

KOMUNIKASI INTERPERSONAL PECANDU GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA MAHASISWA STISIP WIDYAPURI MANDIRI SUKABUMI

Rafli Saputra Rafendi

email: raflisaputra162@gmail.com

STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi

Abstract

This research is motivated by the existence of a problem that was found during the pre-survey regarding the phenomenon of online game addicts. Namely regarding interpersonal communication on openness, empathy, supportive attitude, positive attitude and equality. The purpose of this study was to determine the extent of interpersonal communication of online mobile legend game addicts in STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi students. The theory used refers to Devito's theory (1997: 259) in Suranto Aw (2011: 82-84) with 5 research dimensions namely openness, empathy, supportive attitude, positive attitude, and equality. The approach in this study uses a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques using interview techniques, observation, and documentation as well as applying triangulation techniques. Then data analysis using data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Determining informants was carried out by purposive sampling, as many as 7 (seven) people, namely students. The results of the study show that student interpersonal communication has not gone well. This can be seen from the attitude of openness in interpersonal communication that is good, the attitude of empathy in interpersonal communication is not good, the attitude of supporting interpersonal communication is not good, the positive attitude in interpersonal communication is not good, and the attitude of equality in interpersonal communication is not good. The conclusion of this study is that because the indicators for each dimension are not appropriate, Interpersonal Communication of Online Mobile Game Addicts among STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi Students has not been achieved.

Keywords: Interpersonal Communication, Online Games, Students

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya suatu permasalahan yang ditemukan pada saat prasurvey mengenai fenomena pecandu game online. Yaitu mengenai komunikasi interpersonal terhadap keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif dan kesetaraan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana komunikasi interpersonal pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi. Dengan teori yang digunakan mengacu pada teori Devito (1997: 259) dalam Suranto Aw (2011:82-84) dengan 5 dimensi penelitian yaitu keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi serta menerapkan teknik triangulasi. Kemudian analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Menentukan informan dilakukan dengan *purposive sampling*, sebanyak 7 (tujuh) orang yaitu mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal mahasiswa belum berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari sikap keterbukaan dalam komunikasi interpersonal sudah baik, sikap empati dalam komunikasi interpersonal belum baik, sikap mendukung komunikasi interpersonal belum baik, sikap positif dalam komunikasi interpersonal belum baik, dan sikap kesetaraan dalam komunikasi interpersonal belum baik. Simpulan dari penelitian ini adalah karena indikator dari masing-masing dimensi ada yang belum sesuai, maka Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi belum tercapai.

Kata kunci: Komunikasi Interpersonal, Game Online, Mahasiswa

1. Pendahuluan

Game online menjadi bagian hiburan di kalangan masyarakat, baik untuk anak maupun orang dewasa. Fenomena ini menunjukkan game sebagai medium hiburan alternatif masyarakat. Munculnya game online game Mobile Legends sebagai alternatif menghilangkan kepenatan. Weinstein (2010: 36) ketergantungan individu terhadap video game akan sangat berperan besar terhadap perilaku seseorang. Munculnya video game seperti mobile legends tentunya akan menimbulkan dampak yang signifikan terhadap perubahan perilaku seseorang, baik itu kecanduan yang berat maupun perubahan perilaku emosi yang berdampak terhadap individunya.

Kebergantungan individu terhadap game online secara tidak langsung akan memiliki peran yang signifikan terhadap tingkah lakunya sehari-hari. Aktivitas yang terus menerus dilakukan dengan kecanduan bermain game online membentuk perilaku yang ingin terus bermain, hal ini bisa dilihat perubahan sikap, emosi dan kerentangan individu ketika tidak mampu mengelola emosinya yang berlebihan diakibatkan dari faktor kecanduan video game. Laili dan Nuryono (2015), anak yang kecanduan dari video game bisa diidentifikasi dengan bagaimana mereka lebih senang berinteraksi di dunia game ketimbang bermain dengan rekan sebayanya. faktor keterbukaan dan mudahnya mendapatkan akses informasi mendukung masyarakat terutama anak-anak untuk bermain game. Kondisi ini juga dipermudah dengan fasilitas yang terlalu dimanjakan oleh orang tua memberikan handphone kepada anak-anak, sehingga hal ini dapat dengan mudah diakses oleh anak-anak.

Data dari Lembaga Konsultasi Kesejahteraan Keluarga (LK3) di kota Sukabumi menunjukkan bahwa ada 38 anak usia sekolah dasar, menengah, hingga atas terindikasi kecanduan game online. Kondisi ini memperlihatkan suatu masalah yang cukup serius untuk ditangani, karena kecanduan akan berdampak pada tingkah dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Kerentanan kecanduan game tidak hanya di usia anak-anak, usia dewasa pun rentan akan kondisi tersebut, di mana hal ini dilihat dari banyaknya mahasiswa di kampus STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *survey* yang dibuat peneliti dengan

melibatkan 23 mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi dengan rincian dari program Ilmu Komunikasi Sebanyak 8 orang, Administrasi Publik sebanyak 6 orang, dan Ilmu Pemerintahan sebanyak 9 orang. Didapatkan data bahwa ada 79,2% laki laki dan 20,8% perempuan yang bermain *game online* Mobile Legend. 79,2% mahasiswa bermain *game online* Mobile Legend antara 1-3 jam dalam sehari, 8,3% mahasiswa bermain *game online* Mobile Legend antara 3-5 jam dalam sehari, dan 12,5% mahasiswa bermain *game online* Mobile Legend selama 5 jam lebih dalam sehari. Dan di antara mahasiswa pemain *game online* tersebut 54,2% lebih tertarik bermain *game online*, dan 45,8% lainnya lebih tertarik berbincang (sosialisasi). Seorang pecandu *game online* terkadang kurang dalam keterbukaan kehidupan pribadi nya yang dimana pecandu *game online* lebih memendam masalahnya sendiri tanpa menceritakan kepada teman ataupun orang tua. Sudah terlihat dari sikap empati seorang pecandu *game online* sangatlah kurang yang dimana seorang pecandu tidak akan merasakan atau memahami apa yang sedang terjadi dilingkungannya, seorang pecandu *game online* sangatlah kurang mempunyai rasa mendukung kepada teman dan orang lain yang terjadi di sekitar. Seorang mahasiswa pecandu game online pasti mempunyai rasa positif yang tinggi untuk dirinya, seperti halnya seorang pecandu game pasti memahami dasar dasar kata bahasa inggris karena umumnya *game online* banyak sekali yang memakai bahasa inggris, akan tetapi sikap positif terhadap disekitarnya sangatlah kurang.

Seorang pecandu *game online* mempunyai perbedaan persepsi yang dimana seorang pecandu *game online* biasanya berbeda dengan seorang pemain *game online* biasa, yang dimana seorang pecandu bermain *game online* sebanyak 5 jam lebih itu adalah hal yang wajar, sedangkan menurut seorang pemain *game online* biasa 5 jam lebih tersebut sudah melebihi batas wajar. Dari Fenomena dan data yang di peroleh maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Mobile Legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi (Studi Fenomenologi Mengenai Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi).

2. Kajian Pustaka

Isi pesan yang disampaikan dalam bentuk komunikasi sangat berperan besar dalam membentuk interaksi dengan individu. Komunikasi merupakan sebuah proses interaksi antara dua orang untuk menyampaikan ide, narasi dan gagasan. Suatu pesan, informasi yang disampaikan oleh komunikator harus bisa dipahami dan dimengerti (Mulyana,2010). Devito (2011:24) komunikasi menitikberatkan tindakan oleh individu yang bertujuan mengirim pesan terdistorsi gangguan pada suatu konteks tertentu bertujuan mempengaruhi lawan bicara. Komunikasi dipengaruhi oleh beberapa indikator Proses komunikasi terjadi setelah memenuhi tiga unsur yaitu; pertama, komunikator berperan besar sebagai individu yang menyampaikan pesan. Kedua, komunikan orang yang menerima pesan dari komunikator, ketiga pesan yang disampaikan baik berupa verbal maupun non verbal bisa diidentifikasi melalui simbol.

Devito (1989), Onong U. Uffendy (2003: 30) menjelaskan komunikasi intrapersonal merupakan penyampaian suatu gagasan dan ide yang bertujuan untuk mempengaruhi, diterima khalayak umum dan memberikan pengaruh secara signifikan. Mempermudah komunikasi dibutuhkan lima indikator dan hal ini akan membentuk kualitas komunikasi yaitu adanya keterbukaan, empati dari individu menyesuaikan, terbuka, perasaan positif dan akses antar sesama manusia (Devito 1997: 259-264).

3. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan deskriptif analitis. Pendekatan ini dilakukan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena sosial yang terjadi di lingkungan (Cresswell,2014).

Peneliti dalam melakukan penelitian mengenai Komunikasi Interpersonal pecandu *game online* mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi menggunakan metode penelitian fenomenologi.

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan dan membahas lebih jauh mengenai observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terkait Komunikasi 99 Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi. Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, bahwa peneliti menggunakan konsep teori Devito dengan indikator Keterbukaan, Empati, Sikap Mendukung, Sikap Positif, dan Kesetaraan.

Analisis Mengenai Keterbukaan

Berdasarkan hasil wawancara bahwa beberapa mahasiswa pecandu game online mobile legend di STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak memiliki ketebukaan yang baik. Hasil pembahasan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

- 1. Kemauan Diri Untuk Terbuka** Dalam Komunikasi Interpersonal agar suatu komunikasi berjalan dengan efektif, maka seseorang tersebut harus mempunyai sifat terbuka kepada orang lain. Kemauan diri sendiri untuk terbuka merupakan suatu hal yang penting dikarenakan jika keterbukaan tersebut atas dasar keterpaksaan maka akan membuat ketidaknyamanan dirinya dan menimbulkan keterbukaan diri yang tidak sesuai dengan apa yang dialami dan dirasakannya. Dari hasil wawancara berbagai informan menunjukkan terdapat pendapat yang berbeda-beda tentang bagaimana kemauan diri untuk terbuka. Peneliti menganalisis bahwa terdapat faktor yang membuat informan kurang dalam 100 kemauan diri untuk terbuka. Faktor yang informan tidak mau terbuka yaitu karena kurangnya bersosialisasi terhadap teman-temannya ataupun lingkungannya, karena itu mereka menjadi tertutup kepada siapapun. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator kemauan untuk terbuka dalam dimensi keterbukaan pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan

ada 5 informan yang terjadi di lapangan seperti terlalu memendam jawaban, yang dimana informan tidak semua terbuka dan masih ada yang ditutupi.

- 2. Mengakui Perasaan dan Pikiran** Mengakui perasaan dan pikiran merupakan sebuah keterbukaan yang diharapkan oleh lawan bicara sebagai bentuk pengakuan diri mengenai perasaan dan pikiran yang dialaminya sehingga ini dapat membangun komunikasi yang lebih mendalam terlebih dapat menciptakan Komunikasi Interpersonal yang lebih erat. 101 Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada sebagian informan yang sangat sulit untuk mengakui perasaan dan pikirannya dikarenakan sangat sulit mempercayai orang lain, jadi sangat berkendala jika informan tidak mempercayai orang tersebut. Mengakui perasaan dan pikirannya padahal sangat amat penting untuk keterbukaan pada kehidupan sehari-hari.

Dari uraian diatas dapat dinyatakan bahwa banyaknya manfaat untuk kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator kemauan untuk terbuka dalam dimensi keterbukaan pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 2 kendala yang terjadi di lapangan seperti kurang nya informan untuk mengakui perasaan dan pikiran kepada orang lain

Analisis Mengenai Empati

Berdasarkan hasil wawancara bahwa beberapa mahasiswa pecandu game online mobile legend di STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak memiliki Sikap empati yang baik. Hasil pembahasan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

- 1. Menempatkan Diri** Menempatkan diri upaya yang dilakukan individu yang menitikberatkan tingkah laku, sehingga mampu membentuk cara pandang seseorang dalam berinteraksi. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator menempatkan diri dalam dimensi sikap empati pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri 103 Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 4 sulit untuk menempatkan dirinya dengan

orang lain, kendala yang terjadi di lapangan seperti kurangnya informan untuk berinteraksi dengan orang kepada orang lain.

2. Memahami Perasaan

Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 4 informan yang sangat sulit untuk memahami perasaan atau meluapkan perasaan itu tersebut, dan 3 informan lainnya bisa saling memahami perasaan. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator menempatkan diri dalam dimensi sikap empati pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 3 informan yang sulit untuk menciptakan kepedulian dan pengertian yang tinggi. 104

Analisis Mengenai Sikap Mendukung

Berdasarkan hasil wawancara bahwa beberapa mahasiswa pecandu game online mobile legend di STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak memiliki sikap mendukung yang baik. Hasil pembahasan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Sikap Spontan** Bersikap lebih spontan dapat membawa dampak yang baik dalam beberapa hal, seperti melatih menjadi lebih berani, mengasah dan meningkatkan kreativitas, membuat merasa lebih bahagia, menjadi sosok yang apa adanya, dan menempamu menjadi sosok yang fleksibel. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 2 informan yang kurang baik dan kurang mempunyai sikap spontan dikarenakan hanya memikirkan diri sendiri dan selalu berpikiran panjang untuk kedepannya. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator sikap spontan dalam dimensi sikap empati pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri 105 Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 2 informan ini sulit menyatakan sikapnya dengan cara spontan.
2. **Sikap Provisional** Sikap provisional dapat menciptakan sikap mendukung dalam Komunikasi Interpersonal yang efektif. Karena dengan adanya sikap provisional saat berkomunikasi seseorang mampu mendengarkan dari

pandangan yang berlawanan dengan pemikirannya dan akan berpikir terbuka untuk mengubah posisi jika keadaan mengharuskannya. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 3 informan yang kurang baik dan kurang mempunyai provisional dikarenakan informan jarang mendapatkan masukan dari orang lain, dan terkadang jika informan mendapat masukan dari orang lain. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator sikap provisional dalam dimensi sikap empati pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 3 informan ini sulit meninjau kembali pendapat orang lain dan tidak mendengarkannya.

Analisis Mengenai Sikap Positif

Berdasarkan hasil wawancara bahwa beberapa mahasiswa pecandu game online mobile legend di STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak memiliki Sikap positif yang baik. Hasil pembahasan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. **Sikap Positif Terhadap Diri Sendiri** Sikap positif dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu menyatakan sikap positif dan secara positif mendorong orang yang menjadi teman berinteraksi. Untuk mewujudkan sikap positif maka seseorang harus memiliki sikap positif terhadap diri mereka sendiri dan perasaan positif dalam suatu situasi komunikasi. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 2 informan yang kurang baik dan kurang mempunyai sikap positif terhadap diri sendiri dikarenakan informan menyatakan bahwasannya terlalu banyak negatif dibandingkan positifnya. Albercht (1994:57) Berpendapat bahwa individu yang berpikir positif akan mengarah pikiran-pikirannya ke hal-hal yang positif. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator sikap positif terhadap diri sendiri dalam dimensi sikap positif pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 2 informan yang selalu beranggapan berdampak negatif selalu bersamanya, dikarenakan banyaknya

dampak negatif ketika bermain game ini dan mempengaruhi kesehariannya.
107

2. **Sikap positif Terhadap Lingkungan** Sikap positif terhadap lingkungan merupakan kesadaran seseorang dalam melihat dan menyikapi suatu permasalahan yang dialami didalam lingkungannya dengan bersikap positif. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 4 informan yang kurang baik terhadap sikap positif terhadap lingkungan dikarekan sulit menyikapi suatu permasalahan yang dialami didalam lingkungannya. Schultz dkk (2004) mendefinisikan sikap lingkungan sebagai kumpulan keyakinan, pengaruh, dan niat perilaku yang dimiliki seseorang terkait dengan kegiatan atau masalah lingkungan. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 7 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator sikap positif terhadap lingkungan dalam dimensi sikap positif pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 4 informan yang selalu beranggapan tidak terlalu memikirkan suatu permasalahan yang ada dilingkungannya.

Analisis Mengenai Kesetaraan

Berdasarkan hasil wawancara bahwa beberapa mahasiswa pecandu game online mobile legend di STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak memiliki 108 Sikap Kesetaraan yang baik. Hasil pembahasan yang peneliti dapatkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. **Kesamaan Pengalaman** Kesetaraan adalah tentang menciptakan akses, peluang, dan kemajuan yang adil untuk semua orang yang berbeda tersebut. Inisiatif kesetaraan yang berhasil, kemudian, harus membangun keadilan dan perlakuan yang sama ke dalam struktur organisasi. Hal tersebut memerlukan desain untuk menciptakan, memelihara, dan melindungi kesetaraan di seluruh organisasi berupa kerangka kerja yang mendukung penyaringan talent yang adil, perekrutan, standar tempat kerja, dan sebagainya. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 5 informan yang kurang baik terhadap Kesamaan pengalaman dikarekan informan

menjelaskan bahwa pengalaman setiap orang berbeda-beda dan tidaklah semua sama, faktor yang memperlambatnya yaitu berbedanya kehidupan setiap orang. Kesamaan atau kesetaraan menurut Devito (1997:263) kesamaan dalam komunikasi interpersonal mencakup kepada beberapa hal, salah satunya kesamaan bidang pengalaman diantara para pelaku komunikasi. Artinya, komunikasi interpersonal umumnya akan lebih efektif para pelakunya memiliki nilai, sikap, perilaku dan pengalaman yang sama. Hal ini tidak berarti bahwa ketidaksamaan tidaklah komunikatif. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 5 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator Kesamaan Pengalaman dalam dimensi Kesetaraan pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP 109 Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 5 informan kurang memiliki kesetaraan pengalaman, dikarenakan informan selalu beranggapan bahwa setiap orang berbeda-beda pengalaman atau yang dialami.

2. **Kesamaan Persepsi** Persepsi adalah yang menentukan kita memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain. Semakin tinggi derajat kesamaan persepsi antar individu, semakin mudah dan semakin sering mereka berkomunikasi, dan sebagai konsekuensinya, semakin cenderung membentuk kelompok budaya atau kelompok identitas. Dari hasil wawancara dengan tujuh informan, ada 6 informan yang kurang baik terhadap Kesamaan persepsi dikarenakan informan menjelaskan bahwa setiap orang pasti mempunyai persepsi yang berbeda-beda, dikarenakan pemikiran manusia tidak ada yang sama. Menurut Irwanto (1991) persepsi adalah proses diterimanya rangsang (objek, kualitas, hubungan antar gejala, maupun peristiwa) sampai rangsang itu disadari dan dimengerti. Reaksi seseorang terhadap suatu objek dapat diwujudkan dalam bentuk sikap atau tingkah laku seseorang tentang apa yang dipersepsikan. Berdasarkan hal tersebut hasil wawancara dengan 6 informan, maka peneliti dan pembahasan terkait indikator Kesamaan Persepsi dalam dimensi Kesetaraan pecandu game online mobile legend pada mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi bisa dikatakan ada 6 informan kurang memiliki kesetaraan pengalaman, dikarenakan Perbedaan

persepsi dapat ditelusuri pada 110 adanya perbedaan-perbedaan individu, perbedaan-perbedaan dalam kepribadian, perbedaan dalam sikap atau perbedaan dalam motivasi.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV mengenai Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi, maka disimpulkan bahwa :

1. Keterbukaan dari Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi sudah baik. Hal ini dilihat dari indikator kemauan diri untuk terbuka dalam berkomunikasi sudah menunjukkan keterbukaannya terhadap orang lain dan untuk indikator mengakui perasaan dan pikiran sudah berjalan dengan baik karena informan melakukan komunikasi dengan jujur dan tidak berbohong sehingga komunikasi interpersonal berjalan dengan lancar dan efektif.
2. Empati dari Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi kurang baik. Hal ini dilihat dari indikator menempatkan diri kurang berjalan dengan baik karena informan terlalu sulit untuk berkumpul dengan orang lain dan untuk indikator memahami perasaan kurang berjalan dengan baik karena kurangnya kepedulian dan pengertian orang lain.
3. Sikap Mendukung dari Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi 112 sudah baik. Hal ini dilihat dari indikator sikap spontan sudah berjalan baik karena informan selalu menyikapi apapun itu dengan langsung tanpa berpikir panjang dan indikator sikap provisional sudah berjalan dengan baik karena informan menerima pendapatan atau masukan dari orang lain
4. Sikap Positif dari Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi kurang sepenuhnya berjalan dengan baik. Hal ini dilihat dari indikator sikap positif terhadap diri sendiri sudah berjalan dengan baik karena informan beranggapan banyaknya energi positif didalam dirinya dan indikator sikap

positif terhadap lingkungan kurang berjalan dengan baik karena informan tidak memikirkan apa yang terjadi disekitarnya.

5. Kesetaraan dari Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legend Pada Mahasiswa STISIP Widyapuri Mandiri Sukabumi tidak berjalan dengan baik. Hal ini dilihat dari indikator kesamaan pengalaman tidak berjalan dengan baik oleh informan karena menurutnya pengalaman seseorang tidaklah sama dan akan terjadi berbeda-beda dan indikator kesamaan persepsi juga tidak berjalan dengan baik karena informan menyatakan bahwa suatu pemikiran seseorang tidak akan bisa diperkirakan dan susah untuk ditebak.

Daftar Pustaka

- A.W., Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu Alfabeta.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches – 4th ed. USA : SAGE Publications, Inc.*
- David A. Olle & Westcott (2018) *Video Game Addiction*
- Devito, J.A. (1997). *Komunikasi Antar Manusia*. Jakarta: Profesional Books.
- Dwi Siswoyo dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Dyatmika Teddy. (2021). *Ilmu Komunikasi* (Bakhri Syamsul, Ed.). Zahir Publishing.
- Effendy Uchajana Onong. (2020). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakri.
- Hariyanto, D. (2021). *Pengantar Ilmu Komunikasi* (F. A. Darma & D. M. Utomo, Eds.; 1st ed.). UMSIDA PRESS.
- Moleong, 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Rosda
- Mulyana Deddy. (2014). *Filsafat Komunikasi Tradisi dan Metode Fenomenologi* -----
----- . (2008). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. (2021). *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis*. Pustaka Baru Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (1st ed.)*. Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya
- Wood, Julia T. (2013). *Komunikasi Interpersonal: Interaksi Keseharian*. Jakarta: Salemba Humanik Young, K. (2009). *Understanding Online Gaming Addiction And*

Treatment Issues For Adolescents. The American Journal Of Family Therapy, 37, 355-372.

Herdiansyah, H. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif untuk Ilmu Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika. Jonathan, S. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.