

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM
KELUARGA**

**(Studi Kuantitatif Intensitas Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap
Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Pada Komunitas
Sunda *Girls* Regional Jawa Barat)**

Kintan Brazaville, Akhmad Basuni, S.Ag, M.Si, Dr.Nur'aeni,S.Psi.M.Si

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Subang
Jl. R.A. Kartini KM 3 Subang Kode Pos 41285 / Telp. (0260) 4240927

Email. info@unsub.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga (Studi Kuantitatif Intensitas Bermain *Game Online Free Fire* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Pada Komunitas Sunda *Girls* Regional Jawa Barat). Kemudian Penelitian ini menggunakan Teori bermain psikologi dari stephenson. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal pada komunitas sunda *girls*. Serta seberapa besar pengaruh pada Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga. Pendekatan yang digunakan yakni pendekatan Kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dan kausalitas. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 45 orang yang terdiri dari anggota komunitas sunda *girls*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner atau angket. Analisis yang digunakan meliputi deskriptif, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil penelitian uji hipotesis melalui uji t, diketahui t hitung = 3,288 dengan taraf signifikan 5% dan t tabel = 1,681, karena t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* terdapat pengaruh terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga dengan nilai koefisien regresi sebesar 20,1%.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga.

ABSTRACT

This study entitled the influence of the intensity of playing online games on interpersonal communication skills in families (Quantitative Study of the Intensity of Playing Free Fire Online Games on Interpersonal Communication Skills in Families in the West Java Regional Sunda Girls Community). The purpose of this study was to determine whether there is an effect of the intensity of playing online games on the ability of interpersonal communication in the Sunda girls community. And how much influence on the intensity of playing online games on interpersonal communication skills in the family. The approach used is a quantitative approach using descriptive and causal research methods. The number of respondents in this study were 45 people consisting of members of the Sunda girls community. The research instrument used is a questionnaire or questionnaire. The analysis used includes descriptive, validity test, reliability test, normality test, linearity test, simple linear regression. Based on the research results of hypothesis testing through t test, it is known that t count = 3.288 with a significant level of 5% and t table = 1.681, because t count is greater than t table, so Ho is rejected and Ha is accepted. So it can be concluded that the intensity of playing online games has an influence on interpersonal communication skills in the family with a regression coefficient of 20.1%.

Keywords: Intensity of Playing Online Games, Interpersonal Communication Ability in the Family

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu teknologi menjadi lebih berkembang pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa teknologi mempunyai peran sebagai sarana komunikasi. Dengan era teknologi digital saat ini banyak sekali kecanggihan di dalamnya sebagai media komunikasi seperti hadirnya telepon genggam (handphone). Salah satu bukti perkembangan teknologi dengan hadirnya telepon genggam yaitu dengan hadirnya *game online* yakni adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan jaringan internet yang didalamnya terdapat sebuah komunikasi. *Game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer, seperti LAN atau internet sebagai medianya (Nurhakim, 2015:112). Selain itu, hal terpenting yang menjadi kebiasaan bermain *game online* adalah komunikasi dengan orang-orang disekitarnya yang terputus dapat membuat komunikasi menjadi sulit akan berdampak pada sulitnya konsentrasi dan susahnya komunikasi. Hasil jawaban melalui pra penelitian yang sudah penulis tuliskan pada

latar belakang terdapat pengaruh dari intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga. Hasil pra-penelitian kepada 4 orang tersebut yang mengatakan bahwa dengan bermain *game online* dan bergabung bersama komunitas membentuk pertemanan dan menjalin hubungan ia merasakan komunikasi dengan komunitas membantu ia dalam komunikasi mereka di kehidupan sehari-hari, seperti salah seorang anggota bernama amna ia adalah seorang pemalu, ia mengaku lebih asik berkomunikasi dengan dunia virtualnya melalui *game online*, justru adanya intensitas bermain *game* yang lebih banyak akan mengharuskan ia berkomunikasi dengan komunitas tersebut, hal ini yang menjadikan ia mampu lebih bisa membuka diri dan tidak terlalu menjadi pemalu terhadap orang lain serta keluarganya, ia juga mampu merasakan lebih peduli terhadap keluarganya, mampu lebih berpikir positif, serta lebih peka terhadap dukungan satu sama lain di dalam keluarga, karena keterbiasaan dia

berkomunikasi dengan teman *game onlinenya* maupun dengan anggota-anggota didalam komunitas Sunda *Gilrs* Rekanan dari pra penelitian diatas menunjukkan adanya intensitas dalam penggunaan *game online* menjadi berkurangnya komunikasi interpersonal dengan keluarganya hanya seperlunya saja dan lebih banyak berkomunikasi dengan komunitas tersebut, namun justru didalam komunitas tersebut mampu dijadikan sebagai suatu adaptasi serta pembelajaran dengan berkomunikasi di dalam keluarganya.

TINJAUAN PUSTAKA

Ada beberapa aspek yang digunakan dalam mengukur intensitas Menurut Chaplin et.al, (2009:254) yaitu:

- a. Frekuensi disini adalah frekuensi aktivitas seseorang memainkan *game online* (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).
- b. Lama Waktu, semakin lama waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* maka

semakin lama pula waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game online* tersebut, dan semakin lama pula waktu yang dibutuhkan untuk bermain *game* tersebut menandakan semakin lama seseorang telah memainkan *game online*.

- c. Perhatian Penuh, Mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal lainnya seperti makan, mandi, mengerjakan tugas sekolah serta kurangnya komunikasi dengan orang sekitar pada saat bermain *game online* lebih banyak komunikasi dengan teman *game*.
- d. Emosional, Emosi meliputi perasaan bahagia, sedih, takut, amarah, dan putus asa. Emosi yang dimaksud disini adalah reaksi emosional dari *game online*, termasuk perasaan, keseruan atau amarah, kesal saat bermain *game online* yang membuat pemain ketagihan dan semakin

tenggelam dengan *game online* tersebut.

Game *online free fire* ini merupakan game tembak-menembak dengan aksi pertualangan dari genre *battle royale* dengan *third person shooter*. *Free fire* sebuah *game* perang yang dapat dimainkan solo, duo, dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Jumlah dalam pemain dalam permainan ini adalah 50 orang.

Alur permainan *game online free fire* adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahap hidup.

Komunikasi interpersonal adalah komunikasi antara orang – orang secara tatap muka, yang memungkinkan pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal, menurut (Deddy Mulyana, 2008: 81).

Teori Bermain Psikologis,
Dalam teori bermain psikologis

digunakan sebagai tulang punggung psikologi media yang diterapkan pada dimensi media yang mencakup teks, gambar, simbol, video, dan suara. Salah satu teori yang digunakan dalam psikologi media yaitu teori bermain psikologis menerapkan kerangka kerja yang lebih umum terhadap konsep hiburan media. Gagasan ini menawarkan sisi konseptual yang lebih mengarah pada kehadiran, Teori ini menyatakan bahwa bermain adalah jenis aktivitas yang ditandai dengan aspek: hal secara intrinsik termotivasi dan sangat menarik, menyiratkan adanya perubahan dalam realitas yang dirasakan, karena para pemain membangun kenyataan tambahan saat mereka bermain, hal ini sering diulang. Teori bermain psikologis didasarkan pada penjelasan yang diberikan oleh orang-orang terkemuka (Stephenson, et all) Teori ini didasarkan bagaimana seseorang menggunakan media untuk kepuasan mereka dan bagaimana media berubah dalam kehidupan seseorang sesuai dengan isinya. Bermain digunakan untuk kesenangan dan bersifat mandiri.

Orang-orang mempengaruhi media baik secara negatif maupun positif karena kita dapat berhubungan dengan apa yang kita lihat di dalam lingkungan. Dengan melihat lebih dalam pada berbagai bentuk permainan; menjadi jelas bahwa versi awal membuat percaya bermain menunjukkan kebutuhan anak untuk kontrol dan keinginan untuk mempengaruhi lingkungan mereka sendiri.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan jenis penelitian deskriptif dan inferensial. Dalam penelitian ini data yang dihasilkan penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015:7).

Tujuan metode penelitian deskriptif ini adalah untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi(Sugiyono, 2015:29).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas sunda girls sebanyak 45 orang.

Sampel yang di ambil dalam

penelitian ini menggunakan teknik sampling total untuk menentukan jumlah responden. Teknik sampling total ini yaitu pengambilan sampel secara keseluruhan dari populasi yang telah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan total jawaban responden dari diagram 4.1 maka diketahui bahwa responden cenderung menjawab sering sebesar 28% , sering 25% serta kadang-kadang sebesar 18% sedangkan sebagian kecil menjawab jarang sebesar 17% dan tidak pernah hanya 12%.

Berdasarkan hasil perhitungan total jawaban responden dari diagram 4.2 maka diketahui bahwa responden cenderung menjawab sangat sering sebesar 27% dan sering 21% serta jarang sebesar 25% sedangkan sebagian kecil menjawab kadang-kadang sebesar 18% dan tidak pernah hanya 2%.

Berdasarkan hasil pengujian dalam penelitian ini juga turut membuktikan pendapat Stephenson yang didasarkan bagaimana seseorang menggunakan media untuk kepuasan mereka dan bagaimana

media berubah dalam kehidupan seseorang sesuai dengan isinya.

Bermain *game online* adalah suatu aktivitas penggunaan salah satu media baru yang berbasis elektronik digital di lingkup teknologi dengan kecanggihan teknologi modern yang berbasis jaringan internet, salah satu pembuktian bahwa dalam bermain *game online* menjadi suatu kepuasan tersendiri bagi penggunanya dilihat dari hasil penelitian ini yang melihat adanya intensitas bermain *game online* yang tinggi menghabiskan waktu dalam sehari 1-3 jam lebih dari 5-6 kali penggunaan terlebih dari itu dalam kepuasan penggunaan *game online* dapat dibuktikan bahwa aktivitas perhatian penuh yang dilakukan anggota komunitas *sunda girls* ini mengenai penggunaannya yang menjadikan mereka lupa waktu ketika bermain *game online free fire*, mengesampingkan kegiatan lain, bahkan tak jarang para pemain terhubung satu sama lain menjadi area ruang publik karena dalam bermain *game online free fire* terhubungnya komunikasi antar pemain menemukan sebuah

pertemanan sehingga adanya komunikasi yang akrab dan nyaman untuk hal tersebut mereka membentuk komunitas khusus pecinta *game online free fire* yaitu *sunda girls*. Melihat hal yang sudah dijabarkan pada latar belakang, *game online* dapat membentuk cara bertindak dan berkomunikasi hal ini sesuai dengan asumsi dasar teori bermain psikologis yang menyatakan bahwa media berubah dalam kehidupan seseorang sesuai dengan isinya, ketika pada dasarnya *game online* dan komunikasi tidak dapat terpisahkan dan juga tidak dapat dipungkiri *game online* menjadi suatu media komunikasi bagi komunitas *sunda girls* yang didalamnya tidak hanya berbicara tentang *game* melainkan berbagi hal-hal seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang karna memang pada dasarnya kemampuan komunikasi di dalam sebuah komunitas memang tidak selalu mudah untuk dikuasai tetapi ini bisa dipelajari dan dapat dilakukan bagi setiap anggotanya, hal ini terbukti bahwa dalam penelitian ini *game online* mampu merubah kemampuan

komunikasi interpersonal mereka di dalam keluarga. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perolehan t-hitung sebesar sehingga 3,288 sedangkan diketahui dengan $df = n - 2$ yaitu $45 - 2 = 43$ sehingga diperoleh t tabel sebesar 1,681 berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui t hitung $>$ t tabel yaitu $3,288 > 1,681$ maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga. Jika dilihat nilai probalitasnya adalah $0,02 < 0,05$ maka H_0 ditolak, artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Tingkat intensitas bermain *game online* di dalam komunitas sunda *girls* dari 45

responden pada frekuensi dengan kategori sedang dalam bermain *game online* dengan rata-rata penggunaan 1-6 kali dalam sehari, lama waktu dengan kategori sedang dalam bermain *game online* penggunaan yang dihabiskan dalam mengakses game online sekitar 1-3 jam dalam satu kali penggunaan, perhatian penuh berada pada kategori tinggi bahwa dalam bermain *game online* mereka menjadi lupa waktu, tidak bisa diganggu oleh siapapun ketika sedang bermain, mengesampingkan hal lain, bahkan karena perhatian penuh pada game online menemukan sebuah pertemana, pada indikator emosional dengan kategori tinggi bahwa dalam bermain game online merasakan kesenangan tersendiri, adanya perasaan kesal dan marah pada saat bermain. Hal ini menunjukan bahwa jika diakumulasikan tingkat intensitas bermain *game online* pada komunitas sunda *girls*

berada pada rata-rata tinggi.

2. Tingkat kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga di dalam komunikasi interpersonal sunda girls 45 responden pada keterbukaan dengan kategori sedang ketika komunikasi dengan keluarga membuka diri mengenai perasaan, pikiran serta mampu tidak menyembunyikan sesuatu hal yang sebenarnya, empati dengan kategori sedang ketika komunikasi dengan keluarga mampu merasakan apa yang sedang dirasakan dan mampu bersikap peduli dan memberi nasihat dan motivasi, dukungan dengan kategori tinggi ketika komunikasi dengan keluarga melakukan respon yang baik, serta ketika ada suatu masalah mampu diselesaikan, perasaan positif kategori tinggi ketika komunikasi berpikir positif meyakini pentingnya orang tersebut, kesamaan dengan kategori tinggi ketika berkomunikasi dengan

keluarga adanya kepentingan satu sama lain, saling memerlukan. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika mengakumulasi tingkat kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga pada komunitas sunda *girls* berada pada rata-rata tinggi.

3. Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai koefisien regresi sebesar 0,201% atau 20,1%. Hal ini menyatakan bahwa variabel kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga dapat dipengaruhi oleh intensitas bermain *game online*. Sehingga hipotesis yang penulis ajukan “terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap kemampuan komunikasi interpersonal dalam keluarga” telah sesuai dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

SUMBER BUKU

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.

Rineka Cipta.

Maulana, R. (2018). *Psikologi Komunikasi: Pembelajaran Konsep dan Terapan*.

Yogyakarta: Phoenix.

P, Chaplin. J. (2009). *Kamus lengkap Psikologi*. Penerjemah:

Kartono. K. Jakarta: Rajawali.

Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cetakan Ke-22 Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Cetakan ke-28 Alfabeta. Suranto Aw. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Cetakan Pertama, Graha Ilmu.

SUMBER JURNAL DAN SKRIPSI

Akmarina, Yeny Nabilla. "Pengaruh Bermain *Game online* Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1 (2016).

Hakiki, Akhmad Nur, and Abd Muhith. "Efek Negatif Bermain *Game online Free Fire Battlegrounds* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember." *SOLIDARITY: Journal of Social Studies* 1.2 (2021): 60-72

Haqq, Taufan Akbar. *Hubungan antara intensitas bermain Game*

online terhadap agresivitas remaja awal di warnet "A, B dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016.

SUMBER INTERNET

<http://bkkbnjatim.online/definisi-keluarga/>

<https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/327/264>