

ARTIKEL

**STUDI KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KOMUNIKASI
INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 KOTA KEDIRI**



Oleh :

NABELLA KARUNIA PUTRI

NPM :14.1.01.01.0012

Dibimbing oleh :

- 1. IKKE YULIANI DHIAN P, M.Pd**
- 2. RESTU DWI ARIYANTO, M.Pd**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
TAHUN 2021**



SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2021

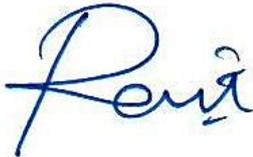
Yang bertandatangan di bawah ini saya :

Nama Lengkap : NABELLA KARUNIA PUTRI
NPM : 14.1.01.01.0012
Telepon / HP : 085733539826
Alamat Surel (Email) : nabillakarunia930@gmail.com
Judul : STUDI KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4
KOTA KEDIRI
Fakultas – Program Studi : FKIP - Bimbingan dan Konseling
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Kh. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771571,
771503, 771495 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiatisme.
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 17 Februari 2021
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
		
<u>Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd</u> NIDN : 0726079001	<u>Restu Dwi Ariyanto, M.Pd</u> NIDN : 0705128801	<u>Nabella Karunia Putri</u> NPM : 14.1.01.01.0012



STUDI KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 KOTA KEDIRI

NABELLA KARUNIA PUTRI

14.1.01.01.0012

FKIP-Bimbingan Konseling

nabillakarunia@gmail.com

Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd dan Restu Dwi Ariyanto, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi bahwa *game online* dapat menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa. Faktor lain yaitu perkembangan teknologi dan jaringan internet yang mendukung suburnya perkembangan *game online*. Hal ini juga terjadi pada siswa SMAN 4 Kota Kediri yang ditunjukkan fenomena kecanduan terhadap *game online* dengan menurunnya nilai akademik siswa dan fenomena komunikasi interpersonal meliputi efisiensi waktu dan tidak dapat berkomunikasi dengan orang yang berada di tempat yang berbeda.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana ciri-ciri siswa kecanduan *game online* di SMAN 4 Kota Kediri? (2) Bagaimana komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online* di SMAN 4 Kota Kediri?

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus tipe tunggal (*single case*). Subjek primer meliputi AS, EY, DS, FE dan subjek sekunder meliputi keluarga dan Guru BK. Instrumen yang digunakan berupa wawancara dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian yaitu dari siswa yang diteliti ternyata hampir semua siswa kecanduan *game online* dengan rata-rata bermain 8 – 10 jam / hari selama \pm 4 – 6 tahun lamanya. Ciri-ciri yang tampak pada siswa yang kecanduan *game online* antara lain *Salience*, *Euphoria*, *Conflik*, *Tolerance* maupun *Withdrawal*. Interaksi komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online* di dalam dunia *virtual* cukup aktif dikarenakan intensitas bertemunya *gamers* yang memiliki minat sama. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, saran yang direkomendasikan bagi orang tua dan keluarga diharapkan dapat menjadi pengingat agar bisa mengontrol kegiatan siswa. Bagi peneliti selanjutnya lebih menguasai lapangan, memperhatikan aspek sosial budaya, dan kebijakan sekolah.



I. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Yasin, 2012). Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Game online merupakan daya tarik yang masive bagi pengguna (*user*). *Game online* adalah sebuah gaya hidup baru bagi setiap kalangan masyarakat. Sekarang banyak di jumpai *smartphone* yang mempunyai fitur lengkap untuk bermain *game* dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun juga. *Game* tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja. Pasar industri ini adalah remaja. Bahkan ada yang khusus hanya untuk kalangan dewasa, karena isi dan tingkat permainan yang ada di dalam *game* tersebut (Yee, 2010).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal peneliti, seorang pecandu *game online* menghabiskan waktunya dengan bermain seharian, hal tersebut menyebabkan kurangnya interaksi dengan orang disekitar. Objek dari penelitian ini sebanyak 4 responden. Responden mengatakan bahwa permainan yang paling diminati adalah *game* Dota 2. Karena menurut pendapat mereka *game* Dota 2 tidak membuat bosan dan terasa berbeda, juga begitu banyaknya

variasi yang ada dalam *game* Dota 2. Perasaan siswa kecanduan *game* online merasa terhibur dengan bermain *game*, sehari bisa dihabiskan sekitar 6 – 8 jam hanya untuk bermain *game*. Bila hari libur siswa tersebut bisa menghabiskan hampir 10 – 11 jam bermain.

Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dalam masa perkembangan menuju masa peralihan dari anak-anak menuju remaja. Dimana mereka tidak lagi dekat dengan orang tua maupun saudara seperti pada saat masa anak-anak melainkan mereka cenderung tertarik pada kehidupan sosial dengan mencari teman sebanyak-banyaknya. Selain itu, teman sebaya juga memiliki fungsi perkembangan kepribadian, walaupun pergaulan tidak selalu membawa pengaruh positif melainkan ada juga pengaruh negatifnya (Assori, 2010).

Faktor lain yang disebabkan oleh *game online* adalah pengalaman menghanyutkan atau *flow experience*, serta memunculkan rasa penasaran dan menantang dalam diri para pemainnya hingga membuat mereka tidak bisa berhenti bermain. *Flow experience* menyebabkan Berkurangnya kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selanjutnya siswa mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan seseorang dari lingkungan sosial (Soetjipto, 2007). Sedangkan siswa remaja perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pernyataan ini didukung oleh (Assori, 2010), yang



mendasarkan bahwa pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain dalam saling memberi dan mengambil manfaat. Hal ini menandakan bahwa siswa memerlukan komunikasi interpersonal yang efektif dalam kehidupan di sekolah.

Komunikasi interpersonal penting dimiliki bagi setiap orang, terutama siswa remaja. Menurut (Monks & Knoers, 2002) komunikasi interpersonal bagi siswa penting untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan hubungan dengan teman sebaya, dan meningkatkan kepekaan dan kepedulian sosial. Kemampuan berkomunikasi siswa akan menentukan perkembangan sosial pada tahap selanjutnya. Siswa yang memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik akan mempermudah dalam hubungan pertemanan. Hubungan pertemanan tersebut akan semakin baik jika komunikasi yang dilakukan dengan bahasa yang lugas dan mudah dimengerti oleh lawan bicara.

Kenyataan inilah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game online* dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal seseorang, walaupun *game* memiliki pengaruh positif bagi penggunaannya tetapi apabila siswa terlepas dari pantauan orang tua, maka siswa akan kecanduan dengan permainan *game*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian mendalam tentang “Studi Kecanduan *Game Online* Dan

Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMAN 4 Kota Kediri”.

II. METODE

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan kualitatif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian bukan berupa angka-angka, melainkan data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan memo, dan dokumen lainnya.

Sehingga yang meliputi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah ingin menggambarkan realita di balik fenomena secara mendalam (Moeloeng, 2013 : 124).

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah studi kasus atau penelitian kasus (*case study*) jenis tipe tunggal (*single case*). *Single case* adalah suatu penelitian studi kasus yang menekankan penelitian hanya pada sebuah unit kasus saja.

Penelitian ini tentang studi subjek, yaitu penelitian yang berkenan dengan satu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Peneliti studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin data mengenai subjek yang diteliti. Kebanyakan studi kasus dilakukan didorong oleh keperluan pemecahan masalah (Arikunto, 2010).

Menurut Sugiyono (2009), penelitian kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.



Pada penelitian *kualitatif*, pengumpulan data dilakukan dengan cara *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak daripada *observasi* berperan (*participant observation*), wawancara mendalam (*in depth interviews*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2009).

1. Sumber Data Primer

Sumber data ini adalah siswa itu sendiri sebagai subjek penelitian sebagai responden. Siswa sebagai responden berjumlah 4 siswa dari kelas XII.

Tabel 3.2 Sumber Data Primer

No.	Subyek	Keterangan	Kelas
1	AS	Responden 1	XII
2	EY	Responden 2	XII
3	DS	Responden 3	XII
4	FE	Responden 4	XII

Sumber : Peneliti 2020

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yang disiapkan oleh peneliti sebagai berikut.

Tabel 3.3 Sumber Data Sekunder

No.	Subyek	Keterangan
1	OT (Orang tua / keluarga dekat)	Ayah / Ibu / Kakak Kandung
2	GBK	Guru BK SMAN 4 Kota Kediri

Sumber : Peneliti 2020

Analisis data *kualitatif* (Burhan, 2003) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Menurut Sugiyono (2009) dalam penelitian *kualitatif*, instrument utamanya adalah manusia, karena itu yang diteliti adalah keabsahan data. Untuk menguji kredibilitas data penelitian, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi data / sumber (*data triangulation*). Triangulasi yaitu menjaring data dengan berbagai metode dan cara dengan menyilangkan informasi yang diperoleh agar data yang didapatkan lebih lengkap dan sesuai dengan yang diharapkan.

Uji keabsahan data menggunakan teori *tringulasi*, yaitu penggunaan *multiple teori* (lebih dari satu teori utama) atau beberapa perspektif untuk menginterpretasi sejumlah data. *Tringulasi* digunakan oleh peneliti dalam menguji keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap keabsahan data tersebut. *Tringulasi data / sumber* dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi yang didapatkan dari informan pendukung yaitu keluarga pecandu *game online*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kehidupan sehari-hari maupun dalam berbagai aktivitas komunikasi interpersonal banyak digunakan diberbagai aspek kehidupan, antara lain bidang pendidikan, komunikasi, sosial masyarakat. Salah satunya pada permainan *game online* akan terjadi komunikasi interpersonal antara pengguna *game* itu dengan pengguna lainnya yang dapat mendekatkan satu pribadi dengan lainnya dan membuat

suatu komunikasi itu menjadi solid dalam mencapai tujuannya (Harjana, 2008).

Dalam melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara dengan beberapa pertanyaan yang dipadu dengan pengembangan dari peneliti ketika berada di lapangan, sehingga akan diperoleh data yang lengkap untuk menganalisis permasalahan yang diteliti.

Tabel 3.4 Koding Data

No.	S	Aspek	Jam	Har	Diskripsi Wawancara	Makna
1	AS	<i>Salience</i>				
		<i>Euphoria</i>				
		<i>Conflik</i>				
		<i>Tolerance</i>				
		<i>Withdrawal</i>				
		Komunikasi Verbal				
		Komunikasi Non Verbal				
2	EY					
3	DS					
4	FE					

Keterangan :

AS : Subjek 1

EY : Subjek 2

DS : Subjek 3

FE : Subjek 4

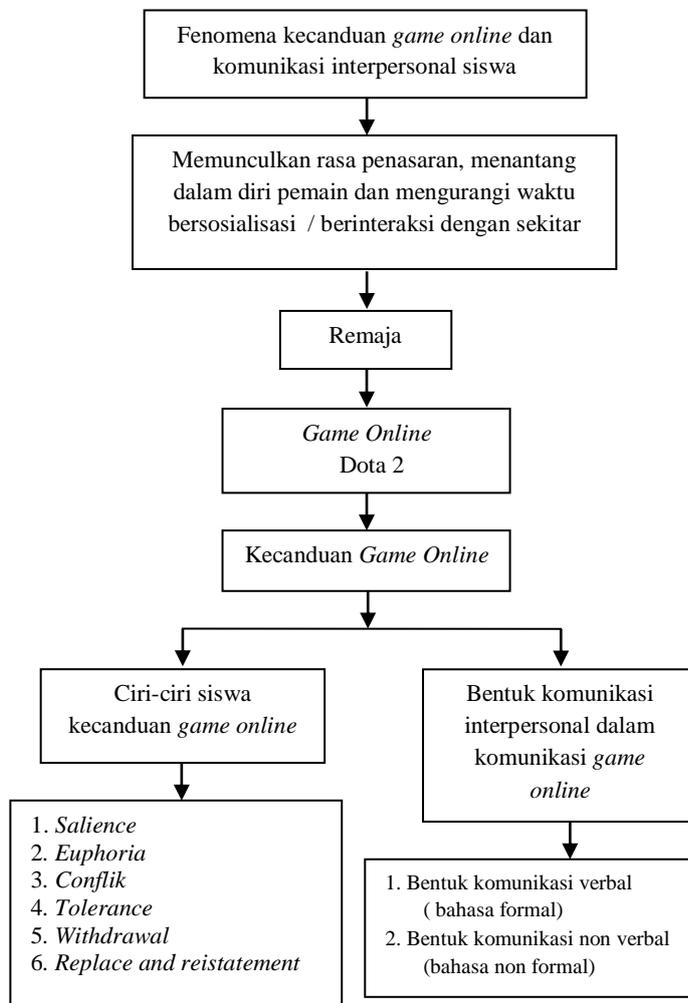
Dari hasil data penelitian yang telah dilakukan menunjukkan :

Responden AS

Salience, Euphoria, Tolerance, Withdrawal

Responden AS dari hasil wawancara menunjukkan ciri-ciri kecanduan *game* dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 4 ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online*.

Pada indikator *salience* hasil wawancara menunjukkan “*Setiap hari, hampir seluruh kegiatan saya selalu bermain game. 6-10 jam perhari bahkan lebih*”. Kemudian



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Deskripsi Kecanduan *Game Online* Dan Komunikasi Interpersonal



pada indikator *euphoria* hasil wawancara menunjukkan
“Terpenuhi kak, karena memang sudah enak dan puas aja banyak hiburan disini, di rumah bisa, di warnet pun bisa”. Kemudian pada indikator *tolerance* hasil wawancara menunjukkan *“Ya, sejak SD kelas 5 minimal main 5 jam / hari, lalu SMP meningkat 6-8 jam / hari. Bahkan hari libur bisa lebih dari itu”*. Kemudian pada indikator *withdrawal* hasil wawancara menunjukkan *“Ya, Jengkel sekali, kecewa belum sampai selesai bermain game harus berhenti mendadak. Kacau, jadi malas ngapa-ngapain”*.

Responden EY

Salience, Euphoria, Tolerance, Withdrawal

Responden EY dari hasil wawancara menunjukkan ciri-ciri kecanduan *game* dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 4 ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online*.

Pada indikator *salience* hasil wawancara menunjukkan *“Hampir setiap hari, saya selalu bermain game. Sekitar 6-8 jam / hari, kalau dihitung pakai jari ya kira-kira 2-3 kali tapi durasi minimal 1 jam”*. Kemudian pada indikator *euphoria* hasil wawancara menunjukkan *“Terpenuhi kak, karena sudah merasa enak aja, hiburan seperti itu gak perlu capek-capek keluar rumah. Jadi tujuan saya bermain game hanya untuk hiburan daripada sepi”*. Kemudian pada indikator *tolerance* hasil wawancara menunjukkan *“Ya, kak awalnya 4-5 jam / hari lalu 5-6*

jam / hari, lama-lama 6-8 jam / hari bahkan dibangku SMA mampu 10-11 jam / hari (pada saat libur)”. Kemudian pada indikator *withdrawal* hasil wawancara menunjukkan *“Mikir bagaimana caranya bisa main game offline atau lihat-lihat internet saja”*.

Responden DS

Salience, Euphoria, Konflik, Tolerance, Withdrawal

Responden DS dari hasil wawancara menunjukkan ciri-ciri kecanduan *game* dalam kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 5 ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online*.

Pada indikator *salience* hasil wawancara menunjukkan *“Ya, hampir tiap hari kak, soalnya jenuh gak ada teman di rumah. Awalnya sih cuma menonton saja, 4-5 jam kuat lama kelamaan 8-10 jam / hari bahkan jika ada hari libur suka sekali main game apalagi di warnet”*. Kemudian pada indikator *euphoria* hasil wawancara menunjukkan *“Rasanya seperti perang sendiri melawan musuh hingga ke titik darah penghabisan bisa memilih pemain dengan bebas, pokoknya enak banget deh kak”*. Kemudian pada indikator *konflik* hasil wawancara menunjukkan *“Pernah, kakak saya menegur saya karena saya dipanggil oleh BK karena tidak mengerjakan tugas PR bahkan pernah membolos karena mengantuk sekali serta main game di warnet dekat rumah dan selalu berusaha ke kakak untuk minta uang saku”*. Kemudian pada indikator *tolerance* hasil wawancara menunjukkan *“Dulu 4-5 jam / hari sekarang sebelum berangkat sekolah*



pukul 04.00 - 06.00 WIB lalu pulang sekolah 15.00 WIB sampai malam”. Kemudian pada indikator *withdrawal* hasil wawancara menunjukkan “*Saya hanya berpikir untuk menang game dan naik level sehingga saya malas beraktivitas ketika saya dilarang main game. Kecewa sekali dan tidak ingin berhenti main*”.

Responden FE

Salience, Euphoria, Tolerance, Withdrawal

Responden FE dari hasil wawancara menunjukkan ciri-ciri kecanduan *game* dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 4 ciri-ciri siswa yang kecanduan *game online*.

Pada indikator *salience* hasil wawancara menunjukkan “*Tidak selalu kak, saya tetap bantu-bantu di rumah tetap belajar, tetapi setelah bangun subuh dan sesudah pulang sekolah saya selalu sempatkan main game 5-6 jam / hari*”. Kemudian pada indikator *euphoria* hasil wawancara menunjukkan “*Sebagai hiburan kak, main game online itu enak. Apalagi mainnya bareng-bareng. Kalau main sendiri kurang puas*”. Kemudian pada indikator *tolerance* hasil wawancara menunjukkan “*Iya dari yang belum bisa jadi lancar, awal dari 2 jam / hari menjadi 5-8 jam / hari jika libur*”. Kemudian pada indikator *withdrawal* hasil wawancara menunjukkan “*Saya juga ingin berhenti tapi karena menyenangkan jadi susah berhentinya*”.

Responden AS

Verbal dan Non Verbal

Responden AS dari hasil wawancara menunjukkan komunikasi

interpersonal siswa kecanduan *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 2 perilaku komunikasi interpersonal yang meliputi perilaku verbal dan perilaku non verbal.

Pada indikator perilaku verbal hasil wawancara menunjukkan “*Ada, di komunitas bahasa gaul tersendiri contohnya : push (dorong / kasih semangat) dan 79 artinya harus siap siaga menanti musuh datang menyerang*”.

Kemudian pada indikator perilaku non verbal hasil observasi menunjukkan “*Kadang-kadang dibawa kak, misalnya kita main sepak bola ngegoalkan maka kita bilang Woy GG*”.

Responden EY

Verbal dan Non Verbal

Responden EY dari hasil wawancara menunjukkan komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 2 perilaku komunikasi interpersonal yang meliputi perilaku verbal dan perilaku non verbal.

Pada indikator perilaku verbal hasil wawancara menunjukkan “*Bahasa gaul dengan istilah-istilah sendiri (yuk party mabar) artinya yuk pesta main bareng, yang paham-paham aja yang kita ajak komunikasi*”.

Kemudian pada indikator perilaku non verbal hasil observasi menunjukkan “*Kadang iya, tapi kebanyakan hanya teman-teman game online yang sedang off atau sedang berada di sekolah, HF = Have Fun artinya selamat bermain dengan*

teman-teman sambil melambaikan tangan”.

Responden DS

Verbal dan Non Verbal

Responden DS dari hasil wawancara menunjukkan komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 2 perilaku komunikasi interpersonal yang meliputi perilaku verbal dan perilaku non verbal.

Pada indikator perilaku verbal hasil wawancara menunjukkan ”Bahaya kode kak, karena istilah dari bahasa Inggris semua. Contohnya : GLH artinya *Good Luck Have Fun* digunakan di awal kalimat bu ngehormatin pemain saat *event*”.

Kemudian pada indikator perilaku non verbal hasil observasi menunjukkan “Ada kak, biasanya hanya digunakan berkomunikasi saat bermain kelompok. Contohnya : GG (*Good Game*) artinya bagus permainnya sambil mengacungkan jempol. Setuju dengan mengangguk-angguk. Kadang dibawa dalam saat-saat tertentu”.

Responden FE

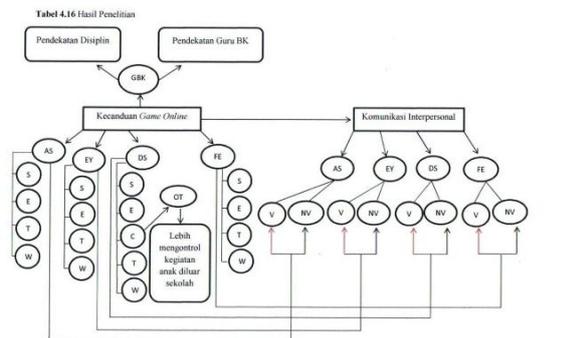
Verbal dan Non Verbal

Responden FE dari hasil wawancara menunjukkan komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan hasil data yang meliputi 2 perilaku komunikasi interpersonal yang meliputi perilaku verbal dan perilaku non verbal.

Pada indikator perilaku verbal hasil wawancara menunjukkan “Tidak diam saja saat main sekali-kali berkomentar lucu dan pakai istilah-

istilah tentang *NOOB*, artinya *newbio* – cupu / bodoh nggak bisa beraksi dengan baik”.

Kemudian pada indikator perilaku non verbal hasil observasi menunjukkan “Ada kak. GG, HF, GL, dan lain-lain. Kadang ngobrol diluar internet kita pakai sedikit-sedikit istilah tersebut”.



IV. PENUTUP

A. SIMPULAN

Kecanduan *game online* mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Pecandu *game online* sulit bagi mereka berinteraksi dengan orang lain secara terbuka. Komunikasi interpersonal yang dimiliki ke empat informan baik secara verbal maupun non verbal menjadi buruk akibat kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, dapat disampaikan bahwa ciri-ciri siswa kecanduan bermain *game online* sebagai berikut :

1. *Saliency* : Hampir semua siswa yang diwawancarai pada dasarnya menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game online* dalam pikiran dan tingkah lakunya. Hal ini berpengaruh pada proses belajar siswa tersebut karena



- mereka tidak mementingkan pembelajaran di sekolah.
2. *Euphoria* : Kesenangan dalam aktivitas bermain *game online* menjadi pemicu siswa pecandu *game online* enggan untuk beralih kepada kegiatan lainnya yang lebih bermanfaat. Dari ke empat informan yang diteliti hampir semua merasakan kesenangan dan kepuasan bermain.
 3. *Conflik* : Dari ke empat yang diteliti dan diwawancarai hanya ada satu siswa yang mengalami konflik ini, hingga menyebabkan siswa tersebut harus melibatkan pihak keluarga, sekolah dan teman-temannya.
 4. *Tolerance* adalah terjadinya peningkatan aktivitas bermain *game online* secara progresif selama rentang periode. Melihat rata-rata mereka bermain sekitar 4 – 6 tahun lamanya menyebabkan terjadi peningkatan 1 ketrampilan bermain *game* makin besar.
 5. *Withdrawal* merupakan perasaan tidak menyenangkan ketika mereka tidak melakukan aktivitas bermain *game online*. Perasaan marah, geram, cuek terhadap lingkungan sekitar memperlihatkan emosi yang sangat tinggi.
 6. Perilaku komunikasi *interpersonal* siswa kecanduan *game online* menggunakan 2 komunikasi antara lain :
 - a. Komunikasi *verbal* ,kebanyakan dari keempat informan mereka menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa *verbal* terkadang bahasa gaul yang mereka ciptakan sendiri untuk mempermudah komunikasi *verbal*.
 - b. Komunikasi *non verbal* antara lain adanya fungsi sebagai berikut :
 - 1) Refetisi :
Contohnya penolakan dengan geleng-geleng.
 - 2) Subtitusi :
Contohnya persetujuan dengan mengangguk-angguk.
 - 3) Kontradiksi :
Contohnya memuji teman sambil mencibir.
 - 4) Komplemen :
Contohnya mimik muka yang memperlihatkan kemarahan.
 - 5) Aksentuasi :
Contohnya menggebrak meja saat marah.

B. SARAN

1. Bagi Guru BK

Dapat menjadi acuan guru BK dalam pelayanan bimbingan dan konseling dalam menangani komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online*.

2. Bagi Siswa

Mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk, namun alangkah baiknya jangan sampai melampaui batas karena kecanduan *game online* akan berdampak buruk bagi diri seseorang.

3. Bagi Orang Tua

Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir agar dapat mencegah kecanduan *game online* pada anak mereka.

4. Bagi Gamers

Lebih mempedulikan hidup teratur dan memiliki kedisiplinan, sehingga para pemain *game online* lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya



Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai perilaku komunikasi secara intra personal bagi siswa kecanduan *game online* dengan lebih mendalam, sehingga dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan yang baru.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Assori, A.M. 2010. *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta:Rineka Cipta.
- Harjana, A.M. 2008. *Komunikasi Interpersonal dan Interpersonal*. Yogyakarta. Kansius.
- Monks & Knoers. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Alfa
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Soetjipto. 2007. *Perilaku Adiksi Game*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Yee. 2010. *Motivations of Play in Online Games*. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9,772-775
- Yasin, V. 2012. *Rekasaya Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta : Mitra Wacana Media.