

### BAB III

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi

Dalam penelitian ini akan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan pada bab sebelumnya pada bagian rumusan masalah. Rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti tersebut adalah “Bagaimana Pengaruh *Game Online* Terhadap Etika Berkomunikasi (Studi Siswa SMAN 1 Payaraman)”. Sebelum menjawab rumusan masalah, akan dianalisis regresi liner sederhana menggunakan aplikasi SPSS versi 22.

Analisis regresi liner sederhana adalah hubungan secara linier antara variabel independen (X) yaitu *game online* dan variabel dependen (Y) yaitu etika berkomunikasi.

**Tabel 3.21**  
**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	<i>Game Online</i> <sup>b</sup>	.	Enter

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

**Output bagian pertama (Variabel Entered/removed)** : Tabel di atas menjelaskan tentang variabel yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel *Game Online* sebagai variabel independen dan Etika Berkomunikasi sebagai variabel dependen dan metode yang digunakan adalah metode Enter.

**Tabel 3.22**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
-------	---	----------	-------------------	----------------------------

1	0,471 <sup>a</sup>	0,222	0,199	4,40897
---	--------------------	-------	-------	---------

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

**Output Bagian Kedua (Model Summary) :** Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai koefisien korelasi/ hubungan (R) yaitu sebesar 0,471. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,222, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Online*) terhadap variabel terikat (Etika Berkomunikasi) adalah sebesar 22,2%.

Berdasarkan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS versi 22.0 terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Terbukti dari R Square atau koefisien Determinasi yaitu 0,222 dengan besaran signifikansi yaitu sebesar 22,2%. Dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh variabel X dan variabel Y, dengan demikian hipotesis H0 ditolak dan H1 diterima.

**Tabel 3.23**  
**Uji Nilai Signifikansi**

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	183,255	1	183,255	9,427	0,004 <sup>b</sup>
	Residual	641,488	33	19,439		
	Total	824,743	34			

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

**Output Bagian Ketiga (ANOVA) :** Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 19,439 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$ . Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *Game Online* (X) terhadap variabel Etika Berkomunikas (Y).

**Tabel 3.24**  
**Koefisien Regresi Sederhana**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,132	5,249		0,597	0,555
Game Online	0,413	0,134	0,471	3,070	0,004

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

**Output Bagian Keempat (Coefficients)** : Diketahui nilai Constant (a) sebesar 3,132, sedangkan nilai *Game Online* (b/koefisien regresi) sebesar 0,413, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis :

$$Y = a + bX$$

$$Y = 3,132 + 0,413$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

- Konstant sebesar 3,132, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Etika Berkomunikasi adalah sebesar 3,132
- Koefisien regresi X sebesar 0,413 menyatakan bahwa setiap pembahasan 1% nilai *Game Online*, maka nilai Etika Berkomunikasi bertambah besar 0,413. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

### **Pengambilan Keputusan dalam Uji Regresi Sederhana**

Dalam penelitian ini korelasi yang digunakan adalah Koefisien Korelasi Rank Spearman (*Spearman's coeficient of Rank Corelation*). Skala pengukuran yang digunakan dalam kuesioner adalah skala *likert*, dengan tingkat pengukuran ordinal.

Tabel 3.25  
Kriteria Penilaian Hubungan Koefisien Korelasi

No	Interval Nilai r	Interpretasi
1	0,00 – 0,25	Korelasi Sangat Lemah
2	0,26 – 0,50	Korelasi Cukup
3	0,51 – 0,75	Korelasi Kuat
4	0,76 – 0,99	Korelasi Sangat Kuat
5	1,00	Korelasi Sempurna

Sumber : Wiratna Sujarweni<sup>1</sup>

**Catatan cara mencari  $t_{tabel}$**

$$\begin{aligned}t_{tabel} &= (\alpha/2 ; n-k-1) \\ &= (0,05/2 ; 35-1-1) \\ &= (0,025 ; 33) \text{ [Dilihat pada distribusi nilai } t_{tabel}\text{]} \\ &= 2,035\end{aligned}$$

**Hasil Analisis Koefisien Regresi Sederhana SPSS  
Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3,132	5,249		0,597	0,555
Game Online	0,413	0,134	0,471	3,070	0,004

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

- Berdasarkan nilai signifikansi : dari tabel Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap variabel Etika Berkomunikasi (Y)
- Berdasarkan nilai t : diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $3,070 > t_{tabel}$  2,035, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Online* (X) berpengaruh terhadap

---

<sup>1</sup>Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Baru Pers, 2014)

variabel Etika Berkomunikasi (Y). Persamaan matematika yang terbentuk adalah  $Y = 3.13 + 0.41 X$ ,

Persamaan ini berlaku untuk populasi, karena itu supaya dapat digeneralisasikan untuk seluruh siswa atau remaja di lingkungan responden, terlebih dahulu dilakukan pengujian Koefisien Regresi. Berdasarkan teori yang dibangun, penulis menguji pengaruh bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi adalah negatif. Dengan demikian bentuk  $H_0$  dan  $H_1$  adalah sebagai berikut :

Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : menyatakan tidak adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_0 : \rho \neq 0$$

Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ) : menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_1 : \rho < 0 \text{ atau } H_1 : \rho > 0$$

*Level of significant*,  $\alpha = 0,025$ ,  $df = n - 2$ . Keputusan ditolak  $H_0$  adalah apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Koefisien regresi diuji oleh statistik uji :

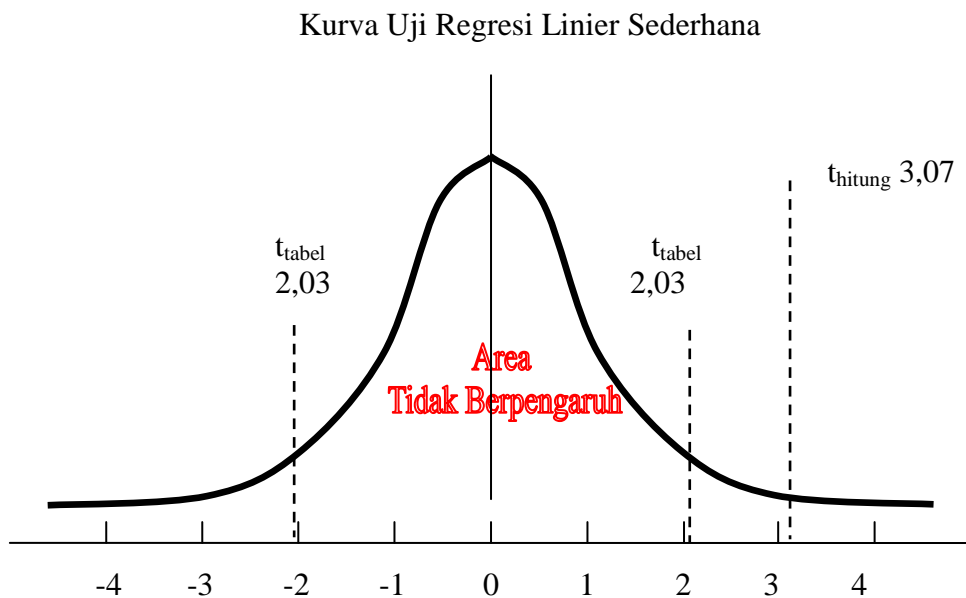
$$t = \frac{b_1}{Sb_1} : df = n - 2$$

$b_1$  adalah koefisien regresi yang diperoleh dari sampel,  $Sb_1$  adalah standar error koefisien regresi. Dari hasil perhitungan diperoleh hasil  $Sb_1$  adalah 0,134 hasil ini diperoleh setelah terlebih dahulu dilakukan hitungan sebagaimana dilampirkan pada lampiran skripsi ini, dengan data yang ada uji-t dapat dilakukan sebagai berikut :

$$t = \frac{0,413}{0,134} : df = 35 - 2$$

$$t = 3,070 \Leftrightarrow t = 3,07$$

Nilai t-uji sebesar 3,07 ternyata berada pada daerah penolakan  $H_0$ , dengan titik kritis pada ( $\alpha = 0,025$ ,  $df = 33$ ) pada tabel *t distribution* adalah  $2,035 \Leftrightarrow 2,03$ . Artinya  $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,07 > 2,03$  daerah penolakan  $H_0$  dapat dilihat pada kurve berikut :



Dari kurva uji regresi linear sederhana dapat dilihat bahwa nilai uji  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada tingkat *level of significant*,  $\alpha = 0,025$ ,  $df = 33$ . Sehingga nilai t-uji jatuh pada daerah penolakan  $H_0$ , karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian pengujian bersifat signifikan, artinya terdapat hubungan linier positif antara *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa SMAN 1 Payaraman. Karena itu hipotesis dalam penelitian, yaitu semakin tinggi bermain *game online* maka semakin rendah etika berkomunikasi siswa.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi berada pada kategori cukup dengan rata-rata persentase sebesar 22,2%. Seseorang yang keseringan bermain *game* akan mengalami kecanduan sehingga menghabiskan banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain saja dan tidak melakukan kegiatan serta aktifitas yang lain karena seseorang menganggap *game* lebih penting dari pada hal lainnya.

Serta timbulnya rasa emosional pada pemain *game* seperti rasa marah saat mengalami kekalahan, mengejek pemain *game* lain dengan kata-kata kasar dan panggilan yang tidak baik yang menyebabkan seseorang beretika komunikasi yang kurang baik antar sesama *gamers* ataupun terbawa kepada orang lain dan lingkungan dikehidupan nyata.

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach dalam Mohammad Rafiq mengemukakan seseorang yang ketergantungan *game online* dapat dilihat dari komponen ketergantungan yakni *compulsion, conflict, problems, sailence*, dan



*withdrawal* dimana seseorang tersebut melupakan seluruh aktivitasnya yang mendominasi pikiran, perasaan, dan tingkah laku.<sup>2</sup>

Price menyatakan kecanduan *game* menyebabkan seseorang tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan sosial dan etika berkomunikasi mereka dengan keluarga, teman, dan orang disekitarnya menjadi kurang baik serta tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun.<sup>3</sup>

Pada bagian berikut akan dijelaskan pembahasan untuk masing-masing variabel yang dikaji dalam penelitian. Pembahasan akan dilakukan per indikator untuk masing-masing dimensi, hal ini dimulai dengan indikator dari dimensi pertama.

#### ***a. Compulsion***

##### **1. Bermain *Game Online* karena Meniru Teman-Teman yang lain**

Perilaku *compulsion* (dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus), disebabkan karena salah satunya bermain *game online* meniru teman-teman yang lain. *Game online* tidak serta merta hadir ditengah-tengah lingkungan responden, tentu ada yang memulainya terlebih dahulu, dan dalam pembahasan ini adalah tahu atau meniru dari teman-teman yang lain.

---

<sup>2</sup>Mohd. Rafiq, Dependency Theory (Melvin L. Defleur dan Sandra Ball Rokeach), 2012, Vol. VI, No. 1

<sup>3</sup>2011 h. 89

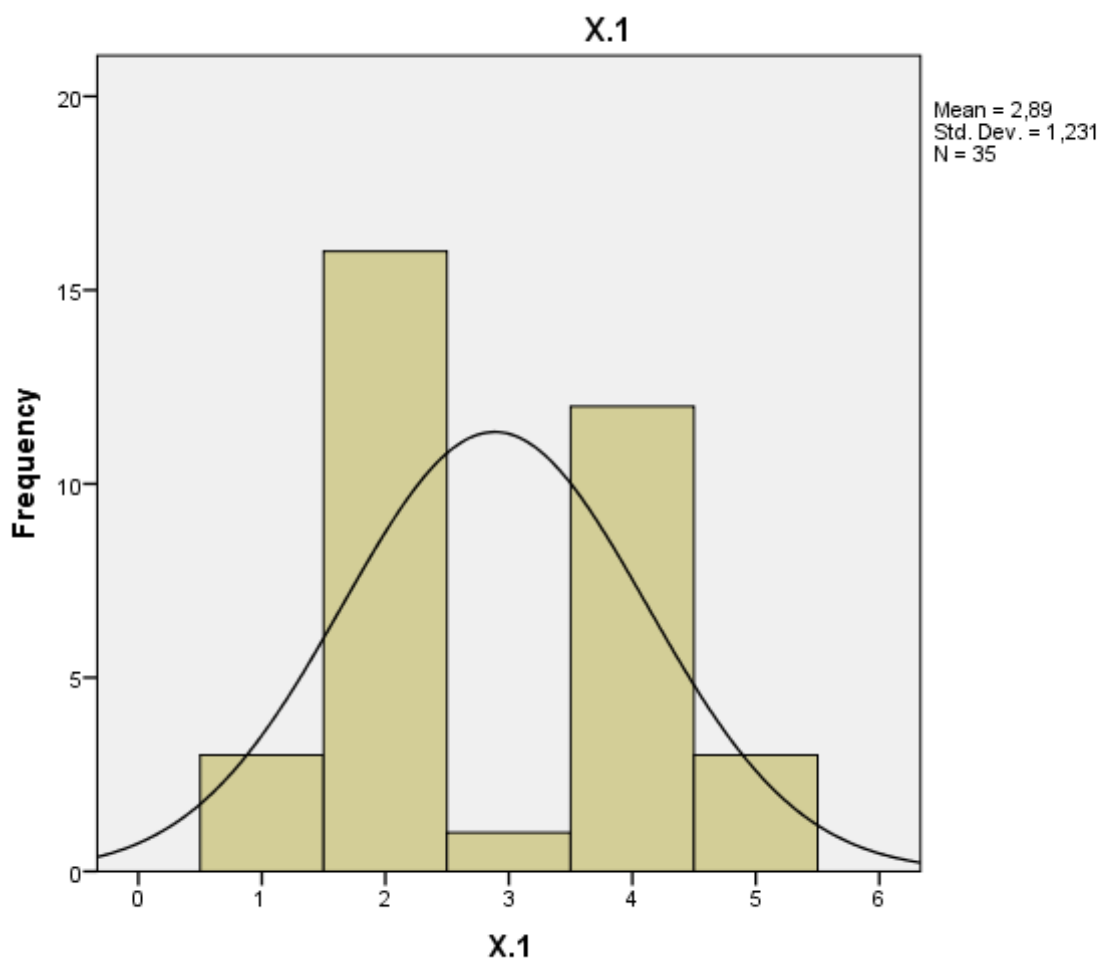
**Tabel 3.2**  
**Bermain *game online* karena meniru teman-teman yang lain**

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	3	8,6%	3	8,6%
TS	16	45,7%	32	54,3%
TT	1	2,9%	3	57,1%
S	12	34,3%	48	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	101	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.2, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena meniru teman-teman yang lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 19 responden (54,3%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 16 responden (45,7%), dan sangat tidak setuju 3 responden (8,6%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 1 responden (2,9%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.1 sebagai berikut.



Gambar 3.1 Histogram Indikator X.1

Dengan demikian, dorongan bermain *game online* secara terus menerus berdasarkan indikator karena meniru teman-teman yang lain dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 101 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang. Selanjutnya akan dibahas indikator yang kedua dari dimensi *compulsion* dalam variabel X yaitu bermain *game online* karena ikut *trend*.

## 2. Bermain Game Online karena Ikut Trend

Bermain *game online* secara terus menerus akan mengakibatkan kita memiliki perilaku *compulsion* (dorongan untuk bermain *game online* secara terus menerus), disebabkan karena dorongan dari hasrat yang dimiliki oleh individu itu sendiri karena ingin dikatakan tidak ketinggalan jaman atau ikut *trend* dengan bermain *game online*.

**Tabel 3.3**  
**Bermain *game online* karena ikut *trend***

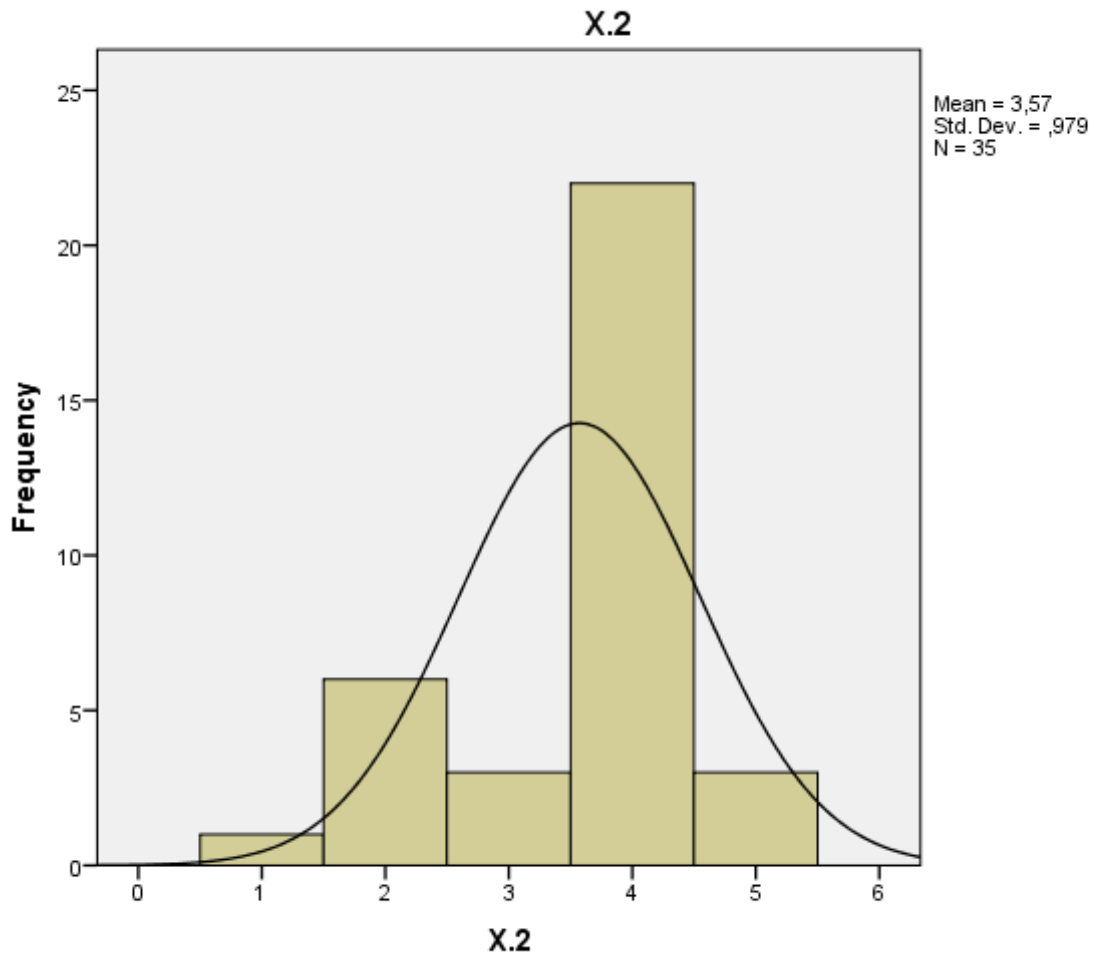
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	2	2,9%
TS	6	17,1%	12	20%
TT	3	8,6%	9	28,6%
S	22	62,9%	88	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	125	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.3, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena ikut *trend*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 25 responden (71,5%), yang terbagi dari pernyataan setuju 22 responden (62,9%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 7 responden (20%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 6 responden (17,1%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 3 responden (8,6%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut

dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.2 Histogram Indikator X.2

Dengan demikian, dorongan bermain *game online* secara terus menerus berdasarkan indikator karena ikut *trend* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 125 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

Dari penjelasan indikator sebelumnya yaitu bermain *game online* karena tahu atau meniru teman-teman yang lain, kemudian setelah itu pemain

membentuk suatu kebiasaan dalam bermain *game online*. Dorongan tersebut yang akan menjadikan *trend* dan sangat digandrungi di lingkungan responden tersebut.

**b. Conflict**

**1. Game Online Membuat Kita Kurang Bersosialisasi**

*Game online* menjadi *trend* dikalangan anak-anak, remaja, dan dewasa khususnya pada remaja yang masih berstatus sebagai pelajar yang sangat menggemari *game online*. Mereka sampai jadi lupa waktu dan secara sosial, hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus-menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan.

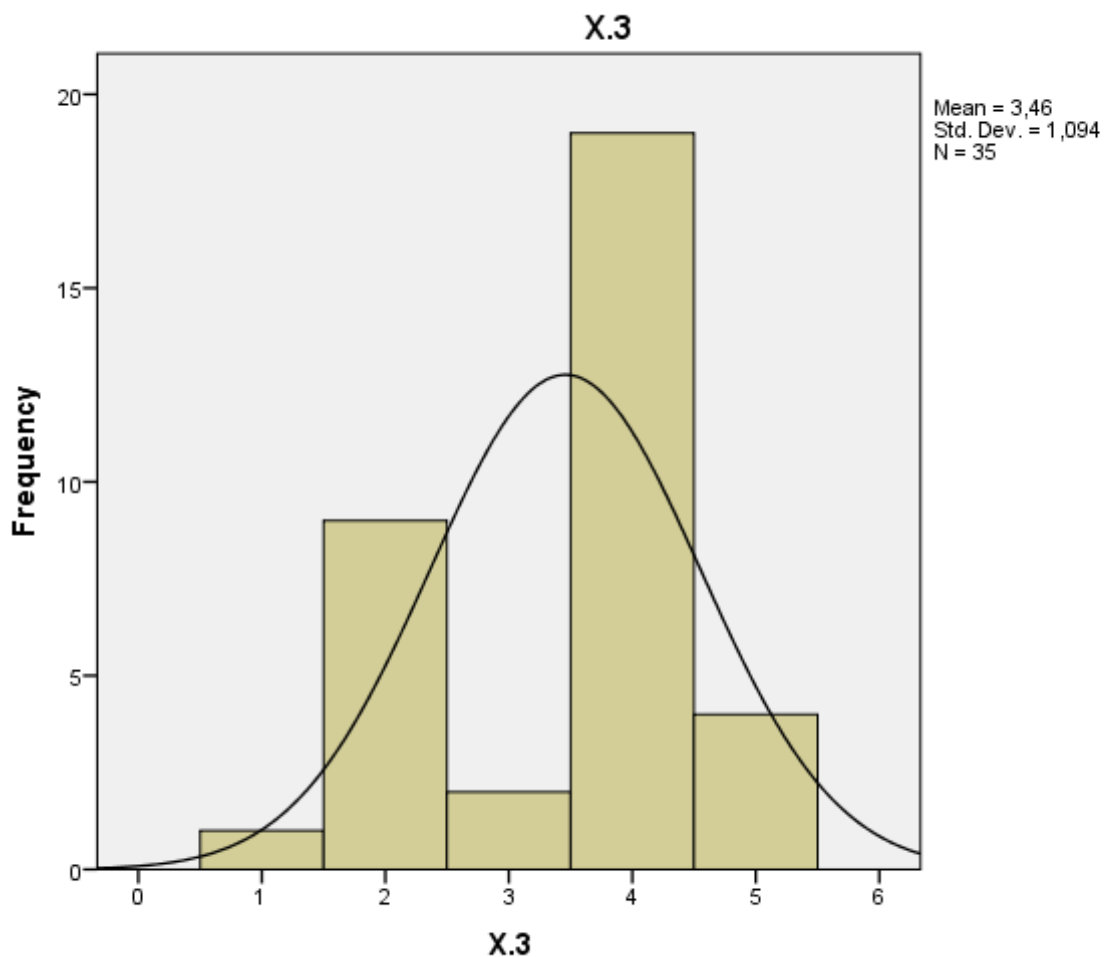
**Tabel 3.4**  
**Bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi**

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	9	25,7%	18	28,6%
TT	2	5,7%	6	34,3%
S	19	54,3%	76	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%
Total	35	100,0%	121	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.4, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 24 responden (65,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 19 responden (54,3%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 10 responden (28,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 9 responden (25,7%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.3 sebagai berikut.



Gambar 3.3 Histogram Indikator X.3

Dengan demikian, bermain *game online* mengakibatkan adanya konflik dengan individu lain berdasarkan indikator bahwa bermain *game online* membuat kita kurang bersosialisasi dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut

tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 121 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya akan dibahas indikator yang kedua yaitu bersikap kasar ketika diganggu saat sedang asyik bermain *game online*.

## 2. Bersikap Kasar Ketika Diganggu Saat Sedang Asyik Bermain *Game Online*

Terlalu sering bermain *game* akan menimbulkan perilaku yang tidak baik terhadap seorang *gamer*, salah satunya akibat terlalu sering bermain *game* mereka menjadi ketergantungan. Ketika ketergantungan pada *game* ini semakin berat maka pada seorang *gamer* akan selalu memikirkan *game* tersebut, dan dalam sehari saja tidak bermain *game* maka dirinya akan merasa gelisah.

Kegelisahan yang disebabkan karena tidak terpenuhinya hasrat mereka yang ingin bermain *game* akan membuat sikap seorang cenderung kepada sikap yang agresif. Agresif dalam artian disini seseorang tersebut bisa saja berontak, berkata kasar, bahkan sampai kepada tindakan yang melibatkan fisik karena kesenangannya terhadap *game* diganggu dan dilarang.

**Tabel 3.5**  
**Berkata kasar ketika diganggu saat asyik bermain *game online***

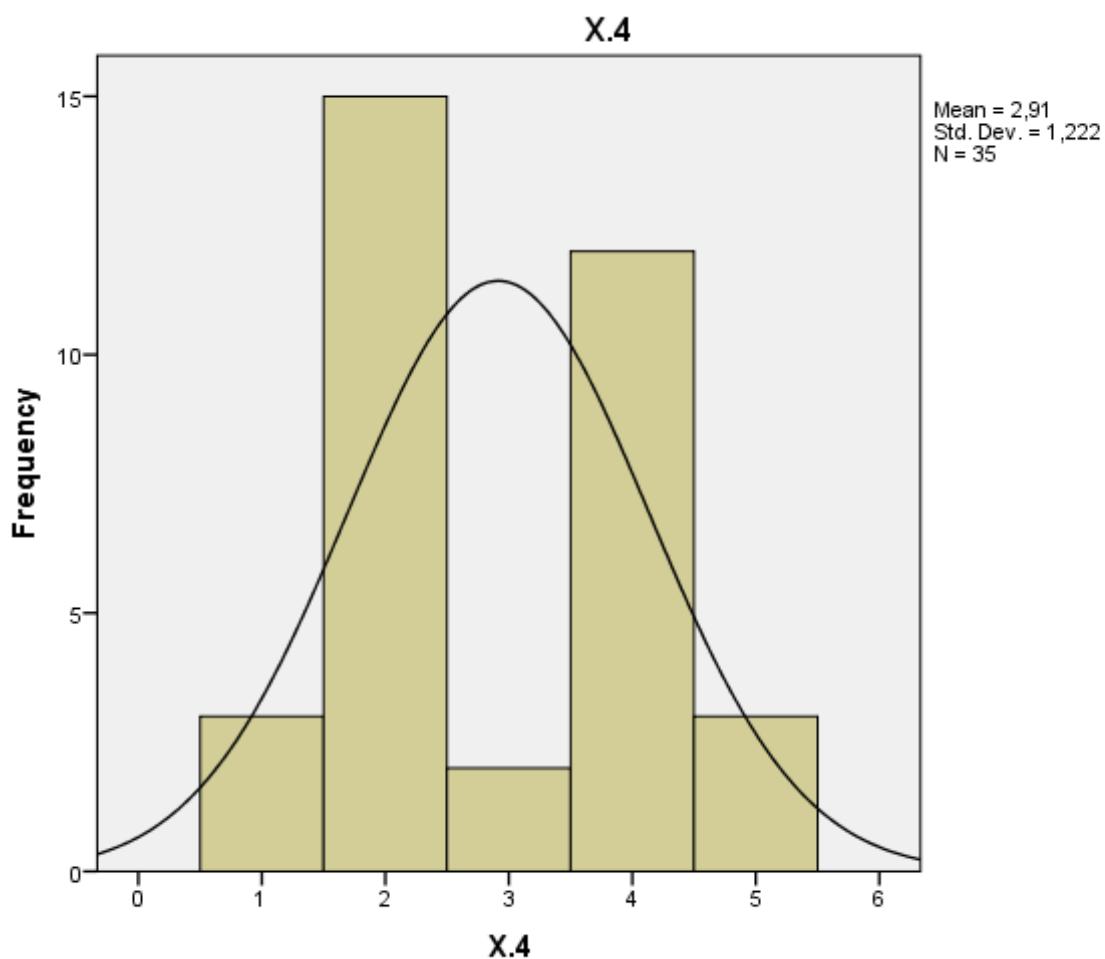
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	3	8,6%	3	8,6%
TS	15	42,9%	30	51,4%
TT	2	5,7%	6	57,1%
S	12	34,3%	48	91,4%
SS	3	8,6%	15	100,0%
Total	35	100,0%	102	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019



Berdasarkan data pada tabel 3.5, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat etika berbicara kita menjadi kasar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 18 responden (51,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 15 responden (42,9%), dan sangat tidak setuju 3 responden (8,6%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.4 sebagai berikut.



Gambar 3.4 Histogram Indikator X.4

Dengan demikian, bermain *game online* mengakibatkan adanya konflik dengan individu lain berdasarkan indikator bahwa bersikap kasar ketika diganggu saat asyik bermain *game* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 102 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang.

**c. Problems**

## 1. Bermain *Game Online* Menimbulkan Masalah Negatif pada Kesehatan

Salah satu dampak negatif dari ketergantungan media dalam hal ini adalah *game online*, yaitu timbul masalah negatif pada kesehatan. Secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi komputer ataupun *smartphone* yang berlebihan dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, dan lupa makan karena keasyikan main *game online*.

**Tabel 3.6**  
**Bermain *game online* menimbulkan masalah negatif pada kesehatan**

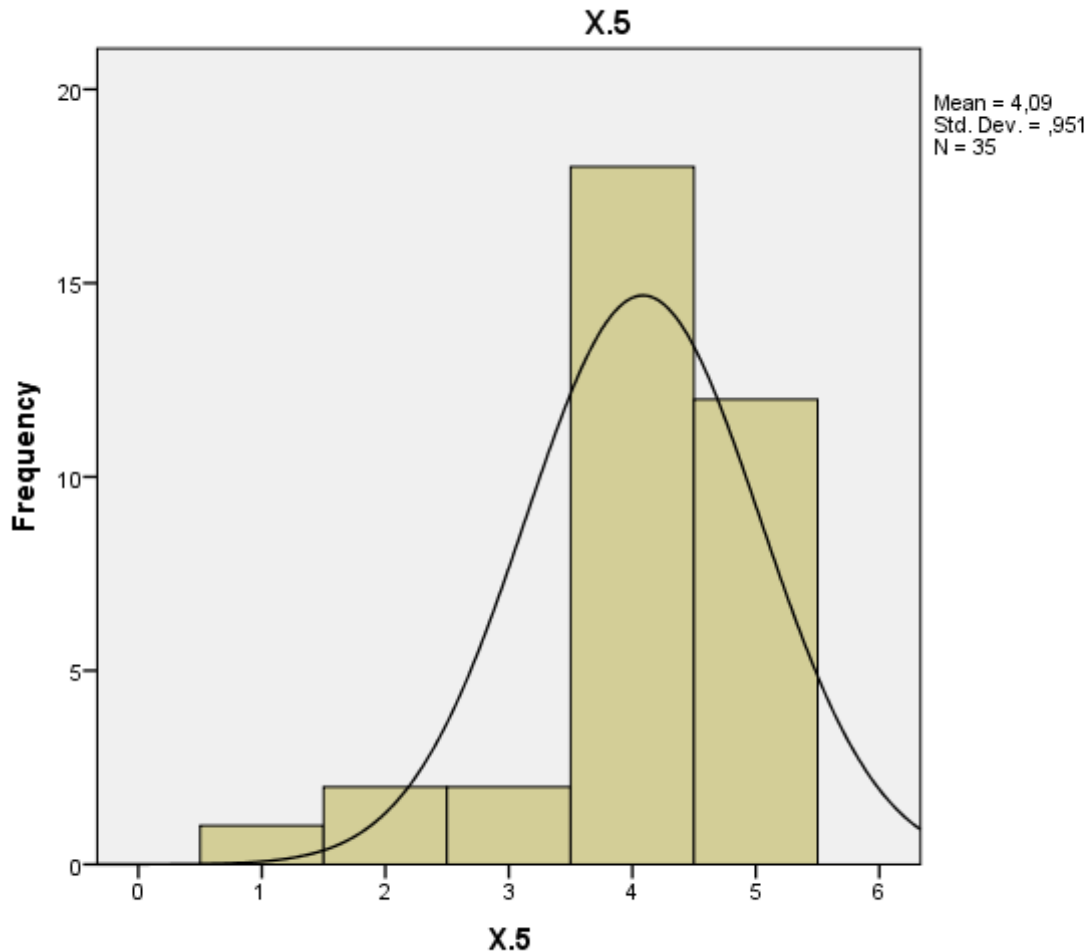
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	2	5,7%	4	8,6%
TT	2	5,7%	6	14,3%
S	18	51,4%	72	65,7%
SS	12	34,3%	60	100,0%
Total	35	100,0%	143	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.6, menunjukkan bahwa bermain *game online* menimbulkan masalah pada kesehatan. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 12 responden (34,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 3 responden (8,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 2 responden (5,7%), dan sangat tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari

responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.5 sebagai berikut.



Gambar 3.5 Histogram Indikator X.5

Responden yang diambil sebanyak 35 orang sepakat bahwa bermain *game online* menimbulkan masalah negatif pada kesehatan, terbukti dari jumlah skor yang didapatkan dari hasil penilaian seluruh *values* pernyataan adalah sebesar 143. Jumlah tersebut setelah dikalkulasikan termasuk ke dalam kategori tinggi.

## 2. Bermain *Game Online* Membuat Kita Malas Melakukan Aktivitas Sehari-hari

Kelakuan bermain *game* yang tidak ada batasan waktu dapat menimbulkan banyak dampak negatif terhadap diri sendiri. Salah satunya yakni membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain). *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer ataupun *smartphone* sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.<sup>4</sup>

Kebanyakan responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman kesulitan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, hal ini dikarenakan waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game online* setiap harinya mengindikasikan mereka terkena dampak adiksi dari *game online*. Terbukti dari tabel berikut:

Tabel 3.7  
Lama Bermain Dalam Sehari

No	Jawaban Responden	Frekuensi	Persentase
1	$\leq 3$ Jam	6	17,1%
2	$\geq 3$ Jam	29	82,9%
Jumlah		35	100%

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan tabel 3.7 mayoritas responden bermain *game online* dalam sehari lebih dari  $\geq 3$  Jam dengan persentase 82,9%. Dibandingkan dengan 6 siswa lainnya yang rata-rata bermain *game online* selama kurang dari  $\leq 3$  Jam. Untuk

---

<sup>4</sup>Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, 2016, Vol. 4 No. 1

mengetahuinya telah disebarkan kuesioner kepada responden dan didapatkan hasil sebagai berikut :

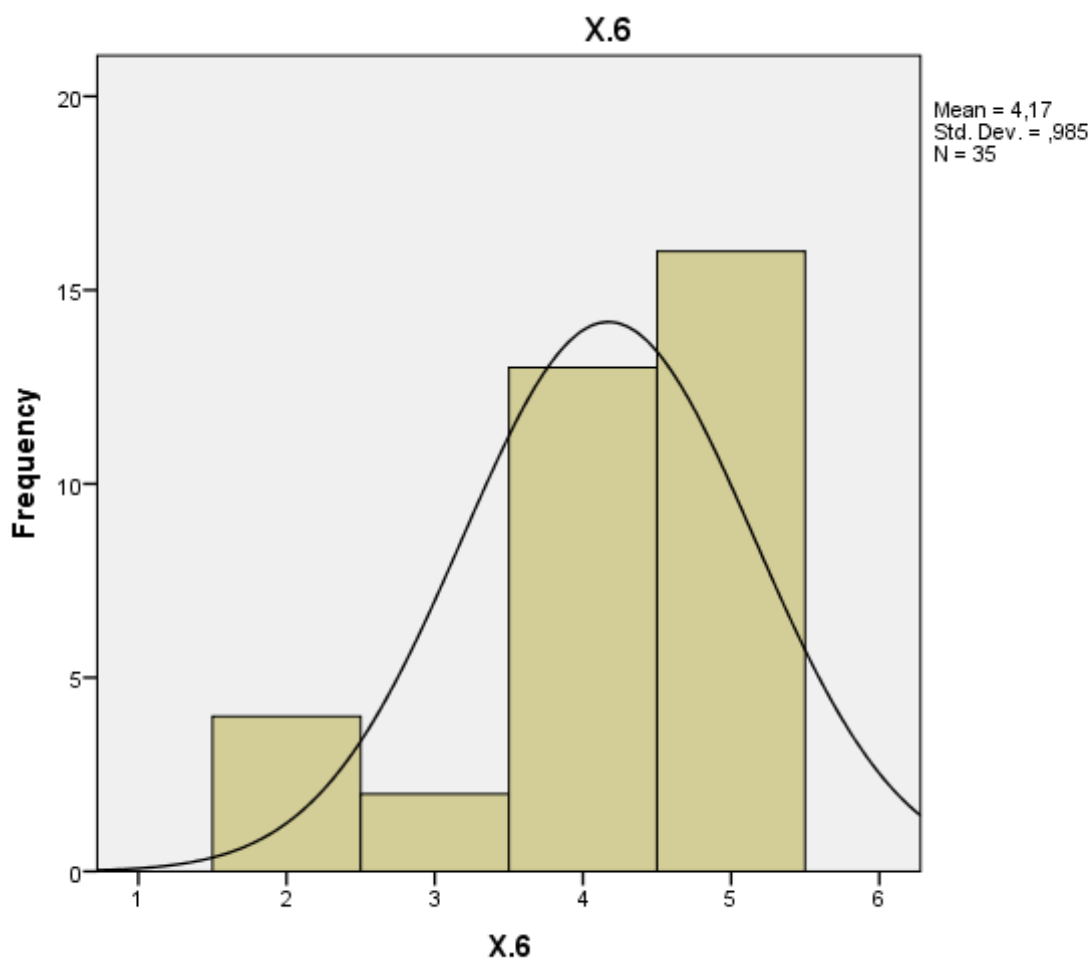
**Tabel 3.8**  
**Bermain *game online* membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, bekerja, dll)**

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid TS	4	11,4%	8	11,4%
TT	2	5,7%	6	17,1%
S	13	37,1%	52	54,3%
SS	16	45,7%	80	100,0%
Total	35	100,0	146	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.8, menunjukkan bahwa bermain *game online* menimbulkan permasalahan pada diri sendiri. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 29 responden (82,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 13 responden (37,1%), dan sangat setuju 16 responden (45,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 4 responden (11,4%), yaitu pernyataan tidak setuju 4 responden (11,4%), dan sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.6 sebagai berikut.



Gambar 3.6 Histogram Indikator X.6

Dengan demikian, bermain *game online* membuat kita malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar dan lain-lain). Terbukti dari penilaian menurut tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 146 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

### 3. Bermain *Game Online* dapat Menurunkan Nilai di Sekolah

Bermain *game online* dalam dimensi menyebabkan permasalahan pada diri sendiri yakni indikator terakhir adalah dapat menurunkan nilai siswa atau *gamers* di sekolah. Intensitas yang tidak dapat diorganisir lagi dapat menyebabkan siswa atau remaja menjadi malas belajar kemudian kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugas dari guru dan akhirnya nilai di sekolah turun.

*Problems* ini tentunya bisa diatasi dengan usaha dari dalam diri individu itu sendiri maupun dorongan yang positif dari luar. *Emotional* yang baik akan membantu seorang individu mengatur aktivitas yang akan berdampak positif untuknya, sehingga nantinya permasalahan-permasalahan pada diri sendiri dapat teratasi dengan baik.

**Tabel 3.9**  
**Bermain *game online* dapat menurunkan nilai di sekolah**

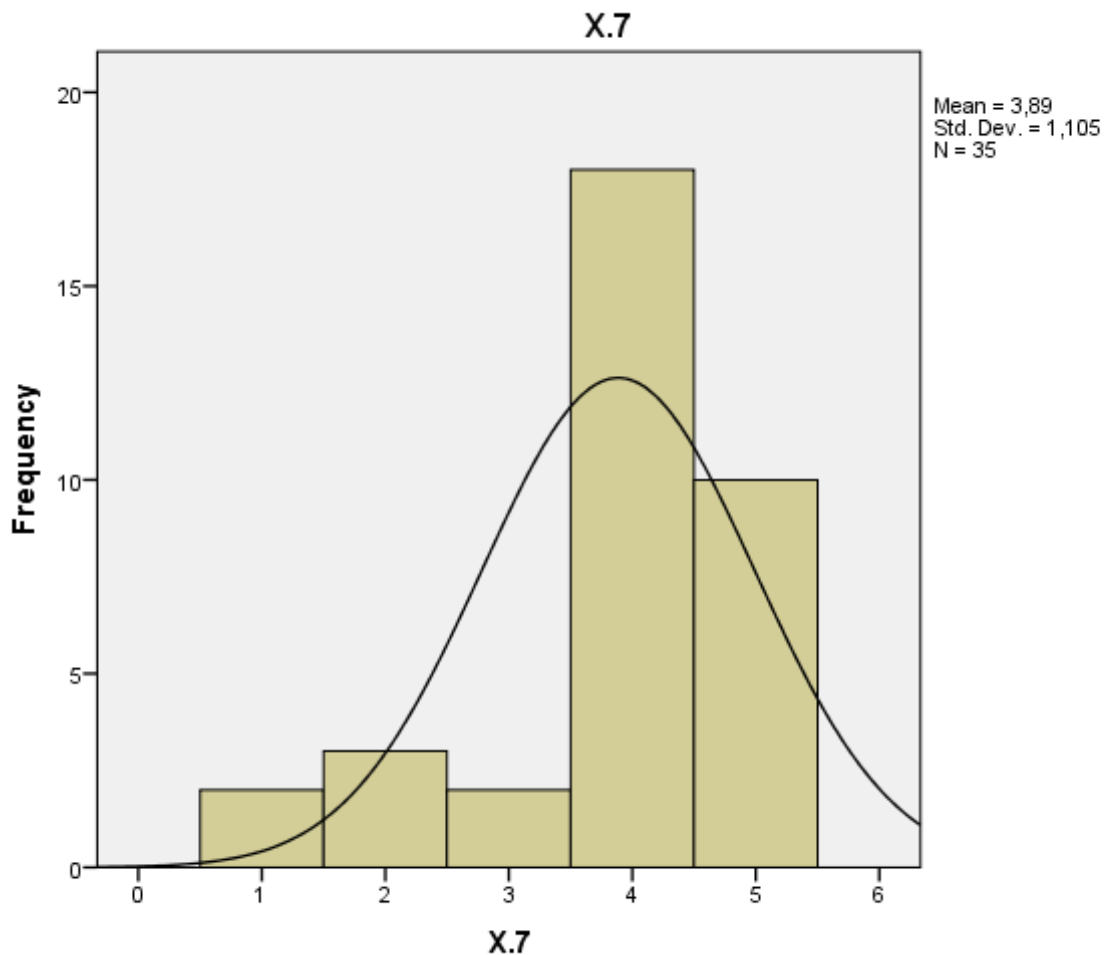
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	3	8,6%	6	14,3%
TT	2	5,7%	6	20%
S	18	51,4%	72	71,4%
SS	10	28,6%	50	100,0%
Total	35	100,0%	136	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.9, menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat menurunkan nilai di sekolah. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 28 responden (80%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 10 responden (28,6%).



Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 5 responden (14,3%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 3 responden (8,6%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.7 sebagai berikut.



Gambar 3.7 Histogram Indikator X.7

Dengan demikian, permasalahan pada diri sendiri yang disebabkan karena bermain *game online* dinyatakan korelasi. Terbukti dari penilaian menurut tabel

3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan skor total 136 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi.

*d. Sailability*

**1. Kebanyakan Waktu Luang Digunakan untuk Bermain Game**

Masa remaja merupakan masa yang masih memiliki banyak waktu luang, mereka biasanya menghabiskan waktu luang untuk bermain bersama teman, belajar, dan lain sebagainya. Bermain *game online* merupakan aktivitas yang dapat dengan mudah dilakukan oleh para remaja karena selain aktivitas ini tidak membutuhkan banyak tenaga dan gerakan, *game online* juga dapat membuat remaja terhibur dan senang. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel 3.10 sebagai berikut :

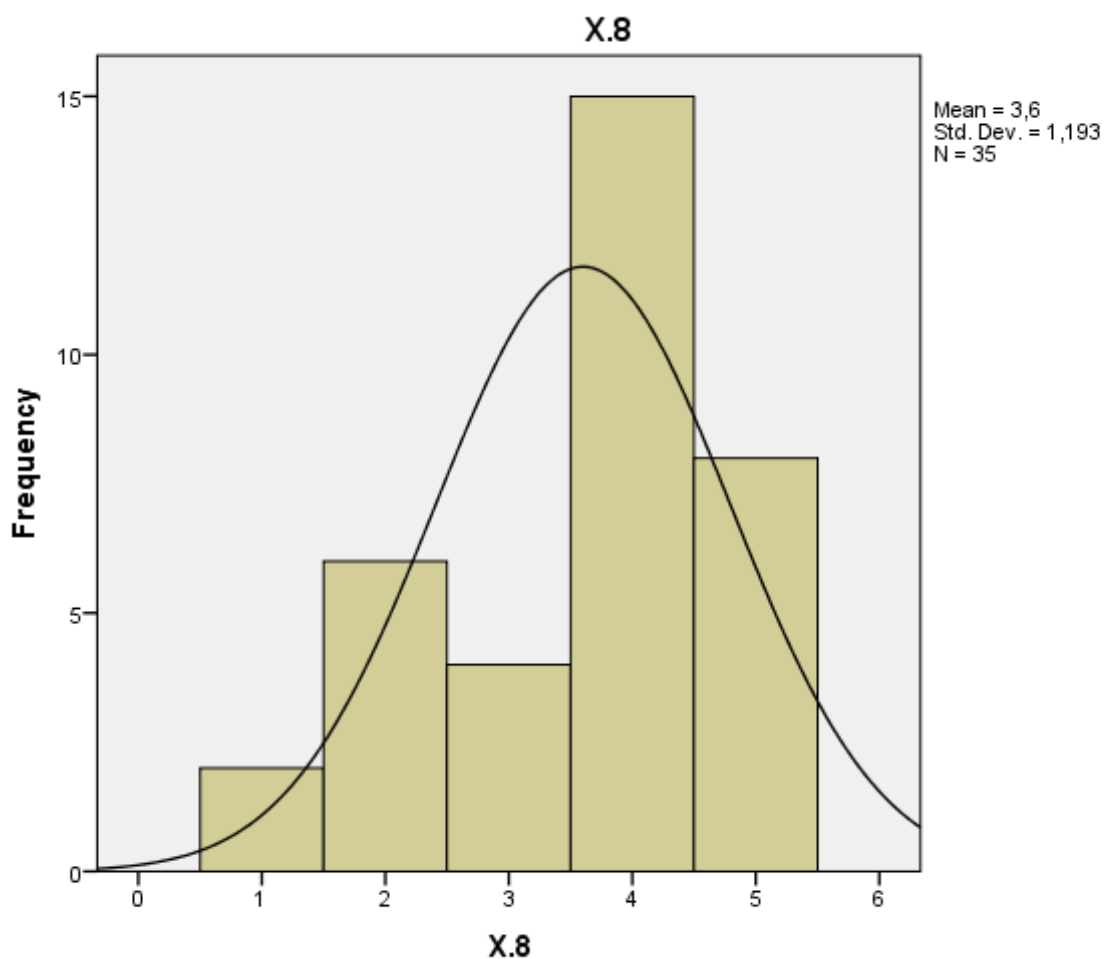
**Tabel 3.10**  
**Kebanyakan waktu luang digunakan untuk bermain game**

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	6	17,1%	12	22,9%
TT	4	11,4%	12	34,3%
S	15	42,9%	60	77,1%
SS	8	22,9%	40	100,0%
Total	35	100,0%	126	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.10, menunjukkan bahwa bermain *game online* menyita waktu pemainnya. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 23 responden (65,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 15 responden (42,9%), dan sangat setuju 8 responden (22,9%)

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 8 responden (22,8%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 6 responden (17,1%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.8 sebagai berikut.



Gambar 3.8 Histogram Indikator X.8

Fenomena *game online* dikalangan remaja yang sedang terjadi di Indonesia telah menjadi *trend* baru pada remaja, salah satunya siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman. Bermain *game online* sudah menjadi hobi yang baru dan menarik untuk mengisi waktu luang yang mereka miliki. Para remaja ini banyak menghabiskan waktu luangnya dengan bermain *game online*.

*Game online* yang diminati para remaja saat ini adalah *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legend*, *Dota 2*, *Hago*, dan banyak lagi *game online* yang sedang *booming*. Alasan banyaknya remaja yang menggemari *game online* karena fitur yang dimiliki, para remaja dapat bermain bersama-sama *multiplayer* dengan

menggunakan *hero* apapun dan menunjukkan kemampuan bermain *game online* yang mereka miliki kepada teman-teman lainnya.

Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan nilai skor 126. Dengan demikian dari dimensi variabel X bahwa kebanyakan waktu luang para responden digunakan untuk bermain *game online* dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori tinggi. Selanjutnya akan dibahas indikator kedua yaitu selalu memikirkan *game online*.

## 2. Selalu Memikirkan *Game Online*

Dari inti indikator ini adalah responden selalu memikirkan *game online*, timbul perasaan resah karena tidak bisa bermain *game online* pada jangka tertentu. Merupakan salah satu tanda bahwa seorang *gamers* telah mengalami ketergantungan terhadap media dalam hal ini adalah *game online*. Untuk mengetahui hal tersebut telah disebarkan kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.11**  
**Selalu memikirkan *game online***

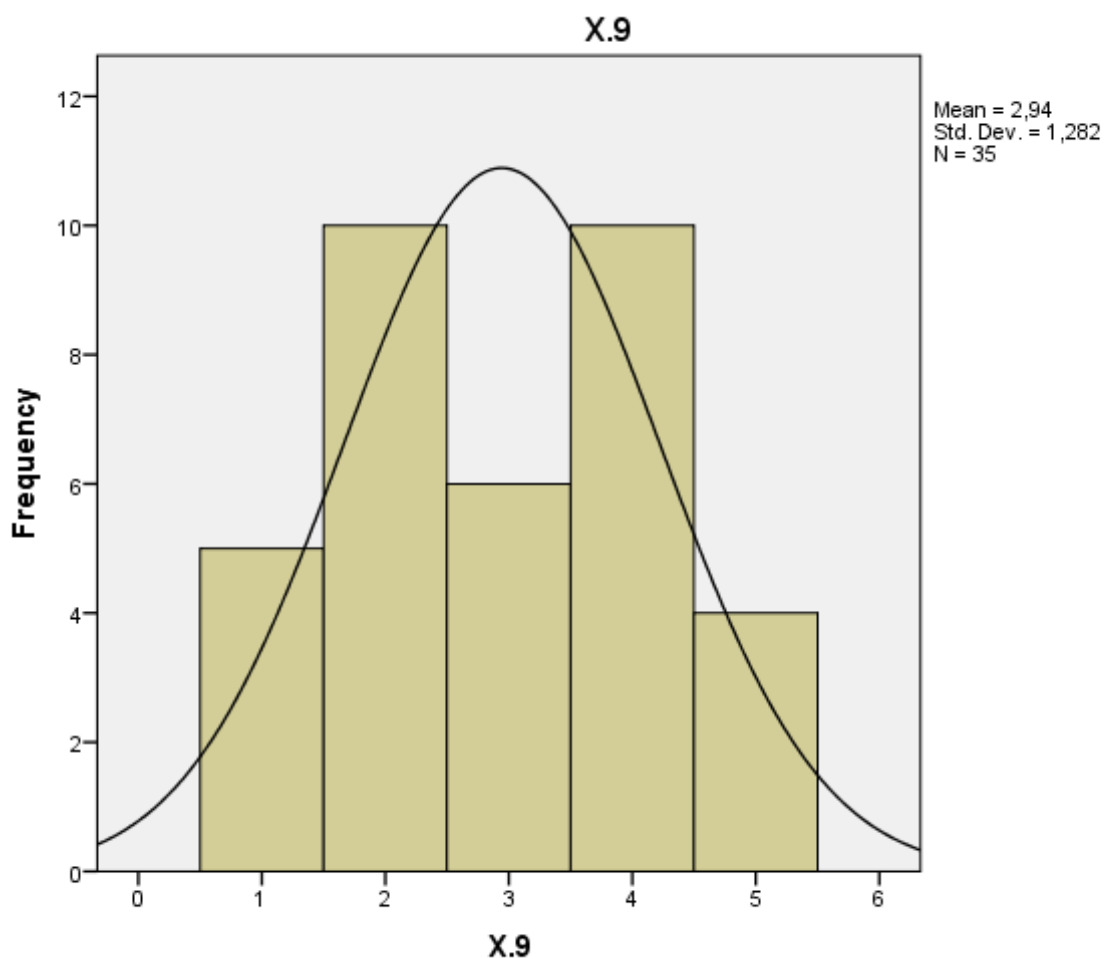
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	10	28,6%	20	42,9%
TT	6	17,1%	18	60%
S	10	28,6%	40	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%

Total	35	100,0%	103
-------	----	--------	-----

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.11, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemainnya selalu memikirkan *game*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan setuju 10 responden (28,6%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 10 responden (28,6%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 6 responden (17,1%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.9 sebagai berikut.



Gambar 3.9 Histogram Indikator X.9

Ketika aktivitas bermain *game online* telah menjadi suatu aktivitas penting dalam kehidupan pemain *game*, maka ketika pemain *game* tidak bisa memainkan *game online* ini pada jangka waktu 1-3 hari akan menimbulkan perasaan resah, perasaan seperti ada yang kurang dalam kegiatannya.

Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator ini mendapatkan nilai skor 103. Dengan demikian dari dimensi variabel X bahwa para remaja atau responden dalam sehari saja memikirkan untuk bermain *game online* dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sedang.

**e. Withdrawal**

## 1. Tidak Mampu Menarik Diri dari Bermain *Game Online*

Salah satu dampak negatif dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan adalah dapat menyebabkan kecanduan bagi pemainnya, yaitu sulit untuk menghindari diri dari aktivitas bermain *game online*. Dalam sehari pasti ada waktu untuk bermain *game online*. Untuk mengetahui hal tersebut telah disebar kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3.12**  
**Tidak mampu menarik diri dari bermain *game online***

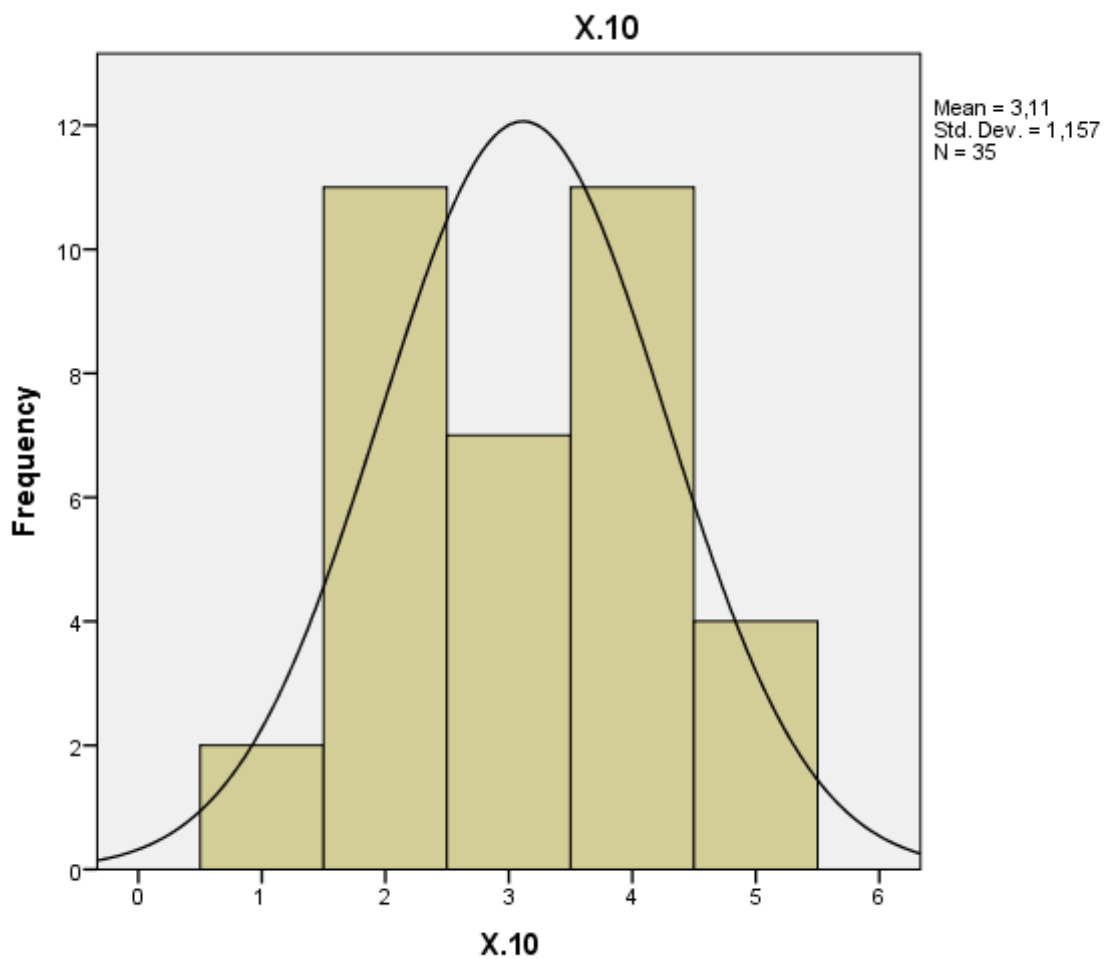
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	2	5,7%	2	5,7%
TS	11	31,4%	22	37,1%
TT	7	20%	21	58,1%
S	11	31,4%	44	88,6%
SS	4	11,4%	20	100,0%
Total	35	100,0%	109	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.12, menunjukkan bahwa dorongan bermain *game online* secara terus menerus yang dipengaruhi karena ikut *trend*. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,8%), yang terbagi dari pernyataan setuju 11 responden (31,4%), dan sangat setuju 4 responden (11,4%).



Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 7 responden (20%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.10 sebagai berikut.



Gambar 3.10 Histogram Indikator X.10

Responden merasa kesulitan untuk menghindari dari aktivitas bermain *game online*, dalam sehari saja pasti ada kesempatan untuk bermain *game online* dengan

alasan yang beragam. Seperti salah satu responden yang peneliti temui dilapangan, ia menyatakan dalam sehari pasti ada kesempatan untuk bermain *game online* dengan alasan sudah terbiasa dan merasa resah jika tidak bermain *game online*.

Dengan demikian bahwa dalam sehari saja remaja atau siswa ini pasti bermain *game online* untuk mengisi kekosongan waktu. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, indikator bahwa responden tidak mampu menarik diri dari bermain *game online* termasuk dalam kategori sedang dengan jumlah skor 109. Selanjutnya akan dibahas indikator kedua yaitu ketika menang atau mencapai level berikutnya, *gamers* merasa penasaran terhadap level selanjutnya.

## **2. Rasa Penasaran Terhadap Level atau Misi Selanjutnya yang Ada di dalam *Game Online***

Ketika pemain *game* sering mengalami kegagalan di dalam *game*, maka rasa penasaran untuk mencoba lagi pasti akan timbul. Ketika mereka telah berhasil memenangkan pertandingan atau berhasil menyelesaikan suatu misi, beberapa kegagalan sebelumnya terbayarkan sehingga membuat pemain *game* merasa penasaran terhadap misi atau level selanjutnya di dalam *game* tersebut.

**Tabel 3.13**  
**Ketika menang atau berhasil menyelesaikan misi, seorang *gamers* merasa penasaran terhadap level selanjutnya**

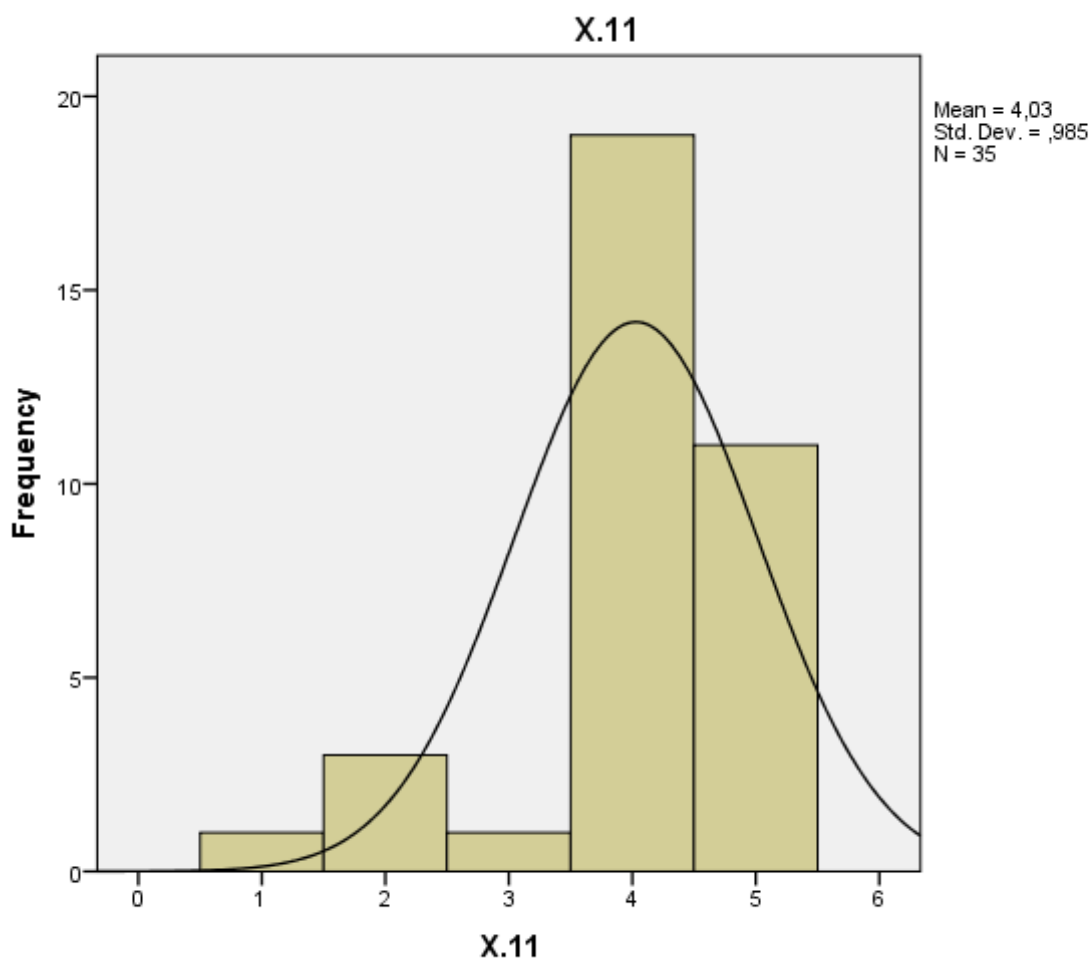
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	1	2,9%	1	2,9%
TS	3	8,6%	6	11,4%

TT	1	2,9%	3	14,3%
S	19	54,3%	76	68,6%
SS	11	31,4%	55	100,0%
Total	35	100,0%	141	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.13, menunjukkan bahwa ketika bermain *game online* pemain akan merasa penasaran pada level selanjutnya. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 19 responden (54,3%), dan sangat setuju 11 responden (31,4%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 4 responden (11,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 3 responden (8,6%), dan sangat tidak setuju 1 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 1 responden (2,8%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.11 sebagai berikut.



Gambar 3.11 Histogram Indikator X.11

Ketika seorang *gamers* berhasil memenangkan pertandingan atau berhasil menyelesaikan suatu misi di dalam *game online*, kepuasan karena berhasil memenangkan permainan tersebut menimbulkan rasa penasaran terhadap level selanjutnya yang merupakan *withdrawal* (penarikan) dari bermain *game online*. Artinya responden terindikasi telah mengalami ketergantungan dalam bermain *game*.

Berdasarkan data yang telah dianalisis pada indikator kedua pada dimensi *withdrawal* yaitu adanya rasa penarasan terhadap level atau misi selanjutnya yang ada di dalam *game online*. Maka didapatkan skor 141, dan dapat disimpulkan bahwa indikator ini termasuk dalam kategori tinggi merujuk dari tabel 3.1 tentang penilaian skor.

## **f. Kesopanan**

### **1. Menolak Membantu Orang yang Meminta Bantuan**

Etika adalah bagian filsafat yang meliputi hidup baik, menjadi orang yang baik, berbuat baik, dan menginginkan hal-hal yang baik dalam hidup. Belajar etika merupakan langkah terakhir dalam proses pendidikan dan pengertian akan sistem itu, sebagaimana adanya dan cara kita menyesuaikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip khusus kita.<sup>5</sup> Jadi, dalam hal ini etika merupakan studi yang mempelajari tata perilaku yang baik dan buruk atau menentukan tingkah laku manusia dalam kehidupan.

Etika meliputi semua tindak tanduk pribadi dan sosial yang dapat diterima, mulai dari tata aturan “sopan-santun sehari-hari” hingga pendirian yang menentukan jenis pekerjaan kita, siapa yang menjadi sahabat-sahabat kita, dan cara-cara kita berhubungan dengan keluarga dan orang lain ataupun lingkungan.<sup>6</sup>

Berkaitan dengan etika berkomunikasi di atas, maka kepedulian terhadap orang lain, lingkungan, dan lainnya menjadi tolak ukur apakah seseorang itu

---

<sup>5</sup>Solomon C. Robert, *Etika : Suatu Pengantar, Penerjemah R. Andre Karo-Karo*, (Jakarta : Erlangga, 1987), h. 2

<sup>6</sup>*Ibid*, h. 7

mempunyai moralitas yang tinggi ataupun rendah. Dalam hal ini ketika kita sedang asyik bermain *game online*, maka kita akan cenderung menolak apabila ada orang lain meminta bantuan kepada kita. Alasannya lagi seru main *game*, nanggung, malas adalah salah satu contoh yang biasa kita jumpai.

**Tabel 3.14**  
**Ketika sedang asyik bermain *game*, kita cenderung menolak orang yang meminta bantuan kepada kita**

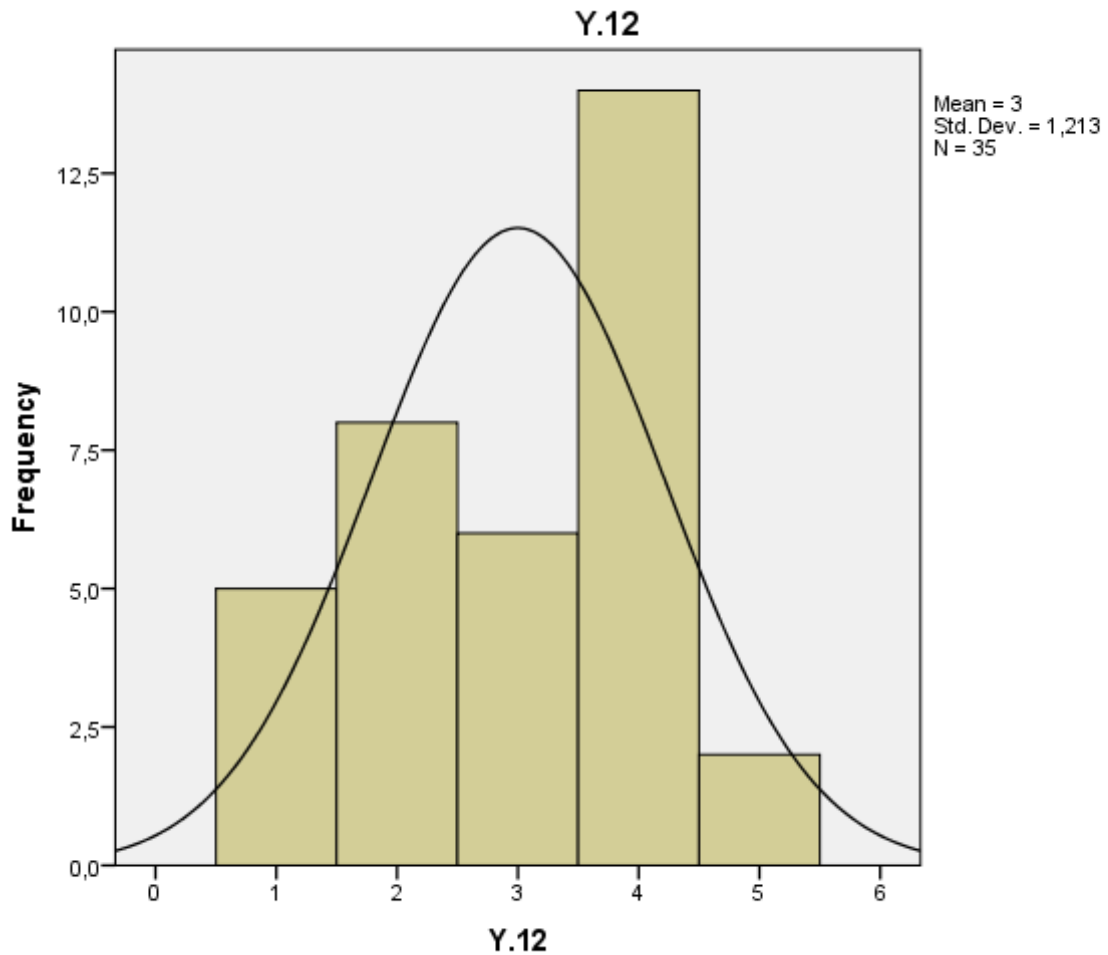
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	16,7%
TS	8	22,9%	16	38,9%
TT	6	17,1%	18	55,6%
S	14	40%	56	94,4%
SS	2	5,7%	10	100,0%
Total	35	100,0%	105	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.14, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemainnya cenderung menolak orang lain yang meminta bantuan. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 16 responden (45,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 14 responden (40%), dan sangat setuju 2 responden (5,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 12 responden (37,2%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 8 responden (22,9%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 6 responden (17,1%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut

dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.12 sebagai berikut.



Gambar 3.12 Histogram Indikator Y.1

Ketika sedang asyik bermain *game* responden menyatakan cenderung menolak orang lain yang meminta bantuan kepada responden, contoh kecilnya ketika diperintah orang tua untuk makan, mandi, tidur, belajar dan lain sebagainya. Realita ini sangat dekat dengan lingkungan kita sehari-hari sebab semua pasti pernah mengalami hal tersebut.

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang pernah menolak orang lain yang meminta bantuan saat sedang asyik bermain *game*, maka didapatkan total skor sebanyak 105. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

## 2. Mengacuhkan orang di sekitar

Indikator dari dimensi kesopanan selanjutnya adalah mengacuhkan orang disekitar, bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan timbulnya sikap apatis terhadap orang lain. Pemain *game* cenderung tidak peduli dengan orang-orang disekitarnya. Interaksi yang semestinya harus selalu dijaga dengan baik terkesan menurun karena semua sibuk dengan *game online*.

Tidak hanya orang dewasa, mulai anak-anak, remaja awal belasan tahun, bahkan ada juga wanita yang sudah mulai menggemari aktivitas bermain *game online* yang sedang *trend* di masyarakat. Kebiasaan ini sangat mempengaruhi etika berkomunikasi antar individu satu dengan individu lainnya, individu dengan kelompok, dan juga kelompok dengan kelompok. Untuk mengetahui hal tersebut telah disebar kuesioner dan didapatkan hasilnya yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.15**  
**Bermain *game* cenderung mengacuhkan orang di sekitar**

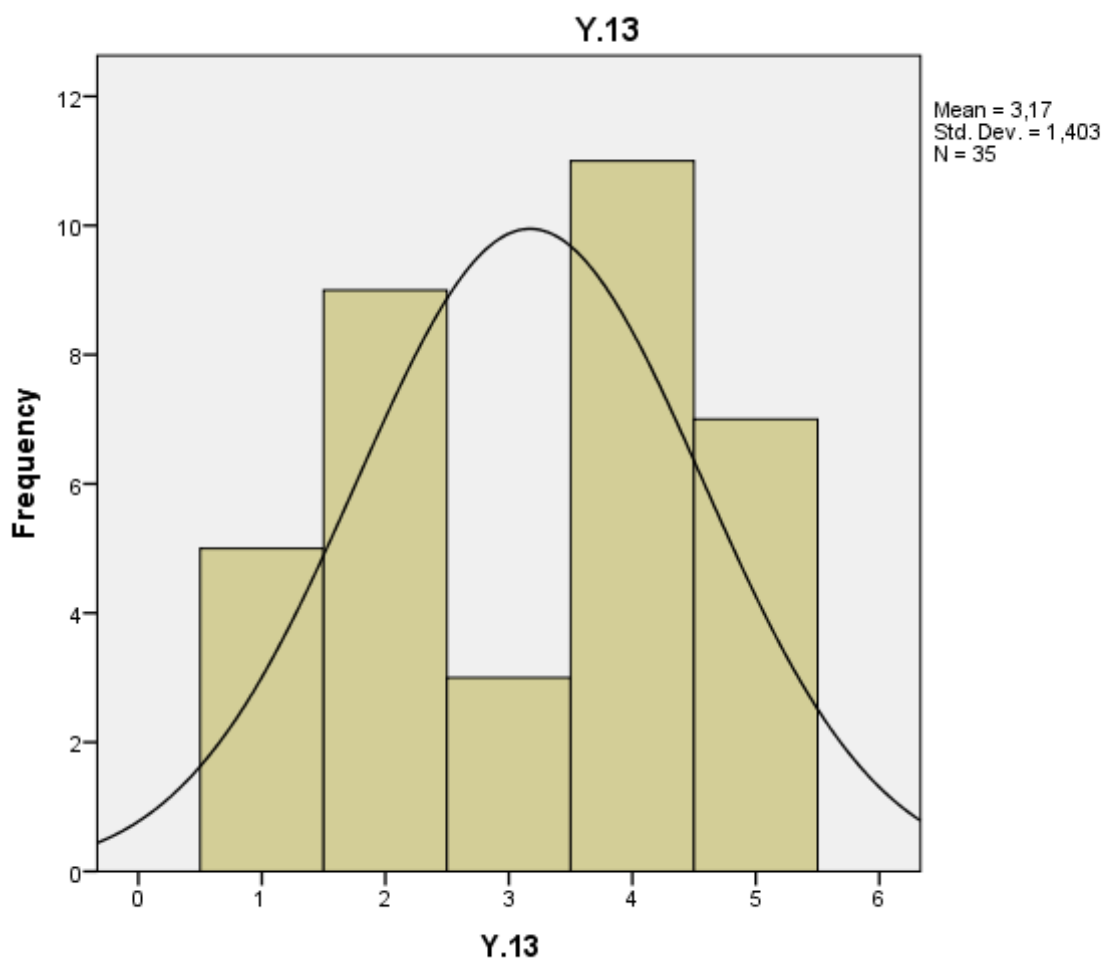
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	9	25,7%	18	40%
TT	3	8,6%	9	48,6%
S	11	31,4%	44	80,6%
SS	7	20%	35	100,0%
Total	35	100,0%	111	



*Sumber : Diolah dari data primer, April 2019*

Berdasarkan data pada tabel 3.15, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* kita cenderung mengacuhkan orang di sekitar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 18 responden (51,4%), yang terbagi dari pernyataan setuju 11 responden (31,4%), dan sangat setuju 7 responden (20%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 9 responden (25,7%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 3 responden (8,6%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.13 sebagai berikut.



Gambar 3.13 Histogram Indikator Y.2

Dampak bermain *game* secara berlebihan akan membuat pemain *game* cenderung meninggalkan kehidupannya di dunia nyata, aktivitas di dalam *game* yang dianggapnya menyenangkan dan tidak banyak mengeluarkan tenaga. Responden yang kecanduan bermain *game* biasanya tidak menghiraukan orang lain walau dia berada dikerumunan orang banyak, kemudian ketika ada kegiatan mereka cenderung bosan dan membuka *smartphone* mereka untuk bermain *game*.

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang mengacuhkan orang disekitar saat sedang asyik bermain *game*, maka didapatkan

total skor sebanyak 111. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

**g. Kesantunan**

**1. Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain dalam *game***

Mendiskriminatif atau mengejek atau yang lebih dikenal sekarang ini *bullying* adalah perilaku menyimpang dari etika berkomunikasi yang diakibatkan karena bermain *game online*. Biasanya keseruan dari efek bermain *game* dan juga rintangan yang ada didalamnya membuat kita kadang-kadang berkata kasar, mem-*bully* pemain lain yang kalah dan mengejeknya.

Tidak hanya mengejek pemain lain yang kalah didalam *game*, ketika pemain lain yang menang lalu kita yang kalah akan menghujat dan mem-*bully* pemain tersebut. Terdapat kepuasan sendiri dari mendiskriminatif remaja yang kalah di dalam *game*, beberapa alasan hanya karena iseng, karena tidak tahu latar belakang pemain tersebut, dan bisa saja karena ada gangguan yang diakibatkan kecanduan dari bermain *game*.

**Tabel 3.16**  
**Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain dalam *game***

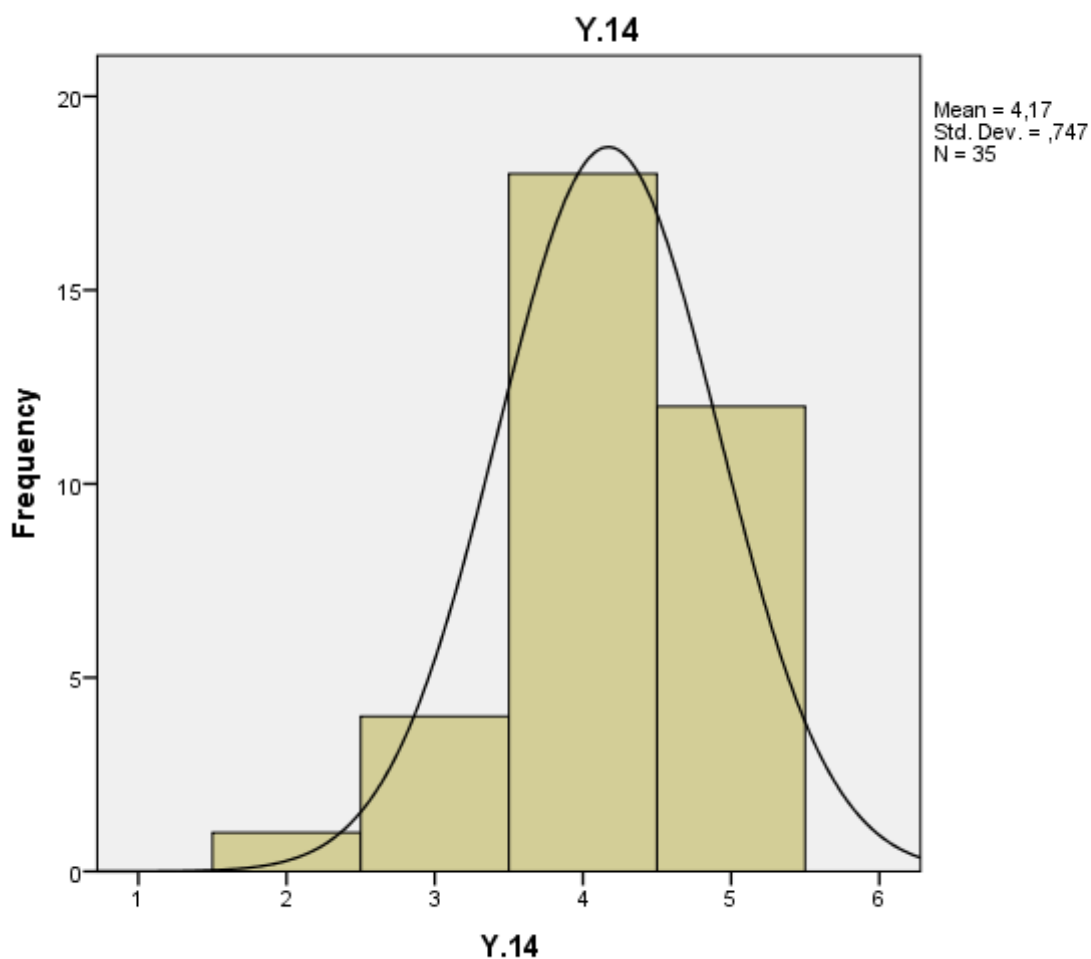
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid TS	1	2,9	2	2,9
TT	4	11,4	12	14,3
S	18	51,4	72	65,7

SS	12	34,3	60	100,0
Total	35	100,0	146	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.16, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat pemain mengucapkan kata-kata hujat atau menyindir pemain lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 30 responden (85,7%), yang terbagi dari pernyataan setuju 18 responden (51,4%), dan sangat setuju 12 responden (34,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 1 responden (2,9%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 1 responden (2,9%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.14 sebagai berikut.



Gambar 3.14 Histogram Indikator Y.3

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang mendiskriminatif atau mengejek atau sekarang yang lebih dikenal dengan *bullying* pemain lain di dalam *game online*, maka didapatkan total skor sebanyak 146. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori tinggi.

## 2. Menolak Bahkan Berkata Kasar Apabila Ditegur untuk Bermain *Game*

Kesantunan yang baik merupakan bagian *emotional quotient* (EQ) dari seseorang, kesantunan tersebut dapat dipengaruhi menjadi baik ataupun sebaliknya. Dalam penelitian ini, dimensi kesantunan dari perilaku menyimpang remaja yang bermain *game online* menurun apabila sudah kecanduan bermain *game online*. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.17**  
**Menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain *game online***

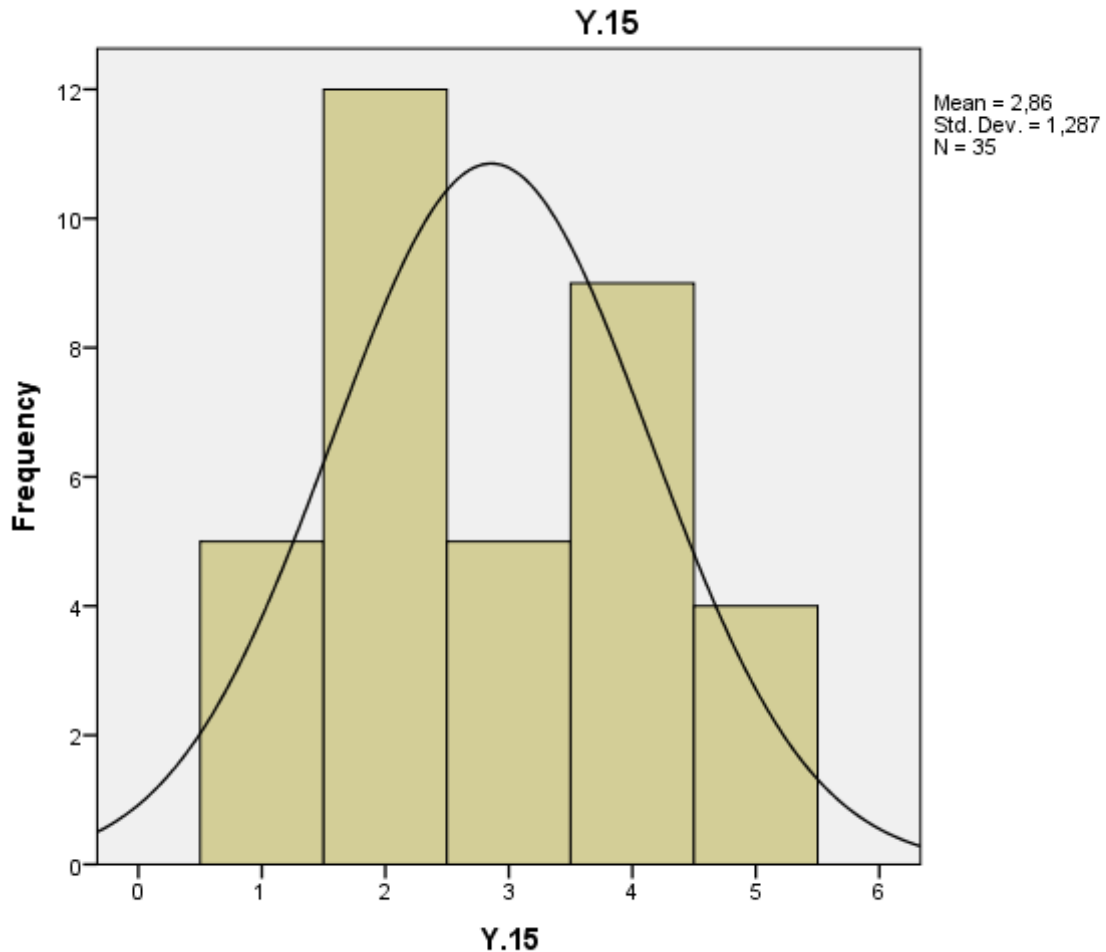
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	5	14,3%	5	14,3%
TS	12	34,3%	24	48,6%
TT	5	14,3%	15	62,9%
S	9	25,7%	36	88,6%
SS	4	11,4%	25	100,0%
Total	35	100,0%	100	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.17, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat kesantunan dalam berbicara menjadi kasar. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan setuju 9 responden (25,7%), dan sangat setuju 5 responden (14,3%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 17 responden (48,6%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 12 responden (34,3%), dan sangat tidak setuju 5 responden (14,3%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 5 responden (14,3%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari

responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.15 sebagai berikut.



Gambar 3.15 Histogram Indikator Y.4

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain *game*, maka didapatkan total skor sebanyak 100. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

## **h. Kepedulian**

### **1. Tidak Menghormati atau Mendengarkan Pendapat Orang lain**

Dampak buruk dari bermain *game online* adalah ketika sedang bersama orang lain pada tempat atau ruangan bermain *game online* yang sama, maka aktivitas kita hanya berfokus kepada *game* dan bukan kepada orang lain yang berada disekitar kita. Hal itu tentu akan menciptakan suasana orang di sekitar merasa tidak diperdulikan dan tidak dihargai. Adapun jawaban dari indikator ini dapat dilihat pada tabel 3.18 sebagai berikut :

**Tabel 3.18**  
**Ketika sedang asyik bermain *game online*, cenderung tidak menghormati atau mendengarkan pendapat orang lain**

	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
Valid STS	6	17,1%	6	17,1%
TS	11	31,4%	22	48,6%
TT	4	11,4%	12	61,1%
S	12	34,3%	48	94,4%
SS	2	5,7%	10	100,0%
Total	35	100,0%	98	

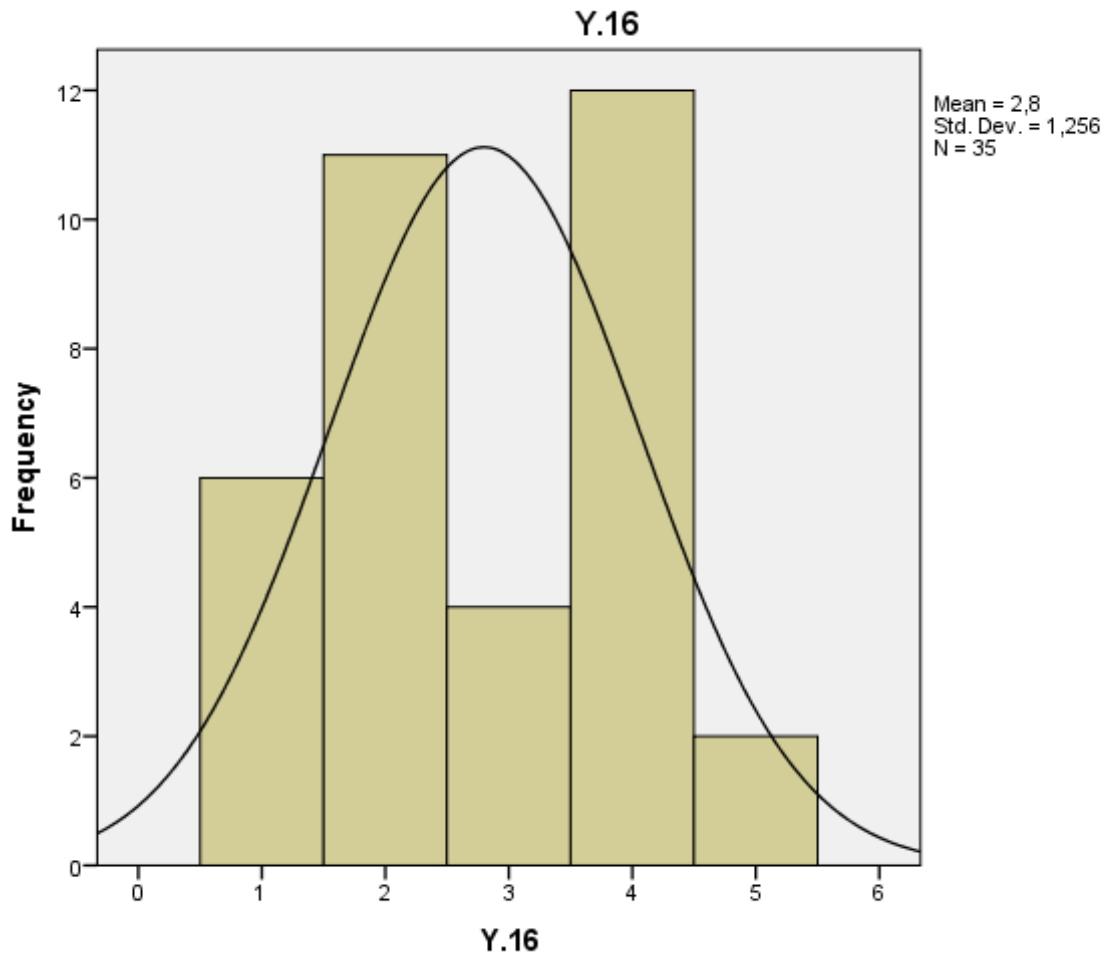
Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.18, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* kita tidak menghormati dan mendengarkan pendapat orang lain. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 14 responden (40%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 2 responden (5,7%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 17 responden (48,5%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 6 responden (17,1%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 4 responden (11,4%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut



dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.16 sebagai berikut.



Gambar 3.16 Histogram Indikator Y.5

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang tidak menghormati atau mendengar pendapat orang lain, maka didapatkan total skor sebanyak 98. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

## 2. Bermain *Game Online* Mengurangi Tingkat Kebersamaan untuk Saling Membantu

Di daerah-daerah tentunya budaya bergotong royong yang melibatkan seluruh anggota masyarakatnya masih sangat kental, terlebih dilingkungan responden pada penelitian ini yaitu siswa SMAN 1 Payaraman. Ketergantungan terhadap media baru dalam penelitian ini adalah *game online* sering kali menyebabkan kurangnya rasa kepedulian terhadap budaya lama.

Terlebih lagi di desa Payaraman terdapat kebiasaan dimana setiap orang yang mengadakan hajatan atau sedekah pernikahan, selalu elemen masyarakat mulai dari orang dewasa, remaja, pria-wanita, bahkan anak-anak ikut dilibatkan dalam bergotong royong membantu antar sesama. Tujuannya yaitu menjaga tali silaturahmi antara individu satu dengan individu lainnya.

Kebiasaan ini menghilang ketika remaja kita, anak-anak, sudah mempunyai sikap ketergantungan terhadap media *online*. Hal yang paling ditakutkan adalah ketika remaja ini berada pada lingkungan orang banyak dan dia mempertahankan sikap tidak peduli karena asyik berain *game online*, tentunya mereka akan kesulitan untuk menata hidupnya dimasa yang akan datang. Untuk itu peneliti telah menyebar kuesioner untuk melihat jawaban dari responden terhadap indikator ini, sebagai berikut :

**Tabel 3.19**  
**Bermain *game online* mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu**

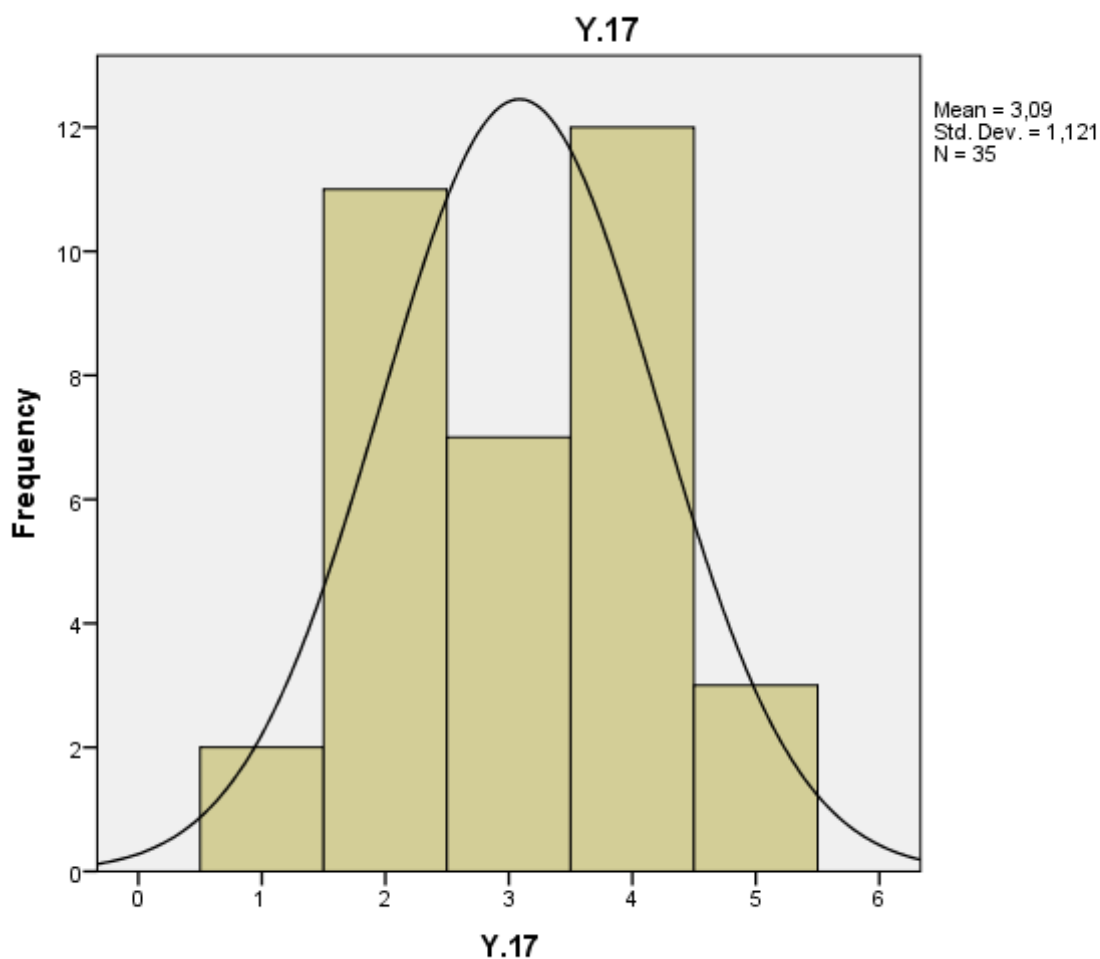
	Frequency	Percent	Skor	Cumulative Percent
--	-----------	---------	------	--------------------

Valid	STS	2	5,7%	2	5,7%
	TS	11	31,4%	22	37,1%
	TT	7	20%	21	57,1%
	S	12	34,3%	48	91,4%
	SS	3	8,6%	15	100,0%
	Total	35	100,0%	108	

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019

Berdasarkan data pada tabel 3.19, menunjukkan bahwa etika berkomunikasi menurun karena bermain *game online* mengurangi tingkat kepedulian terhadap budaya saling membantu. Dari total 35 responden, menjawab pada pernyataan yang positif yaitu 15 responden (42,9%), yang terbagi dari pernyataan setuju 12 responden (34,3%), dan sangat setuju 3 responden (8,6%).

Sementara untuk pernyataan negatif yaitu 13 responden (37,1%), yang terbagi dari pernyataan tidak setuju 11 responden (31,4%), dan sangat tidak setuju 2 responden (5,7%). Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 7 responden (20%). Alasan pernyataan positif, negatif dan pernyataan tidak tahu dari responden, peneliti menggambarkan dari masing-masing pernyataan tersebut dalam bentuk histogram atau normalitas indikator, yang dapat dilihat dari gambar 3.2 sebagai berikut.



Gambar 3.17 Histogram Indikator Y.6

Dengan demikian berdasarkan total skor jawaban dari responden tentang indikator bermain *game online* mengurangi tingkat kebersamaan untuk bergotong royong atau saling membantu adalah korelasi, maka didapatkan total skor sebanyak 108. Merujuk pada tabel 3.1 tentang kriteria penilaian berdasarkan rata-rata skor, dapat disimpulkan dalam kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis skala likert yang telah dilakukan pada setiap indikator masing-masing dimensi variabel X dan variabel Y, maka dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian dengan skor dalam pembagian kategori.

Untuk itu dapat mempermudah pendefinisian apakah responden menyatakan setuju dan tidak setuju dengan jumlah skor berapa dan termasuk kedalam kategori apa kedalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.20**  
**Kategori Penilaian**

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Skor	Kategori
1	Game Online (X)	<i>Compulsion</i>	X.1	101	Sedang
			X.2	125	Tinggi
2		<i>Conflict</i>	X.3	121	Sedang
			X.4	102	Sedang
3		<i>Problems</i>	X.5	143	Tinggi
			X.6	146	Tinggi
			X.7	136	Tinggi
4		<i>Sailence</i>	X.8	126	Tinggi
			X.9	103	Sedang
5		<i>Withdrawal</i>	X.10	109	Sedang
			X.11	141	Tinggi
1	Etika Berkomunikasi (Y)	Kesopanan	Y.1	105	Sedang
			Y.2	111	Sedang
Kesantunan		Y.3	146	Tinggi	
		Y.4	100	Sedang	
3		Kepedulian	Y.5	98	Sedang
			Y.6	108	Sedang

Sumber : Diolah dari data primer, April 2019