

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

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling



OLEH :

NABELLA KARUNIA PUTRI

NPM : 14.1.01.01.0012

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2021

Skripsi Oleh :

NABELLA KARUNIA PUTRI

NPM : 14.1.01.01.0012

Judul :

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

Telah disetujui untuk diajukan
Kepada Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 14 Januari 2021

Pembimbing I



IKKE YULIANI DHIAN P, M.Pd
NIDN : 0726079001

Pembimbing II



RESTU DWI ARIYANTO, M.Pd
NIDN : 0705128801

Skripsi Oleh :

NABELLA KARUNIA PUTRI

NPM : 14.1.01.01.0012

Judul :

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

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri
Pada Tanggal : 5 Februari 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi
3. Penguji II : Restu Dwi Ariyanto, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN : 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : NABELLA KARUNIA PUTRI
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat / Tgl. Lahir : Kediri, 2 Januari 1996
NPM : 14.1.01.01.0012
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Februari 2021

Yang Menyatakan,



NABELLA KARUNIA PUTRI
NPM : 14.1.01.01.0012

MOTTO

*ONLY THE BEST MAN IS ABLE TO RISE FROM HIS
FALL*

*“Hanya orang terbaik yang mampu bangkit dari
kejatuhannya”*

Dan yakin adalah kunci jawaban dari segala permasalahan.

*“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”
(Qs. Asy-Syarah 94 : 5-6)*

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia Nya, Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Papa yang sudah mendidikku, memberikan yang terbaik demi kelancaran cita-citaku, dan terus mendukungku hingga saat ini.
2. Mama S.C. Widiyanti yang sudah mendidik, membimbing, mengingatkan, dan motivator terbesar dalam hidupku, terimakasih untuk segala doa yang terus mengalir, kasih sayang, pengorbanan yang tak kenal lelah, dan kesabaran yang begitu besar.
3. Suamiku M. Didi Darmawan tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan menantikan keberhasilanku, yang secara tidak langsung menjadi sumber penyemangatku.
4. Teman-teman yang sudah mendukung dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.

Abstrak

Nabella Karunia Putri: Studi Kecanduan *Game Online* Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di SMAN 4 Kota Kediri, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2021.

Kata kunci : kecanduan *game online*, komunikasi interpersonal.

Penelitian ini dilatarbelakangi 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.

KATA PENGANTAR

Al-hamdu lillahi rabbil ‘alamin segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia Nya sehingga penulis dapat melewati proses dalam penyusunan skripsi, dan berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “STUDI KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DI SMAN 4 KOTA KEDIRI” guna memenuhi tugas akhir untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam Jurusan Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri.

Selesainya skripsi ini tentunya tidak lepas dari dukungan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan banyak terimakasih yang tiada terhingga kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP.
3. Galang Surya Gumilang, M.Pd. selaku Kaprodi Bimbingan dan Konseling.
4. Ikke Yuliani Dhian P, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa membimbing saya dengan sangat baik, sekaligus pemberi motivasi dan pengarahan sampai selesainya penulisan skripsi ini.
5. Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa membimbing saya dengan sangat baik, dengan sabar banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.

6. Kepala Sekolah & Guru BK SMAN 4 Kota Kediri yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan dan membantu dalam penelitian.
7. Seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi pembaca pada umumnya. Amin Ya Robbal 'Alamin.

Kediri, 15 Februari 2021



NABELLA KARUNIA PUTRI
NPM : 14.1.01.01.0012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Ruang Lingkup	6
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	
1. Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	9
2. Ciri-ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	11
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game</i> <i>Online</i>	12
4. Dampak <i>Game Online</i>	13

5. <i>Game Online</i> Dota 2	15
B. Komunikasi Interpersonal	16
1. Pengertian Komunikasi Interpersonal	16
2. Tujuan Komunikasi Interpersonal	18
3. Fungsi Komunikasi Interpersonal	19
4. Manfaat Komunikasi Interpersonal	20
5. Faktor-faktor Komunikasi Interpersonal	21
6. Ciri-ciri Komunikasi Interpersonal	24
7. Hambatan Komunikasi Interpersonal	26
8. Kelemahan dan Kelebihan Komunikasi Interpersonal ..	28
9. Hubungan Interpersonal	29
10. Kepribadian Orang yang Berkomunikasi	30
C. Kerangka Berpikir	31

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	34
1. Pendekatan Penelitian	34
2. Jenis Penelitian	34
B. Kehadiran Peneliti	35
C. Tahapan Penelitian	37
D. Tempat dan Waktu Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian	38

E. Sumber Data	38
1. Sumber Data Primer	38
2. Sumber Data Sekunder	39
F. Prosedur Pengumpulan Data	39
1. Wawancara Mendalam (<i>In Depth Interview</i>)	39
2. Observasi	40
3. Dokumentasi	41
G. Teknik Analisis Data	41
H. Uji Keabsahan Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting / Lokasi Penelitian	46
1. Identitas Sekolah	46
2. Sarana dan Prasarana	47
3. Struktur Organisasi Sekolah	53
4. Visi dan Misi	54
5. Suasana Sekolah	54
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Ciri-ciri Siswa Kecanduan <i>Game Online</i>	56
2. Deskripsi Komunikasi Interpersonal Siswa Kecanduan <i>Game Online</i>	62
C. Interpretasi dan Pembahasan	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	93
B. Implikasi	95
C. Saran	96
Daftar Pustaka	98
Lampiran-lampiran	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	38
3.2 Sumber Data Primer	38
3.3 Sumber Data Sekunder	39
3.4 Koding Data	40
4.1 Tanah dan Halaman	47
4.2 Gedung Sekolah	47
4.3 Data Pendidik	50
4.4 Data Tenaga Kependidikan	50
4.5 Keadaan Peserta Didik	51
4.6 Deskripsi Ciri-Ciri Siswa Kecanduan <i>Game Online</i>	59
4.7 Perilaku Kecanduan <i>Game Online</i>	61
4.8 Deskripsi Komunikasi Interpersonal	64
4.9 Interpretasi Ciri-Ciri Siswa Kecanduan <i>Game Online</i>	66
4.10 Interpretasi Komunikasi Interpretasi	70
4.11 Perilaku / Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	77
4.12 Perilaku / Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	80
4.13 Perilaku / Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	83
4.14 Perilaku / Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	33
4.15 Peran Guru BK	90
4.15 Hasil Penelitian	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Siswa	101
2 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Guru BK	103
3 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Orang Tua	104
4 : Pedoman Observasi	105
5 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Siswa	107
6 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Siswa	111
7 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Siswa	115
8 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Siswa	120
9 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Guru BK	124
10 : Pedoman Wawancara Mendalam untuk Orang Tua	126
11 : Pedoman Observasi	128
12 : Matrix Jadwal Penelitian	130
13 : Koding Data	131
14 : Surat Pengantar / Ijin Penelitian	135
15 : Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian	136
16 : Dokumentasi	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.

Handphone merupakan salah satu dari hasil penemuan inovasi komunikasi teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain *game online*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Alvanov, 2004).

Salah satu fitur *handphone* yang paling banyak diminati adalah tersedia aplikasi *game* yang variatif. Aplikasi *game* dalam *handphone* terdapat berbagai permainan yang dapat diakses secara langsung oleh pengguna *handphone*. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game online* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game online* dapat

diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game online* sangat fenomena di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game* canggih bermunculan (Henry, 2010).

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.

Game online juga memiliki pengaruh positif bagi siswa yaitu dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan siswa (Henry, 2010). Masa bermain pada siswa sangat penting sekali untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Siswa pada masa sekolah mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan peraturan (Desmita, 2009). Pada masa penyesuaian diri siswa melakukan interaksi sosial dengan sekitarnya diistilahkan usia berkelompok. Hal ini juga berlaku pada rentang usia siswa remaja yang memiliki dominasi pengguna permainan *game online*. Siswa SMA merupakan pengguna aktif *game online*.

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).

Salah satu pengaruh negatif dalam pergaulan adalah munculnya keinginan untuk selalu bermain *game online* setiap hari. Pengaruh lain dari bermain *game online* yaitu mengurangi waktu belajar, siswa menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan *depresi*.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti juga menemukan beberapa fakta terkait fenomena *game online* di SMAN 4 Kota Kediri. Salah satu siswa dengan inisial M mulai kecanduan *game online* kelas X semester 2 yang ditunjukkan dengan perilaku menjadi lupa waktu, sekolah, serta makan, bahkan sampai malas pulang ke rumah karena berada di warnet terus menerus. Kemudian jarang masuk sekolah, bermalas-malasan mengerjakan tugas, hingga menggunakan uang SPP. Bahkan sudah ada yang dipanggil ke ruang BK tidak membuatnya jera.

Menanggapi permasalahan bahaya bermain *game online* sehingga waktu belajar yang kurang pada siswa seharusnya menjadi perhatian dari semua pihak termasuk Guru Bimbingan dan Konseling (BK). Guru BK adalah guru yang mempunyai tugas, tanggung jawab, wewenang, dan hak secara penuh dalam kegiatan bimbingan konseling terhadap sejumlah peserta didik. Jadi, peran Guru BK merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam melaksanakan kewajibannya sebagai Guru BK untuk memberikan bantuan dan informasi kepada orang yang membutuhkan termasuk siswa dalam mengatasi permasalahan.

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.

Fakta yang ditemukan di lapangan menyebutkan bahwa responden AS lebih sering menggunakan bahasa komunikasi non verbal / bahasa gaul yang mereka ciptakan sendiri karena menurutnya lebih memudahkan komunikasi dengan sesama pemain *game online*.

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 penggunanya 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”.

B. Ruang Lingkup

Penelitian ini difokuskan pada fenomena yang terjadi pada siswa yang sering bermain *game online* dengan menggunakan media elektronik dan mempengaruhi komunikasi interpersonal siswa di SMAN 4 Kota Kediri.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang, peneliti menemukan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, diantaranya:

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?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mendeskripsikan ciri-ciri siswa kecanduan *game online* di SMAN 4 Kota Kediri.
2. Mendeskripsikan komunikasi interpersonal siswa kecanduan *game online* di SMAN 4 Kota Kediri.

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan masukan untuk menginspirasi persoalan komunikasi interpersonal siswa saat ini.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi salah satu bahan pertimbangan bagi orang tua siswa dalam memberikan batasan bermain *game online* agar lebih bijaksana.
- c. Dengan studi ini juga diharapkan memberikan manfaat ilmu pengetahuan, khususnya pada diri penulis dan umumnya bagi para pembaca.

2. Secara Praktis

- a. Sebagai tambahan informasi bagi pendidik dan para calon pendidik mengenai kecanduan *game online* dan komunikasi interpersonal siswa,

sehingga dapat memberikan arahan kepada siswa untuk memilih permainan yang bernilai positif.

- b. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai Guru BK.