

FAKTOR YANG MEMENGARUHI EFEKTIVITAS KOMUNIKASI ANTAR PEMAIN GAME ONLINE PUBG

Ahmad Khairul Nuzuli
Universitas Amikom Yogyakarta
Email: ahmad.nuzuli@amikom.ac.id

Diterima: 15 Februari 2020; Direvisi: 9 Maret 2020; Disetujui: 22 Juni 2020

Abstrak

Awalnya game diciptakan untuk menghilangkan kejenuhan, namun intensitas bermain *game online* yang tinggi mengakibatkan adiksi dan memberikan dampak negatif. Penelitian ini bertujuan melihat pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG dan persepsi interpersonal terhadap efektivitas komunikasi interpersonal. Teori yang digunakan adalah Teori Atribusi. Populasi penelitian adalah mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang aktif bermain PUBG. Jumlah sampel penelitian dalam penelitian ini sebanyak 100 orang yang dipilih dengan menggunakan *purposive sampling*. Metode analisis data menggunakan analisis regresi sederhana dan regresi berganda dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan intensitas bermain *game online* PUBG dan persepsi interpersonal terhadap efektivitas komunikasi interpersonal.

Kata Kunci: Efektivitas Komunikasi, *Game Online*, Persepsi Interpersonal

Abstract

A game was created to eliminate boredom, but the intensity of playing games would lead to game addiction and give negative impacts. This study aims to look at the effect of PUBG online game and interpersonal perception on the effectiveness of interpersonal communication among players by employing Attribution Theory. The sample was 100 students at Amikom University of Yogyakarta who actively played PUBG online game. The sample was selected using a purposive sampling technique. Data were analysed using simple and multiple regression analyses using SPSS 25. The results of the study showed that there was a significant influence of playing PUBG online games and interpersonal perception on the effectiveness of interpersonal communication.

Keywords: *Communication Effectiveness, Game Online, Interpersonal Perception*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan globalisasi telah mengubah peradaban dan cara hidup manusia, termasuk dunia permainan (*game*). Kehadiran internet mengubah *game* tradisional tergantikan oleh *game online*. Menurut hasil riset dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di tahun 2018 dari total 264 juta orang populasi penduduk Indonesia, sekitar 171 juta jiwa sudah terhubung dengan internet (Nabila, 2019). Berdasarkan riset APJII ini pun, bermain *game online* menjadi salah satu alasan utama dalam mengakses internet (Nabila, 2019). *Game online* mengalami perkembangan pesat karena kehadiran *mobile game* yang membuat seseorang bisa mengakses *game* hanya dengan menggunakan *smartphone*.

Bodenheimer (1999) mengatakan bahwa *game online* adalah program permainan yang terhubung dengan jaringan internet yang bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja. Permainan ini juga bisa dimainkan secara kelompok oleh penggunanya di seluruh dunia menggunakan perangkat internet. Salah satu *game mobile* yang sangat populer di dunia saat ini adalah *Player Unknown's Battlegrounds* (PUBG). Indonesia merupakan negara kedua yang mempunyai *game* aktif bulanan PUBG terbanyak di dunia dan menjadi *game* terlaris di Indonesia (Santoso, 2017). *Game* ini dibuat pada tahun 2017 dan dirilis secara resmi pada tahun 2018 oleh *Tencent Games Developers* (Santoso, 2017). *Game* ini bertujuan untuk menjadi orang yang berhasil bertahan di akhir permainan. Di awal permainan pemain akan diterjunkan ke sebuah pulau dengan 100 pemain lainnya. Pemain diharuskan mengambil senjata dan perlengkapan untuk bertahan hingga akhir permainan. Saat ini tercatat 100 juta pemain aktif PUBG di dunia.

Pada awalnya, *game* diciptakan untuk media hiburan dan menghilangkan jenuh. Beberapa *game* juga menyajikan permainan yang bermanfaat dalam melatih otak. Ada beberapa jenis *game*, seperti aksi, strategi, permainan, simulasi, membangun dan manajemen simulasi, petualangan, kehidupan buatan dan permainan (Adams, 2014). Berdasarkan penelitian Young (2009), pada awalnya *game online* diciptakan untuk mengusir rasa penat dan kebosanan setelah melakukan aktivitas sehari-hari. Namun dengan intensitas yang tinggi justru membuat orang ketagihan. Rasa ketagihan yang membuat orang cenderung meluangkan skala waktu untuk mengakses *game online* lebih banyak. Kecanduan *game* merupakan salah satu jenis kecanduan yang ditimbulkan karena hadirnya teknologi internet (Young, 2009).

Menurut pakar adiksi Rumah Sakit Cipto Mangunkusumo (RSCM), Dr Kristiana Siste Kurniasanti, jumlah pecandu *game online* di Indonesia diduga lebih tinggi dari pada negara-negara maju di Asia (okezone.com, 2019). RSCM dari 2018 sudah membuka klinik khusus untuk adiksi perilaku, dan sampai saat ini sudah banyak merawat puluhan pasien yang umumnya mengalami kendala atau disfungsi serius yang disebabkan kecanduan dalam bermain *game online* (okezone.com, 2019). Bahkan beberapa pasien sudah mendapat teguran dari sekolah, kampus, dan tempat kerja.

Sikap ketagihan pada pelajar membuat mereka cenderung melupakan pelajarannya, sehingga prestasi mereka terus menurun. Hal ini sejalan dengan penelitian Sari (2019) yang menemukan bahwa tingkat intensitas bermain video *game online* PUBG juga bisa memberi pengaruh terhadap prestasi akademik mahasiswa. Jika intensitas dalam bermain video *game online* PUBG tinggi, otomatis rendah prestasi akademik mahasiswa di kampus ikut menurun. Selain itu, penelitian Anggarani (2015) menemukan terdapat perilaku *Internet Gaming Disorder* pada pecandu *game online*. Hal ini dikarenakan waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game* lebih besar dari pada aktivitas lain sehingga menyebabkan adanya penurunan terhadap kualitas pekerjaan dan akademis.

Penelitian pendukung lainnya adalah penelitian Syahputra (2018) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain *game online* dengan perubahan sikap pada remaja/mahasiswa. Perilaku yang dimaksud adalah ketergantungan terhadap media *game online* dan sulit untuk meninggalkan aktivitas bermain tersebut. Penelitian ini juga didukung oleh pernyataan dari *World Health Organization (WHO)*. WHO menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu bentuk gangguan mental, beberapa penderita sudah memperoleh perawatan di Pusat Kesehatan Nasional (*National Health Service/NHS*) setelah WHO memasukkan kecanduan *game online* ke golongan *The International Classification of Diseases (ICD)* (viva.co.id, 2019). Dikutip dari viva.co.id (2019), berdasarkan hasil penelitian *The Sun*, 4% dari remaja usia 18-24 tahun masuk ke dalam kategori kecanduan. Ini menunjukkan bahwa hampir 90 juta *gamer* sudah memiliki kecanduan yang tidak wajar dengan hobinya tersebut. Hal ini juga menunjukkan bahwa mayoritas pemain *game* cenderung menarik diri dari kehidupan sosial karena terlalu memprioritaskan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Para pemain *game* cenderung lebih berinteraksi dengan dunia *game* dibandingkan dengan berinteraksi personal. Asumsi ini didukung dari penelitian Pratiwi (2017) yang menemukan bahwa

para pecandu *game online* hanya aktif berkomunikasi dengan orang-orang yang mempunyai minat yang sama saja.

Young (2009) mengatakan, dalam perkembangannya *game online* justru membawa banyak dampak negatif seperti kecanduan. Rasa ketagihan inilah yang membuat orang cenderung meluangkan skala waktu untuk mengakses *game online* lebih banyak. Banyaknya waktu yang digunakan untuk oleh seseorang dalam bermain *game* justru kadang membuat seseorang menarik diri kehidupan sosial. Mereka cenderung lebih banyak memainkan gadget di saat berkumpul bersama teman-temannya. Pendapat ini didukung oleh penelitian Fathurrohman, Halim, and Imawan (2017) dan Sariyanto and Sari (2019) yang menemukan bahwa ada kecenderungan seseorang menarik diri dan tertutup ketika sudah terpapar dengan *game online*.

Selain intensitas bermain *game*, persepsi interpersonal juga menjadi bagian penting dalam efektivitas komunikasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Christian and Jatmika (2018) yang menemukan bahwa persepsi komunikasi berpengaruh signifikan terhadap komunikasi orang tua dan anak. Menurut Devito (1997), persepsi merupakan kesadaran indrawi manusia terhadap sebuah objek yang dipengaruhi oleh berbagai stimulus. Persepsi interpersonal merupakan hasil pengalaman orang mengenai suatu hal pada diri orang lain. Persepsi interpersonal merupakan sorotan dan pemahaman orang terhadap orang lain. Faktor yang mempengaruhi persepsi interpersonal, antara lain: persepsi interpersonal; konsep diri; atraksi interpersonal; dan hubungan interpersonal (Rakhmat, 2012).

Hal ini juga menjadi dasar bagi peneliti ingin mencari tahu apakah persepsi interpersonal menjadi faktor yang mempengaruhi efektivitas komunikasi antar pemain *game online* PUBG. Selain adanya kecenderungan menarik diri, pemain *game online* juga memiliki kecenderungan memilih komunikasi virtual wadah komunikasi antar pemain.

Dalam hal ini, manusia juga merupakan objek persepsi oleh manusia lain. Komunikasi yang efektif biasanya didasarkan oleh persepsi interpersonal yang baik antara satu dengan yang lain. Menurut Budyatna and Mona (2015) mengatakan bahwa komunikasi interpersonal merupakan proses membuat dan mengelola relasi interpersonal. Proses ini melibatkan pelaksanaan tanggung jawab dan saling mencitakan makna yang bertujuan membuat hubungan itu tetap berlanjut dari waktu ke waktu. Komunikasi efektif merupakan kreativitas dan kemampuan antara komunikator serta komunikannya.

Kemampuan merupakan kemampuan untuk berusaha dengan diri sendiri (berinisiatif) untuk mewujudkan tujuan bersama melalui komunikasi. Hasan and Gunarsa (2005) mengatakan bahwa proses komunikasi memiliki peran besar bagi kehidupan manusia. Adapun peran tersebut antara lain untuk mencapai pemaknaan yang sama, menjaga kepercayaan mengontrol tindakan, mengatur sebuah strategi, mengkoordinasi pembagian peran dan pekerjaan, media aktivitas kelompok, dan untuk berbagi rasa dengan yang lain. Selain itu, Robbins (dalam Hasan & Gunarsa, 2005)) mengatakan terdapat empat fungsi utama komunikasi yang disyaratkan, yaitu pengawasan, motivasi, pengungkapan emosi, dan penyampai informasi.

Sedangkan berkomunikasi efektif sendiri diartikan sebagai posisi komunikator serta komunikan memiliki pemahaman dan pengertian yang sama pada suatu pesan. Oleh karena itu terdapat istilah “*the communication is in tune*”, yang artinya kedua belah pihak berkomunikasi antara satu dengan yang lain. Menurut Tubbs dan Moss (dalam Rakhmat, 2012), ciri-ciri komunikasi yang efektif adalah terdapatnya pengertian, kesenangan perubahan sikap, hubungan baik dengan yang lain, dan sebuah perubahan tindakan.

Penelitian ini menggunakan Teori Atribusi. Teori digunakan untuk melihat sebagai landasan bahwa perilaku seseorang dalam berkomunikasi secara efektif dipengaruhi oleh faktor personal dan faktor impersonal. Faktor impersonal adalah persepsi interpersonal, sedangkan faktor impersonal adalah intensitas bermain *game online* (Baron & Byrne, 2005). Faktor personal merupakan penyebab personal yang berasal dari internal diri seseorang, baik berupa kepercayaan atau hasrat yang dimilikinya dalam melakukan proses komunikasi interpersonal, hal inilah yang menjadi dasar faktor personal yang peneliti jadikan variabel dalam penelitian ini adalah persepsi interpersonal. Sedangkan, faktor impersonal adalah faktor yang eksternal diri yang melibatkan intensi yang mempengaruhi penilaian kita kepada seseorang. Dalam penelitian ini penilaian individu terhadap *partner* bermain *game* dipengaruhi oleh intensitas bermain *game* secara bersama. Secara umum teori atribusi membahas tentang kenapa orang melakukan apa yang mereka lakukan yang didasari oleh faktor personal dan impersonal. Hal ini tentunya berkaitan dengan mengapa orang bisa berkomunikasi efektif atau tidak.

Penelitian terdahulu (Anggarani, 2015; Christian & Jatmika, 2018; Fathurrohman et al., 2017; Pratiwi, 2017; Sari, 2019; Sariyanto & Sari, 2019; Syahputra, 2018; Young, 2009) lebih fokus kepada sikap kepada pengaruh *game* berupa penarikan diri, kecanduan,

menurunnya performa pekerjaan dan akademi. Sedangkan penelitian ini ingin melihat bagaimana pengaruh *game* PUBG yang merupakan salah satu *game* yang populer saat ini, terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain berada di sekelilingnya, komunikasi menjadi sangat penting dalam kehidupan sosial siapa pun juga.

Dari latar belakang di atas adapun rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Intensitas Bermain *Game Online* PUBG berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal ?
2. Apakah Persepsi Interpersonal berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal?
3. Apakah Intensitas Bermain *Game Online* PUBG dan Persepsi Interpersonal secara bersama berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal?

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (H1)
2. Adanya pengaruh Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (H2)
3. Adanya pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG dan Persepsi Interpersonal secara bersama terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (H3)

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif eksplanatif yang bertujuan untuk menguji hipotesis melihat pengaruh antar variabel independen dan dependen. Dari variabel tersebut selanjutnya dicari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen (Sugiyono, 2011). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksplanatif yaitu menghubungkan pola-pola yang berbeda namun saling berkaitan (Prasetyo & Jannah, 2008).

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa yang aktif dalam bermain PUBG di *smartphone* di Universitas Amikom Yogyakarta. Universitas Amikom Yogyakarta merupakan salah satu Kampus yang berhasil memenangkan *PUBG Mobile Campus*

Championship (PMCC) pada 24 Maret 2019. *Event* ini diikuti oleh oleh 2000 mahasiswa dari 350 universitas di Indonesia. Dengan prestasi ini peneliti memilih mahasiswa Kampus Amikom Yogyakarta sebagai objek penelitian. Jumlah sampel penelitian dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Adapun kriteria sampel penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang aktif bermain PUBG di *smartphone*. Hal ini bisa dilihat dari adanya aplikasi *game* PUBG di *smartphone* mereka.

Teknik analisis yang digunakan adalah regresi untuk menguji dan membuktikan adanya pengaruh antara dua variabel. Adapun alat uji statistik yang digunakan menggunakan *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25*. Untuk melihat signifikansi hubungan antar variabel. Uji regresi linear digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Sedangkan Regresi Linear Berganda digunakan untuk menguji hipotesis ketiga. Analisis regresi sederhana adalah suatu analisis yang mengukur variabel bebas terhadap variabel terikat (Danang, 2007). Analisis regresi berganda adalah analisis yang digunakan peneliti, bila bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya) (Sugiyono, 2011).

Berikut adalah operasionalisasi variabel penelitian. Pertama, intensitas bermain *game online*. Kartono and Gulö (1987) menjelaskan bahwa intensitas merupakan istilah yang mengarah kepada usaha atau upaya yang digunakan individu dalam melakukan sebuah usaha tertentu. Dalam penelitian ini intensitas yang dimaksud adalah merujuk kepada usaha yang dilakukan individu dalam bermain *game online* PUBG. Selain itu, Aan (2013) mengatakan bahwa intensitas dalam mengakses media massa dapat diukur melalui waktu, frekuensi atau volume, dan intensitas serta jumlah media massa yang digunakan atau dimanfaatkan. Masing-masing indikator di atas akan diukur menggunakan skala likert. Skala likert biasanya digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi (Sugiyono, 2011). Jawaban dari responden di instrumen pun bisa dikelompokkan menjadi gradasi menjadi sangat positif menjadi sangat negatif.

Adapun dimensi dan indikator variabel Intensitas Bermain *Game Online* PUBG adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Dimensi dan indikator variabel Intensitas Bermain *Game Online* PUBG

No	Dimensi	Indikator	Pilihan Jawaban
1	Frekuensi	Tingkat keseringan bermain <i>game online</i> PUBG	Tidak pernah, Jarang, Sering, Sangat sering
2	Durasi	Lama bermain <i>game online</i> PUBG	Di bawah 30 menit, 30 menit-1 jam, 1 jam – 2 jam, Lebih dari 2 jam
3	Perhatian	Tingkat perhatian bermain <i>game online</i> PUBG Pengetahuan alur permainan <i>game online</i> PUBG	Sangat rendah, Rendah, Tinggi, Sangat tinggi Sangat rendah, Rendah, Tinggi, Sangat tinggi
4	Ketergantungan	Intensitas menjadikan <i>game online</i> PUBG sebagai bahan obrolan Sikap terhadap kewajiban lain di waktu bermain <i>game online</i> PUBG Tingkat kecemasan jika ketinggalan bermain <i>game online</i> PUBG	Sangat rendah, Rendah, Tinggi, Sangat tinggi Meninggalkan game untuk melakukan kegiatan Tetap bisa melakukan kewajiban sambil bermain game Kurang bisa melakukan kewajiban sambil bermain game Meninggalkan kewajiban Sangat rendah, Rendah, Tinggi, Sangat tinggi

Kedua, persepsi interpersonal. Persepsi interpersonal adalah pengalaman seseorang ketika berkomunikasi dengan *partner* pada waktu komunikasi interpersonal. Menurut Rakhmat (2012), hal-hal yang mempengaruhi persepsi interpersonal adalah deskripsi verbal, petunjuk prosemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, petunjuk

paralinguistik, dan petunjuk artifaktual. Adapun dimensi dan indikator variabel persepsi interpersonal adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Dimensi dan indikator variabel persepsi interpersonal

No.	Dimensi	Indikator	Pilihan Jawaban
1	Verbal	Kemampuan komunikasi verbal lawan bicara secara tulis menjadi salah satu Persepsi interpersonal	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
		Kemampuan komunikasi verbal lawan bicara secara oral menjadi salah satu Persepsi interpersonal	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
2	Prosemik	Jarak tubuh ketika berkomunikasi. Jarak tubuh di dalam komunikasi interpersonal.	Jarak publik, Jarak sosial, Jarak personal, Jarak intim
3	Kinestik	Gerak tubuh lawan bicara ketika berkomunikasi secara interpersonal menjadi salah satu Persepsi interpersonal.	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
4	Ekspresi Wajah	Ekpresi wajah ketika berkomunikasi secara interpersonal menjadi salah satu Persepsi interpersonal.	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
5	Paralinguistik	Volume suara ketika berkomunikasi secara interpersonal menjadi salah satu Persepsi interpersonal.	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
		Kelancaran berbicara ketika berkomunikasi secara interpersonal	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju

interpersonal menjadi salah satu Persepsi interpersonal.

6	Artifaktual	Penilaian penampilan lawan bicara ketika berkomunikasi secara interpersonal menjadi salah satu Persepsi interpersonal.	Sangat tidak setuju, Tidak setuju, Setuju, Sangat setuju
---	-------------	--	--

Ketiga, efektivitas komunikasi. Efektivitas Komunikasi dalam komunikasi interpersonal adalah kemampuan dalam mengelola dalam mengelola komunikasi untuk mencapai tujuan bersama. Adapun dimensi komunikasi efektif adalah keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan (Devito, 1997). Berikut dimensi dan indikator variabel tingkat efektivitas komunikasi interpersonal:

Tabel 3. Dimensi dan indikator variabel Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal

No.	Dimensi	Indikator	Pilihan Jawaban	
1	Keterbukaan	Tingkat Keterbukaan dalam memberikan informasi	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kepercayaan dalam berkomunikasi	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
2	Empati	Tingkat kemampuan memosisikan diri pada kondisi orang lain ketika berkomunikasi	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan membuat orang menceritakan masalahnya dan mencari solusinya	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,

3	Sikap Mendukung	Tingkat kemampuan memberi motivasi lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan memberikan kesempatan lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan memberikan penghargaan lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
4	Sikap Positif	Tingkat kemampuan menghargai lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan berpikiran positif pada lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
5	Kesetaraan	Tingkat kemampuan menempatkan diri setara dengan lawan bicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan menyadari kepentingan yang berbeda dalam berbicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,
		Tingkat kemampuan tidak memaksakan kehendak dalam berbicara	Sangat Rendah, Sangat tinggi	rendah, Tinggi,

Uji validitas adalah proses mengukur keabsahan alat ukur yang digunakan dalam penelitian. Hal ini sejalan dengan pendapat Nanang (2011) yang mengatakan bahwa validitas dalam statistik digunakan untuk menguji sebuah konsistensi antara konsep variabel dengan hipotesis serta teori. Validitas biasa digunakan untuk mengukur kecermatan pengukur di dalam sebuah kuesioner. Arikunto (dalam Kriyantono, 2014) mengatakan, adapun langkah dalam mengukur validitas item pertanyaan adalah sebagai berikut: Pertama, membuat operasional konsep agar dapat diukur menggunakan

Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25. Kedua, melakukan uji coba terhadap instrumen ukur kepada beberapa sejumlah responden dengan mengisi kuesioner yang disiapkan peneliti. Lalu menyiapkan tabulasi jawaban. Ketiga, menguji nilai korelasi antar skor butir pertanyaan dengan skor per variabel. Menurut Ghozali (2011), validitas bisa dilihat dengan kolom *Cronbach Alpha* pada *Correlated Item – Total Correlation* menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25*

Tabel 4. Hasil Uji Validitas

No.	Variabel	Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
1	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> PUBG (X1)	A1	0.432	Valid
		A2	0.342	Valid
		A3	0.445	Valid
		A4	0.562	Valid
		A5	0.347	Valid
		A6	0.785	Valid
		A7	0.411	Valid
2	Persepsi Interpersonal (X2)	B1	0.342	Valid
		B2	0.341	Valid
		B3	0.554	Valid
		B4	0.656	Valid
		B5	0.421	Valid
		B6	0.451	Valid
		B7	0.452	Valid
		B8	0.445	Valid
3	Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y)	C1	0.348	Valid
		C2	0.456	Valid
		C3	0.678	Valid
		C4	0.556	Valid
		C5	0.477	Valid
		C6	0.673	Valid

C7	0.383	Valid
C8	0.445	Valid
C9	0.554	Valid
C10	0.567	Valid
C11	0.333	Valid
C12	0.432	Valid
C13	0.453	Valid

Sumber: Hasil Analisis Data

Hasil validitas item yang valid bisa terlihat dari tabel *Correlated Item-Total Corelation*. Semua item pertanyaan bernilai positif dan di atas 0.3 (Angka standar Validitas) (Sugiyono, 2011). Dari uji validitas ini, maka semua item pertanyaan di atas dinyatakan valid. Hasil ini sejalan dengan pendapat Kriyantono (2014), yang mengatakan jika hasil korelasi menunjukkan hasil negatif maka pertanyaan itu tidak valid dan bertentangan dengan pertanyaan-pertanyaan lain.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berhubungan dengan konsistensi alat ukur yang digunakan dalam penelitian dengan penelitian yang mirip atau serupa. Hal ini sejalan dengan konsep Neuendorf dan Krippendorff (dalam Nanang, 2011) yang mengatakan reliabilitas merujuk pada sebuah konsistensi alat pengukuran (pengkodean) untuk digunakan lagi kedua kalinya maupun lebih, baik oleh orang yang sama maupun orang yang berbeda.

Uji reliabilitas merupakan salah satu syarat *reliable* atau tidaknya variabel untuk dilanjutkan ke tahap uji hipotesis. Teknik uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach Alpha*. Sebuah variabel dikatakan reliabel jika *Cronbach Alpha* > 0.70 dengan menggunakan (Ghozali, 2011).

Berdasarkan Tabel 5 ditemukan bahwa seluruh variabel memiliki angka standar *Cronbach's Alpha* di atas 0.7. Hal ini menunjukkan semua variabel pada penelitian dinyatakan reliabel untuk memasuki tahap pengujian hipotesis.

Tabel 5. Hasil Uji Reabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Angka Standar Reliabel	Keterangan
1	Intensitas Bermain <i>Game Online</i> PUBG (X1)	0.743	0.7	Reliabel
2	Persepsi Interpersonal (X2)	0.782	0.7	Reliabel
3	Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y)	0.775	0.7	Reliabel

Sumber: Hasil Analisis Data

Gambaran Umum Variabel

Dalam menghitung variabel intensitas bermain *game online* PUBG (X1), persepsi interpersonal (X2), dan tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Y), jawaban responden menjadi empat kategori. Kategori ini menggunakan skala likert. Skala likert membagi kategori jawaban gradasi menjadi sangat positif menjadi sangat negatif (Sugiyono, 2011). Adapun kategorisasi variabel intensitas bermain *game online* PUBG (X1) adalah sebagai berikut :

1. Kategori intensitas sangat rendah dengan poin satu
2. Kategori intensitas rendah dengan poin dua
3. Kategori intensitas tinggi dengan poin tiga
4. Kategori intensitas sangat tinggi dengan poin empat

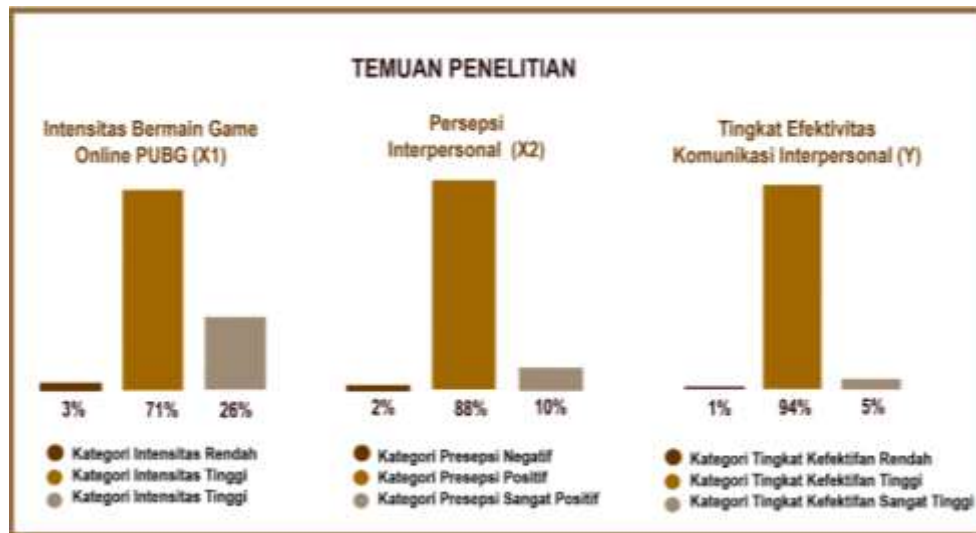
Selanjutnya kategorisasi variabel persepsi interpersonal (X2) adalah sebagai berikut:

1. Kategori persepsi sangat negatif dengan poin satu
2. Kategori persepsi negatif dengan poin dua
3. Kategori persepsi positif dengan poin tiga
4. Kategori persepsi sangat positif dengan poin empat

Sedangkan kategorisasi tingkat efektivitas komunikasi interpersonal (Y) adalah sebagai berikut:

1. Kategori efektivitas sangat tinggi dengan poin satu
2. Kategori efektivitas tinggi poin dua
3. Kategori efektivitas rendah dengan poin tiga

4. Kategori efektivitas sangat rendah dengan poin empat



Gambar 1. Gambaran Umum Variabel

Dari Gambar 2 dapat kita lihat bahwa mayoritas responden memiliki intensitas bermain *game online* PUBG di kategori tinggi. Ada 71 orang atau 71% responden yang memiliki intensitas bermain *game online* PUBG di kategori tinggi, disusul dengan kategori intensitas bermain *game online* PUBG sangat tinggi sebanyak 26 orang atau 26% responden. Hanya ada 3 orang atau 3% responden yang berada dikategori intensitas bermain *game online* PUBG rendah.

Dari Gambar 2, juga ditemukan bahwa persepsi interpersonal responden umumnya berada di posisi positif, yaitu sebanyak 88 orang atau 88% responden, disusul dengan kategori sangat positif sebanyak 10 orang atau 10% responden. Terakhir, kategori negatif hanya sebanyak 2 orang atau 2% responden.

Selain itu, Gambar 2 juga menunjukkan bahwa mayoritas tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal berada pada kategori efektif dengan jumlah responden sebanyak 94 orang atau 94%, disusul dengan kategori sangat efektif sebanyak 5 orang atau 5%. Terakhir, kategori tidak efektif hanya sebanyak 1 orang atau 1%.

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online PUBG terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Tabel 6. Uji Regresi Linear Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y)

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.234	.121		18.212	.123
	X1	.100	.056	.156	1.893	.020

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel 6 diperoleh signifikansi sebesar 0.020 atau lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan bahwa Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) berpengaruh terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y)

Pengaruh Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Tabel 7. Uji Regresi Linear Persepsi Interpersonal (X2) terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y)

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.394	.454		8.023	.324
	X2	.562	.456	.353	.667	.002

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Sumber: Hasil Analisis Data

Berdasarkan tabel 7 diperoleh signifikansi sebesar 0.002 atau lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan bahwa Persepsi Interpersonal (X2) berpengaruh terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y)

Pengaruh Intensitas Bermain Game Online PUBG dan Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Tabel 8. Koefisien Determinasi Intensitas Bermain *Game Online* PUBF dan Persepsi Interpersonal

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.845 ^a	.665	.656	5.678

a. Predictors: (Constant), X2, X1

Sumber: Hasil Analisis Data

Dari Tabel 8 dapat diketahui nilai Koefisien Determinasi sebesar 0.665, hal ini berarti Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2) memberikan kontribusi pengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal (Y) sebesar 66,5%. Sementara sisanya, yaitu 33.5% dipengaruhi oleh variabel selain Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2).

Tabel 9. Hasil Uji F Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG dan Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	4422.139	2	4511.069	82.434	.000 ^b
	Residual	2563.423	88	26.955		
	Total	6661.675	98			

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi Interpersonal

b. Predictors: (Constant), Intensitas Bermain *Game Online* PUBG, Persepsi Interpersonal

Sumber: Hasil Analisis Data

Dari uji ANOVA atau F-test didapat F-hitung 82,434 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena probabilitas (tingkat signifikansi) ini lebih kecil dari pada 0,05 maka model regresi ini bisa dipakai untuk memprediksi efektivitas komunikasi interpersonal.

Tabel 10. Uji Regresi Linear Berganda Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG dan Persepsi Interpersonal terhadap Efektivitas komunikasi Interpersonal

Coefficients ^a						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
	(Constant)	18.837	.345		6.889	.160
1	X2	.345	.323	.456	2.123	.004
	X1	.455	.340	.348	2.646	.012

a. Dependent Variable: Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Berdasarkan Tabel 10 dari uji regresi menggunakan SPSS diperoleh signifikansi sebesar 0.004 dan 0.012 atau lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan bahwa Intensitas Bermain *Game Online* PUBG dan Persepsi Interpersonal berpengaruh terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal. Selain itu, dari Tabel 10 juga diketahui konstanta sebesar 18.837 dan nilai dari Intensitas Bermain *Game Online* adalah 0,345, nilai dari Persepsi Interpersonal adalah 0,455. Sehingga diperoleh persamaan $Y = 18.837 + 0,345 X1 + 0,455 X2$. Nilai $a = 18.837$ menunjukkan bahwa nilai dari Efektivitas Komunikasi Interpersonal Tanpa variabel Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal, adalah sebesar 18.837 (konstanta). Nilai koefisien regresi bahwa Intensitas Bermain *Game Online* PUBG sebesar 0,345 memiliki pengaruh positif terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal. Apabila dibandingkan dengan konstanta sebesar 18.837 maka tampak koefisien regresi tersebut begitu kecil. Oleh karena itu, inferensi yang diambil adalah menolak H_0 sehingga Intensitas Bermain *Game Online* PUBG berpengaruh signifikan terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal. Nilai koefisien regresi Persepsi Interpersonal sebesar 0,455 memiliki pengaruh positif terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal. Apabila dibandingkan dengan konstanta sebesar 18.837 maka tampak koefisien regresi tersebut begitu kecil. Jadi, inferensi yang diambil

adalah menolak H_0 sehingga Persepsi Interpersonal berpengaruh signifikan terhadap Efektivitas Komunikasi Interpersonal.

Pembahasan

Dari uji hipotesis pertama ditemukan adanya pengaruh signifikan antara Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi sebesar 0.020. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara variabel independen, Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1), dan variabel dependen Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikan yakni 0,05.

Walaupun pada latar belakang penelitian diperlihatkan bahwa para pemain *game* cenderung kecanduan dan mengeluarkan waktu lebih banyak untuk bermain *Game Online* PUBG. Namun, intensitas yang tinggi inilah yang membuat mereka menjadi akrab dan terbuka satu sama lain yang justru berimbas pada seringnya berinteraksi dan menjadikan *Game Online* PUBG sebagai bahan pembicaraan.

Dari uji hipotesis kedua ditemukan juga adanya pengaruh signifikan antara Persepsi Interpersonal (X2) terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi sebesar 0.002. Hal ini menunjukkan hipotesis kedua terjawab dengan adanya atau terdapatnya pengaruh signifikan antara kedua variabel independen Persepsi Interpersonal (X2) dan variabel dependen Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikan yakni 0,05.

Walaupun penelitian-penelitian sebelumnya (Anggarani, 2015; Christian & Jatmika, 2018; Fathurrohman et al., 2017; Pratiwi, 2017; Sari, 2019; Sariyanto & Sari, 2019; Syahputra, 2018; Young, 2009) menunjukkan bahwa pecandu *game* cenderung menarik diri dari kehidupan sosial. Namun hal ini tidak terbukti di penelitian ini. Persepsi personal datang dari pengalaman bermain *game online* PUBG bersama. Intensitas bermain bersama yang tinggi memberi kesempatan para pemain mengenal karakter satu dengan yang lain. Sehingga para pemain bisa memiliki persepsi interpersonal antara satu dengan yang lain. Persepsi yang positif akan memungkinkan terjadinya komunikasi yang efektif.

Terakhir dari uji hipotesis ketiga diperoleh hasil yang signifikan juga mengenai Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2)

terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) dengan signifikansi sebesar 0.004 dan 0.012. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara variabel Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2) secara bersama-sama terhadap variabel Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y) karena lebih kecil dari standar angka signifikan yakni 0,05.

Walaupun pada latar belakang banyak yang menunjukkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif. Namun penelitian ini membuktikan bahwa tidak semua konsumsi *game online* berdampak negatif. Penelitian ini justru membuktikan bahwa *game online* mempunyai sisi positif dalam meningkatkan efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain.

Semua hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Hasil ini konsisten dengan Teori Atribusi yang peneliti jadikan sebagai dasar pada penelitian ini. Teori Atribusi adalah teori yang dipakai peneliti untuk melihat perilaku seseorang dalam berkomunikasi secara efektif dipengaruhi oleh faktor personal dan faktor impersonal. Faktor impersonal adalah persepsi interpersonal, sedangkan faktor impersonal adalah intensitas bermain *game online* (Baron & Byrne, 2005). Teori ini mengasumsikan bahwa perilaku manusia disebabkan oleh faktor personal dan impersonal. Faktor personal dalam penelitian ini adalah persepsi interpersonal, faktor impersonal adalah intensitas bermain *game online* PUBG, dan perilaku yang diharapkan adalah efektivitas komunikasi interpersonal.

Hal menarik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa justru ketika intensitas bermain bersama antar pemain *game online* PUBG tinggi, maka komunikasi antara mereka pun semakin efektif. Kecenderungan menjadikan permainan sebagai bahan obrolan juga menjadi faktor efektivitas komunikasi interpersonal mereka. Karena semakin lama mereka berinteraksi maka hubungan interpersonal semakin akrab.

Penutup

Penelitian ini mengkonfirmasi bahwa terdapat adanya pengaruh antara antar variabel Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG (X1) dan Persepsi Interpersonal (X2) terhadap Tingkat Efektivitas komunikasi Interpersonal (Y). Hal ini menunjukkan bahwa untuk bisa berkomunikasi secara efektif, para pemain *game online*

PUBG harus mempunyai intensitas bermain bersama yang tinggi serta persepsi interpersonal yang positif antara satu dengan yang lain.

Namun penelitian ini hanya fokus kepada efektivitas komunikasi interpersonal antara pemain *game online* PUBG saja. Ke depannya, peneliti berharap adanya penelitian yang meneliti bagaimana peran orang tua, pola komunikasi dan efektivitas komunikasi orang tua dan para pemain *game online* PUBG serta berbagai penelitian di bidang *game* populer lainnya.

Daftar Pustaka

- Aan, M. S. (2013). Metode riset kuantitatif komunikasi. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design*: Pearson Education.
- Anggarani, F. K. (2015). Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), 1-12.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Psikologi sosial. *Jakarta: Erlangga*.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer Animation and Simulation*.
- Budyatna, M., & Mona, L. (2015). Teori-Teori Komunikasi Antar Pribadi. *Jakarta: Kencana*.
- Christian, C. V., & Jatmika, D. (2018). Pengaruh Persepsi Komunikasi Efektif Dengan Orang Tua Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja di SMA X Jakarta. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 5(2), 157-168.
- Danang, S. (2007). Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat Ringkasan dan Kasus. *Yogyakarta: Amara Books*.
- Devito, J. A. (1997). Komunikasi antar manusia. *Jakarta: Professional Books*.
- Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (2017). Pengaruh Persepsi Komunikasi Efektif Dengan Orang Tua Terhadap Kecenderungan Kenakalan Remaja di SMA X Jakarta. *JURNAL SIGNAL*, 5(1).
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS* Semarang Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, E., & Gunarsa, A. (2005). *Komunikasi pemerintahan*: Refika Aditama.
- Kartono, K., & Gulö, D. (1987). *Kamus psikologi*: Pionir Jaya.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik praktis riset komunikasi*: Prenada Media.
- Nabila, M. (2019). Survei APJII: Pengguna Internet di Indonesia Capai 171,17 Juta Sepanjang 2018 Retrieved from <https://dailysocial.id/post/pengguna-internet-indonesia-2018>
- Nanang, M. (2011). *Metode penelitian kuantitatif analisis isi dan data sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- okezone.com. (2019). Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia. Retrieved from <https://news.okezone.com/read/2019/06/14/65/2066456/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia>
- Prasetyo, B., & Jannah, L. M. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif* Jakarta PT. Raja Grafindo Persada

- Pratiwi, E. (2017). *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
- Rakhmat, J. (2012). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Santoso, P. (2017). UBG Tetapkan Tanggal Rilis Versi Final. Retrieved from <https://jagatplay.com/2017/12/news/pubg-tetapkan-tanggal-rilis-versi-final>
- Sari, D. P. (2019). *Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus*. Faculty of Social and Political Science,
- Sariyanto, & Sari, G. G. (2019). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan. *Jurnal online mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 6(1).
- Sugiyono. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Syahputra, T. R. (2018). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 3(1).
- viva.co.id. (2019). Catat, Kecanduan Game Online Sebabkan Gangguan Mental. Retrieved from <https://www.viva.co.id/digital/digilife/1153156-catat-kecanduan-game-online-sebabkan-gangguan-mental>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.