Artinya, tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal. Meskipun dalam fenomena sehari-hari remaja terlihat berinteraksi melalui game online, namun interaksi tersebut cenderung bersifat singkat dan instruksional sehingga tidak cukup merefleksikan kualitas komunikasi interpersonal yang lebih luas, seperti empati, keterbukaan, dan keterampilan mendengarkan. Faktor lain seperti lingkungan sosial dan perbedaan tujuan bermain juga dapat memengaruhi, sehingga secara statistik hubungan keduanya tidak terbukti.

Selanjutnya, korelasi antara variabel game online dengan aspek-aspek pada variabel komunikasi interpersonal, antara lain sebagai berikut:

Tabel 4. 20
Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Keterbukaan)

		Correlations	
		Bermain_game _online	Aspek_keterbuk aan
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	-,203
	Sig. (2-tailed)		,092
	N	70	70
Aspek_keterbukaan	Pearson Correlation	-,203	1
	Sig. (2-tailed)	,092	

N	70	70
---	----	----

Berdasarkan tabel 4.20 dapat dilihat bahwa terdapat hubungan negatif yang lemah antara bermain game online dan aspek keterbukaan dalam komunikasi interpersonal ($r = -0,203$; $p = 0,092$), namun hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, tidak dapat disimpulkan bahwa bermain game online secara nyata memengaruhi keterbukaan individu dalam komunikasi interpersonal.

Tabel 4. 21
Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Empati)

		Bermain_game _online	Aspek_empati
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	,027
	Sig. (2-tailed)		,828
	N	70	70
Aspek_empati	Pearson Correlation	,027	1
	Sig. (2-tailed)	,828	
	N	70	70

Berdasarkan tabel 4.21 dapat dilihat bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara bermain game online dan aspek empati dalam komunikasi interpersonal ($r = 0,027$; $p = 0,828$). Hubungan yang ada sangat lemah dan tidak bermakna, sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain game online tidak memiliki pengaruh yang jelas terhadap kemampuan empati individu dalam konteks komunikasi interpersonal.

Tabel 4. 22
Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Sikap Positif)

		Bermain_game _online	Aspek_sikap_p ositif
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	-,120
	Sig. (2-tailed)		,322
	N	70	70
Aspek_sikap_positif	Pearson Correlation	-,120	1

Sig. (2-tailed)	,322	
N	70	70

Berdasarkan table 4.22 dapat dilihat bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat lemah antara bermain game online dan aspek sikap positif dalam komunikasi interpersonal ($r = -0,120$; $p = 0,322$), namun hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, bermain game online tidak secara bermakna memengaruhi sikap positif individu dalam komunikasi interpersonal.

Tabel 4. 23
Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Sikap Mendukung)

		Correlations	
		Bermain_game _online	Aspek_sikap_m endukung
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	,207
	Sig. (2-tailed)		,085
	N	70	70
Aspek_sikap_mendukung	Pearson Correlation	,207	1
	Sig. (2-tailed)	,085	
	N	70	70

Berdasarkan table 4.23 diatas dapat dilihat bahwa terdapat hubungan positif yang lemah antara bermain game online dan aspek sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal ($r = 0,207$; $p = 0,085$). Meskipun demikian, hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik, sehingga belum dapat disimpulkan bahwa bermain game online secara nyata berpengaruh terhadap munculnya sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal.

Tabel 4. 24
Korelasi Antara Variabel X Dengan Aspek Variabel Y (Kesetaraan)
Correlations

		Bermain_game _online	Aspek_kesetara an
Bermain_game_online	Pearson Correlation	1	,129
	Sig. (2-tailed)		,287
	N	70	70
Aspek_kesetaraan	Pearson Correlation	,129	1
	Sig. (2-tailed)	,287	
	N	70	70

Berdasarkan tabel 4.24 di atas dapat dilihat bahwa terdapat hubungan positif yang sangat lemah antara bermain game online dan aspek kesetaraan dalam komunikasi interpersonal ($r = 0,129$; $p = 0,287$), namun hubungan tersebut tidak signifikan secara statistik. Dengan demikian, bermain game online tidak dapat disimpulkan memiliki pengaruh yang nyata terhadap kesetaraan dalam komunikasi interpersonal.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja di Nagari Simalidu, Kabupaten Dharmasraya. Subjek penelitian terdiri dari 70 remaja berusia antara 12 hingga 20 tahun. Data dikumpulkan menggunakan instrumen skala Likert dan dianalisis secara kuantitatif melalui teknik korelasi Pearson.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor rata-rata empirik komunikasi interpersonal berada pada angka 71,70 (standar deviasi 4,55), yang lebih tinggi dari rata-rata hipotetik 65. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memiliki tingkat komunikasi interpersonal yang cukup baik, dengan 90% berada dalam kategori sedang dan 10% dalam kategori tinggi. Pada variabel bermain game online, nilai rata-rata empirik adalah 62,24 (standar deviasi 4,53), juga berada di atas nilai hipotetik (55), dengan 72,9% responden dalam kategori sedang dan 27,1% dalam kategori tinggi.

Namun, berdasarkan uji korelasi Pearson, tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara bermain game online dan komunikasi interpersonal ($r = 0,049$; $p = 0,690$). Artinya, aktivitas bermain game online tidak secara langsung berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal remaja. Temuan ini diperkuat oleh penelitian sejenis yang dilakukan oleh Prasetyo (2021), yang juga menemukan bahwa frekuensi bermain game online tidak memiliki korelasi signifikan terhadap keterampilan komunikasi antarpribadi pada siswa SMA. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Fitriani & Zulfikar (2020), di mana penggunaan game online hanya berkorelasi pada aspek hiburan dan pelarian emosional, namun tidak menunjukkan pengaruh langsung terhadap aspek sosial seperti komunikasi interpersonal.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Riya Andriana dkk. (2024), ditemukan bahwa **adiksi game online tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal**, dengan nilai signifikansi sebesar 0.103 (> 0.05). Temuan ini menegaskan bahwa tingkat kecanduan terhadap game online tidak secara substansial memengaruhi kemampuan siswa dalam berinteraksi dan berkomunikasi antarpribadi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang telah saya lakukan, di mana juga tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Penelitian oleh Jabbar (2022) pun mendukung temuan ini, menegaskan bahwa **adiksi game online tidak berpengaruh signifikan terhadap komunikasi interpersonal** di kalangan mahasiswa. Begitu pula penelitian oleh Wijayanti dkk. (2024), yang menunjukkan tidak adanya korelasi antara adiksi game online dan interaksi sosial siswa SMK. Mengingat bahwa komunikasi interpersonal merupakan bagian integral dari interaksi sosial, maka hasil-hasil penelitian ini menunjukkan konsistensi secara tematik.

Hasil ini juga didukung oleh penelitian Kurniawan (2022) yang meneliti hubungan intensitas bermain game online dengan keterampilan sosial pada remaja. Penelitiannya menunjukkan tidak ada hubungan signifikan antara keduanya, karena komunikasi yang terjadi saat bermain

game online lebih bersifat teknis dan strategis, bukan komunikasi emosional yang membangun hubungan personal. Penelitian serupa dilakukan oleh Wahyudi (2020) yang menemukan bahwa meskipun game online dapat meningkatkan kerja sama tim, komunikasi yang terbentuk cenderung bersifat sementara dan tidak mendalam sehingga tidak memengaruhi kualitas komunikasi interpersonal dalam kehidupan nyata.

Penelitian Rahayu (2021) juga menemukan bahwa remaja yang menghabiskan waktu lebih dari 4 jam per hari untuk bermain game online tidak mengalami peningkatan keterampilan komunikasi interpersonal. Menurutnya, interaksi yang terjadi dalam game hanya bersifat kontekstual sesuai dengan tujuan permainan, bukan komunikasi mendalam yang membangun hubungan sosial. Selain itu, studi yang dilakukan oleh Ananda & Yusuf (2020) menunjukkan bahwa meskipun game online dapat menjadi media sosialisasi awal, pengaruhnya terhadap komunikasi interpersonal hanya bersifat jangka pendek dan tidak signifikan dalam membentuk kemampuan komunikasi jangka panjang.

Dengan adanya kesamaan dalam temuan ini, dapat disimpulkan bahwa tidak semua bentuk kecanduan digital berimplikasi langsung terhadap aspek komunikasi interpersonal. Variasi efek tersebut kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor mediasi seperti tipe kepribadian, pola interaksi sosial, atau strategi coping yang digunakan oleh individu (Lee & Kim, 2022).

Analisis terhadap lima aspek komunikasi interpersonal yakni keterbukaan, empati, sikap positif, sikap mendukung, dan kesetaraan juga tidak menunjukkan adanya hubungan signifikan dengan bermain game online. Meskipun ditemukan korelasi lemah (baik positif maupun negatif), seperti pada aspek sikap mendukung ($r = 0,207$; $p = 0,085$) dan keterbukaan ($r = -0,203$; $p = 0,092$), semua nilai signifikansi berada di atas 0,05. Ini menunjukkan bahwa tidak ada satu aspek pun dari komunikasi interpersonal yang secara statistik terpengaruh oleh kebiasaan bermain game online.

Dari sudut pandang psikologi, hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan *Stimulus Organism Response* (SOR), yang menyatakan bahwa

respons seseorang terhadap suatu stimulus tidak hanya dipengaruhi oleh stimulus itu sendiri, tetapi juga oleh kondisi internal dan faktor lingkungan (Mehrabian & Russell, 1974). Game online mungkin menjadi stimulus yang kuat secara emosional atau kognitif, namun jika individu tidak berada dalam lingkungan sosial yang mendukung atau tidak memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi lebih luas, maka game tersebut tidak serta-merta memengaruhi perilaku komunikasi (Eroglu, Machleit, & Davis, 2001). Dalam konteks remaja, komunikasi interpersonal lebih banyak dibentuk oleh interaksi nyata di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat dibandingkan dengan pengalaman bermain dalam dunia virtual (Donovan & Rossiter, 1982).

Selain itu, pendekatan intervensi berbasis game edukatif juga mulai mendapat perhatian sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan sosial remaja. Penelitian oleh Hariyadi et al. (2025) menunjukkan bahwa game seperti simulasi sosial, permainan papan, dan role-playing dapat membantu mengembangkan empati, keterampilan komunikasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Game edukatif yang dirancang dengan elemen kerja sama dan komunikasi terbuka, seperti *It Takes Two* atau *Overcooked*, terbukti mampu mendorong interaksi sosial yang sehat dan memperkuat hubungan antar pemain.

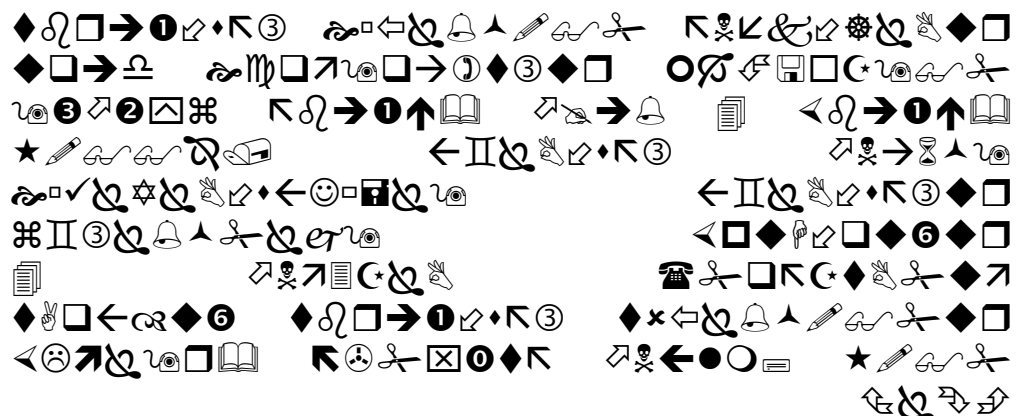
Namun, efektivitas game sebagai media pembelajaran sosial sangat bergantung pada desain dan konteks penggunaannya. Game yang hanya berfokus pada kompetisi atau strategi teknis cenderung menghasilkan komunikasi yang dangkal dan tidak membentuk keterampilan interpersonal secara mendalam. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan konselor untuk memilih game yang mengandung nilai-nilai edukatif dan sosial yang jelas, serta mengintegrasikannya dalam program pembinaan remaja.

Dalam konteks budaya lokal, penelitian oleh Abdurrahman (2025) di Lombok Timur menunjukkan bahwa pola komunikasi remaja sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya dan peran keluarga serta institusi pendidikan dalam menanamkan norma sosial. Hal ini memperkuat argumen bahwa meskipun game online menjadi bagian dari kehidupan digital remaja,

interaksi nyata dan nilai-nilai lokal tetap menjadi fondasi utama dalam pembentukan keterampilan komunikasi interpersonal.

Dengan demikian, meskipun game online tidak menunjukkan hubungan signifikan terhadap komunikasi interpersonal, pendekatan berbasis game yang dirancang secara edukatif dan kontekstual dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pengembangan sosial remaja. Intervensi semacam ini perlu dikembangkan lebih lanjut melalui kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan komunitas.

Dari perspektif agama Islam, hasil penelitian ini dapat dikaitkan dengan nilai-nilai dalam Al-Qur'an dan Hadis mengenai pentingnya komunikasi yang baik dalam kehidupan sosial. Allah SWT berfirman dalam QS. At-Taubah: 61 yang artinya



Artinya :*“Dan di antara mereka ada orang-orang yang menyakiti Nabi dan mengatakan, ‘Ia (Muhammad) hanya mendengarkan saja.’ Katakanlah: ‘Ia adalah pendengar yang baik bagi kalian, beriman kepada Allah, membenarkan orang-orang beriman, dan menjadi rahmat bagi orang-orang yang beriman di antara kalian.’...”*

Dalam QS. At-Taubah: 61 dijelaskan bahwa Nabi Muhammad ﷺ dicela oleh sebagian orang karena dianggap hanya sebagai “pendengar”, namun Allah menegaskan bahwa beliau adalah pendengar yang baik, yang beriman kepada Allah, membenarkan orang-orang beriman, serta menjadi rahmat bagi mereka. Ayat ini menunjukkan bahwa salah satu inti dari komunikasi interpersonal adalah kemampuan untuk mendengarkan secara penuh perhatian. Jika dikaitkan dengan penelitian ini, fenomena remaja yang

asyik bermain game online hingga mengabaikan lawan bicara dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi yang kurang sesuai dengan prinsip Al-Qur'an. Meskipun game online memungkinkan adanya interaksi, komunikasi yang terjadi umumnya singkat, instruksional, dan tidak melatih keterampilan mendengarkan secara mendalam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan tidak adanya hubungan signifikan antara bermain game online dengan kemampuan komunikasi interpersonal, karena interaksi dalam game tidak cukup merepresentasikan kualitas komunikasi yang sesungguhnya sebagaimana dicontohkan oleh Nabi ﷺ.

Dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari dan Muslim, Rasulullah ﷺ bersabda: *“Apabila tiga orang sedang berbicara, maka janganlah dua orang di antara mereka berbisik-bisik tanpa menyertakan yang ketiga, karena hal itu akan membuatnya bersedih.”* Hadis ini mengandung makna bahwa komunikasi yang baik harus dilakukan dengan menghargai semua lawan bicara, tidak mengabaikan keberadaan orang lain, dan tidak menimbulkan perasaan tersisih. Hal ini menunjukkan pentingnya kesadaran sosial dalam komunikasi interpersonal.

Selain itu, hadis riwayat Tirmidzi dari Jarir bin Abdullah r.a. menyebutkan: *“Rasulullah ﷺ tidak pernah menolak orang yang menemuinya. Beliau selalu menghadapkan wajahnya kepada orang yang berbicara dengannya, hingga orang itu selesai berbicara.”* Hadis ini menegaskan bahwa mendengarkan dengan penuh perhatian serta memberikan kontak tatap muka adalah bentuk adab mulia dalam berkomunikasi.

Kedua hadis tersebut berkaitan dengan penelitian ini karena menunjukkan bahwa inti dari komunikasi interpersonal adalah keterlibatan penuh antara pembicara dan pendengar. Namun, fenomena remaja yang asyik bermain game online sering kali justru menyebabkan mereka mengabaikan orang yang berbicara, tidak mendengarkan dengan baik, atau bahkan tidak menatap lawan bicara. Sikap ini bertentangan dengan teladan Rasulullah ﷺ dalam berkomunikasi. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menemukan tidak adanya hubungan signifikan antara bermain game online

dengan kemampuan komunikasi interpersonal, karena aktivitas dalam game cenderung membatasi kualitas interaksi langsung yang menuntut perhatian penuh dan penghargaan terhadap lawan bicara.

Melalui hasil penelitian ini dan didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya, dapat dispekulasikan bahwa game online lebih berfungsi sebagai sarana hiburan atau pengisi waktu luang ketimbang alat pengembangan sosial. Remaja mungkin menikmati interaksi virtual saat bermain, namun jenis komunikasi yang terjadi dalam permainan umumnya bersifat singkat, strategis, dan tidak personal. Oleh karena itu, aktivitas ini tidak cukup membentuk dimensi penting dalam komunikasi interpersonal seperti empati, keterbukaan, dan sikap mendukung.

Berdasarkan hasil analisis data, teori yang relevan, penelitian terdahulu, pendekatan psikologis, dan nilai-nilai Islam, dapat disimpulkan bahwa bermain game online tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan komunikasi interpersonal remaja. Hal ini memperkuat pandangan bahwa komunikasi interpersonal lebih banyak dipengaruhi oleh interaksi nyata, nilai-nilai sosial, dan pembentukan karakter secara langsung, bukan melalui aktivitas digital semata.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja, maka dapat disimpulkan bahwa bermain game online (X) dan komunikasi interpersonal (Y) pada remaja tidak memiliki hubungan yang signifikan. Hasil ini didapatkan dari nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,690 yang lebih dari 0,05 yang artinya tidak memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan. Dalam penelitian ini juga diketahui bahwa terdapat tidak ada hubungan antara bermain game online dengan komunikasi interpersonal pada remaja.

Hal ini dilihat dari nilai korelasi koefisien korelasi (corelation pearason) yang hasilnya sebesar 0,049 atau kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil dari uji korelasi ini menunjukkan bahwa korelasi yang sangat lemah ini menandakan bahwa peningkatan atau penurunan dalam bermain game online tidak berpengaruh secara nyata terhadap kemampuan komunikasi interpersonal mereka. Dalam penelitian ini di temukan meskipun remaja di Nagari Simalidu aktif bermain game online, hal tersebut tidak berkaitan langsung dengan baik atau buruknya komunikasi interpersonal yang mereka miliki.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti dapatkan, maka hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi terkait gambaran bermain game online dan komunikasi interpersonal yang dimiliki oleh remaja, penelitian ini juga dapat dikembangkan untuk menunjang ilmu pengetahuan khususnya bidang psikologi dan sosial. Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan bacaan atau referensi mengenai bermain game online dan komunikasi interpersonal oleh pembaca.

C. Saran

1. Untuk Pemerintah Nagari

Nagari Simalidu diharapkan dapat meningkatkan perhatian terhadap aktivitas digital yang dilakukan oleh remaja, terutama dalam penggunaan game online. Meskipun tidak ditemukan hubungan signifikan dengan komunikasi interpersonal, upaya preventif dan edukatif tetap penting dilakukan, seperti menyediakan fasilitas ruang berkumpul atau kegiatan sosial yang dapat meningkatkan interaksi langsung antarremaja. Kegiatan ini juga bisa dijadikan sarana untuk memperkuat nilai-nilai sosial dan budaya lokal.

2. Untuk Orang Tua

Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi dan mendampingi aktivitas anak di dunia digital, termasuk dalam bermain game online. Diharapkan orang tua tidak hanya membatasi, tetapi juga memberikan edukasi dan menjadi contoh dalam menjalin komunikasi yang baik di dalam keluarga. Dengan menciptakan lingkungan yang komunikatif dan terbuka di rumah, remaja akan lebih mudah mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal mereka.

3. Untuk Remaja

Remaja diharapkan dapat lebih bijak dalam mengatur waktu bermain game online agar tidak mengabaikan hubungan sosial di dunia nyata. Penting bagi remaja untuk tetap aktif dalam kegiatan sosial di masyarakat dan menjalin komunikasi yang baik dengan keluarga, teman, serta lingkungan sekitar. Keseimbangan antara aktivitas digital dan interaksi sosial secara langsung akan membantu membentuk pribadi yang sehat secara sosial dan emosional.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak responden dari berbagai wilayah atau latar belakang sosial yang berbeda. Selain itu, akan lebih baik jika variabel lain yang berhubungan dengan psikososial remaja seperti

empati, kecerdasan emosional, atau keterlibatan sosial juga diteliti agar mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan game online terhadap perkembangan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, L. (2025). Pengaruh Media Sosial Terhadap Pola Komunikasi Budaya di Kalangan Remaja. *Journal of Science and Social Research*, 8(2).
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game Design and Development*. New Reader Publishing.
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *Jurnal Kopasta*, 4 (1), 20–40.
- Afrilia, A., & Arifina, A. (2020). *Komunikasi Interpersonal* (Ari & Fariha (eds.). Pustaka Rumah C1nta.
- Alfathi, I. T., Risdiawan, A., Karim, A., & Fatimah, S. (2023). *Pengaruh Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa Dan Siswi Sma Di Kabupaten Bogor*.
- Altman, E. I. (1993). *Corporate Financial Distress and Bankruptcy* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Altman, I., & Taylor, D. (1973). *Social Penetration: The Development of Interpersonal Relationships*. Holt, Rinehart & Winston.
- Ananda, R., & Yusuf, A. (2020). "Game Online dan Dampaknya terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Remaja." *Jurnal Psikologi Sosial*, 6(2).
- Andriana, R., Handayani, E. S., & Hayati, S. A. (2024). Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar Pada Siswa di SMKN 5 Banjarmasin. Teraputik: *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 8(2), 115–123.
- Astuti, E., & Andrini, S. (2021). Intensitas Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Imitasi Remaja. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 134–142.
- Aulia, S. (2022). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Hilir Kota Medan Oleh : Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan*. 111
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (Apjii). Laporan Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024. Diakses Dari <https://Apjii.Or.Id/Berita/D/Apjii->

[Jumlah-Pengguna-Internet-Indonesia-Tembus-221-Juta-Orang Pada 8 Desember 2024](#)

- Aw., S. (2015). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Komunikasi Interpersonal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(3), 225–234. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i3.5586>
- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Azizah, Savira, Wiratri, A., & Maulina, L. P. (2024). Dampak dan Penerapan Komunikasi Intrapersonal melalui Media Sosial. *Buana Komunikasi (Jurnal Penelitian Dan Studi Ilmu Komunikasi)*, 5(1), 45–56. <https://doi.org/10.32897/buanakomunikasi.2024.5.1.3518>
- Azwar, S. (2016). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Batubara, J. R. (2016). *Adolescent Development (Perkembangan Remaja)*. Sari Pediatri, 12(1), 21. <https://doi.org/10.14238/sp12.1.2010.21-9>
- Bayuputra, R. H., Ulfa, N. S., & Setyabudi, D. (2016). *Pengalaman Positif Interaksi Komunitas Game Online Dan Arti Pentingnya Dalam Meningkatkan Kompetensi Sosial Offline Pada Remaja*. 1983, 1–23.
- Cavida, S. D. (2022a). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal*. Psikologi, 1–31. https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/106758%0Ahttps://eprints.ums.ac.id/106758/2/NASKAH_PUBLIKASI.pdf
- Cavida, S. D. (2022b). *Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal*.
- Chen, C. ., & Chang, S. . (2008). An exploration of tendency to online game. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1–4), 38–51.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Deddy, D. M., Irisantara, & Yosol. (1994). *Komunikasi Persuasif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Universitas Padjadjaran.
- Devito, J. A. (2011). *The Interpersonal Communication* (Seventh Ed). Harper Collins College Publisher.

- DeVito, J. A. (1995). *The Interpersonal Communication* (7th ed.). Harper Collins College Publishers.
- DeVito, J. A. (2011). *Komunikasi Antarmanusia*. KARISMA Publishing Group.
- Donovan, R. J., & Rossiter, J. R. (1982). Store atmosphere: An environmental psychology approach. *Journal of Retailing*, 58(1), 34–57.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. PT Citra Aditya Bakti.
- Effendy, & Uhjana, O. (2017). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Emzir. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Rajawali Pers.
- Eroglu, S. A., Machleit, K. A., & Davis, L. M. (2001). Atmospheric qualities of online retailing: A SOR model of online consumer responses. *Psychology & Marketing*, 18(2), 77–94. [https://doi.org/10.1002/1520-6793\(200102\)18:2<77::AID-MAR1001>3.0.CO;2-T](https://doi.org/10.1002/1520-6793(200102)18:2<77::AID-MAR1001>3.0.CO;2-T)
- Fathurrohman, R., Rahman, A., & Yanti, D. (2021). Komunikasi virtual pemain game online komunitas AraNet Plumbon Kabupaten Cirebon. *Signal: Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmu Komunikasi*, 9(2), 119–128. <https://ejournalugj.com/index.php/Signal/article/view/884>
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami Psikologi Remaja. *Jurnal Reforma*, 2(1), 55–65. <https://doi.org/10.30736/rfma.v6i2.33>
- Fauziah, E, R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa Smp n 1 Samboja. *Jurnal Komunikasi*.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The Benefits of Playing Video Games*. *American Psychologist*, 69(1).
- Griffiths, M. D., & Nuyens, F. (2017). *An Overview of Structural Characteristics in Problematic Video Game Playing*. *Current Addiction Reports*, 4(3).
- Hardani, Andriani, H., Ustiawati, J., & Utami, E. F. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Grup.
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Penerbit Kanisius.

- Hariyadi, S., Mulawarman, M., Mulyani, P. K., & Awalya. (2025). Permainan sebagai Intervensi Kesehatan Mental Remaja: Systematic Literature Review. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 10(2), 284–299.
- Havighurst, R. J. (1972). *Developmental Tasks and Education*. New York: David McKay Company.
- Hurlock, E. B. (1985). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (kelima). Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (5th ed.). Erlangga.
- Jabbar, Nashihun Najih. (2022). *Pengaruh kecanduan game online terhadap komunikasi interpersonal pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Januar, M. I., & Turmudzi, E. F. (2006). *Game Mania*. Gema Insani Press.
- Karadag, E., Błachnio, A., Przepiorka, A., Gorbaniuk, O., Bendayan, R., McNeill, M., Angeluci, A., Abreu, A. M., Ben-Ezra, M., Benvenuti, M., Blanca, M. J., Brkljacic, T., Babic, N. C., Gorbaniuk, J., Holdos, J., Ivanova, A., Malik, S., Mazzoni, E., Milanovic, A., ... Yu, S. (2021). Measurement invariance of the Phubbing Scale across 20 countries. *International Journal of Psychology*, 56(6), 885–894. <https://doi.org/10.1002/ijop.12790>
- King, D. L., et al. (2013). Sleep Interference Effects of Pathological Electronic Media Use during Adolescence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(2).
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). *The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Adolescents and Adults*. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(4).
- Kurniawan, A. (2022). "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja." *Jurnal Psikologi Remaja*, 7(2).
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and*

Addiction, 10(2), 278–296.

- Kustiawan, A. A., & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Media Grafika.
- Lee, S., & Kim, H. (2022). Does smartphone addiction, social media addiction, and/or internet game addiction affect adolescents' interpersonal interactions? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(9), 5539. <https://doi.org/10.3390/ijerph19095539>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). *Psychosocial causes and consequences of pathological gaming*. *Computers in Human Behavior*, 27(1).
- Liliwiri, A. (1997). *Komunikasi Antar Pribadi*. PT. Citra Aditya Bakti.
- Mehrabian, A., & Russell, J. A. (1974). *An approach to environmental psychology*. MIT Press.
- Mulyana, D. (2005). *Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2010). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, A. (2023). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Kualitas Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Remaja di Desa Pancuranmas Kecamatan Secang Kabupaten Magelang*. UIN Salatiga.
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.24843/jpu.2015.v02.i02.p05>
- Papalia, Olds, & Feldman. (2009). *Human Development* (eleventh e).
- Prabandari, A. I., & Rahmiaji, L. R. (2019). *Komunikasi Keluarga Dan Penggunaan Smartphone Oleh Anak. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsiurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Priyatno, D. (2014). *Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS*. Mediakom.

- Purba, M. S., Nainggolan, R., & Sinaga, F. M. (2023). Pola perilaku komunikasi generasi Z dalam bermain game online melalui computer mediated communication. *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 2(1), 54–62. <https://bajangjournal.com/index.php/JISOS/article/view/5706>
- Purwanto, D. (2008). *Komunikasi Organisasi*. Bumi Aksara.
- Rahmawati, F. I., Jabal, H., & Pratama, R. (2021). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas Xii Jurusan Mipa Sma Negeri 1 Andong. *Journal Media Public Relations*, 2(2), 1435–1443. <https://doi.org/10.37090/jmp.v2i2.766>
- Rahyuni, M. Y., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa University Journal*, 1(1).
- Redaksi GameInUpdate. (2024). *Rekomendasi Game yang Mendorong Kerjasama dan Komunikasi*.
- Rice, F. P., & Dolgin, K. G. (2002). *The Adolescent: Development, Relationship, and Culture* (10th ed.). A Person Education Company.
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development : Perkembangan Masa. Hidup Jilid I* (1st ed.). Erlangga.
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu : Analisis Dampak dan Implikasi modern . Kemajuan teknologi , memudahkan akses ke game online melalui berbagai perangkat elektronik satu dampak kecanduan game online terhadap keterampilan. *Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219–233.
- Sidiq, N. (2024). *Studi Identifikasi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal pada Siswa Kelas VIII SMP*. UNIVERSITAS MEDAN AREA.
- Smart, A. (2010). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. A Plus Books.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&G*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhanti, Puspitasari, & Noorizki. (2018). Keterampilan komunikasi

- interpersonal. *jurnal Nasional Psikologi Klinis*, 37–39.
- Suherdi, P. H. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(1), 973–977.
- Supranto, J. (2000). *Teknik Sampling untuk Survei dan Eksperimen*. PT Rineka Cipta.
- Suryanto. (2015). *Suryanto*. CV Pustaka Setia.
- Turtisari. (2016). *Komunikasi dalam Kelompok*. 4(1), 81–90.
- Uyanto, S. (2009). *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Graha Ilmu.
- Wahyudi, R. (2020). "Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal Remaja." *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1).
- William, K., & Wilson, J. (1970). *Moral development*. George Allen and Unwin Ltd.
- Wood, J. T. (2013). *Komunikasi Interpersonal Interaksi Keseharian*. Salemba Humanika.
- Yee. (2005). *Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's*.
<http://www.nickyee.com/facets/home.html>
- Yee, N. (2006). *Motivations for play in online games*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6).
- Young, K. S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (1st ed.). PT Remaja Rosdakarya.