

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
TERHADAP KETERBUKAAN DIRI DAN POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL  
ANTARA REMAJA DENGAN ORANG TUA DI KOTA SEMARANG**



**Disusun Oleh:  
Amalia Hidayati  
32802100130**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**2025**

### PERNYATAAN PERSETUJUAN UNGGAH KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amalia Hidayati  
NIM : 32802100130  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul :

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap  
Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja  
dengan Orang Tua di Kota Semarang**

dan menyetujuinya menjadi hak milik Universitas Islam Sultan Agung serta memberikan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif untuk disimpan, dialih mediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis selama tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta/Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, maka segala bentuk tuntutan hukum yang timbul akan saya tanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 10 Juni 2025

Yang menyatakan,



(Amalia Hidayati)

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amalia Hidayati  
NIM : 32802100130  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Komunikasi

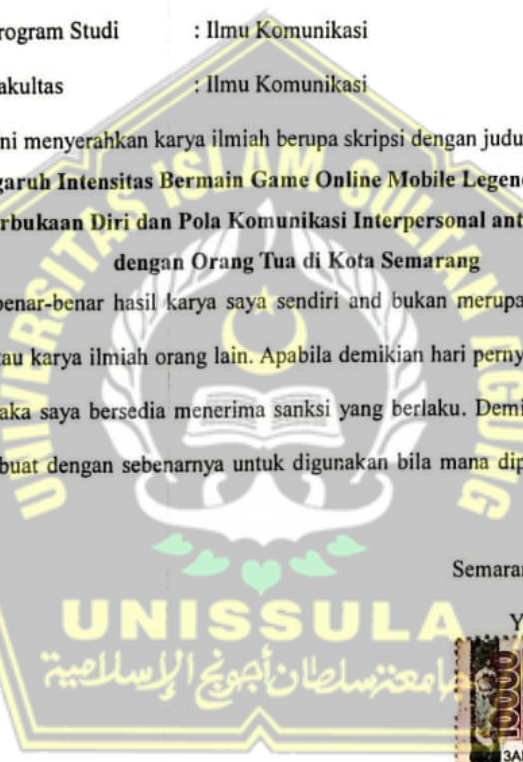
Dengan ini menyerahkan karya ilmiah berupa skripsi dengan judul :

**Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap  
Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja  
dengan Orang Tua di Kota Semarang**

Adalah benar-benar hasil karya saya sendiri and bukan merupakan plagiat dari skripsi atau karya ilmiah orang lain. Apabila demikian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan bila mana diperlukan. Terima Kasih.

Semarang, 10 Juni 2025

Yang menyatakan

  
  
3AMX040335950  
(Amalia Hidayati)

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja dengan Orang Tua di Kota Semarang

Nama : Amalia Hidayati

NIM : 32802100130

Peminatan : Broadcasting

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Semarang, 10 Juni 2025

Dosen Pembimbing

Penulis

  
Trimamah., S.Sos, M.Si

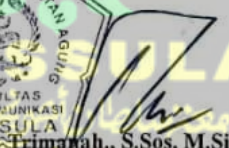
NIK. 211109008

  
Amalia Hidayati

32802100130

Mengetahui,

  
Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Trimamah., S.Sos, M.Si

NIK. 211109008

## HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja dengan Orang Tua di Kota Semarang

Nama : Amalia Hidayati

NIM : 32802100130

Peminatan : Broadcasting

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Semarang, 10 Juni 2025

Menyetujui

Dosen Penguji

1. Fikri Shofin M., S.E, M.I.kom ( )
2. Trimanah S.Sos., M.Si ( )
3. Mubarak., S.Sos., M.Si ( )

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Komunikasi



NIK. 211109008

## ABSTRAK

### **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KETERBUKAAN DIRI DAN POLA KOMUNIKASI INTERPERSONAL ANTARA REMAJA DENGAN ORANG TUA DI KOTA SEMARANG**

**Amalia Hidayati**

**32802100130**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya indikasi dimana perkembangan teknologi digital yang telah mengubah cara remaja berinteraksi, Intensitas bermain game online yang tinggi diduga berdampak pada menurunnya kualitas komunikasi pada remaja khususnya pada keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua. Teori yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Johari Window Theory*. Jenis penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif deskriptif dengan menggunakan paradigma positivism. Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan teknik *probability sampling* kepada 100 responden yang merupakan remaja usia awal di Kota Semarang. Uji perhitungan pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi IBM SPSS Versi 25 untuk menguji data statistic.

Hasil uji validitas dan reliabilitas seluruh item kuesioner menunjukkan bahwa semua item dinyatakan valid dan reliabel. Hasil uji analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penelitian ini menunjukkan bahwa 71% keterbukaan diri pada remaja dipengaruhi oleh intensitas bermain game online Mobile Legends dan sisanya sebanyak 29% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dan 39% pola komunikasi interpersonal remaja dipengaruhi oleh intensitas bermain game online Mobile Legends sedangkan sisanya 61% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti. Kemudian hasil uji T menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain game online Mobile Legends secara signifikan berpengaruh negatif pada keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Teori Johari Window terbukti relevan karena mampu menjelaskan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online seseorang, maka semakin rendah pula kualitas keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal yang terjalin. Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online Mobile Legends berpengaruh negatif dan signifikan terhadap keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua di Kota Semarang.

**Kata Kunci : Intensitas Bermain Game Online, Keterbukaan Diri, Pola Komunikasi Interpersonal**

## **ABSTRACT**

### ***THE EFFECT OF ONLINE MOBILE LEGENDS GAME PLAYING INTENSITY ON SELF-DISCLOSURE AND INTERPERSONAL COMMUNICATION PATTERNS BETWEEN ADOLESCENTS AND PARENTS IN SEMARANG CITY***

**Amalia Hidayati**

**32802100130**

*This study is motivated by the indication that the development of digital technology has changed the way adolescents interact. A high intensity of online game playing is suspected to have a negative impact on the quality of communication among adolescents, particularly in terms of self-disclosure and interpersonal communication patterns. This research aims to determine the extent to which the intensity of playing the Mobile Legends online game influences adolescents' self-disclosure and interpersonal communication patterns with their parents. The theory used in this study is the Johari Window Theory. This research employs a descriptive quantitative method using the positivism paradigm. Data were collected using a probability sampling technique involving 100 early adolescents in Semarang City. The data were analyzed using simple linear regression with the help of IBM SPSS Version 25.*

*The validity and reliability test results showed that all questionnaire items were declared valid and reliable. The results of the simple linear regression analysis indicate that 71% of adolescents' self-disclosure is influenced by the intensity of playing Mobile Legends, while the remaining 29% is influenced by other unexamined factors. Meanwhile, 39% of adolescents' interpersonal communication patterns are influenced by the intensity of playing Mobile Legends, and the remaining 61% is influenced by other factors. Furthermore, the T-test results show that the intensity of playing Mobile Legends has a significantly negative effect on both self-disclosure and interpersonal communication patterns. The findings of the study indicate that the Johari Window Theory is relevant, as it explains that the higher the intensity of online gaming, the lower the quality of self-disclosure and interpersonal communication formed. The conclusion of this research shows that the intensity of playing the Mobile Legends online game has a negative and significant influence on adolescents' self-disclosure and interpersonal communication patterns with their parents in Semarang City.*

**Keywords:** Online Game Playing Intensity, Self-Disclosure, Interpersonal Communication Patterns

## MOTTO

“... Allah akan mengangkat derajatnya orang-orang yang beriman dan orang-orang yang mempunyai ilmu...”

(Q.S. al-Mujadilah ayat 11)

“Wahai orang-orang yang beriman, jika kalian menolong pada agama Allah, maka Allah akan menolong pada kalian dan akan menetapkan pada telapak kaki kalian (menetapkan didalam keimanan)”

(Q.S. Muhammad ayat 7)

“Rumus Hidup:

Kadang bahagia kadang sedih

Kadang susah kadang senang

Kadang berhasil kadang gagal

Dan ini semua akan berlalu”

(Bp. Hj. Agus Rudi)

“Bapak lebih senang kalo punya anak yang bisa jadi Mubalighot, daripada sarjana (tapi kini anaknya berhasil mendapatkan keduanya)”

(Bp. Sarwiyono)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Tanpa mengurangi rasa Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan semua nikmat dan hidayah-Nya kepada penulis di tengah kesulitan yang penulis hadapi selama penelitian dan penyusunan skripsi ini, Alhamdulillah karya yang penuh perjuangan ini akhirnya selesai, dan akan penulis persembahkan kepada:*

*Ibu Siti Aminah*

*Alhamdulillah Jazakillahu Khoiro untuk segala yang diusahakan, telah mendidik, menyayangi, dan memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis. Aku sayang mamak.*

*Bapak Sarwiyono*

*Alhamdulillah Jazakallahu Khoro untuk segala yang diusahakan, telah mendidik, menyayangi, dan memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis*

*Fadly dan Fahmi*

*Alhamdulillah Jazakumullahu Khoiro untuk segala usaha dan dukungan yang diberikan kepada penulis, sudah dapat menjadi adik-adik yang dapat diandalkan.*

*Kepada diriku*

*Yang tidak pernah berhenti daya juangnya, yang selalu mengusahakan apapun untuk hal-hal baik, yang sudah mau berusaha mengutamakan kepentingan sabilillahnya, terimakasih karna mau mengalah menurunkan ego. Terimakasih selalu berusaha menjadi baik, bersyukur, dan berbahagialah.*

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh**

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan hidayahnya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan Rahmat-Nya, telah menuntun penulis dengan memberikan ilham dan pemahaman yang luas untuk menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal Remaja dengan Orang tua di Kota Semarang”.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa dukungan moral dan material dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan do'a dalam penyusunan skripsi ini:

1. Ibu Trimamah, S.Sos., M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung sekaligus dosen pembimbing skripsi.
2. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultas Agung.
3. Kepada Ibuku surgaku dan jantung hati penulis, Ibu Siti Aminah.

Alhamdulillah Jazakillahu Khoiro telah mengusahakan putrimu mengalahkan dirimu sendiri. Syukur atas semua keringat yang engkau keluarkan, kasing sayang yang engkau curahkan, doa yang selalu engkau panjatkan. Bahkan saat semua orang meragukan penulis, namun engkau tetap percaya bahwa penulis

mampu. Ibu, Alhamdulillah Jazakillahu Khoiro selalu percaya pada anak pertamamu ini.

4. Kepada cinta pertamaku dan pemimpin keluargaku, Bapak Sarwiyono. Alhamdulillah Jazakallahu Khoiro atas segala letihmu, jerih payahmu, dan segala cintamu untuk satu-satunya putrimu ini. Alhamdulillah Jazakallahu Khoiro atas segala nasihat dan hikmah yang bisa dipetik penulis sampai detik ini.
5. Kepada adik-adik tercintaku, Fadly Hidayat dan Khoirul Fahmi. Alhamdulillah Jazakallahu Khoiro atas segala kasih sayang dan dukungan kalian kepada kakak pertamamu ini. Alhamdulillah Jazakumullahu Khoiro sudah berusaha menjadi saudara yang dapat diandalkan selama penulis tidak dirumah.
6. Kepada sepupu yang sudah penulis anggap sebagai kakak kandung, Ika Nur Fitria Mulyawati. Yang selalu memberikan dukungan dan kasih sayang kepada penulis dan sekeluarga. Terimakasih karna dewasa sekarang, penulis memahami dukungan yang telah diberikan.
7. Kepada teman-teman penulis, Kurnia Alfina Riza dan Liza Tabi'ah. Alhamdulillah Jazakumullahu Khoiro telah kebersamai penulis dalam menyelesaikan skripsi, saling berbagi cerita, hingga dukungan moral yang diberikan.
8. Kepada LPQ Kelompok Jatingaleh, Alhamdulillah Jazakumullahu Khoiro telah menerima dengan hati yang tulus atas kehadiran penulis sebagai mubalighot mandiri ditengah-tengah kehangatan anggota LPQ.

9. Kepada teman-teman penulis di kegiatan perkuliahan, Cindy, Mela, Chika, Wadda, Widiya, dan Afifah. Terimakasih telah kebersamai penulis selama mengenyam pendidikan baik didalam kegiatan perkuliahan maupun kegiatan diluar perkuliahan. Terimakasih atas kebersamaan, dukungan, dan tawa yang selalu menghibur.
10. Teruntuk diri saya sendiri, Amalia Hidayati. Nama yang begitu hangatnya diukir bapak ibu, Nama yang mempunyai arti “Mengamalkan Hidayah-Nya” menjadi do’a yang melekat di setiap perjalanan penulis. Terimakasih karna selalu berusaha mempunyai daya juang yang tinggi dan terimakasih karena selalu percaya pada diri sendiri.
11. Teruntuk jodoh Amalia Hidayati. Dimanapun dan bagaimanapun keadaannya, semoga kita bertemu dengan takdir yang paling barokah, Kelak kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini.
12. Terimakasih untuk seluruh responden penelitian yang telah berkenan membantu dan terlibat dalam penelitian ini, tanpa kalian skripsi ini tidak terselesaikan.
13. Kepada pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang memberikan do’a dan dukungan secara langsung maupun tidak langsung.

## DAFTAR ISI

|                                 |                                     |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PENGESAHAN.....         | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PENGESAHAN II .....     | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| ABSTRAK .....                   | i                                   |
| <i>ABSTRACT</i> .....           | ii                                  |
| MOTTO.....                      | iii                                 |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....       | iv                                  |
| KATA PENGANTAR.....             | v                                   |
| DAFTAR ISI .....                | viii                                |
| BAB I .....                     | 1                                   |
| PENDAHULUAN .....               | 1                                   |
| 1.1. Latar Belakang .....       | 1                                   |
| 1.2. Rumusan Masalah .....      | 13                                  |
| 1.3. Tujuan Penelitian .....    | 13                                  |
| 1.4. Manfaat Penelitian .....   | 14                                  |
| 1.4.1. Secara Akademis .....    | 14                                  |
| 1.4.2. Secara Sosial .....      | 14                                  |
| 1.4.3. Secara Praktis .....     | 15                                  |
| 1.5. Penelitian Terdahulu.....  | 15                                  |
| 1.6. Kerangka Teori.....        | 20                                  |
| 1.6.1 Paradigma Penelitian..... | 20                                  |

|        |                                                                       |    |
|--------|-----------------------------------------------------------------------|----|
| 1.6.2  | Landasan Teori .....                                                  | 21 |
| 1.6.3  | <i>Game online</i> .....                                              | 27 |
| 1.6.4  | Intensitas Bermain <i>Game Online</i> .....                           | 28 |
| 1.6.5  | Mobile Legends.....                                                   | 31 |
| 1.6.6  | Keterbukaan Diri .....                                                | 32 |
| 1.6.7  | Pola Komunikasi Interpersonal .....                                   | 34 |
| 1.6.8  | Remaja.....                                                           | 44 |
| 1.7.   | Kerangka Penelitian .....                                             | 48 |
| 1.8.   | Hipotesis Penelitian.....                                             | 49 |
| 1.9.   | Definisi Konseptual.....                                              | 50 |
| 1.9.1  | Variabel Bebas (Variabel Independen) .....                            | 50 |
| 1.9.2  | Variabel Terikat (Variabel Dependen) .....                            | 51 |
| 1.10.  | Definisi Operasional.....                                             | 51 |
| 1.10.1 | Variabel X: Intensitas Bermain <i>Game online</i> Mobile Legends..... | 52 |
| 1.10.2 | Variabel Y1: Keterbukaan Diri.....                                    | 52 |
| 1.10.3 | Variabel Y2: Pola Komunikasi Interpersonal.....                       | 53 |
| 1.11.  | Metode Penelitian.....                                                | 54 |
| 1.11.1 | Jenis Penelitian.....                                                 | 54 |
| 1.11.2 | Lokasi Penelitian.....                                                | 54 |
| 1.11.3 | Populasi dan Sampel .....                                             | 55 |
| 1.11.4 | Sumber Data.....                                                      | 57 |
| 1.11.5 | Teknik Pengumpulan Data .....                                         | 57 |
| 1.11.6 | Teknik Sampel.....                                                    | 58 |

|                                            |                                                                                                |     |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1.11.7                                     | Skala Pengukuran.....                                                                          | 59  |
| 1.11.8                                     | Analisis Data .....                                                                            | 60  |
| BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN..... |                                                                                                | 67  |
| 2.1                                        | Profil Game Mobile Legends.....                                                                | 67  |
| 2.1.1                                      | Tujuan Permainan <i>Game online</i> Mobile Legends.....                                        | 69  |
| 2.1.2                                      | Karakter Mobile Legends.....                                                                   | 70  |
| 2.1.3                                      | Mode Permainan .....                                                                           | 71  |
| 2.2                                        | Letak Geografis.....                                                                           | 72  |
| 2.2.1                                      | Visi Kota Semarang Tahun 2021-2026 .....                                                       | 73  |
| 2.2.2                                      | Misi Kota Semarang Tahun 2021-2026 .....                                                       | 74  |
| 2.3                                        | Remaja.....                                                                                    | 74  |
| 2.3.1                                      | Tahap-tahap Remaja.....                                                                        | 75  |
| BAB III TEMUAN PENELITIAN .....            |                                                                                                | 77  |
| 3.1                                        | Karakteristik Responden.....                                                                   | 77  |
| 3.2.1                                      | Responden Berdasarkan Usia Remaja di Kota Semarang.....                                        | 78  |
| 3.2                                        | Deskripsi Variabel Penelitian.....                                                             | 79  |
| 3.2.1                                      | Deskripsi Penelitian Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Mobile Legends<br>(Variabel X)..... | 79  |
| 3.2.2                                      | Deskripsi Penelitian Keterbukaan Diri (Y1).....                                                | 86  |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....          |                                                                                                | 106 |
| 4.1                                        | Uji Validitas.....                                                                             | 106 |
| 4.2                                        | Uji Reliabilitas .....                                                                         | 108 |
| 4.3                                        | Uji Asumsi Klasik .....                                                                        | 109 |

|                     |                                                                                                      |                                     |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| 4.3.1               | Uji Normalitas .....                                                                                 | 109                                 |
| 4.3.2               | Uji Multikolinearitas .....                                                                          | 111                                 |
| 4.3.3               | Uji Heteroskedastisitas.....                                                                         | 112                                 |
| 4.4                 | Pengujian Hipotesis.....                                                                             | 113                                 |
| 4.4.1               | Analisis Regresi Linear Sederhana .....                                                              | 113                                 |
| 4.4.2               | Hasil Uji Koefisien Determinasi .....                                                                | 115                                 |
| 4.4.3               | Hasil Uji T (Parsial) .....                                                                          | 116                                 |
| 4.5                 | Pembahasan (Analisis Temuan Berdasarkan Teori).....                                                  | 118                                 |
| 4.5.1               | Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1) 124                |                                     |
| 4.5.2               | Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) ..... | 124                                 |
| BAB V PENUTUP.....  |                                                                                                      | 126                                 |
| 5.1                 | Kesimpulan .....                                                                                     | 126                                 |
| 5.2                 | Keterbatasan Penelitian.....                                                                         | 128                                 |
| 5.3                 | Saran.....                                                                                           | 129                                 |
| DAFTAR PUSTAKA..... |                                                                                                      | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |

## DAFTAR GAMBAR

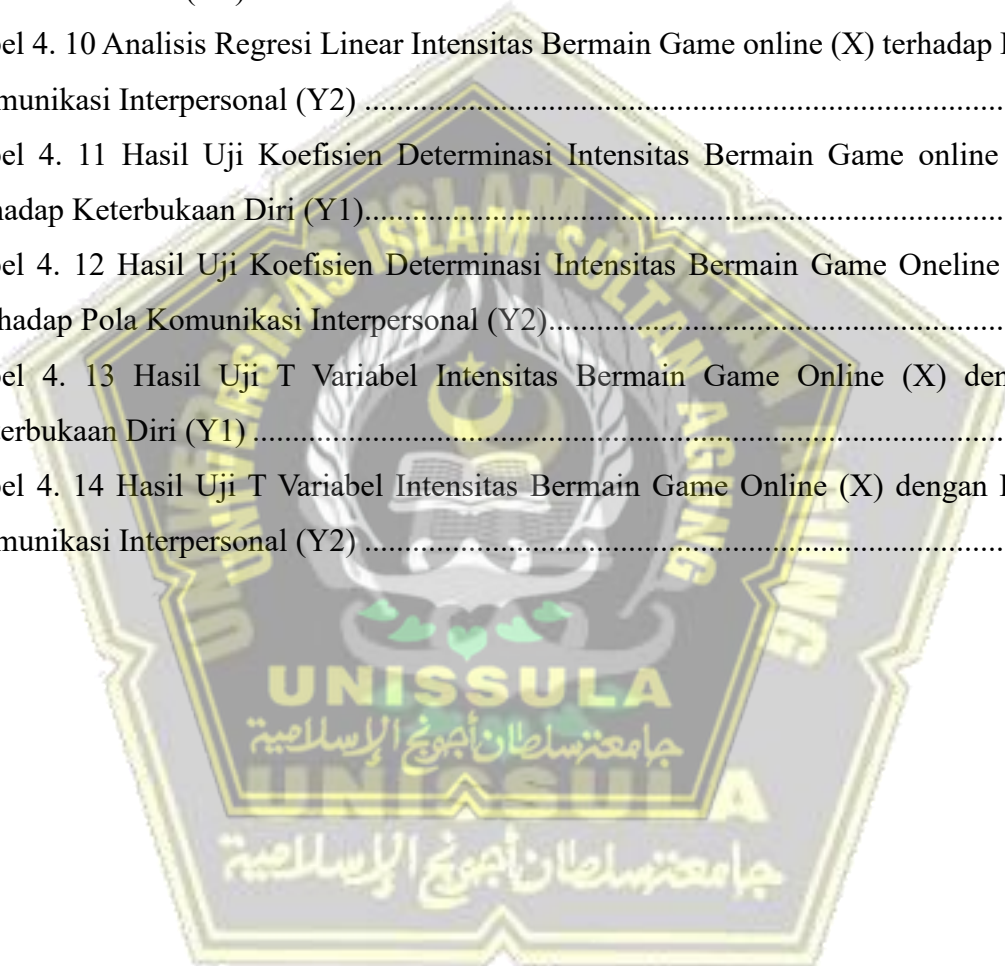
|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Data pengguna game online di dunia, Sumber: Goodstats.com..... | 3  |
| Gambar 1. 2 Contoh kasus. Sumber: Tribunjateng.com .....                   | 11 |
| Gambar 1. 3 konsep jendela Teori Johari Window. Sumber: Rakhmat, 2018..... | 22 |
| Gambar 1. 4 Pola Komunikasi Transaksional .....                            | 42 |
| Gambar 2. 1 Logo Mobile Legends Bang-bang.....                             | 67 |
| Gambar 2. 2 Peta Kota Semarang, Sumber: Bappeda Kota Semarang .....        | 72 |



## DAFTAR TABEL

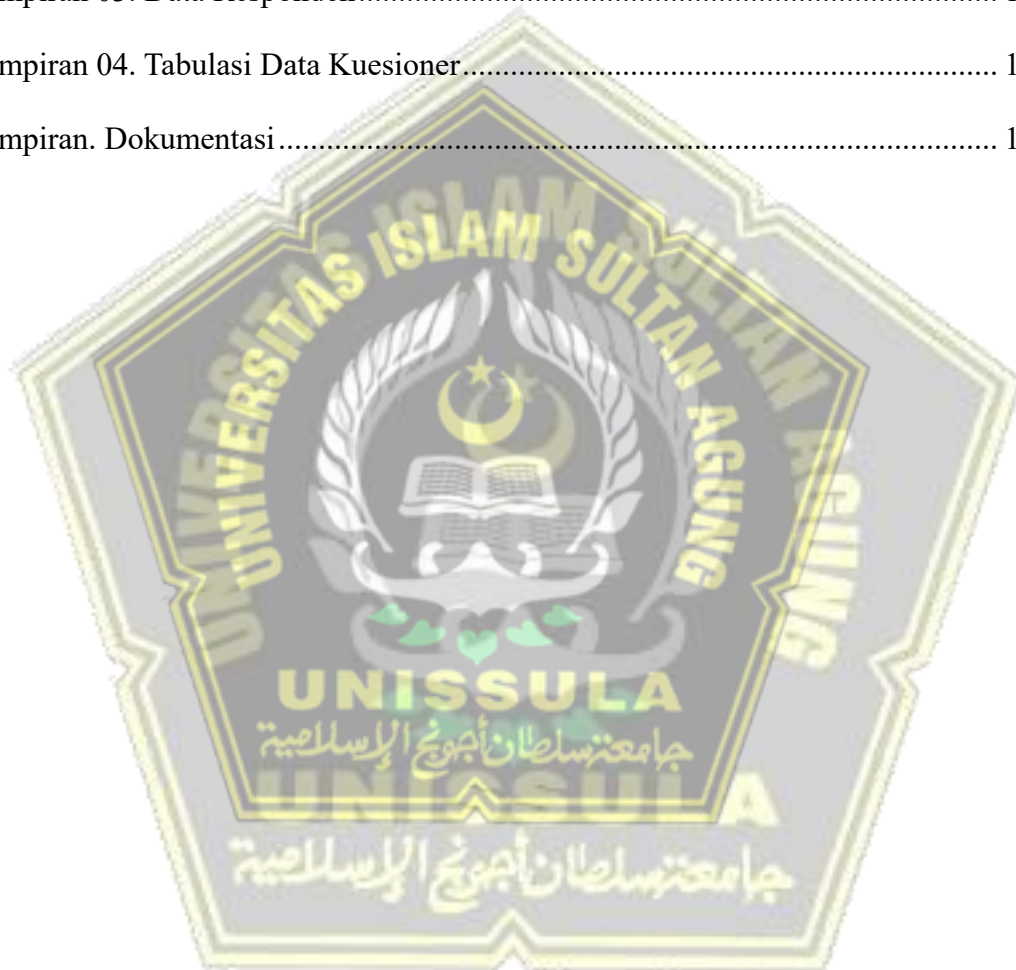
|                                                                  |     |
|------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1. 1 State Of The Art .....                                | 15  |
| Tabel 1. 2 Kerangka Penelitian .....                             | 49  |
| Tabel 1. 3 Skala Likert .....                                    | 60  |
| Tabel 3.1 Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Usia ..... | 78  |
| Tabel 3.2 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 1 .....                | 79  |
| Tabel 3.3 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 2 .....                | 81  |
| Tabel 3.4 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 3 .....                | 82  |
| Tabel 3.5 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 4 .....                | 83  |
| Tabel 3.6 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 5 .....                | 84  |
| Tabel 3.7 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 1 .....                | 86  |
| Tabel 3.8 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 2 .....                | 87  |
| Tabel 3.9 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 3 .....                | 89  |
| Tabel 3. 10 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 4 .....              | 90  |
| Tabel 3. 11 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 5 .....              | 91  |
| Tabel 3. 12 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 6 .....              | 92  |
| Tabel 3. 13 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 7 .....              | 94  |
| Tabel 3.14 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 1 .....               | 95  |
| Tabel 3. 15 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 2 .....              | 96  |
| Tabel 3. 16 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 3 .....              | 98  |
| Tabel 3. 17 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 4 .....              | 99  |
| Tabel 3. 18 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 5 .....              | 101 |
| Tabel 3. 19 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 6 .....              | 102 |
| Tabel 3. 20 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 7 .....              | 104 |
| Tabel 4.1 Uji Validitas .....                                    | 106 |
| Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas .....                                | 108 |
| Tabel 4. 3 Uji Normalitas Kolmogrov-Simrnov X dan Y1 .....       | 109 |
| Tabel 4. 4 Uji Normalitas Kolmogorov-Simrnov X dan Y2 .....      | 110 |

|                                                                                                                                 |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4. 5 Uji Multikolinearitas X dan Y1 .....                                                                                 | 111 |
| Tabel 4. 6 Uji Multikolinearitas X dan Y2.....                                                                                  | 111 |
| Tabel 4. 7 Uji Heteroskedastisitas X dan Y1 .....                                                                               | 112 |
| Tabel 4. 8 Uji Heteroskedastisitas X dan Y2 .....                                                                               | 113 |
| Tabel 4. 9 Analisis Regresi Linear Intensitas Bermain Game online (X) Terhadap Keterbukaan Diri (Y1) .....                      | 113 |
| Tabel 4. 10 Analisis Regresi Linear Intensitas Bermain Game online (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) .....        | 114 |
| Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi Intensitas Bermain Game online (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1).....              | 115 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi Intensitas Bermain Game Online (X) Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)..... | 116 |
| Tabel 4. 13 Hasil Uji T Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dengan Keterbukaan Diri (Y1) .....                          | 117 |
| Tabel 4. 14 Hasil Uji T Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dengan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) .....             | 117 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                           |     |
|-------------------------------------------|-----|
| Lampiran 01. Matriks Kuesioner .....      | 137 |
| Lampiran 02. Kuesioner Penelitian.....    | 140 |
| Lampiran 03. Data Responden.....          | 144 |
| Lampiran 04. Tabulasi Data Kuesioner..... | 147 |
| Lampiran. Dokumentasi.....                | 158 |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

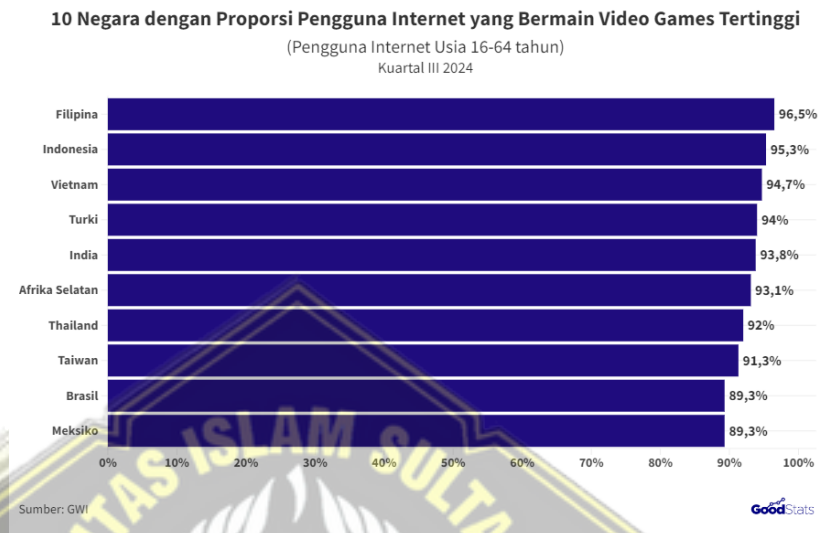
### **1.1. Latar Belakang**

Komunikasi adalah sebuah kegiatan sosial yang terjalin ketika seorang individu saling berhubungan dan berinteraksi dengan individu lain. Komunikasi menjadi salah satu dimensi yang fundamental bagi kehidupan manusia yang berperan penting dalam membangun hubungan sosial, termasuk dalam keluarga. Sebagai proses pertukaran informasi, komunikasi tidak hanya melibatkan penyampaian pesan secara verbal, tetapi juga ekspresi nonverbal yang mendukung pemahaman antara individu. Dalam konteks keluarga, komunikasi berfungsi sebagai sarana untuk membangun kedekatan emosional, membentuk nilai-nilai sosial, serta menyelesaikan konflik. Kualitas komunikasi yang efektif dalam keluarga mampu membentuk suasana yang harmonis, membantu perkembangan psikologis anak, serta dapat mempererat ikatan antara anggota keluarga. Komunikasi interpersonal di antara keluarga, khususnya antara ibu bapak dan anak-anak, menjadi landasan utama dalam pembentukan nilai-nilai, norma, serta keterampilan sosial anak. Interaksi yang efektif dalam keluarga di antara keluarga, khususnya antara ibu bapak dan anak-anak dengan kemampuan berbicara, mendengarkan, serta memahami perasaan orang lain.

Beberapa aspek yang turut menentukan keberhasilan dalam proses komunikasi antara lain meliputi: (1) Sumber, dengan mempertimbangkan hal-hal berikut: kemampuan dalam berkomunikasi, pandangan diri, pemahaman terhadap materi, pandangan orang lain, pengetahuan tentang mitra atau orang lain, cara berkomunikasi, metode penyampaian (secara individu, kelompok, atau massa), serta informasi dan pengetahuan dari semua pihak yang berpartisipasi dalam komunikasi dan konteks sosial budaya yang ada; (2) Isi pesan atau informasi, dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti: simbol yang digunakan, keutuhan pesan, dan cara penyusunan pesan; (3) Media atau saluran yang digunakan, kesesuaian dengan kebutuhan dan kepentingan semua pihak yang terlibat, konsistensi dengan metode yang dipakai, kemungkinan pengendalian oleh komunikator, dan lain-lain. (Mukarom et al., n.d.). Namun di zaman digital sekarang, cara keluarga berkomunikasi telah mengalami perubahan yang besar akibat kemajuan teknologi serta munculnya berbagai bentuk hiburan digital, termasuk *game online*. Hal ini tentu membawa dampak bagi manusia pada segala aspek kehidupan.

Permainan online adalah salah satu bentuk hiburan yang dapat dinikmati oleh berbagai usia. Menurut Affandi (dalam Fauzi, 2019), Game daring adalah salah satu kategori permainan yang dimainkan oleh banyak orang dengan dukungan alat atau perangkat, di mana alat tersebut terhubung dalam sebuah jaringan. Permainan yang berbasis internet dengan perangkat

atau media berupa *smartphone* ini dapat dimainkan dimana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja.



*Gambar 1. 1 Data pengguna game online di dunia, Sumber: Goodstats.com*

Berdasarkan data yang diperoleh dari Goodstats.com, Indonesia menduduki posisi ke 2 dengan proporsi pengguna internet untuk *video game/game online* tertinggi di dunia. Informasi yang diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Layanan Internet Indonesia juga menyatakan bahwasannya tingkat penetrasi penggunaan internet di tahun 2024 dari yang tahun sebelumnya 78,19% meningkat di tahun ini menjadi 79,50%. Salah satu alasan konten hiburan yang sering dikunjungi yakni *game online* yang menduduki peringkat ketiga sebanyak 18,04% setelah *video online* dan *music online*. Selain itu, berdasarkan akumulasi total game di Indonesia yang dirilis oleh lembaga bisnis pada (Akbar, 2020) menunjukkan bahwa total keanggotaan Industri permainan di Indonesia merupakan yang paling besar di kawasan Asia Tenggara, dan dapat diakses melalui *smartphone*,

komputer pribadi, serta laptop, juga konsol. Diperkirakan prevalensi mencapai 6,1% pemain game mengalami game yang mungkin kecanduan, Sebagai akibatnya, diperkirakan sekitar 2,7 juta individu saat ini memiliki potensi untuk terpengaruh oleh kecanduan. Kondisi kecanduan permainan *online* mempunyai beberapa ukuran yakni: (1) Ketergantungan ringan, ditandai dengan waktu bermain game di bawah 30 menit setiap hari, sering terlibat dalam permainan daring, sementara gaya hidup sangat tidak teratur dan malas dalam melakukan kegiatan apa pun; (2) Ketergantungan sedang, dengan waktu bermain hampir mencapai tiga atau empat jam setiap hari, menghadapi kesulitan dalam berkonsentrasi, merasa mengantuk, dan sedikit emosional terhadap berbagai hal; (3) Ketergantungan berat, dengan game sebagai prioritas utama, durasi bermain bisa mencapai lima jam, yang menyebabkan kurangnya interaksi sosial atau adanya isolasi dari masyarakat, dan pada tahap ini, individu cenderung selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain game daring. (Rahman et al., 2022).

Selain berperan sebagai hiburan, *game online* mampu menambah pemfokusan (Kurniawati & Purnomo, 2019). *Game online* juga memiliki banyak manfaat lainnya. Kegunaan lain dari munculnya *game online* adalah timbulnya ide-ide kreatif, kemampuan bekerja dalam tim terbentuknya interaksi sosial, hingga peningkatan keterampilan berbahasa Inggris pada penggunaannya (Prasetya & Marina, 2022). Di samping dampak positifnya, penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, terlebih apabila jenis permainan yang dimainkan tidak sesuai dengan

tahapan usia remaja. Maka hal ini dapat menimbulkan bermacam-macam dampak negatif, terlebih pada dimensi kesehatan fisik dan psikis (menurut Volmer dalam (Nur Kurniawan et al., 2021).

Fenomena ini telah menciptakan budaya baru di kalangan remaja, bermain game bukan sekedar hiburan lagi namun juga menjadi bagian gaya hidup mereka. Menurut Hurlock dalam Herman, 2022 ketertarikan remaja untuk bermain *game online* sebab muncul rasa keingintahuan yang cukup besar serta rata-rata permainan yang digemari merupakan permainan yang memiliki unsur kompetisi karena hal tersebut dapat menarik mereka sehingga merasa tertantang. Mudahnya akses *game online* juga dapat menimbulkan efek adiksi/kecanduan apabila dilakukan berulang-ulang dan terus menerus (Hardiningsih, 2020). Aktivitas ini bukan lagi sekadar pengisi waktu luang, melainkan telah menjadi rutinitas harian yang memengaruhi cara mereka berinteraksi, bersosialisasi, bahkan membentuk identitas mereka di dunia digital. Namun, di sisi lain, keterikatan yang terlalu kuat terhadap dunia game dapat menggeser prioritas mereka dalam kehidupan nyata, termasuk dalam membangun komunikasi dan hubungan dengan keluarga.

Tingginya minat remaja terhadap *game online* disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, sifat interaktif dan menyenangkan yang ditawarkan oleh *game online* membuatnya lebih menarik dibandingkan permainan tradisional. Sistem reward seperti naik level, mendapatkan item langka, atau memenangkan pertandingan memberikan rasa pencapaian yang

instan. Kedua, faktor sosial dalam game multiplayer memungkinkan para remaja untuk bermain bersama teman-teman atau bahkan orang asing dari berbagai belahan dunia, menciptakan rasa kebersamaan yang kuat. Ketiga, daya tarik visual dan naratif yang kuat, seperti grafik menarik, alur cerita yang mendalam, serta karakter yang bisa disesuaikan, semakin membuat remaja terhubung dengan dunia game. Keempat, sistem reward dan kecenderungan adiksi, di mana mekanisme seperti *daily rewards*, dan *event* khusus membuat remaja merasa harus terus bermain agar tidak tertinggal. Kelima, kemudahan akses dan mobilitas, karena game kini dapat dimainkan di mana saja melalui smartphone dan koneksi internet yang semakin terjangkau. Terakhir, kurangnya kontrol dan pendampingan orang tua, terutama keluarga beserta orang tua yang giat dalam bekerja, menyebabkan remaja memiliki kebebasan lebih dalam mengatur waktu bermain game tanpa batasan yang jelas.

*Game online* memang memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategi, tetapi di sisi lain, aktivitas bermain game yang berlebihan dapat menimbulkan efek negatif, terutama dalam konteks komunikasi interpersonal dalam keluarga. Remaja yang terlalu asyik bermain game sering kali mengalami penurunan intensitas interaksi dengan orang tua serta anggota keluarga lainnya. Remaja lebih sering menghabiskan waktu dengan aktivitas di depan layar dibandingkan berkomunikasi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Fenomena ini semakin nyata dengan adanya penelitian yang menunjukkan yakni 52,8%

remaja seringkali menghabiskan waktu bermain game dibandingkan berkomunikasi dengan anggota keluarga, sementara 58,5% remaja lebih memilih untuk bermain sendiri ketimbang terlibat dengan orang-orang di sekitar (Irianto et al., 2019). Selain itu, 34,4% orang tua merasa komunikasi dengan remaja mereka terganggu karena kebiasaan memainkan *game online*, dan 28,1% lainnya merasa dampaknya sangat negatif (Giawa, 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Sidaria (2018) di sebuah sekolah menengah di Padang mengungkapkan bahwa pengguna gawai cenderung memiliki kemampuan sosial yang kurang baik. Ini terlihat dari minimnya kemampuan komunikasi dan interaksi sosial di antara para siswa, yang seringkali memilih untuk menyendiri dan kesulitan dalam memberikan maupun menerima umpan balik. Kemampuan sosial adalah suatu keahlian yang seharusnya dimiliki oleh setiap individu. Dalam konteks masyarakat dan lingkungan sosial, setiap orang diharapkan bisa berinteraksi serta menjalin hubungan dengan orang lain. Menurut Caldarella dan Merrel dalam (Rizal & Pratiwi, 2022a) Keterampilan sosial merujuk pada kemampuan seseorang untuk beraksi atau menyesuaikan diri dengan konteks sosial di sekitarnya agar dapat berkomunikasi dan membangun hubungan di dalam lingkungan tersebut. Ini mengindikasikan bahwa keterampilan sosial bisa ditingkatkan sejalan dengan interaksi individu dengan masyarakat di sekitarnya. Tetapi dengan kondisi permasalahan saat ini, banyak dari remaja yang menghabiskan waktunya dengan memainkan *game online*.

Masalah ini menjadi lebih kompleks ketika pola komunikasi nonverbal juga ikut berubah. Hal ini sesuai dengan temuan Desi Sarani pada Siti Khairunnisa, 2024, yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* yang berat menyebabkan rendahnya tingkat komunikasi interpersonal. Rendahnya tingkat komunikasi interpersonal disebabkan oleh tingginya intensitas penggunaan *smartphone*. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung menunjukkan perilaku seperti menghindari kontak mata, menjadi kurang responsif saat diajak berbicara, atau bahkan lebih ekspresif saat berkomunikasi dengan teman di dalam game dibandingkan dengan keluarga mereka sendiri. Hal ini mengindikasikan bahwa *game online* tidak hanya memengaruhi komunikasi verbal, tetapi juga mengubah cara mereka mengekspresikan diri dalam interaksi langsung dengan keluarga. Contoh dampak yang timbul apabila remaja melakukan komunikasi interpersonal dengan tidak efektif yakni remaja menjadi kurang memberikan rasa simpati saat berinteraksi dengan lawan bicaranya dan cenderung lebih memilih intens dengan aktifitasnya yakni bermain *game online*. Sehingga dampak yang cukup terlihat apabila remaja sedang berkomunikasi terlebih pada saat melakukan komunikasi interpersonal yaitu kurangnya memberikan simpati dengan lawan bicara dan seringkali memilih fokus dengan aktivitas bermain *game online*.

Dalam praktiknya, setiap anak menerima gaya komunikasi dengan orang tua dengan cara yang berbeda. Hal ini terkait gaya pola asuh yang diterapkan orang tua. Mengingat komunikasi orang tua kepada anaknya dan

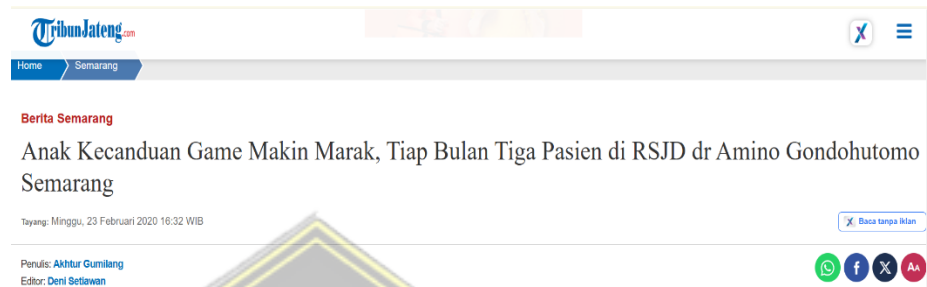
atau sebaliknya ini mencakup kegiatan pribadi yang mendalam dalam lingkungan keluarga dan bagaimana anak-anak menjelaskan cara orang tua mereka berinteraksi, sesuai dengan metode pengasuhan yang diterapkan. Menurut Devito, dalam (Rizal G., Pratiwi, 2018) Pengungkapan diri merupakan kemampuan untuk menyampaikan informasi mengenai diri sendiri kepada orang lain. Informasi tersebut bisa mencakup sikap, perilaku, emosi, keinginan, dorongan, dan pandangan yang ada dalam diri individu. Keterbukaan dalam diri dapat membantu remaja untuk lebih cepat menyesuaikan diri, memiliki kepercayaan diri, merasa mampu, bisa diandalkan, optimis, dan berpikir objektif. Di sisi lain, individu yang sulit untuk mengenali diri mereka sendiri akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi, kurang percaya diri, mengalami rasa takut dan kecemasan, serta merasa rendah diri dan cenderung menyendiri. Kualitas interaksi antara orang tua dengan anak sangat dipengaruhi oleh seberapa terbuka orang tua dan pendekatan komunikasi yang diterapkan oleh kedua belah pihak.

De Vito dalam (Ramadhana M., 2018) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal dapat. Ternyata, hubungan antarpersonal bisa berlangsung dengan baik bila individu mempunyai keterampilan bahasa serta kapabilitas dalam menjalin interaksi sosial yang positif. Kemampuan ini bisa diperoleh melalui sikap terbuka. Sikap terbuka adalah cara untuk mengungkapkan emosi dan data pribadi kepada orang lain. Data yang dibagikan dalam sikap terbuka ini adalah berupa deskripsi. dan *evaluative*. Deskriptif mengacu pada kemampuan seseorang untuk menjelaskan

berbagai fakta tentang diri mereka pribadi yang mungkin belum disadari oleh audiens. Sebaliknya, evaluatif menunjukkan bahwa seseorang menyampaikan pandangan atau emosinya. Dengan memupuk sikap menerima, interaksi dalam komunikasi antara remaja dan orang tua dapat menjadi lebih efisien serta menjadi lebih baik. Namun, remaja yang kecanduan *game online* seringkali merasa lebih nyaman berinteraksi dalam dunia game daripada dunia nyata, Hal ini bisa menghalangi interaksi antara orang tua dan anak. Sesungguhnya, amat krusial untuk orangtua untuk memberikan dukungan dan menjaga keterbukaan diri dengan anak.

Komunikasi antar anggota keluarga memiliki peranan yang sangat krusial sebab membantu anak-anak membangun pengertian satu sama lain, memperkuat cinta, serta bertukar informasi. Para orang tua berusaha melakukan ini untuk menciptakan interaksi yang positif dengan anak-anak mereka. Apabila orang tua tidak saling berkomunikasi dengan baik, hal tersebut bisa menyebabkan ketegangan, menghalangi pemikiran, dan pastinya dapat dirasakan oleh anak-anak dari segi komunikasi dan keharmonisan di dalam keluarga (Syafii et al., 2024.). Kehadiran *game online* yang berlebihan ini dapat menghambat interaksi langsung diantara anak dan orang tua. Oleh karena itu hal tersebut menjadikan salah satu faktor orang tua kesulitan berkomunikasi langsung dengan anak-anak mereka. Maraknya kasus remaja mengalami kecanduan *game online* di Indonesia menjadi perhatian khusus. Berdasarkan data statistik Indonesia jumlah penggunaan *game online* terbesar adalah Provinsi Jawa Tengah yang

mencapai 18% dari total remaja di Jawa Tengah. (BPS, 2021). Di Jawa Tengah, 45,7% dari penduduknya terhubung dengan internet dan 36,2% untuk bermain *game online* (Putri, Asep, Fine, 2023).



Gambar 1. 2 Contoh kasus. Sumber: Tribunjateng.com

Kasus akibat kecanduan *game online* juga rupanya terjadi wilayah Kota Semarang, Jawa Tengah. Dalam kasus tersebut, setidaknya pihak RSJD menangani dua hingga tiga anak yang game setiap bulannya. Mereka yang kecanduan *game online* mengalami gangguan depresi lantaran dibiarkan tanpa pengawasan orang tua. Dilansir dari Tribunjateng.com, pada kasus lain Permainan online dapat merusak hubungan interaksi antara orang tua dengan anak maupun sebaliknya. Mereka yang terjebak dalam kecanduan game online tidak ragu-ragu untuk menampar anak-anak mereka, memarahi, bahkan tidak segan hingga tidak mengakui orang tuanya.

Hasil observasi awal di Kelurahan Ngesrep, Kecamatan Banyumanik didapatkan informasi bahwa banyak remaja usia sekolah yang gemar bermain *game online*. Tidak hanya anak laki-laki saja yang

memainkan, namun anak perempuan juga terlibat dalam *game online*. Rupanya *game online* yang dimainkan adalah *Mobile Legends*. Dari hasil observasi tersebut, Permainan online dapat merusak hubungan komunikasi antara orang tua dan anak. Mereka yang terjebak dalam kecanduan game online tidak ragu-ragu untuk memukul. Mereka sering menggunakan waktunya hanya untuk bermain *game online Mobile Legends* dengan mengajak teman-teman usia sebaya, bahkan ketika diperingatkan untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, mereka tersulut emosi karena mengganggu permainan. Selain itu, beberapa orang tua juga menyampaikan bahwa komunikasi yang terjalin antara orang tua dengan anak terdapat kekurangan karena kurangnya intensitas perhatian anak.

Meskipun sudah banyak studi yang meneliti efek *game online* terhadap perilaku remaja, masih sedikit yang secara spesifik meneliti bagaimana intensitas permainan ini mempengaruhi pola komunikasi interpersonal dalam kondisi keluarga, serta bagaimana komunikasi nonverbal remaja berubah akibat kecanduan *game online*. Sebagai akibatnya, studi ini berfokus untuk menyelidiki dampak permainan online terhadap interaksi interpersonal antara orang tua dan anak remaja serta menggali perubahan cara remaja mempersembahkan diri mereka ketika terlibat dalam permainan daring.

Untuk mengidentifikasi pergeseran dalam kemampuan sosial dan cara berkomunikasi antara anak muda dan orang tua. yang dipengaruhi intensitas bermain *game online Mobile Legends*, maka diperlukan

pengukuran mengenai pola perubahan komunikasi interpersonal. Untuk mengukur pola perubahan tersebut maka dapat digunakan pendekatan dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada bagaimana intensitas *game online* tersebut dapat mempengaruhi keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal orang tua dan anak. Oleh karena itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk melaksanakan studi dengan nama “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja dengan Orang Tua di Kota Semarang”.

### 1.2. Rumusan Masalah

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, studi ini mengemukakan isu yang:

1. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* Mobile Legends terhadap keterbukaan diri remaja terhadap orang tua di Kota Semarang?
2. Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* Mobile Legends terhadap pola komunikasi interpersonal remaja terhadap orang tua di Kota Semarang?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Dengan melihat masalah yang telah dijelaskan, adapun tujuan dari studi ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* Mobile Legends terhadap keterbukaan diri remaja terhadap orang tua di Kota Semarang.
2. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* Mobile Legends terhadap pola komunikasi interpersonal remaja pada orang tua di Kota Semarang.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi:

##### **1.4.1. Secara Akademis**

Diharapkan temuan riset ini dapat memperluas koleksi referensi untuk penelitian dan menjadi bahan bacaan di jurusan Ilmu Komunikasi, serta bisa dijadikan acuan bagi studi selanjutnya.

##### **1.4.2. Secara Sosial**

Tujuan dari studi ini adalah untuk menjadi panduan dalam penilaian diri yang bertujuan mengurangi kecenderungan bermain game online Mobile Legends secara berlebihan. Sebab hal ini dapat berpengaruh terhadap keterbukaan diri dan komunikasi interpersonal antara remaja dengan orang tua. Serta remaja diharapkan bisa menahan diri ketika bermain game online Mobile Legends yang dapat merugikan diri sendiri dan lingkungannya.

### 1.4.3. Secara Praktis

Dalam bidang Ilmu Komunikasi, Temuan dari studi ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini juga berpotensi dimanfaatkan sebagai bimbingan kepada remaja agar dapat mengontrol diri terhadap intensitas bermain *game online* dan diharapkan dapat memberi dampak positif bagi pembaca.

### 1.5. Penelitian Terdahulu

Kajian sebelumnya berperan sebagai sumber analisis dan memperluas pemahaman teori dan pembahasan peneliti dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Penulis mengangkat beberapa penelitian yang memiliki fokus judul yang relevan sebagai referensi serta untuk Tidak seperti studi yang ada saat ini, penelitian ini merujuk pada penelitian sebelumnya yang menyelidiki pengaruh seberapa sering seseorang bermain permainan online terhadap seberapa sering mereka bermain permainan online tersebut. keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal

***Tabel 1. 1 State Of The Art***

|     |       |                                                                                                                                        |
|-----|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| No. | Nama  | Eric Febrian                                                                                                                           |
| 1.  | Judul | Pola Komunikasi antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Game online</i> Mobile Legends di Tlogo Pacing 4 RT 14, RW 7, |

|  |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|--|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |                   | Tlogomulyo, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|  | Jenis Studi       | Skripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|  | Tahun Studi       | 2023                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|  | Metode Penelitian | Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|  | Hasil Studi       | <p>Hasil dari studi ini menunjukkan bahwa cara orang tua berkomunikasi dengan anak sangat penting dalam hubungan, khususnya untuk menilai seberapa krusial orang tua terlibat saat anak-anak mereka memainkan game Mobile Legends secara daring, karena setiap anggota keluarga memiliki kondisi yang berbeda-beda. Keluarga pertama dan ketiga menerapkan pola komunikasi yang permisif, di mana kedua remaja mendapatkan kebebasan dari orang tua untuk bermain Mobile Legends, sementara keluarga kedua dan keempat menerapkan pola komunikasi yang otoritatif, di mana orang tua secara tegas melarang anak-anak dari bermain game Mobile Legends online. Di sisi lain, keluarga kelima juga memilih pola komunikasi otoritatif, dimana ada perubahan yang terjadi dalam hubungan mulai dari komunikasi maupun sifat, orang tua lebih nurut agar anak</p> |

|    |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                   | bisa Mengerti apa yang orang tua mereka mau. Pentingnya peranan orang tua untuk selalu mengawasi anaknya untuk melakukan hal positif lainnya daripada menghabiskan waktu dengan bermain permainan ponsel secara online.                                                                                                                                                    |
| 2. | Nama              | Siti Khairunnisa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|    | Judul             | Pengaruh Intensitas Bermain <i>Game online</i> terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Gamers Indonesia Premiumgaming                                                                                                                                                                                                                                             |
|    | Jenis Penelitian  | Skripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|    | Tahun Terbit      | 2024                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|    | Metode            | Metode Survey dengan Pendekatan Kuantitatif                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|    | Temuan Penelitian | Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa frekuensi bermain permainan online memengaruhi interaksi antarpribadi. pada komunitas Premiumgaming, dibuktikan dari hasil regresi sebesar 0,970 dengan nilai $t$ sebesar 7.922. Artinya komunikasi interpersonal komunitas Premiumgaming dapat dijelaskan dari tinggi rendahnya intensitas mereka bermain <i>game online</i> . |
| 3. | Nama              | Achmad Ibrahim                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Judul             | Hubungan Kecanduan <i>Game online</i> dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial pada Remaja                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Jenis Karya       | Skripsi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Tahun Terbit      | 2019                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Metode            | Metode Penelitian dengan Pendekatan Cross-Sectional                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Temuan Penelitian | Hasil studi mengindikasikan bahwa komunikasi antarpribadi ( $p=0,027$ dan $r=0,152$ ) dan interaksi sosial ( $p=0,000$ dan $r=0,248$ ) memiliki kaitan dengan kecanduan permainan daring. Kecanduan permainan daring berhubungan dengan komunikasi antarpribadi: ketika kecanduan permainan daring meningkat, tingkat komunikasi antarpribadi menurun. Kecanduan permainan daring dihubungkan dengan interaksi sosial: semakin meningkat kecanduan permainan daring, semakin menurun interaksi sosial yang terjadi. |

Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya. Pada karya dengan judul “Pola Komunikasi antara Orang Tua dan Remaja Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* Mobile Legends di Tlogopacing 4 RT 14, RW 7, Tlogomulyo,

Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang” yang diteliti oleh Eric Febrian, meneliti mengenai cara untuk mengatasi kecanduan *game online* pada salah satu desa di kelurahan Tlogomulyo, Kota Semarang. Sedangkan pada penelitian ini meneliti pada lingkup Kota Semarang. Kemudian, pendekatan yang diterapkan dalam studi ini adalah deskriptif kualitatif, sementara pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif.

Pada studi yang kedua, juga terdapat variasi pada subjek yang diteliti. Dalam riset ini yang dilaksanakan oleh Siti Khairunnisa mengambil populasi pada Komunitas Gamers Indonesia Premiumgaming, sedangkan pada penelitian ini mengambil populasi di Kota Semarang. Juga pada penelitian dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Gamers Indonesia Premiumgaming” mempunyai variabel terikat (Y) hanya satu variabel saja sedangkan pada penelitian ini memiliki 2 variabel terikat.

Terdapat perbedaan pada penelitian ketiga dari segi variabel yang digunakan. Pada penelitian dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial pada Remaja” mengambil variabel komunikasi interpersonal dan interaksi sosial sedangkan pada penelitian memiliki keterbaruan mengambil variabel keterbukaan diri dan komunikasi interpersonal antara remaja dengan orangtua.

## 1.6. Kerangka Teori

### 1.6.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang dalam penelitian yang diterapkan oleh peneliti yang mencerminkan perspektif peneliti. Mengamati keadaan, mengeksplorasi peristiwa, dan menggunakan cara untuk mengevaluasi hasilnya. Paradigma dalam penelitian merupakan kerangka yang menunjukkan pandangan peneliti mengenai kenyataan sosial serta hubungannya dengan ilmu pengetahuan dan teori, yang dibentuk sebagai dasar dari suatu disiplin dalam mempelajari objek yang dikaji. (Andini et al., 2023).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan positivisme. Paradigma positivism merupakan suatu pemahaman yang berangkat dari suatu objektif yang Pandangan bahwa kenyataan sosial adalah sebuah fenomena yang nyata dan dapat dilihat serta diukur dengan teliti. Hanya ada satu kenyataan, dan itu bisa diselidiki (Suryadi et al., 2019). Oleh karena itu Dalam kerangka ini, hanya informasi yang dianggap fakta yang bisa diterima; segala sesuatu yang tidak termasuk fakta atau hanya menunjukkan gejala tanpa arti tidak dapat diterima. Pendekatan yang diterapkan pada situasi ini yaitu pendekatan kuantitatif. Paradigma positivisme memiliki beberapa asumsi (Irwan, 2018), yakni:

- a. Memandang realitas sosial sebagai sesuatu yang empiris dan bersifat nyata, bebas dari kesadaran manusia, objektif dan alamiah.
- b. Hubungan sosial yang terjadi pada sebuah fenomena sosial di kehidupan manusia dapat diketahui.
- c. Ilmu pengetahuan bersifat deduktif, dimulai dari konsep-konsep umum dan abstrak menuju hal-hal yang lebih spesifik dan nyata. Ilmu pengetahuan merujuk pada hukum-hukum yang bersifat universal yang berfungsi untuk menerangkan serta mengaitkan berbagai fenomena sosial. Ilmu pengetahuan harus bersifat logis, dapat diterima secara rasional, dan didukung oleh data-data empiris.

## **1.6.2 Landasan Teori**

### **1.6.2.1 Teori Johari Window**

Konsep Teori Jendela Johari pertama kali diperkenalkan pada tahun 1955 oleh Joseph Lutf dan Harry Ingham, dengan nama Johari yang merupakan akronim dari nama para penemunya. Teori Jendela Johari ini dipakai untuk mengembangkan hubungan dengan diri sendiri dan dengan orang lain, yaitu hubungan yang terjalin di dalam diri individu, serta interaksi yang terjadi antara satu orang dengan yang lainnya. Teori ini menggambarkan bahwa individu itu seperti sebuah ruangan yang memiliki empat

jendela atau sudut pandang, di mana masing-masing jendela memiliki konsep dan arti yang berbeda. Brebe dalam (Tifa Hidayah, 2020) menyatakan bahwa Jendela Johari adalah model untuk Pernyataan diri menghasilkan kesimpulan bahwa rasa percaya diri dipengaruhi oleh cara seseorang mengungkapkan diri, serta individu memperoleh informasi mengenai diri mereka dari orang lain. Keterbukaan adalah faktor penting dalam keberhasilan komunikasi antarpribadi. Saat salah satu pihak dalam komunikasi mau berbagi tentang dirinya, hubungan di antara mereka bisa menjadi lebih dekat.

Konsep teori Johari Window dapat digambarkan dengan menggunakan model jendela Johari untuk menggambarkan interaksi antara seseorang dengan orang lain, diilustrasikan sebagai “jendela,” yang masing-masing menunjukkan bagian diri, baik yang terlihat maupun yang tidak terlihat.



Gambar 1. 3 konsep jendela Teori Johari Window. Sumber: Rakhmat, 2018

## 1. Daerah Diri Terbuka (*Open Self*)

Area diri yang terbuka adalah aspek dari diri kita yang menerima dan mengolah semua jenis informasi, termasuk sifat, tingkah laku, emosi, harapan, motivasi, dan gagasan yang diri kita ketahui sendiri dan orang lain. Menurut Joseph Luft, Semakin sempit ruang personal yang dimiliki seseorang, semakin buruk pula kemampuannya dalam berkomunikasi. Bisa dikatakan bahwa efektivitas komunikasi bergantung pada tingkat keterbukaan, yaitu seberapa besar kita bersedia untuk berbagi informasi tentang diri kita dengan orang lain. Ketika kita menolak untuk membiarkan orang lain mengenal kita, maka komunikasi akan menjadi sulit bahkan tidak mungkin dilakukan. Agar komunikasi dengan orang lain menjadi lebih baik, kita harus meningkatkan tingkat keterbukaan kita.

## 2. Daerah Diri Buta (*Blind Area*)

Area ini mencakup berbagai informasi tentang individu yang mungkin sudah diketahui orang lain, namun mungkin tidak disadari oleh orang tersebut. Kehadiran titik buta dapat menjadi salah satu penyebab terjadinya komunikasi yang

kurang efektif. Kesalahpahaman bisa saja terjadi antara individu dengan individu lain yang karena zona tak terlihat menyadari bahwa orang lain memiliki pemahaman terhadap sesuatu, namun kita tidak.

### 3. Diri Tersembunyi

Bagian ini mencakup semua hal yang disadari oleh seseorang atau yang didapat dari orang lain, apa yang mereka pilih untuk simpan dalam diri, dan sesuatu yang tidak diketahui oleh orang lain. Kesalahan komunikasi bisa terjadi karena mengungkapkan terlalu banyak informasi yang seharusnya tetap rahasia, atau karena terlalu banyak hal yang disembunyikan yang seharusnya bisa dibagikan.

### 4. Daerah Diri yang Tidak Kenal Siapapun (*Unknown Self*)

Daerah ini ada pada bagian individu yang belum disadari oleh individu tersebut maupun oleh orang lain. Daerah ini akan mengecil sejalan dengan individu tersebut mulai mengembangkan diri atau belajar dari pengalaman.

Konsep Teori Jendela Johari menyoroti bahwa setiap orang bisa menyadari atau tidak menyadari siapa dirinya dan orang lain di sekitarnya. Maka dari itu, penting untuk melakukan keterbukaan diri antara individu agar dapat memahami diri sendiri dan orang lain. Menurut teori Johari Window, komunikasi interpersonal masuk ke dalam jendela yang ketiga, yaitu *hidden self* atau Alam diri yang tersembunyi merujuk pada keadaan pribadi yang seseorang ketahui namun orang lain tidak. Diri yang tersembunyi dapat dilihat oleh individu itu sendiri, tetapi mereka memilih untuk tidak membagikannya. Saat seseorang bercakap-cakap dengan dirinya sendiri, hanya mereka yang mengerti apa yang dipikirkan dan diucapkan, sehingga orang lain tidak akan mengetahui apa isi pikiran mereka kecuali orang tersebut mengungkapkannya kepada orang lain.

Dalam konteks keluarga, konsep teori Johari Window menjadi sangat relevan. Keterhubungan yang positif antara anak dan orang tua sangat dipengaruhi oleh seberapa besar area terbuka yang tersedia, yang hanya bisa diperluas dengan interaksi dan keterbukaan diri yang konsisten dan penuh kepercayaan. Di era digital saat ini, remaja banyak menghabiskan waktu di dunia maya, Salah

satu contohnya adalah memainkan permainan daring seperti Mobile Legends. Kegiatan bermain permainan secara mendalam bisa menghasilkan lingkungan sosial yang unik yang membuat remaja lebih nyaman berinteraksi di ruang virtual daripada di dunia nyata, termasuk dengan anggota keluarganya. Dalam hal ini, intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat memperkecil *Open Area* karena :

1. Anak tidak merasa perlu membagikan cerita, pengalaman, atau perasaannya kepada orang tua.
2. Lebih banyak waktu dihabiskan untuk berinteraksi dengan teman sebaya atau komunitas virtual.
3. Interaksi dalam keluarga menjadi berkurang, sehingga orang tua tidak mengetahui perkembangan emosi, pemikiran, maupun pengalaman anak.

Sebaliknya, remaja yang memainkan game online dengan intensitas yang rendah atau seimbang biasanya tetap memiliki waktu dan tenaga untuk berkomunikasi secara terbuka dalam lingkungan keluarga., yang akan memperluas open area dan memperkecil hidden area.

Semakin sempitnya area keterbukaan ini menunjukkan bahwa remaja menjadi kurang terbuka dalam membangun interpersonal dengan orang tua secara harmonis. Hal ini juga yang menghambat proses pertukaran informasi, tetapi

juga berdampak pada menurunnya kepercayaan, kedekatan emosional, dan empati dalam hubungan keluarga.

### 1.6.3 *Game online*

Kegiatan bermain dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang, terlepas dari hasilnya dan hal ini dilakukan secara sukarela tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban (Kustiawan et al., 2019). Permainan online merupakan jenis permainan yang didukung oleh teknologi digital dan dapat dimainkan melalui koneksi internet, yang memungkinkan pengguna untuk terlibat langsung dengan mekanisme permainan, maupun dengan pemain lain dalam waktu nyata. Game ini dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti computer, konsol, maupun ponsel pintar. Kecanduan bermain game online adalah bentuk ketergantungan yang muncul akibat pengaruh teknologi internet, yang juga dikenal sebagai gangguan kecanduan internet seperti yang dikatakan Young dalam (Kustiawan et al., 2019) yang mengatakan bahwa internet bisa menyebabkan ketergantungan. Salah satu contohnya adalah ketagihan bermain game komputer (bermain game secara berlebihan). Game online terbagi menjadi dua kategori: game berbasis web dan game berbasis teks. Game berbasis web merupakan aplikasi yang disimpan di server di internet, dan pemain hanya perlu koneksi internet serta browser untuk memainkan game tersebut. Game berbasis teks telah ada sejak lama, pada masa ketika

komputer masih memiliki performa rendah dan pemain biasanya hanya berinteraksi dengan teks dan beberapa gambar.

#### **1.6.4 Intensitas Bermain *Game Online***

Intensitas berasal dari kata bahasa Inggris "Intensity. " Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas diartikan sebagai "keadaan dari tingkatan atau ukuran intensnya. Sedangkan menurut Al-fauzan Amin dalam (Alimni et al., 2021) intensitas merupakan Deskripsi mengenai seberapa rutin dan seberapa lama individu melakukan sebuah kegiatan untuk mencapai sasaran tertentu. Contohnya, intensitas belajar merujuk pada seberapa sering dan berapa lama pelajar terlibat dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil, yang juga disebut sebagai pencapaian pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa intensitas diartikan sebagai tingkat kebiasaan seseorang dalam melaksanakan aktivitas tertentu berdasarkan motivasi, serta kegiatan itu dilakukan secara berkelanjutan.

Menurut Cowie (Nira Sandya dan Ramadhani, t. t. 2021), ada dua elemen dari intensitas bermain game online, yaitu jumlah dan tingkat keterlibatan. Jumlah merujuk pada waktu yang dialokasikan untuk bermain game online, sedangkan tingkat keterlibatan mengacu pada seberapa sering seseorang berpartisipasi dalam kegiatan bermain game online. Elemen dari intensitas bermain game online yang dijadikan acuan dalam studi ini berdasarkan pandangan

Cowie (Nira Sandya dan Ramadhani, t. t. 2021) terdiri dari: jumlah, yang menggambarkan waktu bermain game online, dan tingkat keterlibatan, yang menunjukkan seberapa sering seseorang asal terlibat dalam permainan online. Berbagai faktor yang memengaruhi aktivitas bermain game online dapat dilihat dari faktor internal maupun faktor eksternal individu.

Intensitas bermain *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang hingga kecanduan *game online*. Lemmens, Valkenburg, dan Peter dalam (Nira Sandya & Ramadhani, n.d 2022) menjelaskan Kecanduan permainan online dapat diartikan sebagai menghabiskan waktu bermain permainan online lebih lama dari yang seharusnya (secara berlebihan), yang menyebabkan masalah sosial atau emosional yang tidak disadari dan terus terjadi. Beberapa aspek dari kecanduan permainan online meliputi: salience (persepsi bahwa bermain permainan online adalah aktivitas yang harus dilakukan dibandingkan dengan aktivitas lainnya), toleransi (peningkatan waktu bermain seiring berjalannya waktu dibandingkan dengan saat pertama kali mulai bermain), perubahan suasana hati (munculnya perasaan atau sensasi tertentu yang mendorong pemain untuk terus bermain), penarikan diri (dampak fisik atau emosional yang dirasakan ketika tidak bermain), kambuh (keinginan untuk bermain lagi setelah tidak bermain dalam waktu yang lama), konflik (perselisihan antara diri sendiri atau dengan

lingkungan karena aktivitas bermain yang berlebihan), dan masalah (permainan online menyebabkan kesulitan bagi pemain).

Pratama dalam (Rahman et al., 2022) menjelaskan, Terdapat tiga tingkatan dalam kecanduan permainan daring: (1) Kecanduan ringan, di mana seseorang menghabiskan waktu bermain lebih dari 30 menit setiap hari dan sering terlibat dalam permainan daring dengan gaya hidup yang tidak teratur serta malas melakukan kegiatan lainnya; (2) Kecanduan sedang, di mana durasi bermain bisa mencapai tiga hingga empat jam setiap hari, dengan mengalami kesulitan untuk fokus, merasa mengantuk, serta merasakan emosi yang tidak stabil dalam berbagai situasi; (3) Kecanduan berat, di mana permainan menjadi prioritas utama, dengan waktu bermain sampai lima jam, yang mengakibatkan kurangnya interaksi dengan orang lain atau terisolasi dari lingkungan sosial, dan pada tahap ini individu sering mengeluarkan uang hanya untuk bermain permainan daring. Konsekuensi dari kecanduan permainan daring meliputi lima aspek, yaitu kesehatan, pendidikan, interaksi sosial, keuangan, dan mental. Kecanduan permainan daring dapat diindikasikan oleh sejauh mana seseorang terjun dalam bermain, yang dapat berdampak buruk. Permainan daring memiliki efek signifikan terhadap penggunaannya, yang cenderung mengembangkan ketergantungan pada permainan favorit mereka, terlihat dari waktu bermain lebih dari 4-5 jam per hari. Bahkan ketika tidak bermain, mereka terus

memikirkan permainan dan selalu mengedepankan permainan dibandingkan aktivitas lainnya (Rizal & Pratiwi, 2022b).

#### **1.6.5 Mobile Legends**

Mobile Legends Bang-Bang adalah jenis permainan online yang mengombinasikan dua genre, yaitu strategi waktu nyata dan permainan peran, di mana pemain mengontrol karakter dari dua tim yang saling bersaing. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menghancurkan markas milik lawan. Jenis game online ini dimainkan secara multipemain, dimana lebih dari dua orang dapat terlibat secara bersamaan melalui koneksi internet. Pemain bertarung melawan musuh di dunia digital. Permainan aksi ini berlandaskan pada ide strategi. Umumnya terdiri dari pertarungan 5 VS 5 dengan karakter yang dipilih oleh pemain, dan para pemain dapat menyusun tim yang ideal untuk mengalahkan lawan. Sasaran utama permainan ini adalah menghancurkan markas utama musuh dengan bantuan karakter, dengan tiga jalur yang dilindungi oleh menara. Dengan menghadapi lawan yang dimainkan oleh orang nyata dalam permainan, serta kolaborasi tim, penggunaan emblem karakter memerlukan kecepatan, meskipun komunikasi hanya singkat.

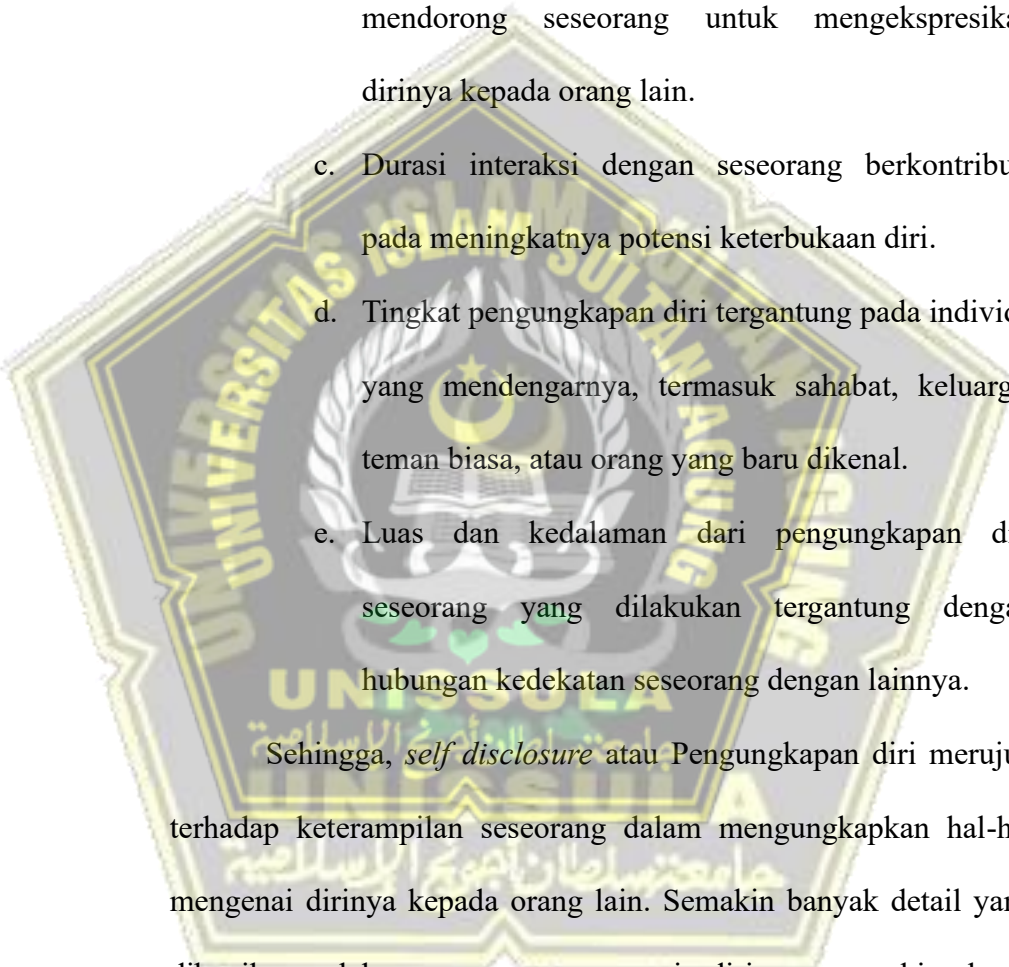
Dikembangkan oleh Moonton, yang merupakan anak perusahaan ByteDance, permainan ini diluncurkan pada tahun 2016 dan telah mendapatkan popularitas di seluruh dunia. Sejak saat itu,

permainan ini telah mencapai lebih dari 1 miliar unduhan, dengan puncak 100 juta pemain per bulan. Ini menjadikannya sebagai permainan smartphone paling terkenal dalam genrenya dengan daya tarik global yang paling besar. (Sensor Tower, 2021).

#### 1.6.6 Keterbukaan Diri

Menurut Lumsden dalam (Gainau et al., n.d 2015) *self disclosure* atau keterbukaan diri mampu mendukung seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain, membangun rasa percaya diri, dan mempererat hubungan antarindividu. Sementara itu, Altman dan Taylor dalam (Gainau et al., n.d 2015.) menyatakan bahwa pengungkapan diri merupakan keahlian seseorang dalam berbagi pengalaman atau informasi pribadi kepada orang lain untuk mempererat ikatan hubungan. Hal ini berarti *self disclosure* atau keterbukaan diri juga merupakan bentuk menyampaikan ekspresi seseorang kepada orang lain. Haymes dalam (Gainau et al., n.d 2015.) Alat ini mengevaluasi pengungkapan pribadi melalui wawancara yang direkam. Ada tiga elemen dalam pengungkapan diri: (1) penyampaian perasaan dan proses emosional, (2) penyampaian imajinasi, harapan, cita-cita, dan impian, serta (3) penyampaian kesadaran.

Terdapat lima dimensi dari pengungkapan pribadi. Kelima elemen ini yakni:

- 
- a. Akurasi, yang merujuk pada sejauh mana seseorang membagikan informasi pribadinya dengan cara yang sesuai dan berhubungan dengan situasi yang melibatkannya (sekarang atau di tempat ini).
  - b. Motivasi, yang merujuk pada alasan yang mendorong seseorang untuk mengekspresikan dirinya kepada orang lain.
  - c. Durasi interaksi dengan seseorang berkontribusi pada meningkatnya potensi keterbukaan diri.
  - d. Tingkat pengungkapan diri tergantung pada individu yang mendengarnya, termasuk sahabat, keluarga, teman biasa, atau orang yang baru dikenal.
  - e. Luas dan kedalaman dari pengungkapan diri seseorang yang dilakukan tergantung dengan hubungan kedekatan seseorang dengan lainnya.

Sehingga, *self disclosure* atau Pengungkapan diri merujuk terhadap keterampilan seseorang dalam mengungkapkan hal-hal mengenai dirinya kepada orang lain. Semakin banyak detail yang dibagikan oleh seseorang mengenai dirinya, semakin besar pemahaman yang terjalin antar individu. Dengan cara tersebut, komunikasi akan berjalan dengan efektif.

### 1.6.7 Pola Komunikasi Interpersonal

Istilah "komunikasi" berasal dari kata 'communicare', yang memiliki arti "melakukan hal yang serupa". Komunikasi merupakan suatu tindakan yang berarti berbagi pemikiran, emosi, dan data. Komunikasi juga menunjukkan proses saling memahami, berposisi setara, serta mengembangkan koneksi. Sementara pada kata benda (noun) mengacu pada pertukaran simbol atau informasi yang serupa, serta seni mengungkapkan gagasan (Suherman, 2020). Harold Lasswel dalam (Suherman, 2020) menggambarkan konsep komunikasi secara lebih sederhana, yakni dengan menjawab pertanyaan mengenai “siapa”, “apa”, “melalui saluran mana”, “kepada siapa” dan “dengan dampak apa”.

Berdasarkan definisi dari Harold Lasswel, terdapat lima unsur yang membangun suatu komunikasi, diantaranya:

1. Komunikator merupakan entitas yang memiliki inisiatif atau kepentingan dalam proses komunikasi.

Sumbernya bisa berupa orang, lembaga, perusahaan, dan sebagainya.

2. Pesan merupakan data yang ingin disampaikan oleh pengirim kepada penerima pesan.. Pesan ini bisa berbentuk lisan maupun tidak lisan.

3. Saluran media adalah sarana yang dipakai oleh komunikator untuk menyampaikan informasi kepada penerima.
4. Komunikator adalah individu yang menerima pesan dari pengirim.
5. Efek adalah dampak yang timbul setelah penerima mendapatkan pesan dari pengirim.

Menurut Schramm dan Robert dalam (Dyatmika, 2021) mengemukakan bahwa komunikasi dianggap berhasil jika pesan yang disampaikan oleh pengirim sesuai dengan cara berpikirnya yang menjadi pedoman dalam memahami dan mengalami berbagai pengalaman serta makna yang diraih oleh komunikator. Berdasarkan kerangka tersebut, variasi pengalaman ternyata menjadi elemen krusial dalam proses komunikasi. Apabila pengalaman yang dimiliki oleh kedua komunikator memiliki kesamaan, maka komunikasi akan berlangsung dengan baik dan efisien.

Komunikasi antarpribadi merupakan interaksi yang terjadi antara dua individu atau kelompok kecil. Agar komunikasi ini dapat berlangsung, diperlukan adanya hubungan yang komunikatif di antara pihak-pihak yang terlibat. Siti Khairunnisa (2024) mengutip Yayu dan Dwi, menyatakan bahwa komunikasi antarpribadi mencakup pertemuan secara tiba-tiba dan tanpa struktur antara dua, tiga, atau empat orang. Komunikasi antarpribadi adalah proses

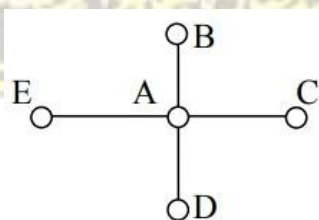
penyampaian informasi yang berdampak pada dua individu atau sekelompok orang kecil dengan adanya dampak yang jelas dan umpan balik langsung. Dalam komunikasi antarpribadi, hanya satu individu yang berpartisipasi dalam interaksi tersebut. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing-masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang di komunikasikan, bermula dari diri seseorang. Komunikasi interpersonal dapat diartikan sebagai interaksi antara dua individu yang memiliki hubungan yang jelas, seperti dialog antara seorang ayah dan anaknya, pasangan suami istri, atau antara seorang guru dengan muridnya, dan lain-lain. Dari sudut pandang tersebut, bisa disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal merupakan interaksi langsung antara individu-individu di mana masing-masing pihak memengaruhi pandangan satu sama lain.

Pola dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk atau struktur yang tetap, sedangkan komunikasi merujuk pada proses penyampaian dan penerimaan pesan atau informasi antara dua individu atau lebih yang memungkinkan pesan itu dimengerti dengan baik. Pola komunikasi bisa dimaknai sebagai cara hubungan antara dua orang atau lebih dalam proses pengiriman dan penerimaan pesan yang memudahkan pemahaman akan pesan tersebut. Pola komunikasi antara orang tua dalam membentuk

karakter anak diartikan sebagai metode orang tua dalam menanamkan pola komunikasi yang positif di dalam keluarga, dengan pola komunikasi yang terbangun mengandung kasih sayang dan kepedulian, sayang, dengan anak sebagai subjek yang perlu mendapatkan pendidikan dan dibimbing, maka komunikasi yang terjalin antara anggota keluarga akan berlangsung baik pula (Widodo et al., 2024).

Pola komunikasi sesuai dengan proses komunikasi karena pola tersebut adalah bagian dari proses itu sendiri. Proses komunikasi mencakup serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengirimkan pesan dan mendapatkan respons dari orang yang menerima pesan tersebut. Pola, model, bentuk, dan elemen-elemen kecil lainnya timbul dari proses komunikasi yang sangat terkait dengan proses komunikasi itu sendiri. Widjaja (Inah dan Trihapsari, t. t. 2016) mengemukakan bahwa ada empat jenis pola komunikasi, yaitu:

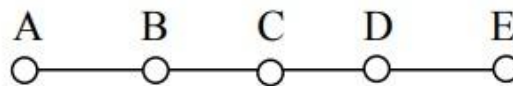
#### 1. Pola Roda



Pada pola ini, orang A menghubungi sejumlah orang, yaitu B, C, D, dan E. Interaksi ini biasanya bersifat sepihak, dengan sedikit respons. Model roda merupakan

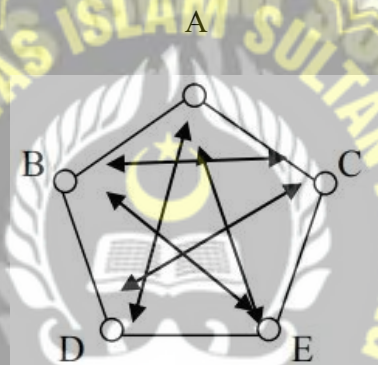
tipe pertukaran informasi yang berfokus pada satu individu.

## 2. Pola Rantai



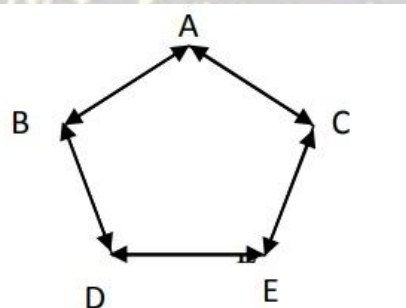
Pada pola ini, seseorang A hanya berkomunikasi kepada seseorang yang B, dan seterusnya.

## 3. Pola Bintang



Setiap anggota saling bercakap-cakap. Percakapan ini menghasilkan reaksi dari semua orang yang terlibat.

## 4. Pola Melingkar



Pola ini serupa dengan pola rantai, namun individu terakhir (E) berinteraksi dengan individu pertama. Pola ini memiliki sifat satu arah.

Sedangkan Hafied dalam (Inah & Trihapsari, n.d. 2016) menjelaskan pola komunikasi dalam beberapa kategori, yaitu:

1. Pola komunikasi primer

Pola komunikasi primer merupakan suatu proses Penyampaian ide dari penyampai kepada penerima dengan memanfaatkan simbol sebagai media atau saluran komunikasi.

2. Pola Komunikasi Sekunder

Pola komunikasi sekunder mengacu pada metode penyampaian informasi dari pengirim kepada penerima dengan memanfaatkan alat atau perangkat sebagai media tambahan setelah simbol komunikasi yang paling umum telah digunakan.

3. Pola Komunikasi Linear

Linear dalam konteks ini berarti langsung, yaitu pergerakan dari satu titik menuju titik lainnya, dengan penyampaian pesan dari penyampai kepada penerima sebagai tujuan akhir.

4. Pola Komunikasi Melingkar

Melingkar secara harfiah menggambarkan bentuk bulat, melingkar, atau berputar. Dalam proses yang melingkar ini, terdapat umpan balik. Pada pola komunikasi seperti ini, komunikasinya bersifat berkelanjutan, yang mana umpan balik terjadi antara penyampai dan penerima.

Sedangkan Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss dalam buku *Human Communication* menjelaskan terdapat beberapa pola komunikasi yang terbentuk dari sebuah proses komunikasi, yaitu:

1. Pola Komunikasi Linear

Dalam tipe ini, komunikasi dilihat sebagai proses satu arah di mana satu individu mempengaruhi individu lainnya.

2. Pola Komunikasi Interaktif

Pola komunikasi interaktif menggambarkan komunikasi sebagai sebuah proses di mana penerima memberikan tanggapan sebagai reaksi terhadap informasi yang disampaikan oleh penyampai pesan.

3. Pola Komunikasi Transaksional

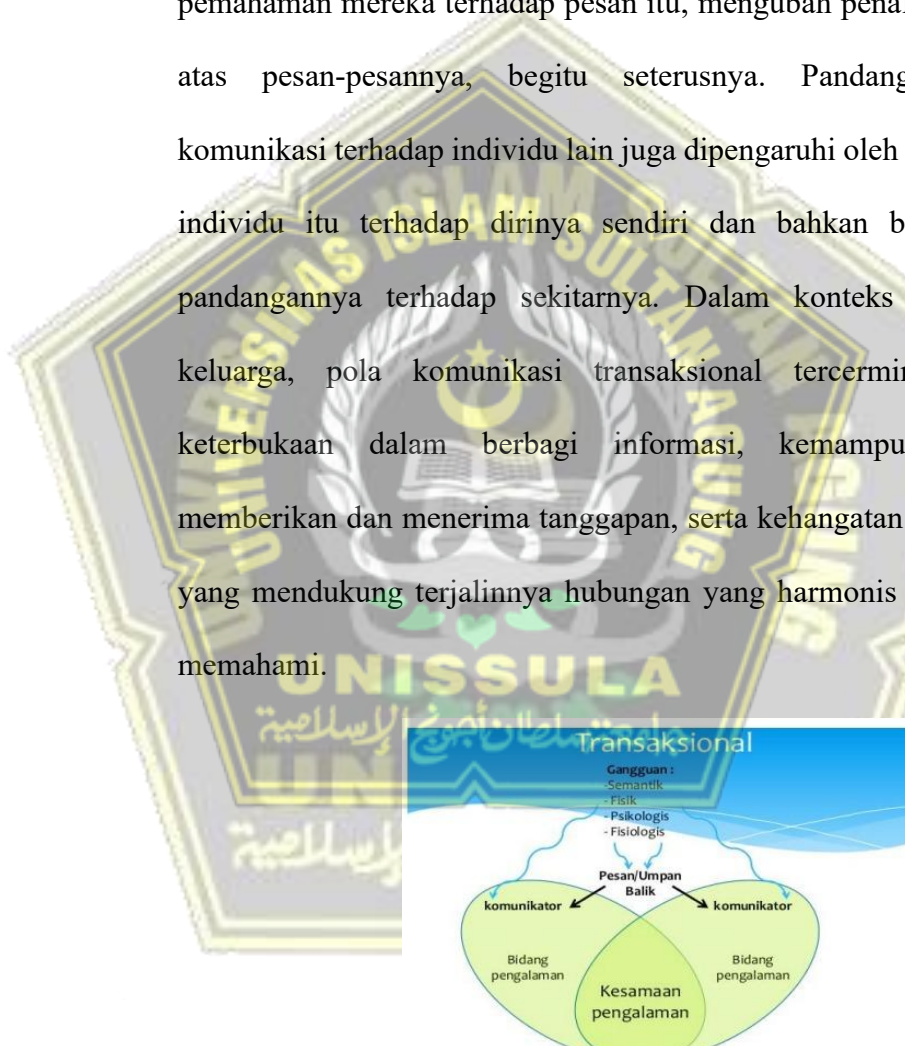
Pola komunikasi ini menyoroti proses yang terus-menerus terkait pengiriman dan penerimaan pesan di dalam jaringan komunikasi antara dua orang yang berbeda. Dalam komunikasi transaksional, proses pengiriman dan penerimaan bersifat kolaboratif, di mana

baik pengirim maupun penerima memiliki tanggung jawab terhadap hasil atau efek dari komunikasi tersebut, tidak peduli apakah pesan yang disampaikan memberikan dampak atau tidak, karena pada pola komunikasi ini, makna dapat dibentuk melalui umpan balik dari para peserta komunikasi. Karakteristik komunikasi transaksional adalah sebagai berikut:

- 1) Bersamaan. Proses komunikasi terjadi secara bersamaan dan saling mempengaruhi, di titik di mana kedua pihak secara aktif bertukar dan mendapatkan informasi.
- 2) Fleksibel. Pesan bisa diubah atau disesuaikan berdasarkan reaksi dan tanggapan dari pihak lainnya.
- 3) Terkait dengan konteks. Memperhatikan keadaan situasi dan hubungan antara pengirim pesan dan penerima.

Pola interaksi antara anak muda dan orang tua dapat dianalisis melalui model komunikasi transaksional. Model ini mengaitkan komunikasi dengan aspek sosial, relasi, dan kebudayaan. Dengan demikian, komunikasi tidak sekadar berfungsi untuk saling mengirim pesan, tetapi juga untuk memperkuat hubungan. Dengan cara lain, para peserta komunikasi, baik yang

menyampaikan maupun yang menerima pesan, bersama-sama mencari makna sehingga dapat saling memahami. (Ayu Latifah, 2024). Interpretasi terhadap perilaku verbal dan nonverbal seseorang yang disampaikan kepada orang lain turut mempengaruhi cara orang lain memahami pesan tersebut dan dengan begitu juga memengaruhi pemahaman mereka terhadap pesan itu, mengubah penafsiran anda atas pesan-pesannya, begitu seterusnya. Pandangan mitra komunikasi terhadap individu lain juga dipengaruhi oleh pandangan individu itu terhadap dirinya sendiri dan bahkan berdasarkan pandangannya terhadap sekitarnya. Dalam konteks hubungan keluarga, pola komunikasi transaksional tercermin melalui keterbukaan dalam berbagi informasi, kemampuan untuk memberikan dan menerima tanggapan, serta kehangatan emosional yang mendukung terjalinnya hubungan yang harmonis dan saling memahami.



*Gambar 1. 4 Pola Komunikasi Transaksional*

Komunikasi interpersonal adalah Salah satu jenis interaksi yang paling produktif adalah interaksi di dalam keluarga, yang

memiliki peran signifikan dalam pertumbuhan anak dan remaja. Interaksi yang sehat dan seimbang dalam keluarga menjadi elemen penting dalam membentuk sifat dan identitas anak. Komunikasi yang baik di dalam keluarga membangun kerjasama antara semua anggotanya. Ada sejumlah konsekuensi yang bisa muncul ketika interaksi sosial dalam keluarga tidak berjalan dengan baik, di antaranya:

1. Keluarga akan sering terlibat konflik karena adanya salah paham dalam memahami sesuatu.
2. Hubungan antara anak dan orang tua akan semakin jauh karena masing-masing fokus pada aktivitasnya sendiri.
3. Anak melakukan tindakan negatif untuk menarik perhatian dari orang tua.
4. Anak kehilangan rasa hormat dan bahkan menjadi takut kepada orang tua.
5. Konflik antara orang tua sering kali terjadi, dipicu oleh tingkah laku anak.
6. Anak lahir dari lingkungan keluarga yang tidak teratur.

Pola interaksi antara orang tua dan anak perlu dipertahankan agar tetap terbuka, sebab keluarga adalah elemen yang sangat berperan dalam pembentukan karakter anak. Komunikasi yang jelas antara orang tua dan anak memfasilitasi adanya pemahaman dan rasa saling menghargai di dalam keluarga. Menurut Riyanto

(Dewirahmadanirwati, 2019), kemampuan untuk mendengarkan dengan penuh simpati adalah elemen penting dalam komunikasi.

Mendengarkan dengan penuh simpati ditandai dengan:

1. Sensitif terhadap emosi yang berhubungan dengan pesan yang disampaikan.
2. Dengar dengan penuh perhatian.
3. Jangan memotong pembicaraan atau memberi komentar saat orang lain berbicara.
4. Amati "dunia" dari pembicara.

Tujuan dari komunikasi antarpribadi adalah untuk menemukan identitas diri, mengeksplorasi lingkungan sekitar, membangun dan menjaga hubungan yang lebih berarti, merubah sikap dan tindakan, serta bersenang-senang dan menikmati diri sendiri. Hubungan yang terbentuk dalam komunikasi antarpribadi memiliki beragam tingkat intensitas. Jenis hubungan ini dapat berada di antara yang tidak personal dan yang sangat personal. Penelitian ini meneliti keterkaitan antara orang tua dan anak. Orang tua memiliki peranan yang sangat krusial. dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka, karena mereka bisa memengaruhi sikap dan keterbukaan anak-anak mereka.

#### **1.6.8 Remaja**

Kata “remaja” sering kali diartikan sama dengan “masa remaja”, yang menggambarkan kondisi yang mencerminkan tahap

perubahan dalam aspek psikososial menyertai pubertas. Adolescence adalah kata dalam bahasa Latin yang merujuk pada usia remaja dan berarti “mencapai tingkat dewasa”. Adolescence sebenarnya merupakan istilah yang memiliki arti luas yang mencakup perkembangan mental, sosial, emosional, dan fisik. (Ibrahim, A. 2019) WHO (2017) mengartikan remaja sebagai fase perkembangan manusia yang terjadi setelah masa kanak-kanak dan sebelum mencapai usia dewasa, dengan rentang usia 10 sampai 19 tahun. Secara umum, penjelasan mengenai remaja dalam deklarasi ini merujuk kepada individu yang berusia antara 10 dan 19 tahun yang sedang mengalami proses pendewasaan di berbagai aspek, termasuk kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.

Menurut WHO, Sesuai dengan Peraturan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia No. 25 tahun 2014, remaja diartikan sebagai individu yang berumur antara 10 hingga 18 tahun. Sementara itu, merujuk pada Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), remaja adalah seorang yang berusia antara 10 dan 24 tahun yang belum menikah. A. M. Yunanta Firdaus dan Hidayati dalam (Erida et al., 2022) membagi remaja kedalam Masa remaja terdiri dari tiga fase perkembangan yakni,:

1. Masa remaja awal

Usia 11 sampai 15 tahun, adalah fase yang penuh tantangan, karena di waktu ini muncul perilaku dan ciri-

ciri negatif yang tidak tampak saat masih anak-anak. Pada fase ini, remaja cenderung merasa bingung, khawatir, dan tidak tenang.

## 2. Middle adolescence (remaja pertengahan)

Antara umur 15 hingga 18 tahun, seseorang sering kali merasa ingin memiliki makna atau mencari sesuatu, merasa terasing dan tidak dimengerti oleh orang-orang di sekitarnya.

## 3. Usia Dewasa Muda (Young Adulthood)

Rentang usia 18 sampai 21 tahun. Pada fase ini, seseorang mulai mencapai kestabilan, mulai menyadari jalur hidup mereka, dan mengenali tujuan yang ingin dicapai. Mereka mengembangkan pandangan tertentu sesuai dengan pola yang teratur.

Masa remaja juga memiliki ciri-ciri tertentu yang memisahkannya dari tahap kehidupan yang sebelumnya. Ciri-ciri masa remaja menurut Saputro dalam (Fadila et al., 2022) yaitu:

### 1. Masa Remaja sebagai Tahap Kritis

Pengaruh yang muncul baik segera maupun dalam jangka panjang sangat signifikan pada masa remaja. Pertumbuhan tubuh yang cepat disertai kemajuan mental yang signifikan, khususnya di awal masa remaja. Seluruh

hal ini memerlukan penyesuaian secara mental serta pembentukan sikap, nilai, dan minat yang baru.

## 2. Masa Remaja sebagai Tahap Transisi

Pada fase ini, anak muda berada di perbatasan antara masa kecil dan kedewasaan. Meskipun mereka memperlihatkan sikap yang kekanak-kanakan, mereka diharapkan bersikap sesuai dengan usia mereka. Ketika para remaja berusaha bersikap seperti orang dewasa, seringkali mereka dicap terlalu dewasa dan ditegur karena berusaha bersikap seperti orang dewasa.

## 3. Masa Pubertas sebagai Waktu Perubahan

Tingkat transformasi sikap dan tindakan selama masa pubertas sejajar dengan level perubahan fisik yang berlangsung. Di awal pubertas, saat perubahan fisik berlangsung dengan pesat, perubahan dalam perilaku dan sikap juga terjadi dengan cepat.

## 4. Masa Pubertas sebagai Usia yang Bermasalah

Setiap tahap perkembangan memiliki masalahnya masing-masing, namun tantangan masa pubertas seringkali sulit dihadapi baik oleh anak laki-laki maupun perempuan. Mereka merasa kesulitan menemukan solusi untuk masalah dengan cara yang mereka anggap benar.

Banyak remaja akhirnya menyadari bahwa solusi yang mereka temui tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.

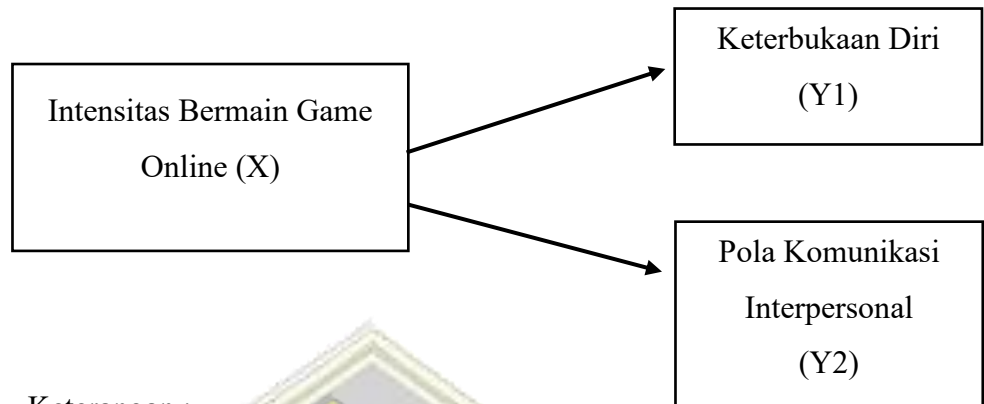
#### 5. Masa Pubertas sebagai Waktu Mencari Identitas

Pada periode awal remaja, baik anak pria maupun wanita masih mencari penerimaan dari teman sebayanya. Seiring berjalannya waktu, mereka mulai mengembangkan identitas diri dan tidak lagi merasa cukup dengan hanya meniru teman-teman mereka dalam segala hal.

### 1.7. Kerangka Penelitian

Kerangka teoritis merupakan cara berpikir yang logis dari peneliti, yang diatur oleh teori yang menguraikan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti. Variabel dapat diartikan sebagai konsep atau konstruk yang bisa memiliki nilai yang bervariasi dalam satu kelompok objek (Suryadi dkk, 2019). Dalam studi ini, terdapat dua jenis variabel: variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen adalah variabel yang tidak dipengaruhi oleh variabel lain serta dikenal sebagai prediktor, sedangkan variabel dependen adalah variabel yang bersifat tidak independent atau variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel lain (Suryadi et al., 2019). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini ialah Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends, serta variabel terikat (Y) ialah Keterbukaan Diri Pada Remaja (Y1) dan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2).

Tabel 1. 2 Kerangka Penelitian



Keterangan :

Variabel X : Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel Y1 : Keterbukaan Diri

Variabel Y2 : Pola Komunikasi Interpersonal

### 1.8. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pandangan Cooper dan Schindler dalam (Suryadi et al. , 2019), hipotesis adalah sebuah pernyataan yang dibuat untuk diuji melalui data dan merupakan pernyataan awal yang menjelaskan interaksi antara variabel-variabel. Dalam penelitian ini terdapat satu Variabel Bebas (X) yaitu Intensitas Bermain *Game Online* dan dua variabel terikat (Y) yaitu Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1 : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* Mobile Legends dengan keterbukaan diri remaja terhadap orang tua di Kota Semarang.

H2 : Terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* Mobile Legends dengan pola komunikasi interpersonal remaja pada orang tua di Kota Semarang.

## 1.9. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual ialah menjelaskan suatu konsep dengan konsep lainnya seperti suatu definisi atau pengertian (Suryadi et al., 2019).

### 1.9.1 Variabel Bebas (Variabel Independen)

Menurut (Sugiyono, 2016) definisi variabel independent (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas disimbolkan sebagai variabel X. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legends (X).

#### 1.9.1.1 Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends (X)

Intensitas bermain *game online* adalah tingkat keterlibatan seseorang dalam bermain game yang berbasis internet yang diukur berdasarkan frekuensi, durasi, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial. Dalam hal ini *game online* yang dimaksudkan ialah permainan Mobile Legends.

### **1.9.2 Variabel Terikat (Variabel Dependen)**

Menurut (Sugiyono, 2016) definisi variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disimbolkan sebagai variabel Y. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu Keterbukaan Diri (Y1) dan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2).

#### **1.9.2.1 Keterbukaan Diri (Y1)**

Menurut Devito dalam (Maulana Rezi, 2018), keterbukaan diri adalah kemampuan dalam memberikan informasi tentang dirinya kepada orang lain, informasi ini dapat terkait dengan sikap, perilaku, perasaan, keinginan, motivasi dan pendapat yang terdapat dalam diri seseorang.

#### **1.9.2.2 Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)**

Pola komunikasi interpersonal adalah cara atau bentuk hubungan komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara langsung dan saling mempengaruhi, serta bertujuan untuk membangun dan mempertahankan relasi tersebut.

### **1.10. Definisi Operasional**

Definisi operasional menjelaskan suatu ide dengan merinci cara untuk mengukurnya menggunakan indikator dari masing-masing variabel (Suryadi et al., 2019). Definisi operasional juga digunakan untuk menentukan sumber pengukuran variabel tersebut. Dalam penelitian ini,

variabel yang digunakan terdiri dari variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel).

#### **1.10.1 Variabel X: Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends**

Menurut Cowie dalam (Nira Sandya & Ramadhani, n.d. 2021) terdapat beberapa indikator terkait intensitas bermain suatu *game online*, yaitu sebagai berikut:

- a. Kuantitas, adalah durasi atau lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.
- b. Aktivitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

#### **1.10.2 Variabel Y1: Keterbukaan Diri**

Menurut (Gainau et al., n.d.2015), ada beberapa indikator yang berkenaan dengan keterbukaan diri pada remaja, yaitu:

- a. Ketepatan, yang merujuk pada apakah seseorang membagikan data pribadi yang berkaitan dengan kejadian yang melibatkan mereka atau tidak. (sekarang atau disini).
- b. Motivasi yang mendorong seseorang untuk berbagi diri dengan orang lain.
- c. Waktu yang digunakan dengan seseorang akan cenderung meningkatkan kemungkinan terjadinya keterbukaan diri.

- d. Keintensifan seseorang dengan meliat kepada siapa seseorang berkomunikasi dan apakah sungguh-sungguh dalam melakukan pengungkapan atau hanya hal-hal tertentu yang disampaikan.
- e. Kedalaman atau keluasan seseorang dalam menginformasikan dirinya sendiri secara mendalam yang dilakukan tergantung dengan hubungan kedekatan seseorang dengan lainnya.

### **1.10.3 Variabel Y2: Pola Komunikasi Interpersonal**

Ada beberapa indikator yang mempengaruhi pola komunikasi interpersonal menurut Ayu Latifah (2024), yaitu:

- a. Frekuensi, hal ini berkaitan dengan frekuensi interaksi langsung yang terjalin antara remaja dengan orang tua.
- b. Kesetaraan dalam komunikasi, masing-masing individu memiliki kesempatan yang sama untuk berbicara dan didengarkan dan tidak ada dominan satu sama lain.
- c. Terjadinya dialog yang dua arah.
- d. Tanggapan atau feedback, hal ini berkaitan dengan kesediaan mendengar atau memberikan tanggapan atau respon balik baik sebagai komunikan maupun komunikator.
- e. Komunikasi non-verbal, hal ini berkaitan dengan gerak-gerik yang ditunjukkan oleh bahasa tubuh saat berinteraksi seperti adanya kontak mata, ekspresi atau mimic wajah saat berkomunikasi, dan lain sebagainya.

## **1.11. Metode Penelitian**

### **1.11.1 Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mencari hubungan atau pengaruh dari variabel independent dengan variabel dependen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menyajikan data berupa angka-angka sebagai hasil penelitiannya. Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fenomena yang ada (Sugiyono, 2016). Penelitian deskriptif kuantitatif adalah jenis penelitian yang menggambarkan variabel apa adanya, didukung oleh data berupa angka yang mencerminkan keadaan sebenarnya. Dalam penelitian ini, variabel independent atau variabel bebas adalah Intensitas Bermain *Game Online* Mobile Legends (X), sedangkan variabel dependen atau variabel terikat adalah Keterbukaan Diri (Y1) dan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2).

### **1.11.2 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Lokasi penelitian yang dipilih dilakukan di wilayah Kota Semarang. Kota Semarang sebagai salah satu kota besar di Jawa Tengah dengan jumlah pendatang banyak serta belum ditemukannya penelitian yang serupa dengan penelitian

ini. Penentuan lokasi dilakukan untuk memudahkan peneliti mendapatkan data dan memperjelas lokasi yang menjadi sasaran penelitian.

### **1.11.3 Populasi dan Sampel**

#### **1.11.3.1 Populasi**

Populasi merujuk pada area generalisasi yang mencakup subjek atau objek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari, dari mana kesimpulan akan ditarik (Sugiyono, 2016). Populasi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah jumlah remaja usia 10 tahun sampai dengan 19 tahun di Kota Semarang sebanyak 266.198 orang, hal ini dilihat dari jumlah penduduk usia 10 tahun sampai 19 tahun di Kota Semarang. Data ini didapat dari [data.semarangkota.go.id](http://data.semarangkota.go.id) pada tahun 2023.

#### **1.11.3.2 Sampel**

Menurut (Sugiyono, 2016) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 266.198 orang. Untuk mengetahui jumlah sampel yang harus diambil, peneliti menggunakan rumus Slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

$n$  = Ukuran sampel

$N$  = Ukuran populasi

$e$  = Tarif Kesalahan eror sebesar 0,10 (10%)

1 = Bilangan Konstan

(Sangadji, 2018)

Langkah kerja dalam menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$N$  = 266.198

$e$  = 10%

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{266.198}{1 + 266.198 (0,10)^2}$$

$$n = \frac{266.198}{2.661,1}$$

$$n = 99,99 \text{ atau sebanyak } 100$$

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan Rumus Slovin, maka jumlah sampel yang digunakan minimal 100 orang atau 100 responden.

#### **1.11.4 Sumber Data**

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder.

##### **1.11.4.1 Data Primer**

Menurut (Sugiyono, 2016) Data Primer merupakan sumber data yang didapatkan langsung dari pengumpulan data berupa wawancara, observasi, atau kuesioner. Pada penelitian ini, data primer didapatkan dari hasil pembagian kuesioner kepada responden yang menjadi sampel dan memenuhi kriteria khusus yang telah ditentukan oleh peneliti.

##### **1.11.4.2 Data Sekunder**

Data Sekunder ialah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Data sekunder didapatkan dari sumber yang dapat mendukung penelitian diantaranya dari dokumentasi dan literatur (Sugiyono, 2016).

#### **1.11.5 Teknik Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh serta mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

#### **1.11.5.1 Kuesioner**

Kuesioner atau angket digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2016), angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

#### **1.11.5.2 Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai bahan pendukung pada penelitian ini. Metode dokumentasi merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dalam bentuk jurnal, buku, dokumen, keterangan serta arsip foto.

#### **1.11.6 Teknik Sampel**

Teknik sampel adalah metode yang digunakan untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, dan terdapat berbagai teknik sampling yang dapat diterapkan (Sugiyono, 2016).

Adapun teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah non-probability sampling dengan metode purposive sampling yang ditujukan kepada responden dengan menggunakan kuesioner. Pemilihan teknik ini ditujukan kepada remaja usia 10 sampai 19 tahun di Kota Semarang yang akan diambil sebanyak

100 responden yang selanjutnya akan dijadikan sebagai sampel dalam penelitian ini. Pada teknik sampling ini, peneliti akan menentukan terlebih dahulu mengenai kriteria khusus responden untuk diteliti dan dipilih sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memilih responden dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Remaja berusia 10-19 tahun.
- b) Memainkan *Game online* Mobile Legends.
- c) Tinggal di Kota Semarang.

#### **1.11.7 Skala Pengukuran**

Pengukuran merupakan suatu proses atau aktivitas untuk menentukan atau memperoleh nilai numerik dari suatu besaran fisik atau sifat objek atau fenomena tertentu. Gagasan melakukan pengukuran (*measurement*) dalam penelitian muncul karena peneliti memerlukan data yang harus diolah untuk menguji hipotesis. Skala pengukuran dalam penelitian ini menggunakan skala Likert (*Likert scale*).

Skala Likert (*likert scale*) digunakan untuk mengukur sikap subjek terhadap suatu objek yang dinyatakan dengan setuju sampai tidak setuju (Suryadi et al., 2019). Dalam skala ini, ada satu titik yang memiliki nilai netral, pernyataan ke arah kiri menunjukkan sikap negative dan ke arah kanan dari titik tersebut berarti menunjukkan sikap positif, atau hal ini bisa ditetapkan

sebaliknya bergantung pada pertanyaan atau pernyataan yang diajukan.

Adapun pengukuran jawaban responden menggunakan kriteria pembobotan dengan tingkatan sebagai berikut:

Tabel 1. 3 Skala Likert

|                    |            |                    |                  |                          |
|--------------------|------------|--------------------|------------------|--------------------------|
| Sangat Setuju (SS) | Setuju (S) | Kurang Setuju (KS) | Tidak Setuju (S) | Sangat Tidak Setuju (SS) |
| 1                  | 2          | 3                  | 4                | 5                        |

#### 1.11.8 Analisis Data

Analisis data adalah proses sistematis untuk mengumpulkan dan mengorganisasi data yang diperoleh dari kuesioner, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini melibatkan pengkategorian data, pembagian ke dalam unit-unit, sintetis, penyusunan pola, pemilihan informasi penting untuk dipelajari, dan penarikan kesimpulan agar data tersebut mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono & Lestari, 2021). Dari pengelolaan data tersebut akan didapatkan hasil akhir penelitian. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Multikolinearitas, Uji Heteroskedastisitas, Analisis Regresi Berganda, Uji Koefisien Determinan, dan Uji Hipotesis.

#### 1.11.8.1 Uji Validitas

Validitas mengukur sejauh mana data yang diperoleh dari objek penelitian sesuai dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah kuesioner dapat dianggap sah atau tidak. Skala pengukur dianggap valid jika ia benar-benar mengukur apa yang dimaksud untuk diukur. Data dianggap valid jika tidak ada perbedaan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai  $r$  hitung (untuk setiap butir dapat dilihat dari kolom *Corrected item-Total correlation*) dengan nilai  $r$  table untuk *degree of freedom* ( $df$ )= $n-2$ , dalam hal ini  $n$  adalah jumlah sampel. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  table, maka pertanyaan tersebut dikatakan valid (Sujarweni & Utami, 2019).

#### 1.11.8.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan pada item pertanyaan yang dinyatakan valid. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi kuesioner sebagai indikator dari variabel. Sebuah kuesioner dianggap konsisten jika jawaban responden terhadap pertanyaan tetap stabil dari waktu ke waktu.

Metode yang digunakan dalam pengujian realibilitas ini adalah dengan metode Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) > 0,60 (Sujarweni & Utami, 2019).

#### 1.11.8.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau berasal dari populasi dengan distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel. Penentuan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi dari residual yang tidak terstandar. Apabila nilai signifikansi lebih dari 5%, maka dapat disimpulkan bahwa residual tersebut terdistribusi normal. Namun, jika nilai signifikansi

#### 1.11.8.4 Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas berfungsi untuk melihat ada tidaknya hubungan antar variabel bebas dalam model regresi (Ghozali, 2016). Apabila terdapat hubungan antara variabel bebas terhadap variabel dependen menjadi terganggu. Model regresi yang baik yaitu tidak terdapat korelasi diantara variabel independent.

Untuk mengetahui adanya gejala multikolinearitas dapat dilihat dari *tolerance value* dan *variabel inflation*

*factor* (VIF), dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai *Tolerance Value*  $> 0,10$  dan nilai VIF  $< 10$  maka tidak terjadi gejala multikolinearitas antar variabel independent.
- 2) Jika nilai *Tolerance Value*  $< 0,10$  atau nilai VIF  $> 10$  maka terdapat gejala multikolinearitas antar variabel independent.

#### **1.11.8.5 Uji Heteroskedastisitas**

Uji heteroskedastisitas bertujuan Untuk mengevaluasi adanya heteroskedastisitas dalam model regresi bagi seluruh pengamatan dalam model tersebut. Model regresi yang ideal adalah model yang bebas dari heteroskedastisitas (Ghozali, 2016). Apabila variasi residual tetap konstan dari satu pengamatan ke pengamatan lainnya, itu disebut homoskedastisitas, sedangkan jika variansnya berfluktuasi, itu dinamakan heteroskedastisitas. Dalam studi ini, pengujian heteroskedastisitas dilaksanakan dengan menggunakan uji Glejser dengan cara meregresikan nilai residual (ABS\_RES) dengan masing-masing variabel independent. Dasar pengambilan keputusan yang diambil sebagai berikut:

1) Jika nilai sig. > 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas.

2) Jika nilai sig. < 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas.

#### 1.11.8.6 Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis informasi dalam studi ini dilakukan dengan menggunakan metode regresi linier sederhana, berdasarkan pendapat (Sugiyono dan Lestari, 2021). Regresi linier sederhana adalah sebuah pendekatan dalam menguji data yang melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen, di mana kedua variabel tersebut memiliki hubungan kausal (saling mempengaruhi).

Persamaan dari regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bX + e$$

Keterangan:

Y =

X =

e = Error term

a = Konstanta

b = Angka arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependent yang didasarkan pada variabel

independent. Bila  $b (+)$  maka naik, dan  $b (-)$  maka  
Terdapat pengurangan pada  $X$  yang merupakan  
subjek variabel yang tidak terikat dan memiliki nilai  
spesifik.

#### 1.11.8.7 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji koefisien determinasi berfungsi untuk menilai  
seberapa besar variabel bebas dapat menggambarkan  
perubahan pada variabel terikat (Ghozali, 2016). Nilai dari  
koefisien determinasi berkisar antara nol hingga satu, atau  
dalam batas 0 sampai 1. Nilai  $R^2$  Nilai yang kecil  
menunjukkan bahwa variabel independen hanya mampu  
menjelaskan variasi pada variabel dependen dengan sangat  
sedikit, sementara nilai yang mendekati satu menunjukkan  
bahwa variabel independen hampir sepenuhnya  
memberikan informasi yang diperlukan untuk  
memprediksi variasi variabel tersebut dependent.

#### 1.11.8.8 Uji Hipotesis

##### 1) Uji T (Parsial)

Uji t adalah suatu pengujian untuk koefisien regresi parsial yang digunakan untuk menentukan apakah variabel bebas (X) secara individual memiliki dampak terhadap variabel terikat (Y) (Sujarweni & Utami, 2019). Jika nilai signifikansi hasil uji t kecil 0,05 variabel independent memiliki pengaruh pada variabel dependent.

$t_{hitung} > t_{table}$  berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima

$t_{hitung} < t_{table}$  berarti  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak

Uji t juga bisa dilihat pada tingkat signifikansinya :

Jika tingkat probabilitas signifikansinya  $> 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Jika tingkat probabilitas signifikansinya  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

#### 2.1 Profil Game Mobile Legends

Mobile Legends Bang-Bang atau yang biasa sering kita dengar *Mobile Legends* merupakan sebuah game mobile yang termasuk dalam kategori *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dibuat dan dirilis oleh Moonton, yang merupakan anak usaha dari ByteDance. Pada awal peluncuran di tahun 2016, game ini sudah mendapatkan banyak perhatian dari masyarakat Terutama di kawasan Asia Tenggara, jumlah unduhannya telah melebihi 1 miliar, dengan jumlah pemain aktif bulanan mencapai 100 juta. Di tahun 2021, Mobile Legends memperoleh total pendapatan sebesar \$1 miliar, di mana 44% dari pendapatan tersebut berasal dari negara-negara di luar kawasan Asia. Sehingga hal ini menjadikan Mobile Legends menjadi game seluler teratas dari genrenya daya tarik paling global.



Gambar 2. 1 Logo Mobile Legends Bang-bang

Game ini dapat dimainkan di smartphone dengan sistem operasi Android dan iOS, serta bisa diunduh dari Play Store untuk Android dan App Store untuk iOS. Untuk memulai permainan Mobile Legends, Anda harus mengunduh aplikasinya terlebih dahulu dan kemudian membuat akun yang dapat dihubungkan dengan Facebook, Google Play Games, atau akun Moonton. Dalam permainan Mobile Legends, terdapat dua tim yang saling berkompetisi untuk menghancurkan markas lawan sambil menjaga markas mereka tetap aman. Permainan ini dirancang khusus untuk smartphone, dengan setiap tim terdiri dari lima pemain yang berusaha menyelesaikan misi menghancurkan markas lawan dan melindungi markas mereka sendiri melalui tiga jalur yang dinamakan "atas", "tengah", dan "bawah" yang menuju setiap markas. Masing-masing tim memiliki avatar yang mereka kendalikan sendiri, yang disebut "hero", dari perangkat mereka. Karakter yang lemah, yang dikendalikan oleh sistem, disebut "minion". Mereka bersembunyi di markas tim mereka dan kemudian menyebar di ketiga jalur untuk berjuang melawan "menara" dan lawan yang menghalangi jalan mereka.

Pemain dapat memperoleh pendapatan dari bermain Mobile Legends dengan menjadi pemain profesional dan bergabung dengan tim-tim besar, seperti Evos Esports, RRQ, atau Bigetron di Indonesia, dan masih banyak lainnya. Pemain akan diterima ke dalam tim-tim ini setelah melalui proses pra-seleksi yang berdasarkan pada kemampuan mereka. Jika sudah masuk di dalam tim besar menjadi professional player akan mengikuti

turnamen besar yang diorganisasi langsung oleh pengembang game seluler Mobile Legends meliputi Mobile Legends Developmental League (MDL) dan Mobile Legends Professional League (MPL), yang sekarang sedang berjalan pada musim ke-9 dengan delapan tim terkemuka dari Indonesia yang berpartisipasi, serta Mobile Legends Southeast Asia Cup (MSC) yang diikuti oleh tim-tim terbaik dari wilayah Asia Tenggara. Selain itu, ada juga turnamen tingkat dunia yang dikenal sebagai M Series, di mana Indonesia bersaing dengan negara-negara lain seperti Filipina, Rusia, Brasil, dan lainnya. Dalam ajang dunia ini, Indonesia mengirimkan perwakilan untuk mengikuti M Series setiap tahunnya, dan hingga kini, hanya satu tim dari Indonesia yang berhasil meraih gelar juara di turnamen global Mobile Legends, yaitu Tim Evos Esport di M 1.

#### **2.1.1 Tujuan Permainan *Game online* Mobile Legends**

Game ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

- a. Melatih kerja sama tim
- b. Melatih tanggung jawab
- c. Menghilangkan stress
- d. Melatih kesabaran
- e. Melatih refleks motorik
- f. Mencari teman dan bersosialisasi
- g. Melatih kemampuan berkomunikasi
- h. Dan lain-lain.

### 2.1.2 Karakter Mobile Legends

Pada dasarnya, karakter dalam Mobile Legends dibedakan menjadi 6 peran atau role diantaranya: marksmen, fighter, tank, mage, assassin, dan support. Setiap karakter memiliki keahlian dan spesialisasi yang berbeda. Marksmen, memiliki daya serang yang tinggi dan oleh sebab itu berfungsi sebagai penyerang utama dalam permainan. Peran fighter merupakan peran yang memiliki karakter yang bersifat ofensif dan defensive. Tank: Jenis ini memiliki HP awal yang besar dan perlindungan yang kokoh, membuat mereka mampu menahan serangan berat dari lawan demi menjaga keselamatan tim. Mage: Jenis ini memiliki potensi kerusakan yang besar, memungkinkan mereka menghabisi musuh dengan cepat. Support: Jenis ini memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk menjaga tim dan membantu mereka dalam baku hantam. Assassin: Jenis ini umumnya memiliki keterampilan yang memungkinkan mereka untuk menghabisi dan melemahkan lawan.

Total jumlah per November 2021, mencapai 107 hero dan di tahun 2023 sudah mencapai 120 hero. Moonton secara berkala bekerja sama dengan berbagai negara di Asia Tenggara, yang merupakan salah satu pasar utamanya dengan jumlah pemain Mobile Legends tertinggi di dunia, menciptakan karakter atau pahlawan baru yang diilhami oleh sejarah atau legenda rakyat dari

negara-negara tersebut untuk menambah daya tarik permainan. Karakter yang berdasarkan Kerjasama tersebut diantaranya yaitu Lapu-lapu (Filipina), Minsitthar (terinspirasi dari Kyansittha di Myanmar), Kadita (terinspirasi dari Nyi Roro Kidul di Indonesia, dan lain-lain. Hero merupakan sosok yang istimewa dan hanya dapat dimainkan oleh satu orang pada setiap giliran permainan. Untuk mendapatkan pahlawan, seseorang bisa mengisi berlian atau memanfaatkan tiket serta poin pertempuran. Setiap pahlawan memiliki empat keterampilan, yang terdiri dari satu hero pasif dan tiga kemampuan aktif. hero dibedakan menjadi dua kategori berdasarkan jangkauan serangannya: jarak dekat dan jarak jauh. Hero jarak dekat memiliki jangkauan serangan yang lebih terbatas dibandingkan hero jarak jauh.

### **2.1.3 Mode Permainan**

Mobile Legends menyediakan beberapa jenis mode permainan, diantaranya:

- a. Classic – mode standar dimana pemain bersaing melawan pemain lain tanpa pangkat. Mode ini juga sering dikenal dengan mode belajar hero atau mencoba hero baru.
- b. Ranked – mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan rank pemain masing-masing. Jika rank yang dimiliki tinggi, maka akan mendapatkan lawan yang sepadan.



yang kompleks. Oleh karena itu, Pemerintah Kota Semarang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dalam pengelolaan sumber daya dan pengambilan Keputusan. Sementara itu, DPRD Kota Semarang terus berupaya meningkatkan efisiensi, akuntabilitas, dan partisipasi masyarakat dalam pengambilan Keputusan. Hal ini dilakukan melalui berbagai cara seperti perundingan dengan masyarakat, pertemuan terbuka dan diskusi public dimana masyarakat dapat menyampaikan gagasannya kepada dewan kota di Semarang sehingga Kota Semarang menjadi kota baru yang berintergrasi.

Kota Semarang terdiri dari 16 kelurahan dan 177 kecamatan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Kota Semarang pada tahun 2023 mencapai 1.694,74 ribu jiwa dengan kepadatan penduduk 4.441,05 jiwa. Karena jumlah penduduknya yang besar, Kota Semarang menjadi kota terbesar keenam di Indonesia dan Kota terbesar kelima di Jawa Tengah.

### **2.2.1 Visi Kota Semarang Tahun 2021-2026**

Terwujudnya Kota Semarang yang Semakin Hebat yang berlandaskan Pancasila, dalam bingkai NKRI ber-Bhineka Tunggal Ika.

### **2.2.2 Misi Kota Semarang Tahun 2021-2026**

1. Meningkatkan kualitas dan kapasitas sumber daya manusia yang unggul dan produktif untuk mencapai kesejahteraan dan keadilan;
2. Meningkatkan potensi ekonomi lokal yang berdaya saing dan stimulasi Pembangunan industry, berlandaskan riset dan inovasi berdasar prinsip demokrasi secara berkeadilan;
3. Menjamin kemerdekaan masyarakat menjalankan ibadah, pemenuhan hak dasar dan perlindungan kesejahteraan sosial serta hak asasi manusia bagi masyarakat secara berkeadilan;
4. Mewujudkan infrastruktur berkualitas yang berwawasan lingkungan untuk mendukung kemajuan kota;
5. Menjalankan reformasi birokrasi pemerintah secara dinamis dan Menyusun produk hukum yang sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesia.

### **2.3 Remaja**

Istilah "remaja" berasal dari kata Latin "adolescere," yang berarti "pertumbuhan" atau "peralihan menuju kedewasaan. " Menurut Yusuf dalam (E. Febrian, 2023), masa remaja adalah fase transisi dalam perkembangan seseorang, yang menjembatani masa kecil dan dewasa. Periode ini dimulai dengan pubertas, yang ditandai oleh perubahan besar dalam berbagai dimensi perkembangan, baik fisik maupun mental. Ini menandakan bahwa remaja adalah individu yang istimewa. yang telah melewati fase anak-anak

namun belum sepenuhnya dewasa. Pada umumnya, dalam masa remaja pikiran mereka masih cenderung labil dan mudah terpengaruh oleh pengaruh-pengaruh eksternal yang lebih kuat. Ada beberapa tahapan remaja, yaitu:

a. Tahap Remaja Awal

Fase ini dimulai ketika seorang remaja berusia antara 11 hingga 13 tahun dan berakhir saat mereka mencapai usia 17 hingga 19 tahun. Mereka yang berada dalam rentang usia ini biasanya disebut sebagai remaja awal. Beberapa ciri khas yang dapat dikenali pada remaja awal meliputi:

1. Emosi yang tidak seimbang.
2. Sifat dan etika lebih terlihat.
3. Ketidakjelasan posisi.
4. Beragam masalah yang dihadapi..

b. Tahap Remaja Akhir

Selama periode ini, pertumbuhan fisik dan kemampuan remaja berlangsung secara bertahap dan teratur. Pada tahap akhir remaja, mereka tidak lagi disebut remaja, melainkan sering kali dikenal sebagai pemuda atau pemudi. Ciri-ciri dari tahap akhir remaja meliputi:

1. Stabilitas mulai terlihat dengan lebih kuat.
2. Pandangan diri dan sudut pandang menjadi lebih realistis.
3. Emosi cenderung lebih tenang.

4. Mereka menunjukkan kedewasaan yang lebih dalam menghadapi tantangan.

Dari sini, kita bisa menyimpulkan bahwa proses perkembangan remaja bisa dibagi menjadi dua tahap: yaitu remaja awal yang cenderung labil dan dipengaruhi oleh pengaruh yang lebih kuat, dan remaja akhir yang ditandai oleh kematangan, termasuk dalam hal pola pikir dan aspek lainnya.



## BAB III

### TEMUAN PENELITIAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti akan menguraikan temuan data yang disajikan dalam bentuk table pada bab ini. Temuan dari penelitian ini terdiri dari data yang didapat dari jawaban para responden melalui distribusi kuesioner oleh peneliti. Hal yang didapat dari responden akan dieksplorasi sebagai hasil dan alasan menyampaikan tujuan yang mendasari penelitian. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui hasil penelitian yang akan didapatkan dari data lapangan “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja dan Orang tua di Kota Semarang”. Hasil penyebaran kuesioner dapat dilihat dengan lengkap sebagai berikut:

#### 3.1 Karakteristik Responden

Pengumpulan informasi kuantitatif dalam penelitian ini dilaksanakan melalui distribusi kuesioner, baik dalam bentuk *offline* maupun *online* di wilayah Kota Semarang. Adapun penyebaran kuesioner dalam bentuk *offline* dilakukan dengan menyebarkan kuesioner tertulis kepada beberapa remaja dengan menjelaskan kriteria penelitian kepada narasumber di area terbuka wilayah Kota Semarang. Sedangkan penyebaran kuesioner *online* dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner melalui fitur *google formulir* dan fitur *instastory* dengan menjelaskan kriteria penelitian dan melalui *direct message personal* kepada narasumber atau remaja di wilayah

Kota Semarang untuk memudahkan pengambilan data di lapangan yang sesuai dengan kriteria responden.

### 3.2.1 Responden Berdasarkan Usia Remaja di Kota Semarang

**Tabel 3.1 Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Usia**

| Usia   | Frekuensi | Presentase |
|--------|-----------|------------|
| 10     | 1         | 1%         |
| 11     | 8         | 8%         |
| 12     | 4         | 4%         |
| 13     | 21        | 21%        |
| 14     | 35        | 35%        |
| 15     | 10        | 10%        |
| 16     | 4         | 4%         |
| 17     | 7         | 7%         |
| 18     | 7         | 7%         |
| 19     | 3         | 3%         |
| Jumlah | 100       | 100%       |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Pada table 3.1 menunjukkan bahwa rentang usia responden dari usia 10 tahun hingga 19 tahun didominasi oleh remaja berusia 14 tahun yaitu sebanyak 35 responden dengan presentase 35%. Responden dengan usia 13 tahun juga memiliki frekuensi yang cukup tinggi yaitu sebanyak 21% atau 21 responden. sehingga menunjukkan bahwa responden yang

mendominasi pada penelitian ini berusia 14 tahun dengan frekuensi sebanyak 35 responden.

### 3.2 Deskripsi Variabel Penelitian

#### 3.2.1 Deskripsi Penelitian Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* (Variabel X)

**Tabel 3.2 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 1**

**Saya Bermain Mobile Legends selama 1 – 2 Jam dalam Sehari**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 22         | 22%         | Setuju             |
| Setuju              | 41         | 41%         |                    |
| Kurang Setuju       | 18         | 18%         |                    |
| Tidak Setuju        | 8          | 8%          |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 11         | 11%         |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Sesuai dengan informasi tersebut, sebagian besar peserta, yakni 41% atau 41 orang, sepakat bahwa mereka menghabiskan waktu bermain game online Mobile Legends selama lebih dari 1 sampai 2 jam setiap harinya. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap durasi atau lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* Mobile Legends. Selain itu,

22% atau 22 orang yang disurvei sangat setuju bahwa mereka memainkan game online Mobile Legends selama lebih dari 1 hingga 2 jam dalam sehari. Di sisi lain, 18% atau 18 orang lainnya tidak setuju, 8% atau 8 orang juga menyatakan ketidaksetujuan, dan 11% atau 11 orang sangat tidak setuju bahwa waktu bermain game online Mobile Legends mereka melebihi 1 hingga 2 jam per hari. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan positif, meskipun 59% atau 59 orang memilih untuk memberikan jawaban yang berbeda. Ini menandakan bahwa para responden memiliki variasi dalam durasi bermain game online Mobile Legends. Beberapa menyebutkan bahwa mereka bermain dengan cukup sedikit, sementara yang lain mungkin bermain dengan lebih intens. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa sebagian besar responden mengakui bahwa durasi bermain game online Mobile Legends mereka berkisar antara 1 hingga 2 jam dalam sehari.

**Tabel 3.3 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 2**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**

**“Saya Bermain Mobile Legends selama 3 – 5 Jam dalam  
Sehari”**

| Nilai               |              | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|--------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       |              | 18         | 18%         | Setuju             |
| Setuju              |              | 22         | 22%         |                    |
| Kurang Setuju       |              | 21         | 21%         |                    |
| Tidak Setuju        |              | 19         | 19%         |                    |
| Sangat Tidak Setuju | Tidak Setuju | 20         | 20%         |                    |
| <b>Jumlah</b>       |              | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan informasi ini, sebagian besar partisipan, yaitu 22% atau 22 orang, setuju bahwa mereka menghabiskan waktu bermain game online Mobile Legends antara 3 hingga 5 jam setiap harinya. Sementara itu, 21% atau 21 orang tidak setuju bahwa mereka bermain game online Mobile Legends selama lebih dari 3 hingga 5 jam dalam sehari. Selain itu, 20% atau 20 responden lainnya juga tidak setuju., 19% atau 19 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 18% atau 18 responden lainnya menyatakan sangat setuju bahwa mereka memiliki durasi bermain *game online*

Mobile Legends lebih dari 3 sampai 5 jam dalam sehari. Artinya, sebagian besar peserta setuju bahwa mereka menghabiskan waktu antara 3 sampai 5 jam setiap harinya untuk bermain game Mobile Legends secara daring.

**Tabel 3.4 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 3**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saya Bermain Mobile Legends Lebih Dari 5 Jam dalam Sehari”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|-----------------|
| Sangat Setuju       | 13         | 13%         | Setuju          |
| Setuju              | 19         | 19%         |                 |
| Kurang Setuju       | 15         | 15%         |                 |
| Tidak Setuju        | 22         | 22%         |                 |
| Sangat Tidak Setuju | 31         | 31%         |                 |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                 |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas Sebanyak 31% dari partisipan atau 31 orang menyatakan tidak setuju bahwa mereka melakukan aktivitas bermain *game online* Mobile Legends lebih dari 5 jam dalam sehari. Persentase ini menunjukkan tingkat ketidakpuasan yang besar terkait lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game

Mobile Legends secara daring. Selain itu, 22% atau 22 orang dari responden tidak setuju bahwa mereka menghabiskan lebih dari 5 jam setiap hari untuk bermain game ini. Sementara itu, 19% atau 19 responden setuju, 15% atau 15 responden tidak setuju, dan sisanya, 13% atau 13 responden sangat setuju bahwa mereka bermain Mobile Legends lebih dari 5 jam dalam sehari. Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa sebagian besar responden tidak setuju untuk bermain Mobile Legends selama 5 jam dalam sehari.

**Tabel 3.5 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 4**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saya Bermain Mobile Legends Kurang Dari 3 kali dalam**  
**Seminggu”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|-----------------|
| Sangat Setuju       | 14         | 14%         | Setuju          |
| Setuju              | 31         | 31%         |                 |
| Kurang Setuju       | 19         | 19%         |                 |
| Tidak Setuju        | 22         | 22%         |                 |
| Sangat Tidak Setuju | 14         | 14%         |                 |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                 |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 31% atau Sebanyak 31 orang responden mengaku bahwa mereka memainkan game online Mobile Legends kurang dari tiga kali dalam seminggu. Angka ini mencerminkan tingkat persetujuan yang tinggi terkait dengan frekuensi bermain game online Mobile Legends. Di sisi lain, 22% atau 22 orang responden tidak setuju dengan pernyataan bahwa mereka bermain game online Mobile Legends kurang dari tiga kali seminggu. Sementara itu, 19% atau 19 responden lainnya juga tidak setuju, 14% atau 14 responden sangat setuju, dan sisanya 14% atau 14 responden lainnya sangat tidak setuju tentang bermain game online Mobile Legends kurang dari tiga kali dalam seminggu. Dari informasi ini, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa mereka memainkan game online Mobile Legends kurang dari tiga kali dalam seminggu.

**Tabel 3.6 Deskripsi Variabel X Pertanyaan 5**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat  
“Saya Bermain Mobile Legends Lebih Dari 4 Kali dalam  
Seminggu”**

| Nilai         | Jumlah | Presentase | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------|--------|------------|--------------------|
| Sangat Setuju | 12     | 12%        | Setuju             |

|                     |            |             |  |
|---------------------|------------|-------------|--|
| Setuju              | 36         | 36%         |  |
| Kurang Setuju       | 23         | 23%         |  |
| Tidak Setuju        | 15         | 15%         |  |
| Sangat Tidak Setuju | 14         | 14%         |  |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |  |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan informasi itu, sebagian besar peserta, yaitu 36% atau 36 orang, mengungkapkan bahwa mereka bermain game online Mobile Legends lebih dari 4 kali dalam seminggu. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap frekuensi yang digunakan untuk bermain *game online* Mobile Legends. Selain itu, sebanyak 23% atau 23 responden menyatakan kurang setuju bahwa mereka melakukan aktivitas bermain *game online* Mobile Legends lebih dari 4 kali dalam seminggu. Sebanyak 15% dan 15 orang lainnya tidak setuju, 14% dan 14 orang lainnya sangat tidak setuju, serta sisanya 12% dan 12 orang lainnya sangat setuju bahwa mereka memainkan game online Mobile Legends kurang dari tiga kali dalam seminggu. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden sepakat bahwa mereka memainkan game online Mobile Legends lebih dari empat kali dalam seminggu.

### 3.2.2 Deskripsi Penelitian Keterbukaan Diri (Y1)

**Tabel 3.7 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 1**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**

**“Saya Menceritakan Apa Saja yang Saya Rasakan kepada**

**Orang tua Saya Ketika Saya Menghadapi Peristiwa yang**

**Membuat Saya Bingung dan Membutuhkan Saran dari Orang**

**tua”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|-----------------|
| Sangat Setuju       | 20         | 20%         | Setuju          |
| Setuju              | 48         | 48%         |                 |
| Kurang Setuju       | 19         | 19%         |                 |
| Tidak Setuju        | 2          | 12%         |                 |
| Sangat Tidak Setuju | 1          | 1%          |                 |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                 |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan informasi yang ada, mayoritas partisipan, yaitu 48% atau 48 orang, mengungkapkan persetujuan bahwa responden dapat menceritakan apa saja yang mereka rasakan kepada orang tua ketika menghadapi peristiwa yang membuat bingung dan membutuhkan saran dari orang tua. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada

keterbukaan diri. Di samping itu, 20% atau 20 peserta memberikan persetujuan yang sangat tinggi. Sementara itu, 19% atau 19 peserta lainnya menolak, 2% atau 2 peserta lainnya juga menolak, dan 1% atau 1 peserta lainnya sangat tidak setuju bahwa responden dapat menceritakan apa saja yang mereka rasakan kepada orang tua ketika menghadapi peristiwa yang membuat bingung dan membutuhkan saran dari orang tua. Perolehan ini cukup sama dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya dimana mayoritas responden memilih setuju atas pernyataan yang diajukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa responden dapat menceritakan apa saja yang mereka rasakan kepada orang tua ketika menghadapi peristiwa yang membuat bingung dan membutuhkan saran dari orang tua.

**Tabel 3.8 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 2**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saya Memilih Waktu yang Tepat Ketika Ingin Bercerita atau**  
**Menyampaikan Masalah kepada Orang tua dengan**  
**Mempertimbangkan Suasana Hati mereka”**

| Nilai         | Jumlah | Presentase | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------|--------|------------|--------------------|
| Sangat Setuju | 26     | 26%        | Setuju             |
| Setuju        | 55     | 55%        |                    |
| Kurang Setuju | 10     | 10%        |                    |

|                     |            |             |  |
|---------------------|------------|-------------|--|
| Tidak Setuju        | 8          | 8%          |  |
| Sangat Tidak Setuju | 1          | 1%          |  |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |  |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 55% atau 55 responden menyatakan setuju bahwa mereka dapat memilih waktu yang tepat ketika ingin bercerita atau menyampaikan masalah kepada orang tua dengan mempertimbangkan suasana hati orang tua. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada keterbukaan diri. Selain itu, 26% atau 26 orang yang disurvei sangat setuju. Sementara itu, 10% atau 10 orang lainnya tidak setuju, 8% atau 8 orang lainnya juga tidak setuju, dan 1% atau 1 orang lainnya sangat tidak setuju bahwa mereka dapat memilih waktu yang tepat ketika ingin bercerita atau menyampaikan masalah kepada orang tua dengan mempertimbangkan suasana hati orang tua. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar partisipan sepakat bahwa mereka bisa menceritakan apa saja yang mereka rasakan kepada orang tua ketika menghadapi peristiwa yang membuat bingung dan membutuhkan saran dari orang tua.

**Tabel 3.9 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 3**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saya Membagikan Informasi kepada Orang tua karena Saya**  
**ingin Orang tua Tahu dan Memahami Saya”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 22         | 22%         | Setuju             |
| Setuju              | 51         | 51%         |                    |
| Kurang Setuju       | 17         | 17%         |                    |
| Tidak Setuju        | 8          | 8%          |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 2          | 2%          |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 51% atau 51 responden menyatakan setuju bahwa mereka dapat membagikan informasi kepada orang tua karena ingin orang tua tahu dan dapat memahami kondisi mereka. Sebanyak 22% atau 22 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 17% atau 17 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 8% atau 8 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 2% atau 2 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka dapat membagikan informasi kepada orang tua karena ingin

orang tua tahu dan dapat memahami kondisi mereka. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki setuju bahwa mereka dapat membagikan informasi kepada orang tua karena ingin orang tua tahu dan dapat memahami kondisi mereka.

**Tabel 3. 10 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 4**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saya Memiliki Waktu yang Cukup untuk Bercerita atau**  
**Berkomunikasi kepada Orang tua”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 24         | 24%         | Setuju             |
| Setuju              | 50         | 50%         |                    |
| Kurang Setuju       | 17         | 17%         |                    |
| Tidak Setuju        | 4          | 4%          |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 5          | 5%          |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Menurut informasi tersebut, sebagian besar peserta survei menyatakan persetujuan dengan persentase 50% atau sebanyak 50 orang responden bahwa mereka memiliki waktu yang cukup untuk bercerita atau berkomunikasi kepada orang tua mereka. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap

salah satu indikator pada keterbukaan diri. Selain itu, sebanyak 24% atau 24 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 17% atau 17 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 4% atau 4 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 5% atau 5 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka memiliki waktu yang cukup untuk bercerita atau berkomunikasi kepada orang tua mereka. Jawaban yang diperoleh dari responden cukup bervariasi dalam pertanyaan tersebut. Namun hal ini masih serupa dengan pernyataan sebelumnya yakni mengenai pernyataan “saya membagikan informasi kepada orang tua karena saya ingin orangtua tahu dan memahami saya” dimana mayoritas responden menyatakan setuju dengan hal tersebut. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sepakat bahwa mereka memiliki waktu yang cukup untuk bercerita atau berkomunikasi kepada orang tua mereka.

**Tabel 3. 11 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 5  
Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat  
“Saya Meluangkan Waktu Khusus untuk Berbicara dengan  
Orang tua Setiap Harinya”**

| Nilai         | Jumlah | Presentase | Hasil Mayoritas |
|---------------|--------|------------|-----------------|
| Sangat Setuju | 19     | 19%        | Setuju          |
| Setuju        | 49     | 49%        |                 |
| Kurang Setuju | 21     | 21%        |                 |

|                     |            |             |  |
|---------------------|------------|-------------|--|
| Tidak Setuju        | 9          | 9%          |  |
| Sangat Tidak Setuju | 2          | 2%          |  |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |  |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 49% atau 49 responden menyatakan setuju bahwa mereka meluangkan waktu khusus untuk berbicara dengan orang tua setiap harinya. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada keterbukaan diri. Selain itu, Sebanyak 21% atau 21 orang menjawab dengan tidak setuju. Selain itu, 19% atau 19 orang lainnya menyatakan sangat setuju, sementara 9% atau 9 orang lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya, masing-masing 2% atau 2 orang lainnya, mengungkapkan sangat tidak setuju bahwa mereka meluangkan waktu khusus untuk berbicara dengan orang tua setiap harinya. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden sepakat bahwa mereka meluangkan waktu khusus untuk berbicara dengan orang tua setiap harinya.

**Tabel 3. 12 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 6**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat  
“Saya Lebih Sering Membagikan Cerita Pribadi Saya kepada  
Orang tua Dibandingkan Orang Lain”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|-----------------|
| Sangat Setuju       | 19         | 19%         | Setuju          |
| Setuju              | 43         | 43%         |                 |
| Kurang Setuju       | 24         | 24%         |                 |
| Tidak Setuju        | 8          | 8%          |                 |
| Sangat Tidak Setuju | 6          | 6%          |                 |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                 |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 43% atau 43 responden menyatakan setuju bahwa mereka lebih sering membagikan cerita pribadi kepada orang tua dibandingkan kepada orang lain. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada keterbukaan diri. Sebanyak 24%, atau 24 partisipan, mengungkapkan ketidaksetujuan. Sebanyak 19%, yaitu 19 partisipan lainnya, menyatakan sangat setuju, 8%, atau 8 partisipan lainnya, menunjukkan ketidaksetujuan, dan sisanya 6%, yaitu 6 partisipan lainnya, menyatakan sangat tidak setuju. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar partisipan setuju bahwa mereka lebih sering membagikan cerita pribadi kepada orang tua dibandingkan kepada orang lain.

**Tabel 3. 13 Dekripsi Variabel Y1 Pertanyaan 7**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**

**“Saya dapat Menceritakan Hal-hal yang Paling Rahasia  
tentang Diri Saya kepada Orang tua”**

| Nilai               | Jumlah | Presentase | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|--------|------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 17     | 17%        | Kurang Setuju      |
| Setuju              | 28     | 28%        |                    |
| Kurang Setuju       | 32     | 32%        |                    |
| Tidak Setuju        | 15     | 15%        |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 8      | 8%         |                    |
| Jumlah              | 100    | 100%       |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 32% atau 32 responden menyatakan kurang setuju bahwa mereka dapat menceritakan hal-hal yang paling rahasia tentang diri mereka sendiri kepada orang tua. Presentase ini menunjukkan

adanya tingkat kurang kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada keterbukaan diri. Selain itu, sebanyak 28% atau 28 responden menyatakan setuju. Sedangkan 17% atau 17 responden lainnya memilih menyatakan sangat setuju, 15% atau 15 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 8% atau 8 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka dapat menceritakan hal-hal yang paling rahasia tentang diri mereka sendiri kepada orang tua. Jawaban yang diperoleh dari responden ini cukup berbeda dengan jawaban yang diperoleh dari pernyataan-pernyataan sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa kebanyakan peserta tidak setuju bahwa mereka dapat menceritakan hal-hal yang paling rahasia tentang diri mereka sendiri kepada orang tua.

### 3.2.1 Deskripsi Penelitian Pola Komunikasi Interpersonal (Variabel Y2)

**Tabel 3.14 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 1  
Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat  
“Saya Berkomunikasi dengan Orang tua Secara Tatap Muka  
Setiap Hari”**

| Nilai         | Jumlah | Presentase | Hasil Mayoritas |
|---------------|--------|------------|-----------------|
| Sangat Setuju | 28     | 28%        | Setuju          |
| Setuju        | 40     | 40%        |                 |
| Kurang Setuju | 17     | 17%        |                 |
| Tidak Setuju  | 10     | 10%        |                 |

|               |              |            |             |  |
|---------------|--------------|------------|-------------|--|
| Sangat Setuju | Tidak Setuju | 3          | 3%          |  |
| <b>Jumlah</b> |              | <b>100</b> | <b>100%</b> |  |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 40% atau 40 responden menyatakan setuju bahwa mereka dapat berkomunikasi dengan orang tua secara tatap muka setiap hari. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 28% atau 28 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 17% atau 17 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 10% atau 10 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 3% atau 3 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka dapat berkomunikasi dengan orang tua secara tatap muka setiap hari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa mereka dapat berkomunikasi dengan orang tua secara tatap muka setiap hari.

**Tabel 3. 15 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 2**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**

**“Saya Meluangkan Waktu untuk Berdiskusi dengan Orang tua dalam Seminggu Lebih Dari Dua Kali”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 18         | 18%         | Setuju             |
| Setuju              | 49         | 49%         |                    |
| Kurang Setuju       | 17         | 17%         |                    |
| Tidak Setuju        | 11         | 11%         |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 3          | 3%          |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 49% atau 49 responden menyatakan setuju bahwa mereka meluangkan waktu untuk berdiskusi dengan orang tua lebih dari dua kali dalam seminggu. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 18% atau 18 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 17% atau 17 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 11% atau 11 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 3% atau 3 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka meluangkan waktu untuk berdiskusi dengan orang tua lebih dari dua kali dalam seminggu. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa mereka

meluangkan waktu untuk berdiskusi dengan orang tua lebih dari dua kali dalam seminggu.

**Tabel 3. 16 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 3**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Saat Berbicara dengan Orang tua, Saya Merasa Pendapat**  
**Saya Dihargai dan Diperlakukan Setara”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 19         | 19%         | Setuju             |
| Setuju              | 54         | 54%         |                    |
| Kurang Setuju       | 15         | 15%         |                    |
| Tidak Setuju        | 9          | 9%          |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 3          | 3%          |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 54% atau 54 responden menyatakan setuju bahwa saat mereka sedang berbicara dengan orang tua, mereka merasa pendapat

mereka dihargai dan mereka diperlakukan setara. Perolehan ini cukup sama dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya dimana mayoritas responden memilih setuju atas pernyataan yang diajukan. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 19% atau 19 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 15% atau 15 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 9% atau 9 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 3% atau 3 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa saat mereka sedang berbicara dengan orang tua, mereka merasa pendapat mereka dihargai dan mereka diperlakukan setara. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa mereka saat mereka sedang berbicara dengan orang tua, mereka merasa pendapat mereka dihargai dan mereka diperlakukan setara.

**Tabel 3. 17 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 4**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**

**“Saya Memiliki Kesempatan yang sama baik dalam  
 Penyampaian maupun Penerimaan Pesan Ketika  
 Berkomunikasi dengan Orang tua”**

| Nilai | Jumlah | Presentase | Hasil     |
|-------|--------|------------|-----------|
|       |        |            | Mayoritas |

|                     |            |             |        |
|---------------------|------------|-------------|--------|
| Sangat Setuju       | 21         | 21%         | Setuju |
| Setuju              | 55         | 55%         |        |
| Kurang Setuju       | 16         | 16%         |        |
| Tidak Setuju        | 5          | 5%          |        |
| Sangat Tidak Setuju | 2          | 2%          |        |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |        |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 55% atau 55 responden menyatakan setuju bahwa mereka memiliki kesempatan yang sama baik dalam penyampaian maupun penerimaan pesan ketika berkomunikasi dengan orang tua. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 21% atau 21 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 16% atau 16 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 5% atau 5 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 2% atau 2 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa mereka memiliki kesempatan yang sama baik dalam penyampaian maupun penerimaan pesan ketika berkomunikasi dengan orang tua. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa

mereka memiliki kesempatan yang sama baik dalam penyampaian maupun penerimaan pesan ketika berkomunikasi dengan orang tua.

**Tabel 3. 18 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 5**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Komunikasi Saya dengan Orang tua Berlangsung Dua Arah,**  
**dimana Kami saling Mendengarkan dan Merespons”**

| Nilai               | Jumlah     | Presentase  | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|------------|-------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 21         | 21%         | Setuju             |
| Setuju              | 57         | 57%         |                    |
| Kurang Setuju       | 11         | 11%         |                    |
| Tidak Setuju        | 7          | 7%          |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 3          | 3%          |                    |
| <b>Jumlah</b>       | <b>100</b> | <b>100%</b> |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 57% atau 57 responden menyatakan setuju bahwa komunikasi mereka dengan orang tua berlangsung dua arah, dimana mereka saling mendengarkan dan merespons. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah

satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 21% atau 21 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 11% atau 11 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 7% atau 7 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 3% atau 3 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa komunikasi mereka dengan orang tua berlangsung dua arah, dimana mereka saling mendengarkan dan merespons. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa komunikasi mereka dengan orang tua berlangsung dua arah, dimana mereka saling mendengarkan dan merespons

**Tabel 3. 19 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 6**  
**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat**  
**“Orang tua Memberikan Tanggapan atau Respon terhadap**  
**apa yang Saya Sampaikan”**

| Nilai               | Jumlah | Presentase | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|--------|------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 26     | 26%        | Setuju             |
| Setuju              | 54     | 54%        |                    |
| Kurang Setuju       | 10     | 10%        |                    |
| Tidak Setuju        | 6      | 6%         |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 3      | 3%         |                    |

|               |            |             |  |
|---------------|------------|-------------|--|
| <b>Jumlah</b> | <b>100</b> | <b>100%</b> |  |
|---------------|------------|-------------|--|

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 54% atau 54 responden menyatakan setuju bahwa orang tua memberikan tanggapan atau respon terhadap apa yang responden sampaikan ketika berkomunikasi. Presentase ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 26% atau 26 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 10% atau 10 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 6% atau 6 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 3% atau 3 responden lainnya menyatakan sangat tidak setuju bahwa orang tua memberikan tanggapan atau respon terhadap apa yang responden sampaikan ketika berkomunikasi. Perolehan ini cukup sama dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya dimana mayoritas responden memilih setuju atas pernyataan yang diajukan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa orang tua memberikan tanggapan atau respon terhadap apa yang responden sampaikan ketika berkomunikasi.

**Tabel 3. 20 Dekripsi Variabel Y2 Pertanyaan 7**

**Persebaran Presentase Responden Berdasarkan Pendapat  
“Saya Memperhatikan Ekspresi Wajah, Intonasi, dan Gerak  
Tubuh Saat Berbicara dengan Orang tua, Begitupun  
Sebaliknya”**

| Nilai               | Jumlah | Presentase | Hasil<br>Mayoritas |
|---------------------|--------|------------|--------------------|
| Sangat Setuju       | 30     | 30%        | Setuju             |
| Setuju              | 50     | 50%        |                    |
| Kurang Setuju       | 14     | 14%        |                    |
| Tidak Setuju        | 4      | 4%         |                    |
| Sangat Tidak Setuju | 2      | 2%         |                    |
| Jumlah              | 100    | 100%       |                    |

Sumber: Data Kuesioner Peneliti Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, mayoritas responden dengan jumlah sebanyak 50% atau 50 responden menyatakan setuju bahwa responden memperhatikan ekspresi wajah, intonasi, dan gerak tubuh saat berbicara dengan orang tua, begitupun sebaliknya. Presentase

ini menunjukkan adanya tingkat kesetujuan yang tinggi terhadap salah satu indikator pada pola komunikasi interpersonal. Selain itu, sebanyak 30% atau 30 responden menyatakan sangat setuju. Sedangkan 14% atau 14 responden lainnya memilih menyatakan kurang setuju, 4% atau 4 responden lainnya memilih tidak setuju, dan sisanya sebanyak 2% atau 2 responden lainnya menyatakan sangat tidak bahwa responden memperhatikan ekspresi wajah, intonasi, dan gerak tubuh saat berbicara dengan orang tua, begitupun sebaliknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden menyatakan setuju bahwa responden memperhatikan ekspresi wajah, intonasi, dan gerak tubuh saat berbicara dengan orang tua, begitupun sebaliknya.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Uji Validitas

Uji keabsahan diterapkan dalam studi ini untuk mengevaluasi kevalidan alat yang digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan uji keabsahan dengan menggunakan rumus momen produk melalui SPSS Versi 25. Teori dasar keputusan uji validitas. Menurut V. Wiranata Sujarweni:

1. Jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05 maka butir soal kuesioner dinyatakan valid.
2. Jika nilai  $r_{hitung} < r_{tabel}$  product moment maka butir instrumen kusioner dinyatakan tidak valid.

**Tabel 4.1 Uji Validitas**

| Variabel                                     | No. | $r_{hitung}$ | $r_{tabel}$ | Kriteria |
|----------------------------------------------|-----|--------------|-------------|----------|
| Intensitas Bermain<br><i>Game online</i> (X) | 1.  | 0,644        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 2.  | 0,883        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 3.  | 0,869        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 4.  | 0,623        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 5.  | 0,840        | 0,196       | Valid    |
| Keterbukaan Diri<br>(Y1)                     | 1.  | 0,571        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 2.  | 0,450        | 0,196       | Valid    |
|                                              | 3.  | 0,550        | 0,196       | Valid    |

|                                       |    |       |       |       |
|---------------------------------------|----|-------|-------|-------|
|                                       | 4. | 0,612 | 0,196 | Valid |
|                                       | 5. | 0,590 | 0,196 | Valid |
|                                       | 6. | 0,577 | 0,196 | Valid |
|                                       | 7. | 0,617 | 0,196 | Valid |
| Pola Komunikasi<br>Interpersonal (Y2) | 1. | 0,745 | 0,196 | Valid |
|                                       | 2. | 0,725 | 0,196 | Valid |
|                                       | 3. | 0,807 | 0,196 | Valid |
|                                       | 4. | 0,798 | 0,196 | Valid |
|                                       | 5. | 0,812 | 0,196 | Valid |
|                                       | 6. | 0,881 | 0,196 | Valid |
|                                       | 7. | 0,781 | 0,196 | Valid |

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan hasil dari table di atas, dapat diketahui bahwa perbandingan antara nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada 19 total pertanyaan di kuesioner yang sudah disebarkan. Dari sini bisa diambil kesimpulan bahwa setiap pertanyaan yang ada pada setiap variabel Intensitas Bermain *Game online* Mobile (X), Keterbukaan Diri (Y1), dan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) dalam kuesioner dinyatakan valid. Berdasarkan hal ini, kuesioner dinyatakan tepat untuk digunakan sebagai alat ukur pada penelitian.

## 4.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan rumus Corbanch Alpha dengan menguji data menggunakan IBM SPSS Versi 25. Dilakukannya Uji keandalan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai sejauh mana alat penelitian dapat diandalkan. Perhitungan Uji Reliabilitas dilihat ketika hasil dari perhitungan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  6% (0,6).

**Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas**

| No. | Variabel                           | Nilai Corbanch Alpha | Keterangan |
|-----|------------------------------------|----------------------|------------|
| 1.  | Intensitas Bermain Game online (X) | 0,847                | Realiabel  |
| 1.  | Keterbukaan Diri (Y1)              | 0,930                | Reliabel   |
| 2.  | Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) | 0,899                | Realiabel  |

Sumber: Diolah data berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Dari data tersebut, berdasarkan table output “*Realibility Statistic*”, maka diketahui bahwa nilai Corbanch Alpha adalah sebesar  $0,847 > 0,60$  untuk variabel X;  $0,930 > 0,60$  untuk variabel Y1; dan  $0,899 > 0,60$  untuk variabel Y2. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa butir instrument pada variabel X, Y1, dan Y2 secara keseluruhan (gabungan) dinyatakan reliabel. Maka, instrument pertanyaan pada kuesioner layak untuk dijadikan alat ukur yang dipercaya.

## 4.3 Uji Asumsi Klasik

### 4.3.1 Uji Normalitas

Tabel 4. 3 Uji Normalitas Kolmogrov-Simrnov X dan Y1

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test                 |                |                         |
|----------------------------------------------------|----------------|-------------------------|
|                                                    |                | Unstandardized Residual |
| N                                                  |                | 100                     |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>                   | Mean           | .0000000                |
|                                                    | Std. Deviation | 7.77937080              |
| Most Extreme Differences                           | Absolute       | .059                    |
|                                                    | Positive       | .059                    |
|                                                    | Negative       | -.028                   |
| Test Statistic                                     |                | .059                    |
| Asymp. Sig. (2-tailed)                             |                | .200 <sup>c,d</sup>     |
| a. Test distribution is Normal.                    |                |                         |
| b. Calculated from data.                           |                |                         |
| c. Lilliefors Significance Correction.             |                |                         |
| d. This is a lower bound of the true significance. |                |                         |

Sumber: Diolah berdasarkan data Mei 2025

Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan metode Kolmogrov Simrnov dimana data dapat dinyatakan normal ketika nilai residual > 0,05. Dasar pada pengambilan keputusan sebagai berikut:

1. Jika signifikansi bernilai lebih besar dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika signifikansi bernilai lebih kecil dari 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Hasil yang diperoleh pada data uji normalitas Kolmogrov Simrnov variabel X dan Y1 memperlihatkan nilai asymp sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan nilai berdistribusi normal.

**Tabel 4. 4 Uji Normalitas Kolmogorov-Simrnov X dan Y2**

| One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |                |                             |
|------------------------------------|----------------|-----------------------------|
|                                    |                | Unstandardiz<br>ed Residual |
| N                                  |                | 100                         |
| Normal Parameters <sup>a,b</sup>   | Mean           | .0000000                    |
|                                    | Std. Deviation | 4.03427250                  |
| Most Extreme Differences           | Absolute       | .063                        |
|                                    | Positive       | .043                        |
|                                    | Negative       | -.063                       |
| Test Statistic                     |                | .063                        |
| Asymp. Sig. (2-tailed)             |                | .200 <sup>c,d</sup>         |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Diolah data berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Uji Normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dimana data dinyatakan memenuhi normalitas ketika residual  $> 0,05$ . Dasar pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

1. Apabila signifikansi bernilai lebih besar dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal
2. Apabila signifikansi bernilai lebih kecil dari 0,05 maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Hasil yang diperoleh pada data uji normalitas Kolmogorov-Smirnov variabel X dan Y2 menunjukkan bahwa nilai asymp sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Maka dari itu, dapat disimpulkan apabila asumsi normalitas terpenuhi, sehingga nilai berdistribusi normal.

#### 4.3.2 Uji Multikolinearitas

Kriteria untuk mengidentifikasi adanya multikolinearitas dalam model regresi ditentukan oleh nilai toleransi serta nilai faktor inflasi varians (VIF), yang menjadi batasan untuk mengukur keberadaan multikolinearitas yaitu nilai *tolerance* > 0,10 atau sama dengan VIF < 10.

Tabel 4. 5 Uji Multikolinearitas X dan Y1

| Coefficients <sup>a</sup> |   |                         |       |
|---------------------------|---|-------------------------|-------|
|                           |   | Collinearity Statistics |       |
| Model                     |   | Tolerance               | VIF   |
| 1                         | X | 1.000                   | 1.000 |
| a. Dependent Variable: Y1 |   |                         |       |

Sumber; Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Hasil dari uji multikolinearitas merupakan semua variabel yang bernilai *tolerance* diatas 0,1 dan nilai VIF dibawah 10 yaitu 1.000 untuk nilai *tolerance* dan 1.000 untuk nilai VIF. Maka, kesimpulannya yaitu model regresi pada penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

Tabel 4. 6 Uji Multikolinearitas X dan Y2

| Coefficients <sup>a</sup> |    |                         |       |
|---------------------------|----|-------------------------|-------|
|                           |    | Collinearity Statistics |       |
| Model                     |    | Tolerance               | VIF   |
| 1                         | X1 | 1.000                   | 1.000 |
| a. Dependent Variable: Y2 |    |                         |       |

Sumber; Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

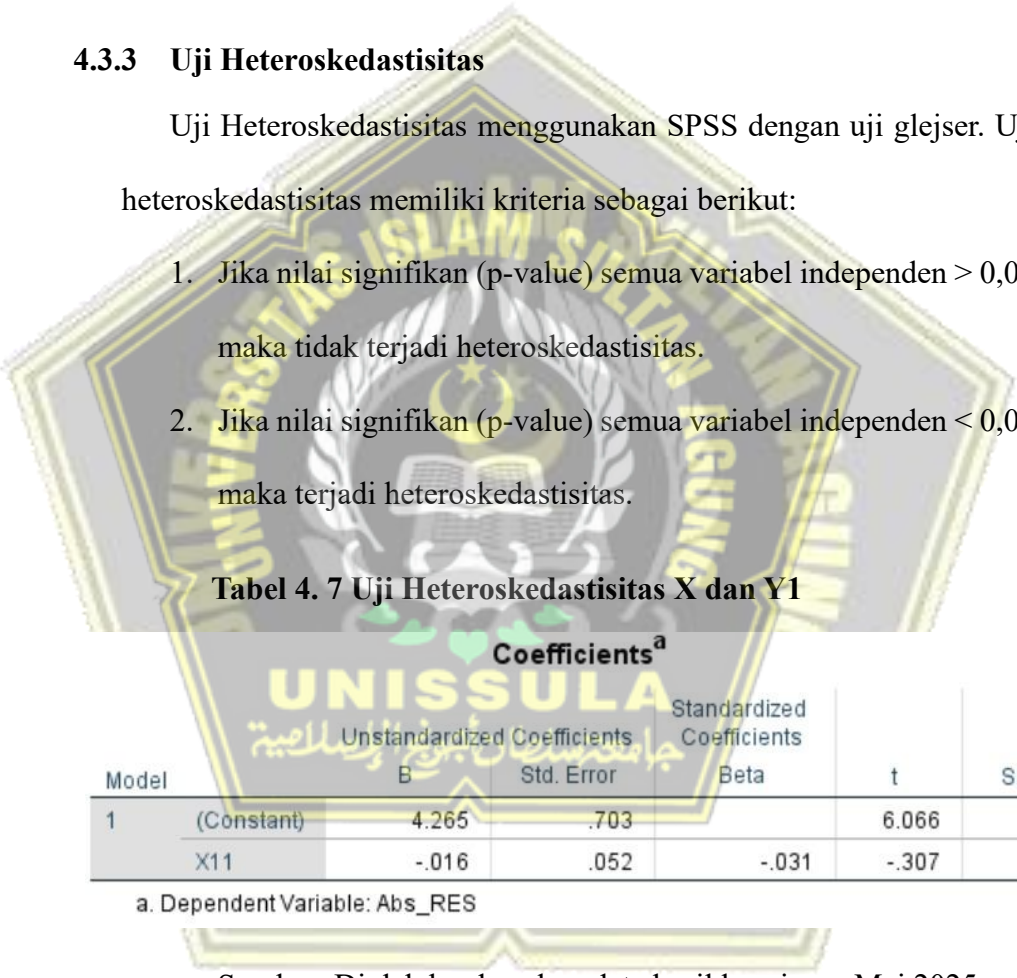
Hasil dari uji multikolinearitas merupakan semua variabel yang bernilai *tolerance* diatas 0,1 dan nilai VIF dibawah 10 yaitu 1.000 untuk nilai *tolerance* dan 1.000 untuk nilai VIF. Maka, kesimpulannya yaitu model regresi pada penelitian ini tidak terjadi multikolinearitas.

#### 4.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas menggunakan SPSS dengan uji glejser. Uji heteroskedastisitas memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan (p-value) semua variabel independen  $> 0,05$  maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikan (p-value) semua variabel independen  $< 0,05$  maka terjadi heteroskedastisitas.

**Tabel 4. 7 Uji Heteroskedastisitas X dan Y1**



| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant) | 4.265                       | .703       |                           | 6.066 | .000 |
|       | X11        | -.016                       | .052       | -.031                     | -.307 | .760 |

a. Dependent Variable: Abs\_RES

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat bahwa nilai p-value pada variabel X dan Y1 adalah lebih dari 0,05 yaitu 0,760. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam mode regresi penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

**Tabel 4. 8 Uji Heteroskedastisitas X dan Y2**

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

| Model |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t     | Sig. |
|-------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
|       |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |      |
| 1     | (Constant) | 1.308                       | .361       |                           | 3.624 | .000 |
|       | X111       | .040                        | .027       | .146                      | 1.460 | .148 |

a. Dependent Variable: Abs\_RES2

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan data tersebut, maka dapat dilihat bahwa nilai p-value pada variabel X dan Y1 adalah lebih dari 0,05 yaitu 0,760. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam mode regresi penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

#### 4.4 Pengujian Hipotesis

##### 4.4.1 Analisis Regresi Linear Sederhana

Pada penelitian ini terdiri dari variabel X, Y1, dan Y2. Sehingga analisis yang digunakan merupakan 2 kali uji regresi linear sederhana dengan pengujian pertama pada X1 terhadap Y1 dan pengujian kedua yaitu X1 terhadap Y2.

**Tabel 4. 9 Analisis Regresi Linear Intensitas Bermain Game online (X)**

**Terhadap Keterbukaan Diri (Y1)**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                           |      |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | Sig. |
|                           |            | B                           | Std. Error | Beta                      |      |
| 1                         | (Constant) | 3.875                       | 1.819      |                           | .036 |
|                           | X          | .827                        | .053       | .845                      | .000 |

a. Dependent Variable: Y1

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Menurut table diatas disusun persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y1 = a + b X$$

$$Y1 = 3,875 + 0,827 (X)$$

Konstanta sebesar 3,875 berarti bahwa nilai konsisten variabel daya tarik influencer yaitu 3,875 satuan. Koefisien regresi X yaitu 0,827 menunjukkan apabila setiap penambahan 1% nilai Keterbukaan Diri, maka nilai pemulihan Intensitas Bermain *Game online* sebesar 0,827 karena nilai koefisien regresi bersifat positif. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa arah pengaruh variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1) adalah positif.

**Tabel 4. 10 Analisis Regresi Linear Intensitas Bermain Game online (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                           |      |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | Sig. |
|                           |            | B                           | Std. Error | Beta                      |      |
| 1                         | (Constant) | 1.146                       | 1.782      |                           | .522 |
|                           | X          | .416                        | .052       | .630                      | .000 |

a. Dependent Variable: Y2

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Menurut table diatas disusun persamaan regresi sebagai berikut:

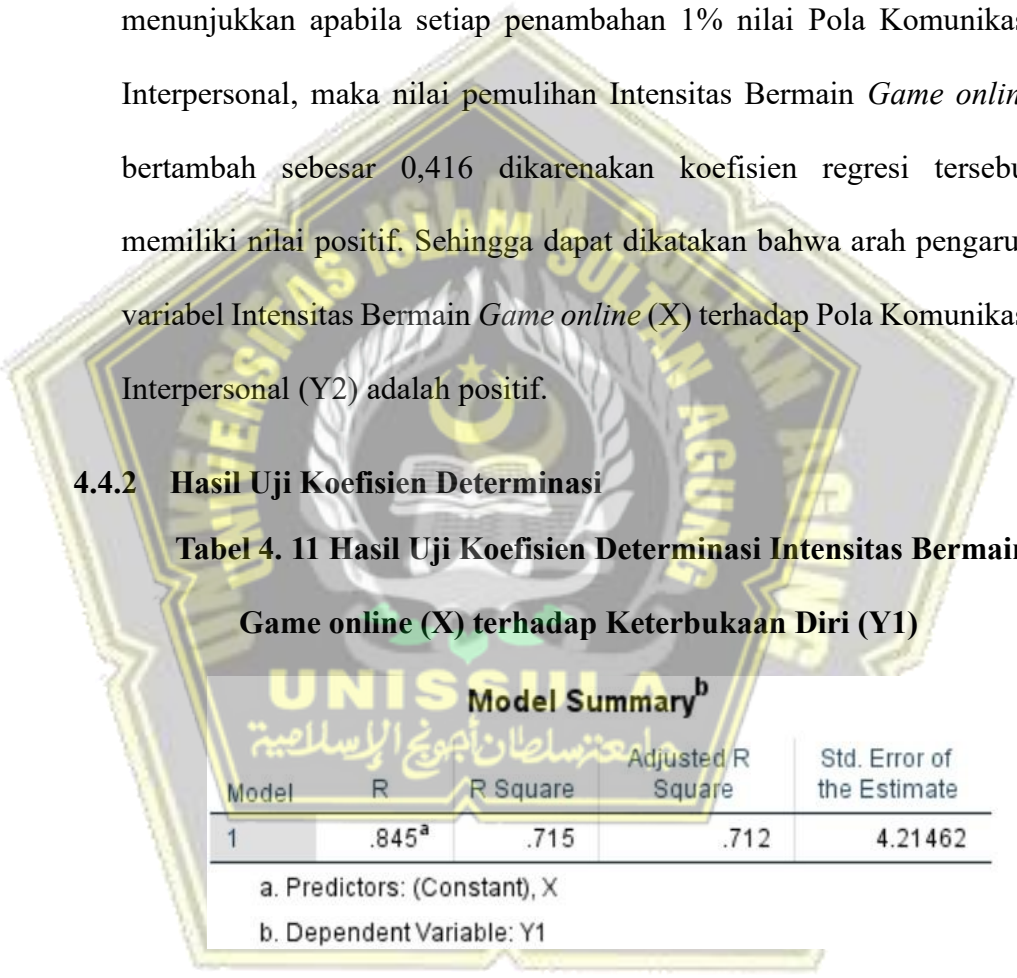
$$Y1 = a + b X$$

$$Y1 = 1,146 + 0,416 (X)$$

Konstanta sebesar 1,146 berarti bahwa nilai konsisten variabel daya tarik influencer yaitu 1,146 satuan. Koefisien regresi X yaitu 0,416 menunjukkan apabila setiap penambahan 1% nilai Pola Komunikasi Interpersonal, maka nilai pemulihan Intensitas Bermain *Game online* bertambah sebesar 0,416 dikarenakan koefisien regresi tersebut memiliki nilai positif. Sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2) adalah positif.

#### 4.4.2 Hasil Uji Koefisien Determinasi

**Tabel 4. 11 Hasil Uji Koefisien Determinasi Intensitas Bermain Game online (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1)**



| Model Summary <sup>b</sup>   |                   |          |                   |                            |
|------------------------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model                        | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1                            | .845 <sup>a</sup> | .715     | .712              | 4.21462                    |
| a. Predictors: (Constant), X |                   |          |                   |                            |
| b. Dependent Variable: Y1    |                   |          |                   |                            |

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan table tersebut, diketahui nilai determinasi (*R-Square*) yaitu sebesar 0,715. Pada nilai tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh yang diberikan variabel Intensitas Bermain *Game online* sebesar 71%

sedangkan sisanya 29% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak dimasukkan peneliti dalam penelitian ini.

**Tabel 4. 12 Hasil Uji Koefisien Determinasi Intensitas Bermain Game Online (X) Terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)**

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

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .630 <sup>a</sup> | .397     | .391              | 4.12992                    |

a. Predictors: (Constant), X  
b. Dependent Variable: Y2

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan table tersebut, diketahui nilai determinasi (*R-Square*) yaitu sebesar 0,397. Pada nilai tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh yang diberikan variabel Intensitas Bermain *Game online* sebesar 39% sedangkan sisanya 61% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain yang tidak dimasukkan peneliti dalam penelitian ini.

#### 4.4.3 Hasil Uji T (Parsial)

Uji T dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t table dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Apabila t hitung bernilai lebih besar dari t table artinya variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y
2. Apabila t hitung bernilai lebih kecil dari t table artinya variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

**Tabel 4. 13 Hasil Uji T Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dengan Keterbukaan Diri (Y1)**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                           |        |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | Sig.   |
|                           |            | B                           | Std. Error | Beta                      |        |
| 1                         | (Constant) | 3.875                       | 1.819      |                           | 2.131  |
|                           | X          | .827                        | .053       | .845                      | 15.666 |

a. Dependent Variable: Y1

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan table tersebut terhadap nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung ( $15,666$ )  $>$  t table ( $1,984$ ). Maka kesimpulannya yaitu H1 yang berarti ada pengaruh antara Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1).

**Tabel 4. 14 Hasil Uji T Variabel Intensitas Bermain Game Online (X) dengan Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)**

| Coefficients <sup>a</sup> |            |                             |            |                           |       |
|---------------------------|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|
| Model                     |            | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | Sig.  |
|                           |            | B                           | Std. Error | Beta                      |       |
| 1                         | (Constant) | 1.146                       | 1.782      |                           | .643  |
|                           | X          | .416                        | .052       | .630                      | 8.037 |

a. Dependent Variable: Y2

Sumber: Diolah berdasarkan data hasil kuesioner Mei 2025

Berdasarkan table tersebut terhadap nilai signifikansi yaitu  $0,000 < 0,05$  dan nilai t hitung ( $8,037$ )  $>$  t table ( $1,984$ ). Maka kesimpulannya yaitu H2 yang berarti ada pengaruh antara Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2).

#### 4.5 Pembahasan (Analisis Temuan Berdasarkan Teori)

Penelitian ini menggunakan Teori Jendela Johari, yang diperkenalkan oleh Joseph Lutf dan Harry Ingham pada tahun 1955. Nama Johari merupakan gabungan dari unsur nama kedua penemunya. Konsep ini dimanfaatkan untuk membangun hubungan intrapersonal dan interpersonal. Diri individu diibaratkan sebagai sebuah ruangan berjendela empat atau empat sudut pandang yang masing-masing jendelanya memiliki sudut pandang yang berbeda dan istilah yang berbeda yaitu area yang buta, tidak sadar tersembunyi, dan terbuka. Konsep Teori Johari Window diibaratkan dengan sebuah ruangan yang memiliki empat jendela sebagaimana perwujudan seorang individu dalam mengacu pada individu yang diilustrasikan sebagai “jendela”, yang masing-masing menunjukkan bagian dari diri yang tampak dan yang tersembunyi. Teori ini digunakan untuk membantu seseorang agar lebih terbuka dalam berinteraksi, menerima umpan balik, serta berbagi informasi yang relevan. Dengan demikian, seseorang dapat lebih memahami tentang dirinya sendiri, mengenali kelebihan dan kekurangan yang mungkin belum disadari.

##### 1. Daerah Diri Tebruka (*Open Self*)

Seorang individu pasti mempunyai bagian dalam dirinya yang berfungsi untuk menyiapkan semua informasi yang dapat diketahui diri itu sendiri dan orang lain. Menurut Joseph Lutf, semakin kecil bagian open area dari seseorang, maka semakin

buruk komunikasi berlangsung. Dengan kata lain, sebuah komunikasi yang terjalin bergantung pada tingkat keterbukaan diri saat kita berkenan membuka diri terhadap diri mereka sendiri maupun orang lain. Penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa pada aspek ini, remaja memiliki kecenderungan untuk kurang terbuka dalam berbagi informasi tentang dirinya serta menerima keterbukaan dari orang lain.

2. Daerah Diri Buta (*Blind Area*)

Pada daerah ini, orang lain dapat mengetahui lebih banyak hal mengenai individu dibandingkan individu itu sendiri. Area ini dapat menyangkut suatu kekurangan atau kelebihan pada individu itu sendiri.

3. Daerah Diri Tersembunyi (*Hidden Self*)

Daerah ini berisi apa saja yang diketahui pada individu itu sendiri atau dari individu lain yang disimpan untuk individu yang bersangkutan yang individu lain tidak mengetahui.

Biasanya daerah ini akan tetap tersembunyi karena daerah ini menjadi ruang privasi bagi individu yang bersangkutan sehingga daerah ini rawan memiliki rasa kekhawatiran, rahasia, atau sikap *manipulative* yang sengaja disembunyikan.

4. Daerah Diri yang Tidak Kenal Siapapun (*Unknown Self*)

Daerah ini suatu bagian yang tidak diketahui oleh diri sendiri maupun orang lain termasuk dalam bagian ini.

Berdasarkan kuadran tersebut, Temuan dari studi ini menunjukkan bahwa faktor intensitas bermain game online pada remaja berpengaruh besar terhadap kualitas permainan terhadap keterbukaan diri serta pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua. Hal ini bisa dianalisis dengan Teori Johari Window dengan konsep empat jendelanya. Dalam kerangka teori ini, setiap aspek memiliki peran penting dalam mempengaruhi keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal. Hal tersebut dapat dijabarkan dengan:

1. Daerah diri terbuka. Dalam menjalin komunikasi yang efektif antara remaja dengan orang tua, maka seharusnya aspek pada bagian ini diperluas. Hal ini dapat diperoleh melalui keterbukaan diri remaja dengan orang tua yang lebih intensif dan responsive. Remaja seharusnya lebih terbuka dalam Penerimaan atas sumbangan orang lain serta kemauan untuk memberikan informasi penting kepada orang lain. Sikap ini bisa dikenali melalui kejujuran saat merespons semua bentuk komunikasi. Keterbukaan memperbaiki interaksi antarindividu antara remaja dengan orang tua akan seimbang, jelas, timbal balik dan bisa diterima oleh semua pihak yang saling berinteraksi.
2. Daerah diri buta. Orang tua kemungkinan bisa saja tidak menyadari akan kebutuhan emosional anak yang sebenarnya. Terlebih ketika komunikasi yang terjalin kurang efektif atau hanya terjadi secara sepihak, sehingga adanya aksi verbal yang

terlontar dari salah satu pihak. Umpan balik atau tanggapan atau respon dari masing-masing pihak yang berkomunikasi sangat dibutuhkan untuk meminimalisir terjadinya daerah diri buta. Begitupun dengan remaja yang juga harus memahami situasi dalam mengajak berinteraksi dengan orang tua. Saat Anda melakukan interaksi yang ramah dan memberikan motivasi, individu tersebut cenderung menjadi lebih reseptif.

3. Daerah diri tersembunyi. Dalam beberapa kondisi, remaja merasa enggan untuk berbagi masalah pribadi. Hal ini dapat terlihat dari salah satu hasil kuesioner pada aspek kedalaman dimana 32% menunjukkan bahwa mereka masih kurang setuju untuk menceritakan hal-hal paling rahasia mengenai dirinya.
4. Daerah diri yang tidak kenal siapa pun. Beberapa masalah atau dinamika yang terjadi, mungkin saja baik orang tua maupun anak tidak menyadari ikatan mereka. Proses komunikasi yang lebih mendalam seharusnya dapat mengeksplorasi daerah ini. Namun hal ini terhambat oleh adanya faktor yang mempengaruhi keterbukaan diri pada remaja sehingga komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua menjadi terhambat.

Intensitas berinvestasi waktu dalam permainan online berdampak pada komunikasi antarpribadi yang kurang efektif dan memiliki hubungan negatif. Ketika seorang remaja lebih banyak menghabiskan

waktu untuk bermain permainan online, kemampuan komunikasi interpersonalnya cenderung menurun, dan sebaliknya juga berlaku. Tanggapan dari para responden menunjukkan bahwa mereka yang tergolong dalam kategori "intensitas" bermain permainan online telah melakukannya dalam durasi yang cukup lama, artinya mempunyai kemungkinan bahwa kualitas interpersonal yang terjadi dengan orang tua dikatakan rendah. Dalam proses pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua.

Temuan dari studi ini mengindikasikan bahwa frekuensi bermain permainan online Mobile Legends berdampak besar terhadap cara berkomunikasi interpersonal antara remaja dengan orang tua. Semakin meningkat intensitas bermain, maka semakin berkurang frekuensi dan kualitas interaksi langsung yang terjadi di dalam keluarga. Dalam suasana ini, teori komunikasi transaksional memberikan sebuah panduan yang efektif untuk menjelaskan fenomena tersebut. Teori ini menekankan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif bersifat dua arah, simultan, dan berlangsung secara timbal balik, di mana setiap individu berperan secara aktif sebagai pengirim dan penerima pesan dalam waktu yang sama. Komunikasi tidak hanya melibatkan pertukaran pesan secara verbal, tetapi juga mencakup elemen nonverbal seperti nada suara, ekspresi muka, tatapan mata serta gestur tubuh yang memperkaya makna pesan.

Namun, ketika remaja lebih sering terlibat dalam aktivitas bermain game online yang bersifat individual atau fokus pada interaksi virtual bersama teman sebaya, kesempatan untuk terlibat dalam komunikasi interpersonal yang bersifat transaksional dengan orang tua menjadi berkurang. Pola komunikasi dalam keluarga menjadi lebih satu arah, dangkal, dan minim umpan balik. Hal ini mengganggu kualitas keterhubungan emosional antara remaja dan orang tua, karena komunikasi tidak lagi berlangsung secara seimbang dan responsif. Interaksi yang seharusnya menjadi sarana membangun kedekatan, kepercayaan, dan saling pengertian, justru tergantikan oleh interaksi digital yang bersifat fungsional dan sementara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Teori Johari Window relevan digunakan dalam penelitian ini karena mampu menjelaskan adanya hubungan antara aspek-aspek pada Teori Johari Window seperti daerah diri terbuka, daerah diri buta, daerah diri tersembunyi, dan daerah diri yang tidak kenal siapapun. Intensitas bermain *game online* Mobile Legends yang terjadi pada remaja menjadi faktor bagaimana seorang remaja dengan intensitas bermain *game online* Mobile Legends dapat mempengaruhi keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal antara remaja dengan orang tua.

#### 4.5.1 Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1)

Temuan studi ini menunjukkan bahwa Intensitas Bermain *Game online* berpengaruh terhadap Keterbukaan Diri. Sehingga H1 menyatakan bahwa terhadap pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Keterbukaan Diri pada remaja dengan orang tua di Kota Semarang adalah **terbukti**. Hasil penelitian ini menjadi temuan baru sehingga dapat menunjang penelitian yang memiliki korelasi dan variabel yang telah dianalisis pada penelitian ini. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan, terdapat beberapa faktor pendukung terbentuknya pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Keterbukaan Diri pada remaja dengan orang tua suasana hati, situasi dan kondisi, yang dirasakan responden. Dalam studi ini terdapat dampak yang penting antara Intensitas Bermain *Game online* terhadap Keterbukaan Diri pada remaja dengan nilai  $p \text{ value} = 0,000 > 0,05$ .

#### 4.5.2 Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2)

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Intensitas Bermain *Game online* berpengaruh terhadap Pola Komunikasi Interpersonal. Sehingga H1 menyatakan bahwa terhadap pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada remaja dengan orang tua di Kota Semarang adalah **terbukti**. Hasil penelitian ini menjadi temuan baru sehingga dapat menunjang

penelitian yang memiliki korelasi dan variabel yang telah dianalisis pada penelitian ini. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan, terdapat beberapa faktor pendukung terbentuknya pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada remaja dengan orang tua suasana hati, situasi dan kondisi, yang dirasakan responden. Dalam penelitian ini, menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara Intensitas Bermain *Game online* terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada remaja dengan nilai  $p\text{ value} = 0,000 > 0,05$ .



## BAB V

### PENUTUP

Pada Bab ini menyajikan ringkasan dan rekomendasi yang diambil dari hasil penelitian penulis mengenai isu berikut “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal antara Remaja dengan Orang tua di Kota Semarang”.

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian “Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends Terhadap Keterbukaan Diri dan Pola Komunikasi Interpersonal Remaja dengan Orang tua di Kota Semarang” adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Mobile Legends terhadap Keterbukaan Diri pada remaja di Kota Semarang. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan pada variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1). Melihat T hitung yang jauh melampaui T table, pengaruh tersebut dapat dikategorikan pada taraf tinggi, karena hubungan atau efek yang terjadi memiliki signifikansi yang kuat dan jelas pada penelitian ini. Hal ini dilihat dari hasil uji T dengan nilai signifikansi  $0,000 > 0,05$  dan nilai T hitung sebesar 15,666 didapatkan dari nilai T tabel sebesar 1,984. Hal ini berarti bahwa nilai T hitung  $> T$  tabel ( $15,666 > 1,984$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang

artinya terdapat pengaruh signifikan pada variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Keterbukaan Diri (Y1).

- b. Terdapat pengaruh Intensitas Bermain *Game online* terhadap Pola Komunikasi Interpersonal pada remaja dengan orang tua di Kota Semarang. Hal ini menunjukkan pengaruh yang signifikan pada variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji T dengan nilai signifikansi  $0,000 > 0,05$  dan nilai T hitung sebesar 8,037 didapatkan dari nilai T tabel sebesar 1,984. Hal ini berarti bahwa nilai T hitung  $> T$  tabel ( $8,037 > 1,984$ ). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh signifikan pada variabel Intensitas Bermain *Game online* (X) terhadap Pola Komunikasi Interpersonal (Y2).
- c. Hasil analisis penerapan Teori Johari Window dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang signifikan pada pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua di Kota Semarang. Pada hal ini dilihat dari aspek daerah diri terbuka, daerah diri tersembunyi, daerah diri buta, daerah diri yang tidak kenal siapapun. Sejumlah responden menunjukkan kecenderungan bahwa dengan intensitas bermain *game online* Mobile Legends dapat memengaruhi keterbukaan diri dan pola komunikasi interpersonal remaja dengan orang tua. Penggunaan Teori Johari Window menjadi relevan bahwa remaja yang memiliki intensitas

bermain *game online* Mobile Legends mampu memengaruhi bagaimana sebuah komunikasi berlangsung.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman dalam studi yang dilakukan, peneliti menghadapi beberapa batasan yang dapat menjadi hal penting untuk diperhatikan oleh peneliti selanjutnya:

1. Pada penelitian ini, terdapat keterbatasan metodologi yaitu terletak pada ruang lingkup sampel yang hanya mencakup remaja pada usia 10 sampai 19 tahun di Kota Semarang. Sehingga pada penelitian ini belum bisa digeneralisasikan pada lingkup penelitian yang lebih luas.
2. Keterbatasan jumlah responden penelitian yang hanya mengkaji 100 responden saja, sedangkan saat ini sudah banyak remaja yang memainkan *game online* khususnya Mobile Legends, sehingga tidak bisa menjangkau populasi dan sampel yang lebih luas dan lebih representative.
3. Keterbatasan metodologi pada penelitian ini terdapat pada penggunaan data yang berasal dari hasil penyebaran kuesioner.

Metode Ini memiliki beberapa kekurangan, seperti kenyataan bahwa peserta tidak bisa memberikan penjelasan yang lebih mendalam, karena instrumen pada pertanyaan kuesioner yang terbatas. Kemungkinan responden memberikan jawaban yang

tidak ada di pertanyaan sehingga mempengaruhi akurasi data yang diperoleh.

### 5.3 Saran

Berdasarkan studi ini dan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa poin yang bisa dijadikan rekomendasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang berpengaruh lebih besar daripada intensitas bermain *game online* Mobile Legends dalam mempengaruhi keterbukaan diri yaitu sebesar 71% dan pola komunikasi interpersonal sebesar 39%. Sehingga, bagi para peneliti yang menyelidiki topik yang sama, bisa dilakukan analisis terhadap variabel independen lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.
2. Kelemahan penelitian ini terletak pada beberapa item pertanyaan kuesioner yang kurang spesifik dan lebih dari satu gagasan. sehingga, peneliti menyarankan untuk penelitian berikutnya menggunakan pertanyaan yang lebih spesifik dan fokus agar jawaban responden bisa lebih detail.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan *Game online* Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47.
- Alimni, A., Amin, A., & Lestari, M. (2021). Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu. *El-Ta'dib (Journal Of Islamic Education)*, 1(2).
- Putri, W., Asep A., Fine R. (2023). Analisis Penggunaan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III SDN Kalicari 01 Semarang. <https://doi.org/10.26877/cm.v3i2.20674>
- Andini, W., Fitriani, D., Khairun, L., Purba, N., Lubis, R. N., Wulan, S., & Lubis, D. (2023). *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran Paradigma Penelitian Kuantitatif Dalam Jurnal Ilmiah Metodologi Penelitian Kuantitatif*. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Khairunnisa, S. (2024.). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal pada Komunitas Gamers Indonesia Premiumgaming*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/83198>
- Fauzi, A. (2019). *Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan IPA

- Gainau, M. B., Tinggi, S., Kristen, A., Negeri, P., Stakpn. (n.d.). *Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) Siswa dalam Perspektif BUdaya dan Implikasinya Bagi Konseling*. Jurnal Ilmiah Universitas Katolik Widya Mandala Madiun
- Ghozali, I. (2016). *Desain penelitian kuantitatif dan kualitatif: untuk akuntansi, bisnis, dan ilmu sosial lainnya*.
- Giawa, N. H. (2024). English Teachers' Views On Curriculum Transformation In Indonesia. *Student Research Journal*, 2(1).  
<https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i1.999>
- Herman, R. (2022). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar. In *Jambura Journal of Community Empowerment (JJCE)* (Vol. 3, Issue 3).
- Inah, E. N., & Trihapsari, M. (2016). *Pola Komunikasi Interpersonal Kepala Madrasah Tsanawiyah Tridana Mulya Kecamatan Landonno Kabupaten Konawe Selatan*. Al-Ta'dib Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan
- Irianto, A., Wisnu, A., Aprilli, D., Hermawan, H., & Immanuel, V. (2019). *Game Online dan Pengaruhnya Terhadap Komunikasi dalam Keluarga (Studi Kasus Tambakbayan Yogyakarta)*. *Sebatik*, 23, 381–386.  
<https://doi.org/10.46984/sebatik.v23i2.786>
- Irwan, I. (2018). The Positivistic Paradigm Relevant in Research Rural Sociology. *Jurnal Ilmu Sosial*, 17(1), 21–38.

- H., Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behaviour*. E-journal STIE Trianandra
- Kuantitatif, P. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Kunci, K., Diri, K., Asuh, P., Authoritarian, O., Orang tua-Anak, K., & Ramadhana, M. R. (2018a). *Keterbukaan Diri dalam Komunikasi Orang tua-Anak pada Remaja Pola Asuh Orang tua Authoritarian*. <http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL>
- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (n.d.). *ELEMENTA: JURNAL PGSD STKIP PGRI BANJARMASIN*. <https://doi.org/10.33654/pgsd>
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Mukarom, Z., Dakwah, J. M., Dakwah, F., Uin, K., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). *Teori-teori Komunikasi*. <http://md.uinsgd.ac.id>
- Nira Sandya, S., & Ramadhani, A. (n.d.). *Pengaruh Intensitas Bermain Game online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa*. *Jurnal Imiah Psikologi*, 9(1), 202–213. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo>
- Nur Kurniawan, R., Wijaya, I., Yani, A., Promosi Kesehatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Pancasakti Makassar, J., & Promosi Kesehatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Palu, J. (2021). *The Indonesian Journal of Health Promotion Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia*

*Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game online di Kota Makassar Social Constructs of Adolescent Online Game Addicts in Makassar City. 4(1).*

Aprlia T., (2024). *Hubungan Keterbukaan Diri (Self-Disclosure) dengan Stres Akademik pada Mahasiswa Universitas Abulyatama Aceh Besar yang Sedang Mengerjakan Skripsi. Repository ar-Raniry.*

Febrian E., (2023). *Pola Komunikasi antara Orangtua dan Remaja dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legends di Tlogo Pacing 4 RT 14. jurnal.unissula.ac.id*

Prasetya, D., & Marina, R. (2022). Studi Analisis Media Baru: Manfaat dan Permasalahan dari Media Sosial dan *Game online. Telangke: Jurnal Telangke Ilmu Komunikasi, 4(2), 1–10.*

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). *Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. Jurnal Mutiara Ners, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>*

Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022a). Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education, 6(1), 126–134.*

Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022b). Hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education, 6(1), 126–134.*

Sastra, F., & Jips, J. (2019). Terbit online pada laman web jurnal : <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS> *Peranan Komunikasi Interpersonal di Lingkungan*

*Keluarga dalam Membentuk Pola Komunikasi Anak dengan Lingkungan Sosialnya.*

Dewirahmadanirwati Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) ADABIAH. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, 3(3). <http://e-journal.sastra-unes.com/index.php/JIPS>

Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional)*. Alfabeta Bandung, CV.

Sujarweni, V. W., & Utami, L. R. (2019). *The master book of SPSS*. Anak Hebat Indonesia.

Suryadi, E., Darmawan, D., & Mulyadi, A. (2019). *Metode penelitian komunikasi dengan pendekatan kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Syafii, M., Hasibuddin, M., & Shamad, M. I. (2023). *QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies Dampak Aktivitas Game Online terhadap Komunikasi antara Orangtua dan Anak di Kelurahan Pampang Kota Makassar*. *QANUN: Journal Of Islamic Laws and Studies*

*The State of MOBA Mobile Games 2021*. (2021).

Widodo, A., Elhany, H., Rahmad, A., Agama, I., Metro, I. N., Id, A. A., & Com, H. (2024). *COMMUNICATIVE: (29-41) Pola Komunikasi Interpersonal Orangtua dalam Membentuk Kepribadian Anak*. <https://doi.org/10.47453/Anton>