

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI



oleh

Nashihun Najih Jabbar

15410064

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI

Diajukan kepada

Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam memperoleh gelar sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh

Nashihun Najih Jabbar

15410064

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2022

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
SKRIPSI

oleh

Nashihun Najih Jabbar
15410064

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Ali Ridho, M.Si.

NIP. 19780429 200604 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi




Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 19761428 200212 2 001

SKRIPSI
PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI
INTERPERSONAL PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 14 Maret, 2022

Susunan Dewan Penguji

Anggota/ Seketaris



Dr. Ali Ridho, M.Si.
NIP. 19780429 200604 1 001

Ketua
Penguji Utama



Dr. Endah K. Purwaningtyas, M.Psi, Psikolog
NIP.19740514 200007 2 003
Anggota



Anindita Aghniacantika M. Psi Psikologi
NIP. 19940818 201911 202272

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal, 14 April, 2022

Mengesahkan
Dekan Fakultas Psikologi
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si.
NIP. 19761128 200212 2 001

Pernyataan Orisinalitas

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nashihun Najih Jabbar
NIM : 15410064
Fakultas : Psikologi UIN Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi *Interpersonal* Pada Mahasiswa Akultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Univesitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benanya dan apabila pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sangsi.

Malang,, 2022
Penulis,



Nashihun Najih Jabbar
15410064

Motto

”Kita sebagai manusia, belajar melalui berbagi dan berkomunikasi”

Hugo Reynolds

Persembahan

Segala puji bagi Allah Yang Maha Kuasa karena telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan, dan kesadaran kepada hamba sehingga bisa terus berusaha untuk menjadi diri yang lebih baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan atas Keharibaan Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam karena berkat beliaulah sehingga saya bisa merasakan keindahan dalam mencari ilmu.

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua tercinta yaitu bapak dan ibu yang selalu memberikan doa serta kasih sayang yang tak terbatas, memberikan motivasi serta doa yang tiada henti dan selalu mengingatkan untuk selalu bertawakal kepada Allah setiap selesai mengerjakan. Tak lupa semua saudara saya yang juga selalu memberikan motivasi.

Berkat dukungan keluarga saya dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir skripsi. Semoga hal tersebut menjadi langkah awal saya untuk bisa terus membanggakan dan membahagiakan kedua orang tua dan keluarga. Amin.

Kata Pengantar

Puji syukur *Alhamdulillah* senantiasa penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kehadiran Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa kita nantikan syafa'atnya kelak di hari akhir. Karya ini tidak pernah ada tanpa bantuan dari berbagai pihak yang telah terlibat. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. M. Zainudin, MA, selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

2. Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si, selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

3. Dr. Ali Ridho, M.Si, Selaku dosen pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, motivasi, dan berbagi pengalaman berharga kepada penulis. Semoga segala ilmu yang beliau berikan kepada penulis bisa bermanfaat dan penuh berkah.

4. Segenap sivitas akademika Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama seluruh dosen, terima kasih atas segala ilmu dan bimbingannya. Semoga penulis bisa mendapatkan keberkahan dan ilmu yang bermanfaat dari seluruh dosen.

5. Semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini baik secara moril maupun materil. Akhirnya penulis berharap semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Malang Januari 2022

Nashihun Najih Jabbar

15410064

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT	xvi
المخلص.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Komunikasi Interpersonal	10
1. Pengertian Perilaku Komunikasi Interpersonal	10
2. Tujuan Komunikasi Interpersonal	12
3. Prinsip-Prinsip Komunikasi Interpersonal	13
4. Aspek-Aspek Komunikasi Interpersonal	14
5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal.....	16
6. Hambatan-Hambatan Dalam Komunikasi Interpersonal	18
B. Kecanduan Game Online	20
1. Pengertian Kecanduan Game Online	20
2. Aspek Kecanduan Game Online	21
3. Jenis-Jenis Game Online	23
4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online.....	24
5. Dampak Bermain Game Online	26
C. Perspektif Islam.....	27
1. Komunikasi Interpersonal Dalam Perspektif Islam	27
2. Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam.....	28

D. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal	29
E. Hipotesis.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Rancangan Penelitian	32
B. Identifikasi Variabel	32
1. Variabel Terikat.....	32
2. Variabel Bebas	32
C. Definisi Operasional Variabel	32
1. Komunikasi Interpersonal	32
2. Kecanduan Game Online	33
D. Subjek Penelitian.....	33
1. Populasi Dan Sampel	33
2. Teknik Pengambilan Sampel.....	34
E. Metode Pengumpulan Data	35
1. Alat Ukur Komunikasi Interpersonal	35
2. Alat Ukur Kecanduan Game Online	36
F. Validitas Dan Reliabilitas.....	38
1. Validitas	38
2. Reliabilitas.....	39
G. Analisis Data	39
1. Analisis Deskripsi	39
2. Uji Asumsi.....	41
3. Uji Hipotesis.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Pelaksanaan Penelitian	43
1. Gambaran Lokasi Penelitian	43
2. Waktu Dan Tempat	45
3. Jumlah Subjek Penelitian	45
4. Prosedur Dan Administrasi Pengambilan Data	46
5. Hambatan –Hambatan	46
B. Hasil Penelitian	46
1. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas	47
2. Hasil Analisis Deskripsi	49
a. Hasil Deskripsi Data Penelitian.....	50
b. Hasil Kategorisasi Data Penelitian	50
3. Hasil Uji Asumsi	52
a. Hasil Uji Normalitas	52
b. Hasil Uji Linieritas	53
c. Hasil Uji Heteroskedastisitas	54

4. Uji Hipotesis.....	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian	58
1. Tingkat Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Psikologi UIN Malang.....	58
2. Tingkat Kecanduan Game Online Mahasiswa Psikologi UIN Malang.....	59
3. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Psikologi UIN Malang	60
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	69

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Blue Print Variabel Komunikasi Interpersonal	39
Tabel 3.2 Blue Print Variabel Kecanduan Game Online.....	42
Tabel 3.3 Kategori Distribusi Normal	45
Tabel 4.1 Blue Print Variabel Komunikasi Interpersonal Setelah Uji Validitas.....	53
Tabel 4.2 Blue Print Variabel Kecanduan Game Online Setelah Uji Validitas.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 4.4 Deskripsi Data Penelitian Deskriptif Statistics.....	57
Tabel 4.5 Hasil Tingkat Komunikasi Interpersonal.....	58
Tabel 4.6 Hasil Tingkat Kecanduan Game Online.....	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas	60
Tabel 4.8 Hasil Linieritas	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas.....	61
Tabel 4.11 Hasil Analisis Regresi	62
Tabel 4.12 Hasil Model Regresi	63
Tabel 4.13 Standar Koefisiensi.....	63
Tabel 4.14 Hasil Uji Korelasi	64

Daftar Gambar

Gambar 4.1 Diagram Tingkat Komunikasi <i>Interpersonal</i>	58
Gambar 4.2 Diagram Tingkat Kecanduan <i>Game online</i>	59

Daftar Lampiran

Lampiran 1	Skala Penelitian	77
Lampiran 2	Validitas	83
Lampiran 3	Reliabilitas.....	85
Lampiran 4	Normalitas	86
Lampiran 5	Linieritas	87
Lampiran 6	Heteroskedastisitas.....	88
Lampiran 7	Data Penelitian	89

Abstrak

Nashihun Najih Jabbar, 15410064, Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi *Interpersonal* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Kata Kunci : Kecanduan *Game online*, komunikasi *Interpersonal*.

Perkembangan dunia internet membawa banyak pengaruh pada komunikasi interpersonal individu. Dalam era dunia tanpa batas ini, internet yang selama ini kita ketahui hanya untuk *browsing*, *e-mail*, *chatting* ternyata sekarang sering digunakan untuk bermain *game* dan lebih dikenal dengan *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi *Interpersonal* Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan subjek Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang aktif bermain *game* baik melalui *smartphone* maupun komputer dengan jumlah 90 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dengan skala *likert*. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang terdiri dari 30 item kecanduan *game online* dan 42 item komunikasi *interpersonal*. Uji persyaratan analisis menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Desain penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan dua skala, skala komunikasi *interpersonal* dengan reliabilitas $\alpha = 0,884$. skala kecanduan *game online* dengan reliabilitas $\alpha = 0,967$.

Hasil penelitian dapat disimpulkan Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Malang memiliki tingkat komunikasi *interpersonal* dalam kategori tingkat tinggi sebesar 51% dan tingkat kecanduan *game online* dalam kategori tingkat sedang sebesar 45%. Kecanduan *game online* terbukti tidak berpengaruh terhadap komunikasi *interpersonal* pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Malang. Dengan taraf signifikan 0,000 ($p < 0,05$), besar pengaruh yang diberikan adalah sebesar 45%.

Abstract

Nashihun Najih Jabbar, 15410064, The Effect of Online Game Addiction on Interpersonal Communication of Faculty of Psychology Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Students, Minithesis, Department of Psychology, Faculty of Psychology. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Keyword : Online Game Addiction, Interpersonal Communication

The development of the internet brings a lot of influence on individual interpersonal communication. In the era of a borderless world, the internet, which we have known so far only for browsing, e-mailing, chatting, now often used to play games and is better known as online games. This study aims to determine whether there are effect of online game addiction on interpersonal communication of Faculty of Psychology Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang students.

This study uses a quantitative approach with a correlational type. Sample selection using purposive sampling technique with subject are 90 Faculty of Psychology Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang students who actively play games either through smartphones or computers. The data collection method used a questionnaire with a Likert scale. The research instrument was a questionnaire consisting of 30 online game addiction items and 42 interpersonal communication items. Requirements analysis test using normality test and linearity test. This research design uses a purposive sampling method. The measurements in this study used two scales, the interpersonal communication scale with reliability $\alpha = 0.884$ and the online game addiction scale with reliability $\alpha = 0.967$.

The results of the study can be concluded that the Psychology Students of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang have a high level of interpersonal communication in the high category of 51% and the level of online game addiction in the medium level category is 45%. Online game addiction has no effect on interpersonal communication of psychology student of Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. With a significant level of 0.000 ($p < 0.05$), the magnitude of the effect given is 45%.

Abstract (B.Arab)

Abstrak (Arab) ناصح ناجح جبار، ١٥٤١٠٠٦٤، تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التواصل الفردي في طلاب كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، بحث جامعي، كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب عبر الإنترنت، التواصل الفردي

إن تطور عالم الإنترنت له تأثير كبير على التواصل الفردي بين الأفراد. في هذا العصر من عالم بلا حدود، الإنترنت الذي عرفناه حتى الآن فقط للتصفح والبريد الإلكتروني والدراسة يُستخدم الآن في كثير من الأحيان لممارسة الألعاب ويُعرف أكثر باسم الألعاب عبر الإنترنت. الهدف من هذا البحث لمعرفة هل هناك تأثير إدمان الألعاب عبر الإنترنت على التواصل الفردي في طلاب كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

استخدم الباحث في هذا البحث المدخل الكمي بنوع العلاقة. استخدم اختيار العينة أسلوب أخذ عينات هادفة مع طلاب كلية علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، الذين كانوا يلعبون الألعاب بنشاط من خلال الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر مع ما مجموعه ٩٠ طالبًا. طريقة جمع البيانات المستخدمة هي الاستبانة بمقياس ليكرت. كانت أداة البحث عبارة عن الاستبانة تتكون من ٣٠ عنصرًا من عناصر إدمان الألعاب عبر الإنترنت و ٤٢ عنصرًا للتواصل الفردي. تحليل متطلبات الاختبار باستخدام اختبار السوية واختبار الخطية. استخدم تصميم هذا البحث طريقة أخذ العينات الهادفة. استخدمت القياسات في هذا البحث مقياسين، مقياس التواصل الفردي مع الموثوقية $0,884 =$ ومقياس إدمان الألعاب عبر الإنترنت مع الموثوقية $0,967 =$.

وخلصت نتائج البحث إلى أن طلاب علم النفس بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج يتمتعون بمستوى من التواصل الفردي في الفئة العالية بنسبة ٥١ في المائة ومستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت في الفئة المتوسطة بنسبة ٤٥ في المائة. ثبت أن الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت ليس له أي تأثير على التواصل الفردي بين الطلاب بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مع مستوى معنوي قدره $0,000 > (f > 0,005)$ يكون حجم التأثير المعطى ٤٥ في المائة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri, melainkan membutuhkan individu lain untuk membantu dalam memenuhi kebutuhannya dalam aspek jasa maupun material, kebutuhan dalam memenuhi kebutuhannya, manusia harus memiliki interaksi yang baik dengan individu lain sehingga tujuan yang diinginkan terpenuhi. Untuk mempermudah hubungan antar individu maka diperlukan bahasa komunikasi yang dapat dimengerti individu yang lain.

Komunikasi merupakan salah satu syarat untuk terbentuknya sebuah interaksi sosial. Komunikasi dapat berjalan baik dan lancar apabila terdapat dua individu atau lebih yang saling bertukar informasi dengan menggunakan prinsip stimulus dan respon. Pada intinya komunikasi merupakan proses pertukaran informasi yang disampaikan kepada komunikan dari komunikator, baik melalui bahasa, simbol, maupun isyarat, dimana keduanya memiliki kesamaan pemahaman.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi antara dua individu atau lebih secara tatap muka, dan berlangsung secara dialek (dua arah atau timbal balik) yang dilakukan dalam tiga bentuk, yaitu percakapan, dialog dan wawancara (cangara, 2004) Secara khusus, komunikasi *interpersonal* sangat penting dalam kehidupan manusia dan bersinggungan dengan disiplin ilmu lain yang

mempelajari perilaku manusia.(Wood, Julia T, 2013) . Hubungan *interpersonal* seseorang berkelanjutan tergantung pada seberapa baik hubungan yang di bangun sesuai kebutuhan dasar, yakni afeksi, yang merupakan keinginan memberi dan menerima kasih sayang, inklusif yakni keinginan untuk diakui dalam kelompok sosial, kontrol yakni kebutuhan untuk mempengaruhi orang atau dalam kehidupan.Kini di era yang semakin modern ini komunikasi dapat dilakukan tanpa bertatap muka melinkan dengan bantuan teknologi yang semakin maju yakni *smartphone*.

Dunia teknologi kini berkembang semakin cepat dari tahun ke tahun yang berdampak pada perkembangan internet, pada awalnya internet hanya digunakan untuk kepentingan militer pertahanan sebuah negara, namun kini pemakain internet pun dapat dinikmati dengan sangat mudah dan terjangkau, sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat umum, dari berbagai lapisan masyarakat dari yang memiliki tingkat ekonomi yang tinggi maupun memiliki tingkat ekonomi yang rendah. Saat ini pengguna internet di dunia ini mencapai 4.156.932.140 (4 milyar)menurut international states 2017. Menurut data asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta orang dimana jumlah tersebut mencapai 51,7% total populasi penduduk indonesia yang berjumlah 256,2 juta jiwa. (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2017)

Berdasarkan data observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 15 april 2020 di sebuah warung kopi bernama Natural café terdapat beberapa kelompok mahasiswa yang berkumpul dan lebih fokus pada smartphonenya

daripada berkomunikasi dengan teman yang berada di sebelahnya, lalu di waktu yang lain peneliti juga melakukan observasi pada sekelompok mahasiswa yang berada pada forum diskusi yang diadakan oleh komunitas di café shop yang membahas terkait mata kuliah, namun ketika istirahat mereka tidak berkomunikasi melainkan lebih fokus terhadap *smartphone* yang mereka miliki. Namun fenomena yang terjadi di lapangan menunjukkan terdapat dampak negatif yang timbul dari perkembangan teknologi, hal ini ditunjukkan dengan fakta dimana orang-orang dan khususnya para mahasiswa lebih sibuk menggunakan *smartphone* mereka daripada berkomunikasi dengan orang di sekitar mereka. Fakta tersebut sesuai dengan istilah “mendekatkan yang jauh, namun menjauhkan yang dekat”, Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di lapangan. Para Mahasiswa seringkali ketika berkumpul di suatu agenda, lebih mementingkan bermain *smartphone* baik menggunakan media sosial maupun bermain game, dimana momen tersebut dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan teman maupun orang disekitarnya.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Desi Sarani (1014), yang menunjukkan tingginya penggunaan *smartphone* mengakibatkan rendahnya komunikasi interpersonal. Salah Satu yang melatar belakangi tingginya intensitas penggunaan *smartphone* adalah *game online* .

Game online merupakan suatu jenis permainan yang didalamnya terdapat banyak pemain dalam permainan tersebut, berkumpul dengan menggunakan jaringan internet..Salah satu kelebihan *game online* adalah dimana pemain dapat saling bersaing dan bertemu secara langsung dalam waktu yang sms (*real time*)

.perkembangan internet menyebabkan berkembangnya permainan model *single player* (satu orang) menjadi *multiplayer* (banyak pemain/berkelompok).. Dan juga merupakan perkembangan teknologi yang pesat *game online* kini tidak hanya dimainkan di komputer namun kini lebih mudah dimainkan karena dapat dimainkan di mobile(smartphone) atau biasa disebut mobile game.

Salah satu fungsi internet untuk bermain *game online*. Penggunaan internet memiliki dampak positif dan juga dampak negatif terhadap individu, contoh dari dampak positif dari internet adalah mempermudah seseorang berkomunikasi jarak jauh dengan mudah, mencari informasi terkini terkait (kehidupan,bisnis, diskon, dll).dan adapun dampak negatif dari internet apabila dikonsumsi dengan berlebihan maka akan menimbulkan sebuah rasa kecanduan.

Kecanduan merupakan sebuah perilaku yang membuat seseorang ingin melakukan suatu kegiatan secara terus menerus sehingga lupa akan kehidupan sosialnya dan apabila tidak dilakukan maka akan menimbulkan gelisah atau marah, dan kini kecanduan internet sudah termasuk dalam gejala psikis atau bisa disebut *Internet Addiction Disorder (IAD)*. Dan juga IAD juga termasuk dalam *diagnostik and statistical manual of mental disorder 5 (DSM-5)* pada *section 3*, namun perlu digaris bawahi bawah ini memerlukan penelitian mengenai masalah ini (Campenela,dkk, 2015). Kecanduan *game online* atau bisa disebut *Internet Gaming Disorder (IGD)*, awalnya *game online* merupakan sarana hiburan dan juga mengisi waktu luang, namun kini fenomena internet membuat candu para remaja yang masih dalam proses pendidikan terutama pada *game online* yang juga salah satu hal yang menjadi sebuah candu terhadap remaja, yang berpengaruh

pada kehidupannya, yang menyebabkan remaja melupakan kewajibannya , dan tak jarang hingga melupakan kesehatannya sendiri untuk makan dan istirahat, dan juga waktu yang terbuang sia-sia dan dapat membuat gejala penarikan diri akibat *game online*(American Psychiatric Asosiasi,2013).

Berdasarkan DSM-5, IGD atau *internet gaming disorder* merupakan tindakan bermain *game online* secara terus menerus sehingga memunculkan tanda-tanda gangguan perilaku dan kognitif. Hal ini juga dapat menimbulkan gangguan lain seperti menarik diri dari sosial sehingga kehilangan kontrol terhadap penggunaan *game online* yang berlebihan, terkadang waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* mulai dari 4-7 jam dalam sehari atau dibilang kurang lebih 30- 49 jam dalam seminggu. Apabila seseorang sudah kecanduan dalam game onlin tentu ketika seseorang tidak melakukan atau bermain *game online* maka akan muncul rasa cemas dan terkadang memunculkan perilaku marah.

Terdapat kecenderungan individual yang sedikit mengancam kontak terjadinya komunikasi *interpersonal*, faktanya dalam pengaplikasian terhadap *game online* seringkali terjadi sugesti yang dapat merubah tata komunikasi terhadap rana sosial *online*, terbentuk sebuah perilaku personal yang disampaikan berakibat terhadap psikis orang lain melalui kontak *interpersonal*. Terlebih dalam dunia *game online interpersonal* mampu menjadi obat atau racun dalam pencemaran informasi, baik terhadap informasi dalam rana positif maupun negatif. Manusia memang mempunyai insting terhadap ketertarikan untuk mencari kenyamanan, dan kesejahteraan, dapat dikatakan bahwa kebanyakan pemuda

terancam *sekularisme sosial*, dimana dalam dampak *game online* hubungan komunikasi mengalami tendensi *interpersonal*, yang artinya mereka aktif dalam komunikasi *online* (maya) dibandingkan dengan kontak personal maupun *interpersonal real life*.

Hal ini menurut Suranto dalam jurnalnya , mengatakan bahwa bahwa konsep merupakan aset yang sangat berharga, dikarenakan di dalamnya terdapat asas dalam konsep pemilihan dalam mengambil sikap dalam hubungan komunikasi aktif maupun pasif, konsep diri yang telah terbentuk sejak lahir memungkinkan seseorang dapat berubah seiring perjalanan pengalaman-pengalaman yang dialami dalam alur kehidupan, Suranto memperjelas bahwa konsep yang bermula adalah positif maka komunikasi *interpersonalnya* baik, sebaliknya apabila konsep *interpersonalnya* negatif maka pembawaan karakternya buruk.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif *game online* terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online*.

Keterikatan pada aktivitas bermain *game* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Bahkan banyak sekali kasus kecanduan *game online* yang menimpa anak-anak SMP yang masih labil dan sulit mengendalikan egonya. Anak yang mengalami

kecanduan pada aktivitas *game akan* mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar (Gentile, 2011).

Dikatakan dalam jurnal yang berjudul *Understanding online game addition and treatment issues of adolescents* halaman 358 oleh Kimberly Young ,dikatakan bahwa pecandu *game online* lupa akan kegiatan primer yang mendasar seperti makan, mandi, tidur, dan bahkan berkomunikasi dengan orang sekitar pun akan malas, cenderung lebih asik dengan *game* yang dimainkan dengan teman yang ada dalam *game*, ketergantungan pada *game online* menyebabkan seseorang cenderung jauh dari aktivitas yang positif ataupun produktif yang dilakukan oleh orang pada umumnya.

Berdasarkan uraian diatas menunjukkan beberapa fenomena yang terjadi interaksi yang dilakukan oleh pecandu *game online* sangat berbalik dari apa yang dilakukan dalam dunia *game* dan dunia nyata ,dikarenakan di dalam game mereka dapat menemukan orang yang dapat diajak untuk berinteraksi adalah hal yang disukai oleh para pecandu game sedangkan ketika di kehidupan nyata seorang pecandu game terkadang tidak menemukan orang yang dapat diajak berinteraksi dengan dia. Hasil dari uraian diatas penulis tertarik dalam penelitian ini yang bertemakan Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Interaksi *Interpersonal* Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang sudah dipaparkan diatas, maka muncullah rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019 ?
2. Bagaimana tingkat komunikasi *interpersonal* UIN Maulana Malik Ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019 ?
3. Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* mahasiswa uin maulana malik ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019.
2. Mengetahui tingkat komunikasi *interpersonal* uin maulana malik ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019.
3. Mengetahui pengaruh kecanduan *game online terhadap* komunikasi *interpersonal* di uin maulana malik ibrahim Malang fakultas psikologi angkatan 2017, 2018, 2019.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini terbagi atas manfaat teoritis, manfaat praktis dan manfaat akademis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah ilmu psikologi. Secara khususnya menjawab permasalahan pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* yang ada pada zaman ini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga memberikan manfaat dalam membantu mahasiswa mengatur jam bermain *game online* sehingga tidak menimbulkan dampak dalam interaksi *interpersonal*.

3. Dari Segi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber untuk mengembangkan kegiatan keilmuan dan pendidikan, khususnya untuk Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi acuan maupun perbandingan dalam pengembangan penelitian tentang pengaruh kecanduan *game online terhadap* interaksi *interpersonal*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Komunikasi Interpersonal

1. Pengertian Komunikasi

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 dalam Safaria, 2004).

Komunikasi *interpersonal* merupakan komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2007). Cangara (2004) berpendapat bahwa komunikasi *interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi berlangsung secara diadik (dua arah/timbal balik) yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog dan wawancara.

Jalaluddin (2004) mengemukakan bahwa komunikasi *interpersonal* merupakan bagaimana melihat pengaruh konsep diri terhadap perilaku manusia, bagaimana cara setiap orang memandang diri sendiri serta memandang orang lain yang akan mempengaruhi interaksi dengan orang lain, dan konsep diri yang

mewarnai komunikasi seseorang dengan orang lain meliputi keakraban, respon yang tepat, penerimaan nada emosional yang tepat dan sikap sportif. Hal-hal tersebut, lebih menitik beratkan pada komunikasi antara sesama atau adanya interaksi antara satu orang dengan orang lainnya.

Pentingnya situasi komunikasi *interpersonal* ialah prosesnya berlangsung secara dialogis. Komunikasi secara dialogis selalu lebih baik daripada monologis. Monolog suatu bentuk komunikasi dimana seseorang berbicara dan yang lain menjadi pendengar, jadi tidak terjadi interaksi. Dialog adalah bentuk komunikasi antar pribadi yang menunjukkan interaksi. Mereka yang terlibat dalam komunikasi bentuk ini berfungsi ganda, masing-masing menjadi pembicara dan pendengar suara bergantian (Effendy, 2005).

Setiap manusia melakukan komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Komunikasi itu peristiwa sosial-peristiwa yang terjadi ketika manusia berinteraksi dengan yang lain. Manusia berkomunikasi untuk menciptakan saling pengertian, menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, menyebarkan pengetahuan, namun disisi lain komunikasi juga dapat menyebabkan perpecahan, menghidupkan permusuhan, menanamkan kebencian dan menghambat pemikiran. Dua sisi yang berbeda ini tergantung pada masing-masing individu.

Menurut beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa komunikasi *interpersonal* adalah komunikasi antara dua orang yang berlangsung secara tatap muka baik secara verbal maupun nonverbal.

2. Tujuan Komunikasi *Interpersonal*

Seseorang berkomunikasi dengan orang lain tentu saja mempunyai tujuan, termasuk komunikasi *interpersonal*. Menurut Djoko (dalam Nur, 2014) ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam komunikasi *interpersonal*, antara lain:

- a. Menyampaikan informasi dengan orang lain, tentu saja seseorang memiliki berbagai macam tujuan dan harapan.
- b. Berbagi pengalaman Selain menyampaikan informasi, komunikasi *interpersonal* juga memiliki tujuan untuk saling membagi pengalaman pribadi kepada orang lain mengenai, mulai hal-hal yang menyenangkan maupun hal-hal yang menyedihkan/menyusahkan.
- c. Menumbuhkan simpati suatu sikap positif yang ditunjukkan oleh seseorang yang muncul dari lubuk hati yang paling dalam untuk ikut merasakan bagaimana beban derita, musibah, kesedihan dan kepiluan yang sedang dirasakan oleh orang lain.
- d. Melakukan kerjasama sama antara seseorang dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi kedua belah pihak.
- e. Menceritakan kekecewaan dan kekesalan Komunikasi *interpersonal* juga dapat digunakan seseorang untuk menceritakan rasa kecewa atau kekesalan secara tepat secara tidak langsung akan dapat mengurangi beban pikiran.

- f. Menumbuhkan motivasi Melalui komunikasi *interpersonal*, seseorang dapat memotivasi orang lain untuk melakukan sesuatu yang baik dan positif.

Sugiyo (dalam Febriati, 2005) mengatakan bahwa tujuan pokok komunikasi adalah mempengaruhi orang lain dan menjadikan diri kita sebagai suatu agen yang dapat mempengaruhi agen yang dapat menentukan atas lingkungan menjadi suatu yang kita kira.

Pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan komunikasi *interpersonal* itu untuk memahami dan menemukan diri sendiri, menemukan dunia luar sehingga dapat dengan mudah menyesuaikan diri dan lingkungan. Membentuk dan memelihara hubungan bermakna dengan orang lain.

3. Prinsip-prinsip Komunikasi *Interpersonal*

Manusia merupakan makhluk sosial sehingga timbul ketergantungan manusia satu dengan manusia lain. Akibat dari ketergantungan tersebut maka manusia butuh komunikasi dengan manusia lain, dapat dikatakan bahwa komunikasi memegang peranan penting. Agar proses komunikasi menjadi efektif maka membutuhkan prinsip-prinsip komunikasi *interpersonal*.

Surya (dalam Enjang, 2009) mengatakan bahwa agar komunikasi *interpersonal* efektif maka perlu diperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Kita tidak mungkin terhindar dari kehidupan tanpa komunikasi
- b. Semua komunikasi merujuk pada isi dan hubungan diantara partisipan

- c. Komunikasi tergantung pada pertukaran antar partisipan atas dasar kesamaan sistem tanda dan makna
- d. Setiap orang berkomunikasi menggunakan rangsangan dan respon berdasarkan sudut pandangnya sendiri
- e. Komunikasi *interpersonal* dapat merangsang timbulnya saling meniru atau saling melengkapi perilaku antara individu yang satu dengan yang lainnya.

Sedangkan menurut Enjang (2009) mengatakan bahwa komunikasi bisa berjalan secara lancar dan sesuai dengan yang diharapkan untuk menuju pada efektifitas berkomunikasi. Komunikasi *interpersonal* memiliki prinsip sebagai berikut:

- a. Komunikasi *interpersonal* bersifat relasional
- b. Komunikasi *interpersonal* mengandung maksud tertentu
- c. Komunikasi *interpersonal* bisa dipelajari
- d. Komunikasi *interpersonal* berlangsung terus-menerus
- e. Komunikasi *interpersonal* mempunyai implikasi

Ketika seseorang berbicara dengan orang lain, komunikasi tersebut mengandung arti tertentu, orang tersebut mempunyai alasan untuk melakukannya. Komunikasi *interpersonal* akan berlangsung secara terus menerus yang berbentuk verbal maupun non verbal. Kemudian pesan tersebut akan dikirim dan akan dimaknai orang lain. Perilaku seseorang ketika berkomunikasi mempunyai etika yang akan mempengaruhi komunikasinya.

4. Aspek-aspek Komunikasi *Interpersonal*

Devito (2004) menyatakan komunikasi *interpersonal* dapat berlangsung dengan efektif, maka beberapa aspek yang harus diperhatikan oleh para pelaku komunikasi *interpersonal* tersebut, yaitu: Keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.

a. Keterbukaan (*openness*)

Devito (2013) keterbukaan diri adalah dimana seseorang dapat membuka sesuatu yang bersifat privasi yang terkadang disembunyikan dari orang lain dan diungkapkan pada seseorang yang sudah dipercaya, keterbukaan sendiri mengacu pada kesadaran diri mengungkapkan informasi dengan sadar. Kemampuan membuka diri, setia pada sifat jujur pada informasi yang akan diungkapkan.

b. Empati (*Empathy*)

Devito (2013) menyatakan empati sebagai kemampuan untuk merasakan apa yang sedang dirasakan orang lain dan dapat mengaplikasikan sesuatu yang nyata untuk menunjukkan suatu kepedulian yang seseorang alami. Bruno dan Byrne (2005) mengungkapkan bahwa empati membuat seseorang dapat merasakan apa yang orang lain rasakan, dan bersimpati untuk membantu menyelesaikan suatu masalah yang dialami seseorang

c. Sikap mendukung (*supportiveness*)

Sikap mendukung seringkali dilakukan seseorang sebagai sikap mendukung orang lain pada saat berinteraksi sosial dan komunikasi, mendukung merupakan pengalaman kognitif atau *verbal* tetapi hanya tentang seseorang dan individu.

Bukan berbentuk perbuatan namun berupa suatu pujian, penilaian, pandangan, semangat dan lain-lain(suciati, 2017)

d. Sikap positif (*positiveness*)

Suciati (2017) sikap positif merupakan kebiasaan seseorang untuk bertindak berdasarkan penilaian yang baik tanpa merasa bersalah yang berlebihan, memiliki sikap percaya diri terhadap apa yang akan dia lakukan bahwa dia mampu mengatasi suatu masalah, peka terhadap kebutuhan orang lain, tidak mudah menghina orang lain, serta dapat memberikan dan menerima pujian tanpa kepura-puraan saat menerima hadiah tanpa adanya rasa bersalah.

e. Kesetaraan (*equality*)

Devito (2013) mengungkapkan bahwa komunikasi *interpersonal* akan lebih efektif apabila suasana setara, artinya ada pengakuan tersembunyi bahwa kedua belah pihak sama-sama bernilai dan berharga dan masing-masing memiliki sesuatu yang didistribusikan.

Kesamaan komunikasi *interpersonal* mencakup dua hal. Pertama: kesamaan bidang pengalaman antara pelaku komunikasi. Artinya komunikasi *interpersonal* akan lebih efektif bila para pelaku komunikasi mempunyai nilai, sikap, perilaku dan pengalaman yang sama. Kedua: kesamaan dalam memberikan dan menerima pesan.

Sedangkan menurut Suranto (2011), aspek-aspek komunikasi *interpersonal* dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis, yaitu memunculkan umpan segera, kecepatan, dan mengendalikan sesuatu :

a. Muncul umpan segera

Penerima pesan dapat segera memberi tanggapan atas pesan yang kita sampaikan.

b. Kecepatannya

Ketika kita melakukan komunikasi dengan orang lain, pesan dapat dilakukan segera.

c. Mengendalikan situasi

Pengiriman dapat melihat keadaan penerima pesan pada saat komunikasi terjadi.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Komunikasi *Interpersonal*

Jalaludin Rakhmat (2001) meyakini jika komunikasi *interpersonal* dipengaruhi dari persepsi *interpersonal*, konsep diri, atraksi *interpersonal* dan hubungan *interpersonal*.

a. Persepsi Interpersonal

Perspektif seseorang seringkali tidak cermat, apabila kedua pihak menanggapi dengan tidak cermat akan menimbulkan kegagalan komunikasi, kegagalan komunikasi dapat diperbaiki apabila salah seorang menyadari bahwa persepsinya mungkin salah, dalam komunikasi *interpersonal* kita akan menjadi lebih baik bila kita mengetahui bahwa perspektif kita bersifat subjektif dan cenderung salah

b. Konsep Diri

Konsep Diri menurut Feldman (2009) adalah gambaran keseluruhan pada diri seseorang, bisa ditunjukkan melalui siapa diri kita, kemampuan dan sifat-sifat

kita. Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam melakukan komunikasi *interpersonal*, karena setiap orang bertingkah laku akan menggambarkan pada konsep dirinya. Faktor ini merupakan salah satu yang penting dalam komunikasi *interpersonal*, sebab dalam berkomunikasi seseorang memiliki konsep diri yang positif akan mempermudah seseorang untuk mengungkapkan pendapatnya, atau gagasan pada orang lain.

c. Atraksi interpersonal

Atraksi *interpersonal* artinya mampu menebak dari mana pesan akan muncul dan kepada siapa pesan akan tersampaikan dan terlebih bagaimana pesan akan diterima, ketika seseorang mengetahui siapa tertarik pada siapa, atau siapa yang menghindari seseorang dapat menebak arus komunikasi *interpersonal* yang akan terjadi. Semakin besar ketertarikan seseorang dengan seorang yang lain, maka semakin memungkinkan seseorang akan berkomunikasi dengan orang tersebut, kesukaan pada orang lain, sikap positif, dan daya tarik seorang bisa disebut sebagai atraksi *interpersonal*.

d. Hubungan Interpersonal

Seseorang berhubungan dengan orang lain karena mendapatkan sesuatu yang mereka cari atau butuhkan, komunikasi yang efektif salah satunya ditandai dengan adanya hubungan *interpersonal* yang baik, setiap kali seseorang melakukan komunikasi, seseorang tidak hanya sekedar menyampaikan pesan akan tetapi juga menentukan batasan hubungan *interpersonal*.

6. Hambatan-hambatan dalam Komunikasi *Interpersonal*

Menurut Cangara (2013), hambatan atau gangguan komunikasi pada dasarnya dapat dibedakan atas tujuh macam, yaitu:

a. Hambatan Teknis

Hambatan teknis terjadi ketika media yang digunakan dalam melakukan komunikasi melalui mengalami kerusakan ataupun gangguan, sehingga informasi yang ingin disampaikan tidak dapat diterima dengan maksimal dan juga dapat membuat suatu komunikasi menjadi buruk dikarenakan kerusakan tersebut.

b. Hambatan Semantik

Hambatan semantis adalah hambatan komunikasi yang disebabkan karena kesalahan pada bahasa yang digunakan, sebab dalam berkomunikasi diperlukan sebuah penyampaian yang baik agar suatu informasi tidak menyebabkan sesuatu yang negatif, tentunya dalam komunikasi interpersonal seseorang perlu menyampaikan suatu informasi dengan baik dan benar.

c. Hambatan Psikologis

Hambatan psikologis terjadi karena adanya gangguan yang disebabkan oleh persoalan-persoalan yang terjadi pada diri individu. Misalnya rasa curiga penerima kepada sumber, situasi berduka atau karena kondisi kejiwaan sehingga penerimaan dan pemberian informasi tidak sempurna.

d. Hambatan Fisik

Hambatan fisik bisa juga diartikan karena adanya gangguan organik, yakni tidak berfungsinya salah satu panca indera pada penerima. atau bisa juga

disebabkan jarak yang jauh dan tidak ada bantuan alat komunikasi lain seperti surat, hp, dan alat komunikasi lain

e. Hambatan Status

Hambatan status ialah hambatan yang disebabkan karena jarak sosial diantara peserta komunikasi, misalnya: perbedaan status antara senior dan junior, atau atasan dan bawahan. Perbedaan ini biasanya menuntut perilaku komunikasi yang selalu memperhitungkan kondisi dan etika yang sudah membudaya dalam masyarakat, yakni bawahan cenderung hormat kepada atasan, atau rakyat pada raja yang memimpinya.

f. Hambatan Kerangka Berpikir

Hambatan kerangka berpikir ialah hambatan yang disebabkan adanya perbedaan persepsi antara komunikator dan khalayak terhadap pesan yang digunakan dalam komunikasi, ini disebabkan karena latar belakang pengalaman dan pendidikan yang berbeda.

g. Hambatan Budaya

Hambatan budaya ialah hambatan yang terjadi disebabkan karena adanya perbedaan norma, kebiasaan dan nilai-nilai yang dianut oleh pihak-pihak yang terlibat dalam berkomunikasi.

B. Kecanduan Game online

1. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kamus psikologi mengartikan Kecanduan atau *addiction* itu sebagai keadaan dimana fisik pada suatu obat penenang. Secara umum, keadaan tersebut tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala isolasi diri dari lingkungan jika obat penenang tersebut di stop (Chaplin, 2009). Konteks klinis keadaan tersebut biasanya disebut dengan perilaku berlebihan. Kecanduan sendiri dapat diterapkan pada semua perilaku termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010).

Tracy LaQuey berpendapat bahwa semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang serius agar dapat mengenal tokoh dan keanehan dalam pemainnya, dan cara mainnya. Hampir semua permainan memiliki dampak kecanduan, bahkan sebagian permainan dapat menghabiskan waktu yang cukup lama bisa sampai seharian hanya untuk memainkannya dan ada sebagian orang menghabiskan hampir seluruh waktu jasanya hanya untuk melakukan permainan. *Game online* merupakan sebutan untuk game yang berbasis elektronik visual. *Game online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik yang dapat menyebabkan radiasi pada indra penglihatan sehingga dapat menjadi lelah dan diiringi dengan sakit kepala.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan teknologi internet atau yang sekarang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Internet dapat menyebabkan kecanduan, seperti halnya : *Computer Game Addiccion* (berlebihan bermain game) (Young, 2000). *Game*

online merupakan dapat dilihat ia memang bagian dari internet yang sering dikunjungi dan digemari sehingga dapat mengakibatkan kecanduan yang intensitas yang tinggi.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu terjadi peningkatan durasi atau jumlah dalam bermain *game online* tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang dapat merusak hidup.

2. Aspek Kecanduan *Game online*

Seseorang yang mengalami kecanduan akan *game online* memiliki aspek yang hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, hanya saja ia dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Chen & Chang (2008) Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. yaitu *compulsion*, *withdrawal*, *tolerance*, *interpersonal* and *health-related problem* Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *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*. (Edwarg, 1993)

b. *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 (lee, 2015).

c. *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 (Lemmens and Peter, 2009).

d. 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.

Pecandu permainan *game online* remaja termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan

permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya .

Uraian diatas merupakan aspek kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami; *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan *interpersonal* dan kesehatan).

3. 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. Untuk lebih jelasnya berikut adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

a. 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.

b. 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 Empires), fantasi (misalnya Warcraft) dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).

c. Massively Multiplayer 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 Multiplayer Online Real-time strategy games (MMOORTS), dan Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG).

4. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Menurut Yee (2005) terdapat 5 faktor yang dapat memotivasi seseorang bermain *game online*:

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Uraian di atas menjelaskan faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindar dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtua

5. 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:

- a. Dapat menguasai komputer
- b. 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.
- c. Dari *game online* ini dapat menambah teman
- d. 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:

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan
- c. Terkadang lebih merelakan waktu kuliah untuk bermain *game online* (bolos kuliah)
- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang,dll.

- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. 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 online* 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.

b. Komunikasi *Interpersonal* Dan *Game online* dalam pandangan islam

1. Komunikasi Interpersonal

1. Surah Al-Baqarah : 258

أَلَمْ تَرَ إِلَى الَّذِي حَاجَّ إِبْرَاهِيمَ فِي رَبِّهِ أَنْ آتَاهُ اللَّهُ الْمُلْكَ إِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّيَ الَّذِي يُحْيِي وَيُمِيتُ قَالَ أَنَا أُحْيِي
وَأُمِيتُ قَالَ إِبْرَاهِيمُ فَإِنَّ اللَّهَ يَأْتِي بِالشَّمْسِ مِنَ الْمَشْرِقِ فَأْتِ بِهَا مِنَ الْمَغْرِبِ فَبُهِتَ الَّذِي كَفَرَ وَاللَّهُ لَا يَهْدِي
الْقَوْمَ الظَّالِمِينَ

Artinya : “Tidakkah kamu memperhatikan orang yang men debat Ibrahim mengenai Tuhannya, karena Allah telah memberinya kerajaan (kekuasaan). Ketika Ibrahim berkata, “Tuhanku ialah Yang menghidupkan dan mematikan,” dia berkata, “Aku pun dapat menghidupkan dan mematikan.” Ibrahim berkata, “Allah menerbitkan matahari dari timur, maka terbitkanlah ia dari barat.” Maka bingunglah orang yang kafir itu. Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang zalim.”

2. Surat Nuh : 21

قَالَ نُوحٌ رَبِّ إِنَّهُمْ عَصَوْنِي وَاتَّبَعُوا مَنْ لَمْ يَزِدْهُ مَالَهُ وَوَلَدَهُ إِلَّا خَسَارًا

Artinya : Nuh berkata, “Ya Tuhanku, sesungguhnya mereka durhaka kepadaku, dan mereka mengikuti orang-orang yang harta dan anak-anaknya hanya menambah kerugian baginya,

2. Kecanduan *Game online*

a. Surat Al-Ankabut : 64

وَالَّذِينَ جَاهَدُوا فِينَا لَنَهْدِيَهُمْ صُبُلَنَا ۚ وَإِنَّ اللَّهَ لَمَعَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya : “Dan tiadalah kehidupan dunia ini melainkan senda gurau dan main-main. Dan sesungguhnya akhirat itulah yang sebenarnya kehidupan, kalau mereka mengetahui.”

b. Surat Al-A'raf : 31

يَا بَنِي آدَمَ خُذُوا زِينَتَكُمْ عِندَ كُلِّ مَسْجِدٍ وَكُلُوا وَاشْرَبُوا وَلَا تُسْرِفُوا ۚ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

Artinya :“Hai anak Adam, pakailah pakaianmu yang indah di setiap (memasuki) mesjid, makan dan minumlah, dan janganlah berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang- orang yang berlebih-lebihan”.

c. Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Komunikasi *Interpersonal*

Era komunikasi saat ini bersentuhan dengan komunikasi new media, salah satunya adalah media online. Media online dapat digunakan sebagai sarana komunikasi baik antar individu ataupun kelompok. Dalam media online, ada banyak ruang yang bisa kita gunakan untuk melakukan berbagai kegiatan, seperti berbisnis, mencari informasi, sebagai tempat untuk bersosialisasi (jejaring sosial) dan lainnya. Berbagai hiburan yang bisa digunakan juga ada dalam internet, dan hiburan tersebut berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah *game online*. Bermain *game online* terkadang membuat seseorang memiliki rasa enggan untuk meninggalkan, karena *game online* disini dapat menimbulkan rasa

kecanduan.dalam kehidupan manusia membutuhkan komunikasi sebab manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari berkomunikasi,

Menurut Severin (2005: 447), *game online* adalah salah satu perkembangan dari game komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara online dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (real time) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain. *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Hampir di semua *game online* memiliki fitur komunikasi pesan tertulis maupun pesan suara yang bisa digunakan berkomunikasi dengan player lain untuk mempermudah player mencapai suatu tujuan yaitu kemenangan.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan belum dari fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data(Sugiono, 2010). Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisan disesuaikan dengan ejaan bahasa Indonesia menjadi hipotesis, dan berkembang menjadi hipotesis untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y (komunikasi *interpersonal*), maka hipotesis dalam

penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*. Sehingga dapat dikatakan semakin tinggi kecanduan *game online* semakin menurun dalam komunikasi *interpersonal*.

Ho : Tidak adanya pengaruh yang signifikan kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif merupakan metode penelitian yang dipakai pada penelitian kali ini. penelitian kuantitatif ini menurut Sugiyono (2003) ialah metode yang berdasarkan pada filsafat positivism selain itu metode penelitian ini juga disebut sebagai metode discovery, karena metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini juga digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, cara pengumpulan datanya pun menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik yang bertujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Setelah menelaah dan didasari teori yang telah ada yang dipaparkan pada bab sebelumnya dan dipertegas oleh hipotesis, dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas : kecanduan *game online*
2. Variabel tergantung : komunikasi *interpersonal*

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi adalah hubungan timbal balik antar mahasiswa pada mahasiswa yang lain. Dimana mereka saling berinteraksi untuk menciptakan saling pengertian, menumbuhkan persahabatan, memelihara kasih sayang, dan

menyebarkan pengetahuan. Komunikasi interpersonal memiliki beberapa aspek yakni: keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan.

2. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah keadaan dimana mahasiswa terkait pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa untuk tidak bermain *game online*, dari hari kehari akan mengalami peningkatan intensitas bermain *game*, durasi dalam melakukan hal tersebut semakin lama semakin meningkat, tanpa mempedulikan konsekuensi yang negatife yang akan dihadapi, seperti persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan mahasiswa lain dan juga kesehatan dirinya sendiri seperti kesehatan fisik dan psikisnya, dan *game online* juga mempengaruhi *mood modification or escape* dimana menjadikan *game online* sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti cemas, bersalah, depresi dan sedih.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dan sampel pada penelitian kali ini merupakan salah satu faktor yang harus diperhatikan. Populasi adalah sejumlah individu yang paling sedikit memiliki sifat yang sama (Hadi, 2004). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Subjek penelitian dipilih dari sebagian populasi yang mana dinamakan dengan sampel. Sampel itu merupakan bagian dari populasi atau sejumlah penduduk yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi. Sedangkan sampel sedikitnya harus memiliki sifat yang sama dengan populasi (Hadi, 2004).

Populasi yang dimaksud dalam penelitian ini ialah mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Psikologi Angkatan 2017, 2018, 2019 668 Mahasiswa/i.

Angkatan	jumlah
2017	217
2018	226
2019	225

Sedangkan Berdasarkan pendapat (Arikunto 2006) apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya, sehingga penelitiannya merupakan “penelitian populasi”. Selanjutnya, dan apabila jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sedangkan dalam penelitian kali ini, peneliti hanya mengambil sampel sebanyak 90 mahasiswa/I atau 10 % dari populasi, dikarenakan di fakultas psikologi tidak semua mahasiswanya bermain *game online*.

kriteria peneliti adalah : mahasiswa fakultas psikologi, mahasiswa mengalami kecanduan *game online* (dengan intensitas bermain 4-7 sehari), minimal bermain satu buah game.

2. Teknik Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian kali ini ialah purposive sampling yang mana sampel dipilih berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun ciri atau karakteristik sampel penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Fakultas Psikologi Angkatan 2017, 2018, 2019 yang memiliki akun *game online*.
- b. Mengakses *game online* dengan intensitas penggunaan yang termasuk dalam pengguna berat dan pengguna ringan.
- c. Berdasarkan sampel dari mahasiswa psikologi angkatan 2017,2018,2019 dengan populasi 688 mahasiswa diambil 90 mahasiswa berdasarkan kebutuhan peneliti yaitu mahasiswa yang memiliki intensitas bermain game 4-7 jam perhari.

E. Metode Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner, metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan diberikan kepada responden untuk diisi setelah itu angket dikembalikan ke peneliti (bungin, 2006).

Model angket pada penelitian ini menggunakan skala likert, yang disusun untuk menunjukkan sikap pro dan kontra, setuju dan tidak setuju, positif dan negatif terhadap suatu objek sosial. (Azwar, 2007)

Skala Likert

Tabel 3.1 model skala Likert

Komunikasi interpersonal	Kecanduan Game online
Sangat tidak setuju	
Tidak setuju	
Setuju	
Sangat setuju	

1. Alat Ukur Penelitian

a. Blueprint komunikasi *interpersonal*

Pengukuran komunikasi menggunakan skala beraspekkan keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan seperti halnya aspek dari komunikasi *interpersonal* yang dikemukakan oleh Devito (2004). Adapun blueprint dari skala interaksi *interpersonal* di sajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2. Blueprint Komunikasi *Interpersonal*

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	Uf	
1.	Keterbukaan	a. Terbuka dengan informasi baru b. Jujur Dan tanggap c. Memiliki perasaan dan pikiran	1,11,14	2,4,7	6
2.	Empati	a. Memahami pengalaman motivasi b. Saling mendengarkan perkataan c. Keyakinan	3,8,28, 30,33	5,9,29, 31,32,3 4	11
3.	Sikap dan suasana mendukung	a. deskriptif b. orientasi masalah c. spontanitas d. persamaan e. profesionalitas	6,15,17 ,19	13,18	6
4.	Sikap positif	a. pemikiran positif b. menghargai	10,12,2 0,	16,21,2 2	6
5.	Kesetaraan	a. menyadari kekurangan b. komunikasi berharga dan penting c. kesamaan komunikasi d. tidak memaksakan e. menciptakan suasana nyaman dan akrab f. mengakui kepentingan dan saling memerlukan	23,25,2 7,36,38 ,40	24,26,3 5,37,39 ,41	12
Total			21	20	41

b. Blueprint kecanduan *game online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan skala beraspek *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008), yang disesuaikan atau dimodifikasi dengan tujuan penelitian. Adapun *blueprint* dari skala kecanduan *game online* ini menggunakan skala kecanduan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3. Blueprint Skala Kecanduan Game online

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	Uf	
1.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1, 7, 15, 25, 30	-	5
2.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	-	5
3.	Mood Modification or Escape	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	3, 8, 11, 17, 29	-	5
4.	Interpersonal Health-Related Problems	Interaksi dengan orang lain	5, 9, 13, 18, 22	-	5
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28,32	-	5
5.	Tolerance	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	6, 12, 20, 24, 27,31	-	5
Total			32	0	32

F. Uji Coba Terpakai (*Try Out* Terpakai)

Hasil uji coba langsung digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, penggunaan skala uji coba terpakai berdasarkan skala yang dipakai alat ukur dianggap dapat mewakili setiap indikator dalam penelitian dan tidak perlu membuang waktu. Penyebaran uji coba terpakai dilakukan hanya sekali, dalam

arti data subyek yang sudah terkumpul akan digunakan untuk data uji coba atau digunakan sebagai data penelitian

Pada penelitian ini menggunakan uji coba terpakai dikarenakan keterbatasan jumlah sampel dengan karakteristik yang sama. Serta pengurus pondok memiliki jadwal yang padat dan juga banyak tugas yang harus dikerjakan

G. Validitas dan Reliabilitas

Alat Ukur merupakan bagian dari masalah utama dalam penelitian sosial khususnya psikologi adalah cara memperoleh data yang akurat dan objektif. Hal ini menjadi sangat penting, artinya kesimpulan penelitian hanya akan dapat dipercaya apabila didasarkan pada info yang juga dapat dipercaya (Azwar, 2000). Alat pengumpulan data memiliki peranan penting sedangkan baik atau tidaknya suatu alat pengumpulan data dalam mengungkap kondisi yang ingin diukur tergantung pada validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan.

1. Validitas

Azwar (2000) menyatakan bahwa untuk mengetahui apakah skala psikologi mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuannya, perlu dilakukan suatu pengujian validitas. Suatu alat tes atau instrumen pengukuran dapat dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjelaskan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran.

Pernyataan-pernyataan pada skala komunikasi *interpersonal* diuji validitasnya dengan menggunakan teknik Analisis *Pearson Product Moment*, yaitu mencari koefisien antara tiap butir dengan skor total (Hadi, 2004).

2. Reliabilitas

Reliabilitas pada suatu pengamatan menunjukkan bahwa instrumen cukup dipercaya agar digunakan sebagai alat pengumpulan, karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.

Pendekatan yang dapat dilakukan untuk mendapatkan atau mencari reliabilitas alat ukur pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode reliabilitas internal, yaitu melakukan perhitungan berdasarkan data dari instrumen tersebut saja dan diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengesanan saja.

H. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian adalah analisis deskripsi dan regresi linear berganda. Selain itu dilakukannya uji asumsi untuk menghindari *sampling error* dan memilih uji hipotesis yang tepat. Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS 22 for Windows. Berikut penjabaran dari analisis yang digunakan penelitian ini:

1. Analisis Deskripsi

Analisis deskripsi bertujuan untuk mendeskripsikan keadaan kecanduan *game online*, dan komunikasi *interpersonal* subjek.

a. Rumus *mean* hipotetik (μ)

$$\mu = \frac{1}{2} \times (i \max + i \min) \sum k$$

Keterangan :

μ : rata-rata hipotetik

i max : skor maksimal aitem

i min : skor minimal aitem

$\sum k$: jumlah aitem

b. Rumus standar deviasi hipotetik (σ)

$$\sigma = 1/6 (X_{\max} - X_{\min})$$

Keterangan :

σ : deviasi standar hipotetik

X_{\max} : skor maksimal subjek

X_{\min} : skor minimal subjek

c. Kategorisasi distribusi normal

Tingkat kecanduan *game online*, dan komunikasi *interpersonal* dapat dilihat melalui kategorisasi dengan rumus sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kategorisasi Distribusi Normal

Kategori	Rumus
Tinggi	$X > (\mu + 1, \sigma)$
Sedang	$(\mu - 1, 0\sigma) < X \leq (\mu + 1, 0\sigma)$
Rendah	$(\mu - 1, 0\sigma) \leq X$

2. Uji Asumsi

a. Uji normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk melihat persebaran data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan dengan cara membandingkan data yang dimiliki dengan data berdistribusi normal yang memiliki mean dan standar deviasi yang sama dengan data yang ada (Sarjono & Julianita, 2011). Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk melihat apakah data yang akan di distribusikan

normal atau tidak. Untuk mengetahui data distribusi normal atau tidak, dilakukan Uji Normalitas dengan bantuan *software SPSS 22.0 for windows*. Ketika data yang didistribusikan normal, maka analisis statistik yang digunakan untuk melihat kesetaraan hubungan adalah analisis korelasi pearson. Jika $p > 0,05$ maka signifikan dan jika $p < 0,05$ maka tidak signifikan.

b. Uji linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui status linieritas atau tidaknya distribusi data penelitian. Hasil uji linieritas berguna untuk menentukan teknik analisis data selanjutnya. Jika hasil analisis menunjukkan data berdistribusi linier maka data penelitian dapat dianalisis menggunakan analisis regresi linier (Winarsunu, 2012). Uji linieritas dalam penelitian ini menggunakan *software SPSS 22.0 for windows*. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel, begitupun sebaliknya (Priyatno, 2016).

c. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan *variance residual* suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain. Model regresi yang memiliki persamaan *variance residual* suatu periode pengamatan dengan periode pengamatan yang lain.

Heteroskedastisitas ditunjukkan dengan nilai varian ($Y - \hat{Y}$) antara nilai Y tidaklah sama atau hetero. Hal ini sering terjadi pada data yang bersifat *cross section*. Heteroskedastisitas terjadi karena ketidaksamaan varian dari residual antara pengamatan yang satu dengan pengamatan yang lain (Ghozali, 2009). Heteroskedastisitas diuji dengan menggunakan uji koefisien korelasi Rank

Spearman yaitu mengkorelasikan antara absolut residual hasil regresi dengan variabel bebas. Bila signifikansi hasil korelasi lebih kecil dari 0,05 (5%) maka persamaan regresi tersebut mengandung heteroskedastisitas dan sebaliknya berarti heteroskedastisitas atau homoskedastisitas.

Selain itu, heteroskedastisitas juga bisa dilihat dari *scatterplot* dan cara pengambilan keputusannya sebagai berikut: 1) Jika ada pola tertentu, seperti titik yang membentuk pola tertentu dan teratur seperti gelombang, melebar kemudian menyempit, maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas. 2) Jika tidak ada pola yang jelas dan titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis akan menghasilkan korelasi sebagaimana berfungsi untuk mengukur kekuatan hubungan linier, maka koefisien korelasi ini tidak mencerminkan kekuatan pengaruh dua variabel yang sedang diteliti, meski variable mempunyai pengaruh yang kuat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

1. Gambaran Lokasi Penelitian

Sejarah singkat Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (UIN) Malang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang secara umum dibawah Departemen Agama dan dibawah pengawasan Departemen Pendidikan Nasional. UIN Malang kajian ilmu yang ada di fakultas Psikologi berdasarkan integrasi ilmu Psikologi konvensional dan ilmu Psikologi yang bersumber pada kajian-kajian Islam sehingga memiliki tujuan untuk mencetak sajana muslim yang berakhlak dan bermartabat. Fakultas Psikologi UIN Malang dibuka pada tahun 1997/1998 dan berstatus sebagai jurusan ketika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang masih berstatus sebagai Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang. Dalam pelaksanaannya program studi Psikologi STAIN Malang kemudian melakukan kerjasama dengan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada (UGM) Yogyakarta guna memantapkan profesionalisme dalam proses belajar mengajar. Kerjasama yang berjalan selama kurun waktu tiga tahun ini diantaranya meliputi program pencangkakan dosen Pembina mata kuliah dan penyelenggaraan Laboratorium.

Pada tahun 2002, jurusan Psikologi kemudian berubah menjadi fakultas Psikologi. Perubahan ini seiring dengan perubahan status STAIN Malang menjadi Universitas Islam Indonesia Sudan (UIIS) yang ditetapkan berdasarkan *Memorandum of Understanding* (MoU) antara Pemerintah Republik Indonesia (Departemen Agama) dan pemerintah Republik Islam Sudan (Departemen Pendidikan Tinggi dan Riset). Status Fakultas Psikologi tersebut semakin mantap dengan ditandatanganinya Surat Keputusan Bersama menteri Pendidikan Nasional dengan Menteri Agama RI tentang perubahan bentuk STAIN (UIIS) Malang menjadi UIN Malang tanggal 23 Januari Akhirnya status Fakultas Psikologi semakin menjadi kokoh dengan lahirnya Keputusan Presiden (Keppres) R.I no. 50/2004 tanggal 21 juni 2004 tentang perubahan STAIN (UIIS) Malang menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Malang.

2. Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Psikologi UIN Malang

1) Visi Fakultas Psikologi UIN Malang Menjadi Fakultas Psikologi yang kompetitif dan dibangun di atas dasar pengembangan keilmuan psikologi yang bercirikan Islam dan unggul dalam melakukan pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat.

Misi Fakultas Psikologi UIN Malang

- 1) Menciptakan sivitas akademika yang memiliki kemantapan aqidah, kedalaman spiritual dan keluhuran akhlak.
- 2) Memberikan pelayanan yang profesional terhadap pengkaji ilmu pengetahuan psikologi yang bercirikan Islam.
- 3) Mengembangkan ilmu psikologi yang bercirikan Islam melalui pengkajian dan penelitian ilmiah.
- 4) Mengantarkan mahasiswa psikologi untuk menjunjung tinggi etika moral.

Tujuan Fakultas Psikologi UIN Malang

- 1) Menghasilkan sarjana psikologi yang memiliki wawasan dan sikap agamis.
- 2) Menghasilkan sarjana psikologi

yang profesional dalam menjalankan tugas. 3) Menghasilkan sarjana psikologi yang mampu merespon perkembangan dan kebutuhan masyarakat serta dapat melakukan inovasi-inovasi baru dalam bidang psikologi. 4) Menghasilkan sarjana psikologi yang mampu memberikan teladan dalam kehidupan atas dasar nilai-nilai Islam dan budaya luhur bangsa.

2. Waktu dan Tempat

Pengambilan data ditujukan pada mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017, 2018, 2019 dilakukan dengan secara online menggunakan google form. Pengambilan data pada penelitian dilakukan selama 20 hari, awal dilaksanakan pada hari Senin 21 Oktober 2021 sampai dengan hari Sabtu 12 November 2021.

3. Jumlah Subjek Penelitian

Populasi penelitian yang diambil dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan 2017,2018,2019 yang berjumlah 668 .sedangkan sampel penelitian ini berjumlah 90 mahasiswa.

Adapun pembagian subjek penelitian berdasarkan jenis kelaminnya, yaitu untuk laki-laki sebanyak 60 mahasiwa perempuan sebanyak 30 mahasiswa, hal ini berdasarkan fenomena dilapangan yang menunjukkan fenomena dilapangan menunjukkan bahwa kecenderungan bermain *game online* lebih banyak laki-laki daripada perempuan.

4. Jumlah Subjek yang Dianalisis

Jumlah subjek yang dianalisis sebanyak 90 mahasiswa dengan pembagian 60 mahasiswa dan 30 mahasiswi. Dengan sampel sebanyak itu diharapkan mampu mewakili populasi penelitian ini.

5. Prosedur dan Administrasi Pengambilan Data

Peneliti konsultasi kepada dosen pembimbing dan diarahkan untuk melakukan expert judgment terhadap 1 dosen Fakultas Psikologi untuk menilai skala yang sudah dibuat. Selanjutnya melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap mahasiswa psikologi Angkatan 2017, 2018, 2019 Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang sudah masuk dalam kategori yang mumpuni. Setelah melakukan uji coba peneliti melakukan perbaikan terhadap item-item yang gugur dengan metode konsultasi kepada dosen pembimbing. Kemudian dilakukan penelitian atau pengumpulan data.

Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan skala penelitian kepada responden dengan menggunakan google form. Penyebaran lembar skala dilakukan peneliti secara personal dan melalui grup angkatan dengan cara menyebarkan google form.

6. Hambatan-hambatan

Beberapa hambatan yang dirasakan oleh peneliti selama melakukan penelitian ini :

- a) Subjek Kurang begitu antusias dalam mengisi skala yang sudah berbentuk ling sehingga membutuhkan beberapa waktu untuk mengumpulkan data.
- b) Ada beberapa subjek yang mengisi dengan asal-asalan sehingga diperlukan pengambilan data ulang untuk menemukan hasil yang sesungguhnya.

B. Hasil Penelitian

1. Validitas dan reliabilitas

a. Validitas

a) Skala Komunikasi *Interpersonal*

Hasil perhitungan dari validitas skala komunikasi *interpersonal* didapatkan hasil bahwa terdapat 22 item yang gugur dari 41 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 19 item tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Blueprint Skala Self-Regulated Learning setelah Validitas

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	Uf	
1.	Keterbukaan	a. Terbuka dengan informasi baru b. Jujur Dan tanggap c. Memiliki perasaan dan pikiran	-	4,7	6
2.	Empati	a. Memahami pengalaman motivasi b. Saling mendengarkan perkataan c. keyakinan	-	9,31,34	3
3.	Sikap dan suasana mendukung	a. deskriptif b. orientasi masalah c. spontanitas d. persamaan e. profesionalitas	6,17,19	13,18	5
4.	Sikap positif	a. pemikiran positif b. menghargai	-	16,21,22	3
5.	Kesetaraan	a. menyadari kekurangan b. komunikasi berharga dan penting c. kesamaan komunikasi d. tidak memaksakan e. menciptakan suasana nyaman dan akrab f. mengakui kepentingan dan saling memerlukan	25,27,40	37,39,41	6
Total			6	13	19

Dari hasil validitas skala komunikasi *interpersonal* di atas, diketahui item yang valid 4, 6, 7, 9, 13, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 25, 27, 31, 34, 37, 39,40,41 dan item item tersebut dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam pengambilan data penelitian, peneliti membuang 22 item yang gugur dan memakai 19 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengurangi item yang

gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang *favorable* dan *unfavorable*.

b) Skala Kecanduan *Game online*

Hasil perhitungan validitas skala kecanduan *game online* didapatkan hasil bahwa terdapat 5 item yang gugur dari 32 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 30 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Blueprint Skala Kecanduan *Game online* setelah Validitas

No.	Aspek	Indikator	Item		Jumlah
			F	Uf	
1.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan Diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	7, 15, 25, 30	-	4
2.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	4, 10, 16, 21	-	4
3.	Mood Modification or Escape	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan	8, 11, 17, 29	-	4
4.	Interpersonal Health-Related Problems	Interaksi dengan orang lain	13, 18, 22	-	3
		Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	14, 19, 23, 26, 28	-	5
5.	Tolerance	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	6, 12, 20, 24, 27	-	5
Total			25	0	2 5

Dari hasil validitas skala kecanduan *game online* di atas, diketahui item yang valid berjumlah 30 yaitu item 4, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30 yang tersebar di lima aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang

dijadikan sebagai instrumen penelitian. Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 27 item yang gugur dan memakai 25 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili tiap aspek yang *favorable*

b. Reliabilitas.

Reliabilitas Dalam penelitian ini dilakukan menggunakan spss 22.0 *for windows*, dengan ketentuan berikut yang dinyatakan reliabel jika nilai *cronbach's Alpha* $>0,60$. Berikut adalah hasil perhitungan reliabilitas dua variabel dalam penelitian ini.

Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas

No.	Variabel	Alpha cronbach	Keterangan
1	Komunikasi interpersonal	0,884	Reliable
2	Kecanduan game online	0,967	Reliable

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa *cronbach's Alpha* dari skala komunikasi *interpersonal* memiliki koefisien sebesar 0,884 sehingga skala interaksi *interpersonal* dinyatakan reliabel karena koefisien *Cronbach's Alpha* mendekati 1. Pada skala kecanduan *game online* juga dikatakan reliabel karena memiliki *Cronbach's Alpha* sebesar 0,967. Sehingga layak untuk dijadikan instrumen penelitian yang dilakukan

2. Analisis Deskripsi

a. Deskripsi Data Penelitian

Deskripsi data merupakan penjabaran data yang diteliti dan untuk menjawab rumusan masalah yang diujikan dalam penelitian ini. Analisis

deskriptif dalam penelitian ini dilakukan secara empiris, yaitu dengan berdasarkan SPSS 22.0 for windows.

Tabel 4.4 Deskripsi Data Penelitian Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kecanduan game online	89	27,00	102,00	45,33	15,29
Komunikasi interpersonal	89	27,00	72,00	51,60	8,19
Valid N (listwise)	89				

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dideskripsikan bahwa mean statistic dari variabel kecanduan *game online* adalah 45,33 pada statistic minimum adalah 27,00 dan untuk maksimum adalah 102,00 namun standar deviasi teoritis pada variable kebutuhan afiliasi adalah 15,29.

Adapun pada mean statistic dari variabel komunikasi *interpersonal* adalah 51,60 untuk statistic minimumnya adalah 27,00 dan untuk statistic maksimumnya adalah 72,00 sedangkan standar deviasi teoritis pada variabel manajemen adalah 8,19.

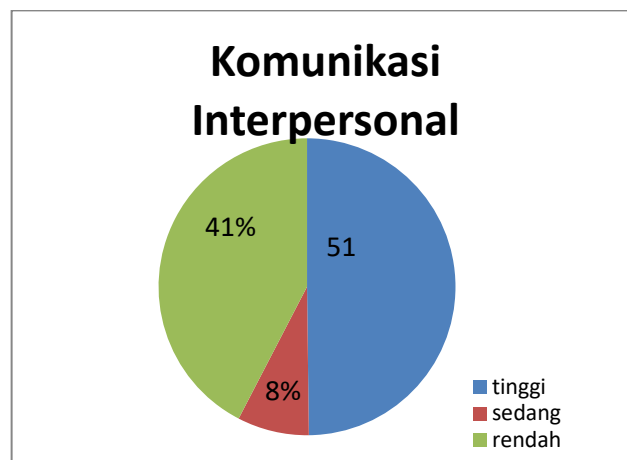
b. Kategori data penelitian

a) komunikasi *interpersonal*

Kategori tingkat komunikasi *interpersonal* dibagi menjadi tiga kategori dan akan dijelaskan pada tabel 4.5 berikut ini. Berikut merupakan tabel kategorisasi data penelitian untuk variabel komunikasi *interpersonal* :

Tabel 4.5 hasil tingkat komunikasi *interpersonal*

Kategori	Range	Jumlah Subjek	Prosentase
Tinggi	Diatas 74	77	51 %
Sedang	62-74	3	8%
Rendah	Dibawah 62	10	41%

Gambar 4.1 Diagram Tingkat Komunikasi *Interpersonal*

Berdasarkan Tabel 4.5 diketahui bahwa komunikasi *interpersonal* mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki komunikasi *interpersonal* yang baik yang tinggi sebanyak 51,194% sedang sebanyak 8,606 % dan rendah sebanyak 41,412%.

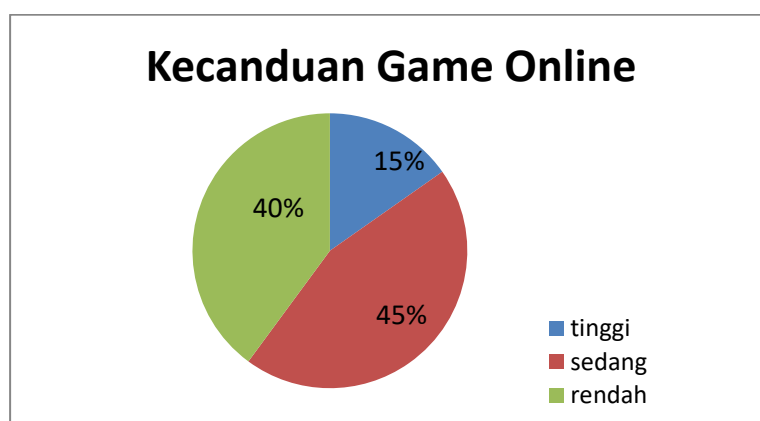
b) kecanduan *game online*

Kategori tingkat kecanduan *game online* dibagi menjadi tiga kategori dan akan dijelaskan pada tabel 4.6 berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil Tingkat Kecanduan *Game online*

Kategori	Range	Jumlah Subjek	Prosentase
Tinggi	Diatas 74	3	15.29925 %
Sedang	62-74	65	45,33708 %
Rendah	Dibawah 62	22	39,5325%

Gambar 4.2 Diagram Kecanduan *Game online*



Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa komunikasi *interpersonal* mahasiswa psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki komunikasi *interpersonal* yang baik yang tinggi sebanyak 45,33708 % sedang sebanyak 15.29925% dan rendah sebanyak 39,5325%.

3. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui suatu distribusi data normal atau tidak (Priyatno, 2016). Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan

menggunakan bantuan *SPSS 22.0 for Windows*. Berikut hasil uji normalitas dalam penelitian ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			X	Y
N			89	89
Normal Parameters	Mean		45.34	51.61
	Std. Deviation		15.299	8.195
	Most Extreme Differences	Absolute	.132	.083
		Positive	.132	.082
		Negative	-.115	-.083
		Kolmogorov-Smirnov Z	1.249	.784
		Asymp. Sig. (2-tailed)	.088	.571

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 4.7, diperoleh nilai uji statistic dengan probabilitas (p) sebesar 0,5 yang berdasarkan keputusan signifikan (p) adalah $>0,05$ maka data berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji yang digunakan untuk melihat apakah variabel-variabel yang digunakan memiliki hubungan yang linier atau tidak (Priyanto, 2016).

Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
VAR 00002 * VAR00001	-.486	.236	.685	.470

Berdasarkan data yang tertera pada tabel 4.8 ,nilai signifikansi Deviation from linearity sebesar 0.470 artinya antar variabel komunikasi *interpersonal* dan kecanduan *game online* terdapat hubungan yang linier

4. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian ini bertujuan untuk melihat *variance residual* pada suatu pengamatan satu dengan lainnya atau hetero. Model regresi yang baik adalah memiliki persamaan antara *variance residual* dengan lainnya atau heteroskedastisitas. Pengujian ini menggunakan uji Glejser dengan cara meregresikan antara variabel independen dengan nilai absolut residualnya (ABS_RES). Dasar pengambilan keputusan apabila nilai signifikansinya ($P = >0,05$) maka data tersebut homogen dan tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Berikut merupakan hasil uji heteroskedastisitas.

Tabel 4.10 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	7,097	1,520		4,668	,000		
kecanduan game online	-,036	,032	-,119	-1,120	,266	1,000	1,000

Berdasarkan hasil analisa pada tabel 4.10, diperoleh nilai signifikansi variabel komunikasi *interpersonal* sebesar 1.0 dan kecanduan *game online* 1,0. Artinya, kedua variabel memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dilihat dari *scatter plot* bahwa tidak ada pola yang jelas dan titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi

gejala heteroskedastisitas dan model regresi yang dipakai untuk penelitian ini layak untuk digunakan

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan pada penelitian untuk mengetahui apakah ada tidaknya pengaruh variabel kecanduan *game online* (X) terhadap komunikasi *interpersonal* (Y). dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan program SPSS 22.0 for Windows.

Adapun analisis sebagai berikut :

Table 4.11 Hasil Analisis Regresi

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	1396,451	1	1396,451	26,922	.000 ^a
	Residual	4512,785	87	51,871		
	Total	599,236	88			

Hasil dari perhitungan ANOVA pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa nilai $f_{hitung} = 26,922 > 3,95$ (F_{tabel}) $P = 0,000 < 0,05$, sehingga dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan simulasi antara kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*. Maka pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis (H_a) dalam penelitian ini diterima bahwa kecanduan *game online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap komunikasi *interpersonal* mahasiswa psikologi angkatan 2017, 2018 dan 2019 di UIN Malang.

Tabel 4.12 Model Regresi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.486	.236	.228	7.202

Berdasarkan table 4.12, diketahui nilai R menunjukkan 0,486 yang artinya cukup jauh dari angka 1 sehingga hal tersebut berarti variable kecanduan *game online* memiliki tingkat signifikansi pengaruh yang kecil terhadap variabel komunikasi *interpersonal*. Pada nilai koefisien determinan (R Square) yang didapat sebesar 0,236. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* memberikan sumbangsih pengaruh 23,6% terhadap variabel komunikasi *interpersonal*, dan 76,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, diluar variable kecanduan *game online*.

Table 4.13 Standar Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig
	B	Std.error	Beta		
1 (Constant)	63,411	2,400		26.424	.000
Kecanduan game online	-.260	.050	-.486	-5.189	.000

Pada table 4.13 yang sudah dipaparkan yang sudah dipaparkan menunjukkan nilai *Standardized coefficients* dari pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*, berdasarkan tabel 4.13 diatas, pada variable kecanduan *game online* diketahui bahwa signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ dan t hitung $-5.189 < t$ table 1,991 maka telah ditemukan adanya pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*

namun dalam pengaruh yang muncul berdasarkan tabel 4.13 adalah pengaruh yang negatif.

Tabel 4.14 Hasil Uji Korelasi

N	Koefisien Determinasi (r^2)	Sig.(2-tailed)/p	keterangan	Kesimpulan	Koefisien korelasi
90	0,236	0,000	P<0,05	Signifikan	-486

Sebelum melakukan uji korelasi, dilakukan uji normalitas terlebih dahulu terhadap data yang ada dengan menggunakan uji Kolmogorov-smirnov. Sebuah data dikatakan normal jika memenuhi syarat nilai signifikansi >0.05 dan data yang didapatkan memiliki nilai $0.088 > 0.05$ yang artinya data tersebut normal, analisis data selanjutnya adalah uji korelasi terhadap dua variabel. Hasil uji korelasi diperoleh sig.(2 tailed)/p sebesar $0.000 < 0.05$ diikuti nilai koefisien korelasi sebesar -0.486 yang artinya terdapat pengaruh signifikan yang negatif antar variabel yang diujikan, hasil uji analisis data juga menunjukkan kontribusi yang diberikan oleh variable kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* sebesar 0.236 (koefisien determinasi/ r^2)

C. Pembahasan

1. Deskripsi Kecanduan *Game online* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil analisis dari skala kecanduan *Game online* meliputi aspek *withdrawal*, *compulsion*, *interpersonal and health-related problems*, *tolerance* yang telah diisi oleh Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, tingkat kecanduan *game online* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki tingkat tinggi, yaitu 15% (3 responden) tingkat sedang 45% (65 responden), dan tingkat rendah 40% (22 responden). Dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berada pada tingkat tinggi.

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hamper sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen & Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health dan Informasi Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online* yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance and interpersonal and health related problem* .

Remaja yang kecanduan *game online* seringkali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online*. Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*., bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tua karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah tetapi nyatanya sering ditemukan dia bolos sekolah untuk bermain *game online*.

2. Deskripsi Komunikasi *Interpersonal* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa tingkat komunikasi *interpersonal* mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada tingkat sedang. Dikemukakan oleh Cangara (2006) dimana komunikasi *interpersonal* adalah proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka. Komunikasi berlangsung secara diadik (dua arah/timbal balik) yang dapat dilakukan dalam tiga bentuk, yakni percakapan, dialog dan wawancara.

Senada dengan pengertian sebelumnya, Rakhmat (2004) mengemukakan bahwa komunikasi *interpersonal* adalah bagaimana melihat pengaruh konsep diri terhadap perilaku manusia, bagaimana setiap orang memandang diri sendiri serta memandang orang lain yang akan mempengaruhi pola interaksi dengan orang lain, dan konsep diri yang mewarnai komunikasi seseorang dengan orang lain meliputi keakraban, respon yang tepat, penerimaan nada emosional yang tepat dan sikap sportif. Hal-hal tersebut, lebih menitikberatkan pada komunikasi antara sesama atau adanya interaksi antara satu orang dengan orang lainnya. Hal ini mengungkapkan bahwa mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam berkomunikasi secara *interpersonal* masih dalam taraf sedang, yang artinya mereka menggunakan komunikasi tersebut sebagai bentuk interaksi antar individu.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa tingkat komunikasi *interpersonal* mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki tingkat tinggi, yaitu 51% (77 responden), tingkat sedang

8% (3 responden), dan tingkat rendah 41% (10 responden). Dapat disimpulkan bahwa komunikasi *interpersonal* mahasiswa Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang berada pada tingkat tinggi dengan persentase 51% dari 100. Hal ini dipengaruhi oleh faktor-faktor komunikasi *interpersonal* menurut Jalaludin Rakhmat (2013), yang meyakini bahwa komunikasi *interpersonal* dipengaruhi oleh persepsi *interpersonal*, konsep diri, atraksi *interpersonal* dan hubungan *interpersona*

3. Pengaruh Kecanduan *Game online* (X1) Terhadap Komunikasi *Interpersonal* (Y) Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Merujuk pada hasil analisis data yang dilakukan, maka dapat dinyatakan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti diterima yaitu terdapat pengaruh yang negatif kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* pada mahasiswa psikologi Angkatan 2017, 2018, 2019. Hal ini berarti ketika mahasiswa memiliki intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* maka akan membuat komunikasi *interpersonal* atau komunikasi yang dilakukan secara langsung dengan orang lain akan rendah, berlaku juga sebaliknya Ketika intensitas bermain *game online* yang rendah maka komunikasi *interpersonal* yang dilakukan menjadi tinggi. *Player* yang bermain *game online* dengan intensitas sedang ini berdasarkan pada data frekuensi penggunaan 68% subjek bermain *game online* lebih dari 4 kali per hari dan 58% menghabiskan waktu lebih dari 3 jam per hari.

Komunikasi secara langsung dengan orang yang berada sekitar sangat lah penting karena setiap manusia tidak dapat hidup secara individual, seiring

berkembangnya zaman dan teknologi didalam game juga dapat berinteraksi dengan sesama pemain namun alangkah lebih baiknya apabila komunikasi dengan orang sekitar lebih didahulukan sebab demi kelangsungan hidup seseorang membutuhkan orang lain.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari keseluruhan penelitian merujuk berdasarkan data yang sudah diperoleh, dengan cara yang sesuai dengan prosedur penelitian dilakukan sebagai penunjang dalam penelitian, maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembahasan yang sudah tertera pada judul, pengaruh kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

1. Tingkat Kecanduan *Game Online*

Tingkat kecanduan *game online* pada Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang masuk dalam kategori sedang, Hasil skor yang diperoleh sebesar 45% atau sebanyak 65 responden). Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa psikologi angkatan 2017, 2018, dan 2019 cukup kecanduan *game online* sampai mengalami peningkatan dari hari kehari dari 4-7 jam bahkan bisa melebihi, sehingga menyebabkan tidak peduli dengan lingkungan sekitar, hingga kesehatannya sendiri.

2. Tingkat Komunikasi *Interpersonal*

Tingkat komunikasi *interpersonal* Mahasiswa Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki tingkat tinggi. Hasil skor yang diperoleh sebesar 51% atau sebanyak 77 responden. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa psikologi memiliki komunikasi *interpersonal* yang baik dan

hobiku ini dapat dipertahankan dengan semakin banyak berkomunikasi dengan mahasiswi yang lain sehingga timbul komunikasi yang lebih baik.

3. Pengaruh Kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal*

Kecanduan *game online* secara signifikan mempengaruhi komunikasi *interpersonal* pada mahasiswa psikologi angkatan 2017,2018,2019 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis penelitian diterima dengan rincian H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengaruh persentase kecanduan *game online* terhadap komunikasi *interpersonal* didapat sebesar 23,6%, angka persentase tersebut termasuk cukup tinggi dan bahwasanya pengaruh yang ditimbulkan dalam kecanduan *game online* berpengaruh terhadap komunikasi *interpersonal*.

Komunikasi *interpersonal* antara orang lain yang berada di sekitar mengalami pengaruh yang negatif disebabkan oleh seseorang yang kecanduan *game online*, Keren intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menyebabkan komunikasi secara langsung menjadi rendah. adapun hasil dari penelitian bahwasanya pengaruh yang ditimbulkan pecandu game online dapat memberikan pengaruh yang negatif terhadap komunikasi *interpersonal*.

B. Saran

1. Fakultas Psikologi

Penelitian ini diharapkan agar menambah ilmu pengetahuan dalam keilmuan psikologi. Khususnya pada sumber referensi dalam kaitanya dengan kecanduan game online dan komunikasi interpersonal.

2. Mahasiswa Fakultas Psikologi

Untuk mahasiswa psikologi diharapkan lebih bijak menggunakan waktu dengan sebaik-baiknya bukan untuk bermain game apabila semakin sering mahasiswa bermain game online akan menimbulkan sikap penarikan diri, kompulsif, *mood modification or escape*, melainkan berkomunikasi dengan orang yang berada sekitar, sehingga menciptakan rasa keterbukaan terhadap lingkungan, peduli pada lingkungan sekitar, sebab manusia tidak dapat hidup dengan sendiri.

3. Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengambil tema yang serupa, diharapkan dapat mengkaji lebih luas mengenai kecanduan game online yang mempengaruhi komunikasi interpersonal, peneliti selanjutnya dapat menambah faktor internal lain seperti faktor lingkungan untuk melihat pengaruh keduanya, sehingga dapat diketahui berapa tinggi intensitas kecanduan game online dan seberapa tingkat komunikasi interpersonal di fakultas psikologi UIN Maliki Malang, data yang perlu diambil menggunakan klasifikasi yang lebih mendalam seperti gender, umur, dan juga intensitas bermain *game online* yang melebihi batas wajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela. (2013). Pengaruh *Game online terhadap* Motivasi Belajar Siswa SD 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2).
- Aw, Suranto. 2011. *Komunikasi Interpersonal* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Azwar, S. (2000). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). "An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features". *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vo. 3, No. 1-4, pp. 38-51.
- Sariani, Desi. 2014. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Masyarakat Kota Batam . Batam: CBIS Jurnal Vol. 2, No 2
- Devito, J,A. 2004. *Komunikasi Antar Manusia*. Edisi Ke-5. Jakarta: Professional Book.
- Enjang, AS. 2009. *Komunikasi Konseling*. Bandung: Nuansa.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.
- Frisnawati. A. 2012. Hubungan Antara Intensitas Menonton Reality Show Dengan Kecenderungan Perilaku Prososial. *Empathy* vol. 1 : 50-54
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child development perspectives*, 5(2), 75-81.
- Irawan, S. (2017). Pengaruh konsep diri terhadap komunikasi *interpersonal* mahasiswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 39-48.

- Mulyana, Deddy. 2007. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Mursyad, A. G., Karmiyati, D., & Hidayati, D. S. (2019). Pengaruh Kesepian terhadap Kecenderungan Internet Gaming Disorder pada Pemain Battle Royale Game. *Cognicia*, 7(2), 228-240.
- Rakhmat, J. 2013. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sari, D. P. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Video Game online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus (Doctoral dissertation, Faculty of Social and Political Science).
- Sugiyono. (2009). *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Triyantama, A. R., & Santoso, E. (2019). Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport. *MEDIUM*, 7(1), 53-70.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Yee. (2005). Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. Diakses tanggal 25 Januari 2017 dari <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

- Yee, N. (2005). Motivations for Pakay in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772-775.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American journal of family therapy*, 37(5), 355-372.
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*: John Wiley & Sons.
- Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Wisnuwardhani, Dian dan Mashoedi, S,F. 2012. *Hubungan Interpersonal*. Jakarta: Salemba Humanika.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Penelitian

1. Skala Komunikasi *Interpersonal*

Nama :

Jenis Kelamin :

Status :

Petunjuk Pengisian:

- Mohon bacalah dengan teliti setiap pernyataan yang ada pada angket.
- Berilah tanda centang (√) untuk jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
- Semua pernyataan wajib diisi.
- Mohon jawablah seluruh pertanyaan dengan jujur yang dirasa sesuai dengan keadaan anda.

Keterangan untuk menjawab atau mengisi kolom dibawah ini:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

Selamat Mengerjakan

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya senang berkomunikasi dengan teman-teman di lingkungan sekitar saya				
2.	Saya ikut senang jika teman saya mendapatkan kabar bahagia				
3.	Saya paham dengan bahan diskusi pelajaran dalam kelompok belajar				
4.	Saya berpura-pura Bahagia mendengar teman saya mendapatkan beasiswa				

5.	Saya mengarahkan pembicaraan seperti yang saya inginkan				
6.	Setiap kali saya berbicara dengan teman saya, saya meminta teman saya untuk mengulangi penjelasannya				
7.	Saya tidak paham dengan bahan diskusi pelajaran dalam kelompok belajar				
8.	Saya mendengarkan dengan penuh saat orang lain berbicara				
9.	Saya tidak ikut serta melayat tetangga saya yang sedang mengalami musibah				
10.	Saat saya mengalami masalah, saya berbagi cerita dengan teman saya				
11.	Posisi duduk saya menghadap pada teman saya saat teman saya mengajak saya bicara				
12.	Saat berkomunikasi pandangan mata saya tertuju pada teman saya yang berbicara				
13.	Saya tidak senang mendapatkan kritikan dan komentar dari orang lain				
14.	Saya menganggukkan kepala saat saya mengerti bahan pembicaraan yang dibicarakan				
15.	Saya mendengarkan pembicaraan teman saya sambil memainkan handphone				
16.	Saya tidak senang jika ada yang memiliki argumen yang lebih baik daripada saya				

17.	Saya merasa tidak percaya diri dalam berbicara jika posisi saya menghadap teman saya				
18.	Saya tersenyum menanggapi pembicaraan teman saya				
19.	Saya mencari-cari alasan saat teman saya ingin berbagi cerita dengan saya				
20.	Saya menghargai pendapat orang lain jika memang pendapat tersebut lebih baik daripada pendapat saya saat diskusi dalam kelompok				
21.	Saya pesimis pendapat saya didengarkan oleh orang lain				
22.	Saya merasa cemas saat teman saya mengajak saya berbicara				
23.	Menurut saya kerja sama lebih cepat menyelesaikan masalah				
24.	Kerja sama yang baik akan mempercepat pekerjaan kelompok				
25.	Kerja sama menambah perdebatan dalam kelompok				
26.	Menurut saya perbedaan pendapat merupakan keragaman komunikasi				
27.	Perbedaan pendapat dapat menyebabkan konflik				
28.	Saya mendukung perbedaan pendapat karena dapat memunculkan ide-ide baru				
29.	Perbedaan pendapat dapat memperpanjang penyelesaian permasalahan				
30.	Saya merasa nyaman jika saya berbagi cerita				

	dengan teman saya				
31.	Saya khawatir jika saya tidak memahami lawan bicara saya				
32.	Saya tersenyum saat berbicara dengan teman saya				
33.	Sikap badan saya menghadap orang lain dan menunjukkan sikap keterbukaan saat berkomunikasi				
34.	Sikap badan menurut saya tidak penting saat berkomunikasi				
35.	Menyebutkan nama bagi saya tidak terlalu penting dalam Berkomunikasi				
36.	Perhatian saya tertuju pada lawan bicara saya saat berkomunikasi				
37.	Saya melihat ke bawah saat lawan bicara saya mengajak saya berbicara				
38.	Saya memberikan umpan balik pada lawan bicara saya				
39.	Saya tidak memberikan umpan balik lawan bicara saya				
40.	Saya tidak fokus saat diajak berbicara sehingga saya diam saja mendengarkan				
41.	Saya tidak peduli dengan teman saya yang sedang patah hati				

2. Skala Kecanduan *Game online*

Nama :

Jenis Kelamin :

Status :

Petunjuk pengisian

Berapa kali Anda menggunakan *game online* Instagram dalam sehari? 4 kali per hari >4 kali per hariBerapa lama Anda menggunakan *game online* Instagram dalam sehari? 3 jam per hari >3 jam per hari

(*centang pilihan yang sesuai)

Petunjuk pengisian skala

Berilah tanda centang () pada pilihan jawaban yang menunjukkan kesesuaian dengan keadaan,

perasaan, dan pikiran Anda dari keempat pilihan yang disediakan, yaitu:

Skala 1

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	PILIHAN JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
	Saya sering tidak masuk kuliah untuk bermain <i>game online</i>				
	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di <i>game online</i>				
	Saya bermain <i>game online</i> untuk menghilangkan penat dan stress				

	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain <i>game online</i>				
	Saya suka berteman di dalam dunia maya				
	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada mengerjakan tugas sekolah				
	Saya gelisah ketika tidak bermain <i>game online</i>				
	Saya merasa lebih tenang ketika bermain <i>game online</i>				
	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain <i>game online</i>				
0	Intensitas waktu bermain <i>game online</i> saya meningkat dari waktu ke waktu				
1	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain <i>game online</i>				
2	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>				
3	Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain <i>game online</i>				
4	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa makan				
5	Saya enggan untuk meninggalkan permainan <i>game online</i>				
6	Saya lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>				
7	Saya merasa puas ketika dapat bermain <i>game online</i>				
8	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain <i>game online</i>				
9	Saya tidak bisa menjaga kesehatan saya ketika bermain <i>game online</i>				
0	Saya malas membaca buku karena bermain <i>game online</i>				
1	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam				
2	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain <i>game online</i>				
3	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya karena bermain <i>game online</i>				
4	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada membantu orang tua				
5	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah <i>game online</i>				
6	Saya tidak dapat belajar maksimal karena sering bermain <i>game online</i>				
7	Saya bermain <i>game online</i> sampai lupa beribadah				
8	Saya kurang tidur karena bermain <i>game online</i>				

9	Saya tidak dapat bermain <i>game online</i> hanya 1 jam saja				
10	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat <i>game online</i>				
11	Ketika bermain <i>game online</i> saya terkadang lupa makan				
12	Saya lebih suka interaksi dengan teman di game				

Lampiran 2. Hasil Uji Validitas

a. Hasil Uji Validitas Komunikasi *Interpersonal*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR 0001	50.48	60.684	.568	.876
VAR 0002	50.79	63.647	.474	.879
VAR 0003	50.56	63.635	.493	.879
VAR0004	50.39	62.400	.514	.878
VAR 0005	50.57	62.247	.590	.875
VAR0006	50.33	61.745	.708	.872
VAR0007	50.58	64.814	.371	.882
VAR 0008	51.61	67.150	.185	.887
VAR 0009	50.31	59.491	.697	.871
VAR00010	50.84	62.793	.453	.880
VAR00011	50.33	61.813	.597	.875
VAR00012	50.70	63.373	.376	.883
VAR00013	50.89	64.965	.315	.884
VAR00014	51.34	64.885	.256	.888
VAR00015	50.60	63.085	.437	.880
VAR00016	50.45	61.614	.600	.875
VAR00017	50.37	60.418	.659	.873
VAR00018	50.51	61.457	.610	.874

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR 0001	50.48	60.684	.568	.876
VAR 0002	50.79	63.647	.474	.879
VAR 0003	50.56	63.635	.493	.879
VAR0004	50.39	62.400	.514	.878
VAR 0005	50.57	62.247	.590	.875
VAR0006	50.33	61.745	.708	.872
VAR0007	50.58	64.814	.371	.882
VAR 0008	51.61	67.150	.185	.887
VAR 0009	50.31	59.491	.697	.871
VAR00010	50.84	62.793	.453	.880
VAR00011	50.33	61.813	.597	.875
VAR00012	50.70	63.373	.376	.883
VAR00013	50.89	64.965	.315	.884
VAR00014	51.34	64.885	.256	.888
VAR00015	50.60	63.085	.437	.880
VAR00016	50.45	61.614	.600	.875
VAR00017	50.37	60.418	.659	.873
VAR00018	50.51	61.457	.610	.874
VAR00019	50.25	60.234	.688	.872

b. Hasil Uji Validitas Kecanduan *Game online*

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	43.65	222.957	.495	.967
VAR00002	43.71	216.846	.760	.965
VAR00003	43.83	220.437	.656	.966
VAR00004	43.38	217.375	.659	.966
VAR00005	43.71	215.618	.755	.965
VAR00006	43.79	217.715	.742	.966
VAR00007	43.64	215.574	.729	.966
VAR00008	43.79	217.352	.778	.965
VAR00009	43.73	216.381	.762	.965
VAR00010	43.80	217.595	.784	.965
VAR00011	43.54	213.888	.741	.966
VAR00012	43.11	217.419	.596	.967
VAR00013	43.66	219.703	.682	.966
VAR00014	43.65	215.320	.847	.965
VAR00015	43.53	215.570	.750	.965
VAR00016	43.38	216.625	.625	.967
VAR00017	43.70	217.873	.747	.966
VAR00018	43.73	218.154	.727	.966
VAR00019	43.97	220.897	.664	.966

VAR00020	43.88	219.905	.667	.966
VAR00021	43.62	215.466	.767	.965
VAR00022	43.84	217.543	.731	.966
VAR00023	43.61	215.196	.728	.966
VAR00024	43.51	216.139	.683	.966
VAR00025	43.75	215.120	.785	.965
VAR00026	43.62	215.284	.747	.966
VAR00027	43.65	219.820	.646	.966

Lampiran 3. Hasil Uji Reliabelitas

a. Reliabelitas komunikasi *interpersonal*

Reliability

Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.884	19

b. Reliabelitas kecanduan *game online*

Reliability

Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.967	27

Lampiran 4 Hasil Uji Normalita

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		VAR0000	VAR0000
		1	2
N		89	89
Normal Parameters ^a			
	Mean	45.34	51.61
	Std. Deviation	15.299	8.195
Most	Extreme Absolute	.132	.083
Differences	Positive	.132	.082
	Negative	-.115	-.083
Kolmogorov-Smirnov Z		1.249	.784
Asymp. Sig. (2-tailed)		.088	.571

Lampiran 5 : Hasil Uji Linieritas

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
VAR00002 *				
VAR00001	-.486	.236	.685	.470

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
VAR00002 * VAR00001	Between Groups	(Combined)	2775.203	36	77.089	1.279	.206
		Linearity	1396.451	1	1396.451	23.170	.000
		Deviation from Linearity	1378.752	35	39.393	.654	.907
	Within Groups		3134.033	52	60.270		
	Total		5909.236	88			

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1396.451	1	1396.451	26.922	.000 ^a
	Residual	4512.785	87	51.871		
	Total	5909.236	88			

a. Predictors: (Constant), VAR00001

b. Dependent Variable: VAR00002

Lampiran 7 : Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	7,097	1,520		4,668	,000		
kecanduan game online	-,036	,032	-,119	-1,120	,266	1,000	1,000

Lampiran 8 : Data Penelitian

a. Komunikai Interpersonal

4	6	7	9	13	16	17	19	21	22	25	27	31	34	37	39	40	41
3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	3
1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	1	4	1	1	4
3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3
4	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	1	3	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3
3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3
3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3
1	3	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3
1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3
3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2
4	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4
4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	1	4	3	1	3	3	4	4
3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1	1	1	1
3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3
4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
4	3	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2
4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	3	1	4	3	3	4	4
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3

4 3 3 3 3 4 4 4 2 3 3 3 1 4 4 4 4 3
2 2 1 4 3 3 3 3 2 3 3 3 2 3 3 3 2 3
1 1 2 3 3 3 3 3 1 1 1 2 1 3 3 3 3 3
4 2 4 4 3 3 3 4 2 3 3 3 1 4 3 4 3 4
3 3 3 3 3 3 3 3 2 3 2 2 2 3 2 3 3 3
3 2 2 3 2 3 2 3 2 4 2 1 1 4 4 4 3 4
4 4 3 4 3 3 3 4 3 4 3 2 2 3 3 4 3 4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
3 2 3 4 3 2 3 4 2 4 2 2 3 4 4 4 4 4
4 3 3 4 2 3 3 3 2 3 3 2 3 3 3 3 3 4
4 4 4 3 3 4 4 4 4 4 3 4 4 4 4 4 4 4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 5 3 3 3 3 3 3
3 3 3 4 3 3 3 4 2 2 4 3 2 2 3 3 3 4
4 2 4 4 3 3 3 3 3 3 1 3 2 3 3 3 3 3
2 3 3 3 2 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2
4 3 3 3 3 3 3 4 4 4 4 2 1 4 4 4 3 4
2 2 3 3 3 3 3 3 2 3 4 2 2 3 3 3 1 4
4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 3 3 3 3 3 3
4 4 3 3 2 3 4 1 3 3 1 4 2 1 1 1 1 3
3 3 2 2 3 3 3 3 2 3 3 3 1 3 3 3 2 3
1 4 3 3 1 4 4 1 1 3 2 3 4 3 3 4 3 3
3 3 3 4 4 3 1 3 3 1 3 1 1 1 3 3 3 1
3 3 4 4 3 4 3 4 4 4 3 3 3 2 4 4 3 4
3 2 3 3 3 3 3 3 2 3 4 2 2 3 4 4 3 4
3 3 3 3 3 3 3 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
2 2 2 3 3 3 2 4 3 3 2 2 2 3 3 3 2 2
4 3 3 3 4 4 4 4 4 4 3 4 3 3 4 4 4 4

3 2 3 2 3 3 3 3 3 4 3 3 2 3 3 4 3 4
1 1 1 1 1 1 4 1 4 4 1 1 1 1 1 1 1 1
4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 3 3 3 3 3
2 2 2 4 4 4 3 4 4 4 4 4 3 3 4 3 3 4
3 2 3 3 3 3 3 3 2 3 2 3 2 3 3 3 3 3
4 3 3 3 4 4 3 4 3 4 4 3 4 3 4 4 4 3
3 2 3 2 1 2 3 1 1 3 3 2 2 2 3 2 3 2
3 3 2 3 2 2 3 3 3 4 3 2 2 3 4 4 3 4
2 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 3 1 3 3 3 3 4
3 2 3 4 3 4 3 3 3 4 2 2 2 1 3 2 3 3
4 2 3 4 2 4 4 4 2 4 4 2 2 4 4 3 3 3
3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 3
3 3 4 4 3 3 3 4 3 3 3 2 2 2 3 3 3 3
4 3 3 3 3 4 4 4 4 4 3 2 2 4 4 4 3 4
2 2 3 3 3 3 3 3 3 3 4 2 3 3 3 3 3 3
3 2 3 3 3 3 2 3 2 3 4 3 1 3 3 3 3 3
3 3 3 2 3 3 1 3 3 3 2 2 1 3 2 3 3 3
4 4 4 4 3 4 4 4 3 3 4 4 3 4 4 4 4 4
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2
4 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 4 3 4 4 4
1 1 3 1 2 2 2 1 1 1 3 4 2 1 1 1 3 1
3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 3 2 2 3 3 2 3 3
1 2 3 1 2 2 1 4 1 2 4 3 1 4 3 4 2 4
4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 4 4 3
3 3 3 3 4 4 3 4 2 4 3 2 2 3 4 4 4 4
4 3 3 3 3 3 3 3 2 3 3 3 1 3 3 3 3 3

2 3 3 3 2 3 3 1 2 2 3 2 2 3 3 3 3 3
 3 3 3 4 4 3 3 1 1 1 1 1 1 3 3 3 3 3
 2 2 2 4 3 3 3 3 3 3 2 2 1 4 3 3 3 3
 3 2 3 4 4 4 3 4 4 4 2 2 2 3 4 4 4 4
 2 3 3 3 3 4 4 4 2 4 4 2 3 2 4 4 4 4
 2 2 3 3 2 2 3 3 3 3 1 3 2 3 3 3 2 3
 3 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
 4 2 4 4 4 4 3 4 3 4 3 2 1 4 4 4 4 4
 3 2 3 3 3 3 3 3 3 2 3 2 2 3 3 3 3 3
 3 3 3 4 3 4 2 4 4 3 2 3 1 3 3 4 4 4
 3 3 2 3 2 3 3 3 3 1 3 2 2 1 3 3 3 3 4

b. Kecanduan Game online

2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 2 2 2 1 2 2 2
 2 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
 1 1 1 2 1
 2 1 1 2 1 1 2 2 2 1 3 3 2 2 2 2 2 2 1 2 3 1 2 1 2 3 2
 2 3 3 2 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 4 3 2 3 3 3 2
 2 2 3 3 3 2 2 3 3 2 1 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3
 2 2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
 3 3 2 3 2 3 3 2 3 2 2 3 2 3 3 2 3 2 2 2 3 2 2 3 3 2 2
 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
 1
 2 2 2 3 2 2 2 2 3 2 3 3 2 2 2 3 3 2 3 2 3 3 3 2 2 2 3
 1
 1 3 1 1 1
 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 3 2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2

3 2 2 2 2 3 3 1 2 2 2 2 2 2 2 3 2 2 1 1 3 1 1 3 2 1 2
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
1 1 1 1 1 1 4 3 1 1 4 1 4 4 2 1 4 4 1 1 1 1 4 1 1 4 1
2 2 1 1 1 1 2 1 3 1 3 3 2 2 1 3 1 2 1 1 2 1 1 2 1 2 1
1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 3 1 1 1 3 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 3
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
3 3 2 3 3 2 2 1 1 3 3 3 3 3 2 3 2 2 3 2 3 3 2 2 3 2 2
1
1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 3 2 1 2 2 1 1 1 1 1 1 2 2 1 1 1
1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 1 1 1 3 1 1 3 1 1 1 1
2 2 2 3 1 2 2 1 1 1 1 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1
1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 1 1 1 1 2 1 1 2 1 1 1
2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 1 1 2 2 2 1 1 1 1 1 2 1 1 1
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 3 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1
1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 2 3 1 3
3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 3
2 1 1 2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 2 1 1 2 1 1 1
2 2 2 2 2 1 2 2 2 2 3 3 2 2 3 3 3 2 1 1 3 3 3 4 3 3 1
2 2 1 3 3 3 4 3 3 2 4 3 3 3 3 3 3 2 2 3 2 3 3 3 3 2
1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1
4 1 4 4 4 1 1 1 1 1 1 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2 3 2 3 1 2 1 1 2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2
3 2 2 3 3 1 3 4 4 1 1 2 3 3 3 3 2 1 1 2 2 3 2 3 3 3 2

2 2 2 2 3 2 2 1 1 1 1 3 2 2 1 3 2 2 1 1 3 1 1 1 1 2 2
2 1
1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 2 1 2 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 2
2 1 2 2
2 3 2 2 2 3 2 2 2 2 3 3 2 2 2 3 2 2 2 2 2 3 2 2 2 2
1 2 1 2 1 1 1 1 1 2 2 2 1 1 2 3 1 1 1 1 1 2 2 3 1 1 2
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 1 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4
1
2
2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 3 2 2 2 2 2 1 2 2 1 2 2 2 2 2
2 2 1 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
1 1 2 2 1
2 1 1 3 1 3 2 1 3 3 3 3 2 3 2 3 1 1 1 1 2 3 3 3 3 1
2 3 1 1 3 1 4 2 2 2 3 2 2 2 4 2 1 2 2 1 3 3 3 1 1 1
2 2 1 3 3 2 2 2 2 2 3 3 2 3 3 2 2 2 1 2 2 1 2 2 2 3
1 2 1 2 1 1 2 2 1 1 3 3 2 2 3 2 2 2 1 1 3 2 3 2 1 3 2
1 1 1 3 1 1 1 2 3 1 1 3 2 1 2 4 2 3 1 1 1 1 3 3 1 3 1
2
2 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1
2 2 2 2 2 3 2 3 2 2 3 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3
2 1 2 2 2 2 2 2 2 1 2 3 2 2 2 2 2 1 1 1 2 1 2 2 2 2
1
1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
3 2
2 3 1 2 1 1 1 1 1 1 1 3 1 1 1 4 1 1 1 1 1 2 2 1 1 1

3 3 2 3 3 2 1 1 3 3 3 3 3 2 4 4 1 1 1 1 2 1 2 3 3 2 2
2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 2 3 2
1 1 1 2 1 1 1 1 2 2 1 3 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
2 2 1 2 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2
2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 3 2 2 2 1 2 2 1 1 1 2 2 2
1
2 2 2 2 1 1 1 2 1 1 1 1 2 2 1 1 2 2 1 1 2 2 2 2 2 2 2
1 1 1 1 1 1 1 2 2 2 2 2 2 2 2 1 2 2 1 2 2 1 1 2 2 2 2
1 1 2 3 2 1 2 2 1 1 1 3 2 2 3 3 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 1 1 1 1 1 2 2 1 1 1 1 1 2 3 1 2 1 3 2 3 1 2 1 1 3 2
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
1 2 2 3 2 2 2 2 2 2 2 3 3 2 2 2 2 2 1 2 2 2 2 2 1 3 2
3 3 2 2 2 2 2 2 1 3 3 3 2 2 2 4 1 1 2 4 2 2 4 4 2 2 3
1 1 2 3 1 1 3 1 1 1 1 3 1 1 1 2 1 1 1 1 1 1 1 3 1 1 1
3 1 2 2 2 3 2 2 2 3 2 4 3 1 2 2 2 2 1 1 1 1 1 3 2 3 2
2 3 2 3 3 2 4 2 2 2 3 4 2 2 3 1 2 2 1 1 2 1 3 3 1 2 2
2 2 1 3 2 2 2 2 2 3 3 3 2 2 2 3 2 2 1 2 1 1 3 3 1 1 2