



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PERKEMBANGAN BISNIS RITEL DAN TEKNOLOGI INFORMASI DI INDONESIA

**Hari, Tanggal;
Di Aula Lantai 4 Kampus
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
Jl. Purnawarman 34-36 B Bandung**



Diselenggarakan Oleh
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia
2015

**STUDI DESKRIPTIF MENGENAI GAMBARAN EFEKTIFITAS KOMUNIKASI
INTERPERSONAL MAHASISWA YANG GEMAR BERMAIN GAMES
ONLINE DI WARNET X BANDUNG TENGAH**

¹ Nira Wulansari, ² Dharma Subarna Putra

*Fakultas Psikologi, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia,
Jl. Soekarno Hatta No. 643 Bandung-Jawa Barat
e-mail: nirawulansari79@gmail.com*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran efektifitas komunikasi interpersonal pada mahasiswa yang gemar bermain Games online di warnet X Bandung Tengah. Data penelitian diperoleh dengan kuesioner. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang gemar bermain games online di warnet X Bandung Tengah, berjumlah 30 orang. Hasil pengujian menunjukkan diperoleh bahwa, sebagian besar yaitu 24 orang atau 80% mahasiswa yang gemar bermain Games Online tidak efektif dalam melakukan komunikasi interpersonal dan sebagian lainnya yaitu 6 orang atau 20% mahasiswa yang gemar bermain Games online efektif dalam melakukan komunikasi Interpersonal. Sedangkan untuk aspek-aspek komunikasi interpersonal yang sangat berpengaruh dalam keefektifan komunikasi yaitu aspek confidence, dimana sebanyak 6 mahasiswa atau 20% memiliki confidence yang tinggi dan expresiveness yang tinggi, 8 mahasiswa atau 27% memiliki confidence yang rendah dan expresiveness yang rendah pula. Selain itu 16 mahasiswa atau 53% memiliki confidence yang tinggi namun other orientation yang rendah.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, games online, mahasiswa

Pendahuluan

Mahasiswa adalah individu yang memasuki masa dewasa awal yang dimulai pada umur 18 tahun sampai kira-kira umur 40 tahun. Mahasiswa yang memasuki masa dewasa tentu memiliki tugas-tugas perkembangan. Salah satu cara dalam menyelesaikan tugas perkembangan tersebut adalah dengan mengikuti dan menyelesaikan jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar dan sampai pada perguruan tinggi. Mahasiswa dalam dunia perkuliahan dituntut untuk belajar mandiri dalam menyelesaikan masalah-masalahnya tanpa bantuan orang lain; dan membekali dirinya dengan pengetahuan untuk mempersiapkan diri memasuki dunia kerja (Hurlock, 1998).

Mahasiswa harus mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan berkomunikasi dengan individu-individu maupun dengan kelompok yang ada di dalam lingkungannya untuk masa depannya (Havighurst dalam Hurlock, 1980). Namun berbeda halnya dengan hasil dari observasi yang dilakukan peneliti pada mahasiswa Bandung, dimana mereka banyak menghabiskan waktunya bermain *games online* di *warnet X*. Beberapa mahasiswa menyatakan mereka bermain *games online* untuk *refreshing* dari kegiatan perkuliahan.

Hal ini terlihat pada mahasiswa Bandung yang berusia 22- 24 Tahun yang gemar bermain *games online*, beberapa mahasiswa mereka hampir setiap hari pergi ke *warnet X* untuk bermain *games online MMORPG*, dalam sehari mereka bisa bermain 6 sampai 7 jam, namun merasa belum cukup puas untuk mengejar nilai yang tinggi mereka akan melanjutkannya bermain dirumah atau menambah durasi bermain di *warnet X* tersebut. Mereka pun rela menghabiskan uang untuk membeli *voucher games online MMORPG* untuk meningkatkan kualitas karakternya agar sulit dikalahkan oleh orang lain sehingga ketika perang antar *clan* mereka dapat memenangkan suatu kerajaan.

Hal ini pun mempengaruhi kondisi mahasiswa ketika sedang tidak bermain *games online*, mahasiswa seringkali membayangkan aktifitas *games online* tersebut seperti membayangkan mereka sedang mencari *gold* dan *equipment* yang banyak, *clan war*, pasangan virtual. Hal ini yang membuat mahasiswa tidak sabar ingin memulai bermain *games online*, ketika sedang dalam aktifitas bermain *games online* durasi bermain karena mengumpulkan *gold* dan *equipment* membutuhkan waktu yang lama namun mereka tetap bersemangat bermain untuk mendapatkan *gold* dan *equipment* tersebut. Selain itu hal ini berdampak pada komunikasi yang terjalin dimana ditemukan ketika mahasiswa sedang bermain *games online* di *warnet X* Bandung Tengah, orang tuanya datang menjemputnya dan ketika orang tuanya hendak mengajak mahasiswa itu untuk pulang dan menghentikan aktifitasnya bermain *games online* mahasiswa tersebut memarahi orang tuanya.

Margaretha Soleman (<http://www.game.co.id>), individu yang adiksi *games online* sulit berhubungan dengan orang lain baik dengan orang tua atau temannya saat berkomunikasi karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan di *games online*.

Komunikasi interpersonal menurut Joseph A. Devito dalam bukunya "The Interpersonal Communication Book" adalah proses penyampaian dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang, atau diantara sekelompok kecil orang-orang, dengan beberapa efek dan beberapa umpan balik seketika. Komunikasi verbal tanpa isyarat non-verbal seringkali menyebabkan salah penafsiran. Seperti orang yg sedang melakukan percakapan telpon atau tidak secara tatap muka, hal ini membuat komunikasi menjadi tidak efektif (Hardy & Heyes, 1988). Jika pola komunikasi yang dilakukan manusia baik, maka komunikasi yang tercipta adalah komunikasi yang efektif. komunikasi interpersonal dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan oleh

komunikator diterima baik dan dimengerti oleh komunikan sehingga tujuan dari komunikasi interpersonal tercapai (supraktiknya, 2008). Dimana tujuan komunikasi interpersonal adalah membentuk, menjaga dan memelihara hubungan yang baik dengan orang lain (Muhammad, 2004). DeVito (1992) mengemukakan bahwa untuk melakukan komunikasi interpersonal agar efektif individu harus memiliki lima aspek yaitu *confidence*, *immediacy*, *interaction management*, *expressiveness*, *other orientation*.

Dasar Teori

Komunikasi Interpersonal

Menurut Devito (1989), komunikasi interpersonal ialah penyampaian pesan oleh satu orang serta penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya serta dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy, 2003, p. 30).

Klasifikasi Komunikasi Interpersonal

Dikutip Muhammad (2004, p. 159-160) mengembangkan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi interaksi intim, percakapan sosial, interogasi ataupun pemeriksaan serta wawancara.

1. Interaksi intim termasuk komunikasi di antara teman baik, anggota famili, serta orang-orang yang sudah mempunyai ikatan emosional yang kuat.
2. Percakapan sosial merupakan interaksi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana. Tipe komunikasi tatap muka penting bagi pengembangan hubungan informal dalam organisasi.
3. Interogasi atau pemeriksaan merupakan interaksi antara seseorang yang ada dalam kontrol, yang meminta atau bahkan juga menuntut informasi dari yang lain.
4. Wawancara merupakan salah satu bentuk komunikasi interpersonal di

mana dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab.

Efektivitas Komunikasi Interpersonal

Keefektifan komunikasi interpersonal merupakan taraf seberapa jauh pesan yang disampaikan oleh komunikator diterima baik oleh komunikan sehingga tujuan dari komunikasi interpersonal tercapai (supraktiknya, 2008).

Rakhmat (1998, h. 13-14) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif menyebabkan individu yang tergabung dalam proses komunikasi merasa senang, sehingga mendorong tumbuhnya sikap saling terbuka. Sebaliknya bila komunikasi interpersonal berjalan tidak efektif maka menyebabkan komunikasi mengembangkan sikap tegang.

DeVito (1992) memandang komunikasi interpersonal yang efektif berdasarkan pragmatic model. Pendekatan ini pun menyatakan ada 5 (lima) kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam berkomunikasi agar komunikasi menjadi efektif, yaitu sebagai berikut:

1. **Confidence** (percaya diri) Bisa diartikan keberanian individu untuk melakukan sesuatu hal yang menurut anggapannya benar atau sikap positif seorang individu yang memampukan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan/situasi yang dihadapinya.
2. **Immediacy** Mengacu pada penggabungan antara pembicara dan pendengar sehingga tercipta rasa kebersamaan dan kesatuan. Komunikator yang memperlihatkan kebersatuan mengisyaratkan minat dan perhatian. Bahasa yang menunjukkan kebersatuan umumnya ditanggapi lebih positif ketimbang bahasa yang tidak menunjukkan kebersatuan. Kebersatuan menyatukan pembicara dan pendengar.
3. **Interaction management** Komunikator yang efektif mengendalikan interaksi untuk kepuasan kedua pihak. Dalam

manajemen interaksi yang efektif, tidak seorangpun merasa diabaikan atau merasa menjadi tokoh penting. Masing-masing pihak berkontribusi dalam keseluruhan komunikasi. Menjaga peran sebagai pembicara dan pendengar dan melalui gerakan mata, ekspresi vocal, serta gerakan tubuh dan wajah yang sesuai, saling memberikan kesempatan untuk berbicara merupakan keterampilan manajemen interaksi.

4. **Expressiveness** Mengacu pada keterampilan mengkomunikasikan keterlibatan tulus dalam interaksi pribadi, kita berperan serta dalam permainan dan tidak hanya sekedar menjadi penonton. Gerak-gerak tubuh mampu mengkomunikasikan keterlibatan. Kita mendemonstrasikan daya ekspresi dengan menggunakan variasi dalam kecepatan, nada, volume dan ritme suara untuk mengisyaratkan keterlibatan dan perhatian dan dengan membiarkan otot-otot wajah mencerminkan dan menggemakan keterlibatan ini. Menggunakan terlalu sedikit gerak-gerak mengisyaratkan ketiadaan minat. Terlalu banyak gerak-gerak dapat mengkomunikasikan ketidaknyamanan, kecanggungan dan kegugupan.
5. **Other orientation** Mengacu pada kemampuan kita untuk menyesuaikan diri dengan lawan bicara selama pertemuan antar pribadi. Orientasi ini mencakup pengkomunikasian perhatian dan minat terhadap apa yang dikatakan lawan bicara. Bentuk perwujudan empati, orang yang berorientasi pada lawan bicara mendengarkan dengan penuh perhatian dan memperlihatkan perhatian ini secara verbal dan nonverbal. Orientasi kepada lawan bicara memberikan umpan balik yang cepat dan pantas yang menunjukkan pemahaman mendalam tentang perasaan dan pikiran.

Games Online

Dikutip dari www.wikipedia.org (yang diakses 2 Desember 2012, 10:52 WIB) *games online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN (Local Area Networking) atau internet), sebagai medianya. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Memainkan *games online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki pemakainya yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Games online adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamers* bisa bertemu dengan *gamers* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*.

Dalam kamus wikipedia, *internet game* disebutkan mengacu pada sejenis *video games* yang dimainkan melalui jaringan komputer (*computer network*), umumnya dimainkan lewat jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa saling tidak mengenal.

Jadi, yang dimaksud dengan *games online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Adiksi Games Online

Adiksi terhadap game online adalah kesenangan bermain game karena memberi

rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain game online. Ketertarikan pada game online sudah dimulai sejak anak-anak sekitar usia tujuh tahun. Anak mulai merasa senang bermain game, kemudian seiring bertambah usia anak-anak menjadi semakin bersemangat bila akan bermain game. Lama-lama ketertarikan terhadap game online semakin bertambah dan meningkat hingga anak-anak tumbuh menjadi dewasa, baik frekuensi maupun durasinya.

Bermain *game online* membuat individu merasa senang karena mendapat “kepuasan psikologi”. Permainan yang bersifat interaktif dan kelompok, akan tergantikan pada permainan yang bersifat soliter. Kepuasan yang diperoleh dari bermain game membuat individu menjadi semakin tertarik bermain game online. Menurut Bunny [http://www.pembelajar.com], “kebanyakan game dirancang sedemikian rupa agar gamer penasaran dan mengejar nilai tinggi, dan sering membuat gamer lupa waktu bahkan untuk sekedar berhenti sejenak.”

Dua faktor yang mempengaruhi seseorang terobsesi untuk bermain game online yaitu:

- Attraktif (penghargaan online, hubungan virtual, secara alami seperti Lingkungan sebenarnya),
- Motivasi (tekanan pada saat tidak menggunakan game online atau masalah yang membuat mereka game online sebagai tempat pelarian).

Nicholas Yee (2003) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan games online memiliki sebagian atau semua dari ciri-ciri berikut :

- Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan games online.
- Terus bermain meskipun individu tidak lagi menikmati games online tersebut.
- Teman atau keluarga berpendapat ada yang tidak beres dengan individu karena games online.

Brown sendiri mendefinisikan addiction sebagai rasa ketertarikan yang tinggi terhadap suatu hal sehingga menimbulkan keinginan untuk terus menerus melakukan hal tersebut (Brown, 1993, dalam Clark, 2006). Kriteria-kriteria tingkatan adiksi diantaranya :

1. **Saliency** Komponen ini menunjukkan dominasi aktivitas yang bersifat addiktif dalam kehidupan sehari-hari. Saliency terbagi kedalam dua bagian yaitu :
 - a. *Cognitive saliency* : dominasi aktivitas tersebut pada level pikiran
 - b. *Behaviour saliency* : dominasi aktivitas tersebut pada level tingkah laku
2. **Euphoria** Pada tingkatan euphoria seseorang merasakan dirinya mendapatkan kesenangan dalam aktivitas tersebut.
3. **Conflict** Pertentangan yang muncul antara orang yang *addicted* dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
4. **Tolerance** Aktivitas tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentan periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
5. **Withdrawal** Pada tingkatan withdrawal muncul perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan statistik diperoleh dari keseluruhan responden penelitian yaitu 30 sampel penelitian, 24 mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah dengan persentase 80% tidak efektif dalam melakukan komunikasi interpersonal, sedangkan 6 mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah dengan

persentase 20 % efektif dalam melakukan komunikasi interpersonal.

Enam orang mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah dengan persentase 20% semua aspek efektifitas komunikasi interpersonalnya tinggi, 8 mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah dengan persentase 27% semua aspek efektifitas komunikasi interpersonalnya rendah, dan 16 mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah dengan persentase 53% memiliki 3 aspek efektifitas komunikasi interpersonalnya rendah yakni; *interaction management, expresiveness, other orientation*.

Penelitian ini didapatkan gambaran umum *efektifitas komunikasi interpersonal* pada mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah. Sebanyak 20 % mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* komunikasi interpersonalnya efektif dan 80 % mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* komunikasi interpersonalnya tidak efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa *adiksi games online* yang komunikasi interpersonalnya tidak efektif lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa *adiksi games online* yang komunikasi interpersonalnya efektif. Brown (Dwiastuti, 2005 :40) menyatakan bahwa gejala-gejala individu yang *adiksi games online* adalah *salience, euphoria, conflict, tolerance, withdrawal*. Individu yang *adiksi games online* menyebabkan ketrampilan sosial dan komunikasinya berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online (Nicholas Yee 2003). Hal ini menunjukkan bahwa *adiksi games online* merupakan salah satu hal yang menyebabkan komunikasi interpersonal menjadi tidak efektif. Terlihat dari hasil penelitian ini 80 % mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X

Bandung Tengah komunikasi interpersonalnya tidak efektif.

Menurut DeVito (1992) komunikasi interpersonal akan efektif jika individu memiliki 5 aspek yakni; *confidence, immediacy, interaction management, expressiveness, other orientation*. DeVito (1992) mengatakan bahwa jika salah satu dari aspek ini tidak terpenuhi maka komunikasi interpersonal tidak akan efektif.

Dua puluh persen mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah memiliki aspek *confidence, immediacy, interaction management, expressiveness, other orientation* yang tinggi. Artinya mahasiswa memiliki rasa percaya diri sosial yang tinggi, tertarik kepada lawan bicara, penggunaan kata dan pemberian *feedback* yang sesuai ketika sedang melakukan proses komunikasi interpersonal, memiliki kemampuan saling memberikan kesempatan bicara, memiliki keinginan terlibat dalam situasi komunikasi interpersonal, mampu menyesuaikan diri dan berempati dengan orang lain pada saat dalam situasi komunikasi interpersonal.

Dalam hal ini mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* lebih nyaman berkomunikasi dengan orang lain secara tatap muka, menurut mereka walaupun di dalam *games online* kita dapat memiliki hubungan virtual dan berkomunikasi dengan orang lain, namun kita tidak dapat benar-benar mengenal orang itu karena yang disajikan dalam *games online* hanya berbentuk karakter *games online*. Mahasiswa pun ketika sedang semangat bermain *games online* untuk berkompetisi dengan *player* lain dan meningkatkan kualitas karakternya, mereka akan berhenti sejenak dan memperhatikan jika ada orang lain yang mengajaknya berkomunikasi, mereka memberikan *feedback* yang sesuai dengan apa yang sedang dibicarakan. Mahasiswa sehari-harinya lebih dominan bermain *games online* hal ini membuat mereka sering mendapat keluhan dari orang tua dan teman-temannya, tetapi jika sedang dinasehati oleh orang tua mereka menerima dan

mendengarkan apa yang disampaikan orang tua dan teman-temannya, mereka menghargai perbedaan pendapat bahwa mereka sering bermain *games online* tetapi orang tua serta teman-temannya tidak menyukai hal itu dan menginginkan mereka berhenti. Namun mahasiswa tidak mengurangi durasi bermainnya, mereka tetap melakukan kebiasaan bermain *games online* hingga larut malam, karena mereka ingin berusaha mencapai level dan skor tinggi di *games online*. Mahasiswa mengakui bahwa teman-temannya mengeluh karena waktunya lebih banyak digunakan untuk bermain *games online* dan mahasiswa menerima masukan itu, menurut mahasiswa mereka menghargai pendapat teman-temannya namun bukan berarti mahasiswa akan berhenti bermain *games online* karena mereka ingin bisa berkompetisi dengan *player-player* lain.

Dari hasil penelitian ini 27 % mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* mereka memiliki aspek *confidence*, *immediacy*, *interaction management*, *expressiveness*, *other orientation* yang rendah. Artinya mahasiswa memiliki rasa percaya diri sosial yang rendah, tidak tertarik kepada lawan bicara, penggunaan kata dan pemberian *feedback* yang tidak sesuai ketika sedang melakukan proses komunikasi interpersonal, tidak memiliki kemampuan saling memberikan kesempatan bicara, cenderung tidak ingin terlibat dalam situasi komunikasi interpersonal, tidak bisa menyesuaikan diri dan berempati dengan orang lain pada saat dalam situasi komunikasi interpersonal.

Dalam hal ini mahasiswa usia 22-24 tahun yang *adiksi games online* di warnet X Bandung Tengah lebih nyaman berkomunikasi di dunia *games online* melalui *chatting* dibandingkan harus secara tatap muka karena menurut mereka lebih menyenangkan hubungan virtual yang terdapat di *games online* yang tidak memerlukan komunikasi tatap muka yang membuat mereka gugup dan malu. Mahasiswa berbohong kepada orang tua dan teman-temannya untuk pergi bermain *games*

online, hal ini dilakukannya oleh mahasiswa karena ingin memperoleh barang-barang dan uang dalam *games online* untuk meningkatkan kualitas karakter *games online* miliknya. Ada pula mahasiswa yang berkata kasar memarahi orang tua dan temannya jika menasehati mereka untuk berhenti bermain *games online*, menurutnya dengan berkata kasar orang tua dan teman-temannya akan mengerti apa yang diinginkannya. Mahasiswa mengabaikan nasehat orang lain karena menurutnya pendapatnya lebih benar sehingga ketika dinasehati mereka memilih diam dan pura-pura mendengarkan. Mahasiswa pun tidak tertarik terlibat jika sedang berada dalam situasi diskusi kelompok, mereka akan pergi mengabaikan situasi tersebut untuk pergi bermain *games online* karena mereka membayangkan aktifitas di *games online*, seperti memikirkan barang-barang yang sedang mereka jual di *games online* sudah terjual atau belum, membayangkan mendapatkan *equipment* yang tidak dimiliki *player* lain agar bisa mengalahkan *player-player* lain.

Kesimpulan dan Saran

Dari seluruh hasil penelitian pada mahasiswa yang gemar bermain *games online* di warnet X Bandung Tengah memiliki komunikasi interpersonal yang tidak efektif yaitu sebanyak 80%. Kecanduan *games online* salah satunya dapat menyebabkan komunikasi menjadi tidak efektif. Rendahnya komunikasi interpersonal karena rendahnya aspek-aspek efektifitas komunikasi interpersonal yaitu *confidence*, *immediacy*, *interaction management*, *expressiveness*, dan *other orientation*.

Daftar pustaka

- De Vito, Joseph A. (1992). *The Interpersonal Communication Book*. 6th ed. New York: Harper Collins
- Hardi Prasetyawan. 2011. *Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online*.

- Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.
- Hurlock, B.E. (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Perkembangan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Jalaluddin Rakhmat. *Psikologi Komunikasi*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001
- Mulyana, Deddy. *Ilmu Komunikasi : Suatu Pengantar*. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2000
- Santrock. 2002. *Life –Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*. Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Young, K.S (1996). *Internet Addiction : The Emergence of a new clinical disorder*. Published in
- CyberPsychology and Behavior, Vol.1 No.3
- www.dirale.com/pengaruh_Internet_dalam_dunia_pendidikan.html
- www.nupho.wordpress.com/2008/12/09/positif-dan-negatif-dari-game-online/
- www.twentea.com/2009/07/.../dampak-dan-pengaruh-game/
- www.academia.edu/2452486/penerimaan_Teman_Sebaya_Kesepian_dan_Kecanduan_Bermain_Gim_Daring_Pada_Seseorang.
- www.ksupointer.com/2009/dampak-game-online.theurban87.wordpress.com/2014/01/12/perkembangan-game-di-indonesia/
- www.kompasaaa.com/agistanto/komunikasi-interpersonal_5500b49ca33311be0b51027c