

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTENSITAS  
KOMUNIKASI KELUARGA PADA MAHASISWA RANTAU**

**Vincent Gerrard Emmanuel<sup>1</sup>, Marcellino Adjie<sup>2</sup>, Yepta Siallagan<sup>3</sup>  
Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

E-mail: [vgerrarde@gmail.com](mailto:vgerrarde@gmail.com)<sup>1</sup>, [marcellinoadjie@gmail.com](mailto:marcellinoadjie@gmail.com)<sup>2</sup>, [yeptasiallagan@gmail.com](mailto:yeptasiallagan@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak**

Mahasiswa yang sedang merantau kerap kali memainkan game online sebagai sarana hiburan dan pelarian dari tekanan akademik maupun rasa kesepian akibat jauh dari keluarga. Namun, game online juga dapat membawa dampak buruk, khususnya dalam komunikasi dengan keluarga karena hal ini dapat menimbulkan turunnya intensitas komunikasi keluarga, yang berpotensi melemahkan hubungan emosional anggota keluarga. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh game online terhadap intensitas komunikasi keluarga pada mahasiswa rantau. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 100 mahasiswa kampus 3 Universitas Mercu Buana Yogyakarta menggunakan teknik *purposeful sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara game online dan intensitas komunikasi keluarga pada mahasiswa rantau. Adapun besar pengaruh game online terhadap intensitas komunikasi keluarga adalah sebesar 11,2% sedangkan 88,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata Kunci** — Game Online, Intensitas Komunikasi, Keluarga, Mahasiswa Rantau.

**Abstract**

*Students who are migrating often engage in online games for entertainment and to escape academic pressure and loneliness due to being away from their families. However, online gaming can also have a negative impact, especially in communication with the family. This is because it can lead to a decrease in the intensity of family communication, which has the potential to weaken the emotional relationships of family members. The objective of this study is to determine whether there is an effect of online gaming on the intensity of family communication in overseas students. The study employed quantitative methods and collected data through the distribution of questionnaires to 100 students at Mercu Buana University Yogyakarta, utilizing *purposeful sampling techniques*. The results indicated a significant and positive influence of online games on the intensity of family communication among overseas students, with an impact of 11.2%. The remaining 88.8% of the variance is attributed to other variables not examined in this study.*

**Keywords** — Online Games, Intensity of Communication, Family, Overseas Students.

**1. PENDAHULUAN**

Game online saat ini menjadi favorit mahasiswa ataupun anak muda pada masa kini. Seringkali seseorang memainkan game online untuk mengisi waktu luang ataupun mencari hiburan. Hal tersebut sejalan dengan data dari Dataai.infogram.com, yang menunjukkan bahwa pada tahun 2022 Indonesia berada di urutan keempat sebagai negara pengunduh game online terbanyak dengan 3,45 miliar unduhan. Selain itu, temuan dari Goodstats.id menyebutkan bahwa 53,88 juta warga Indonesia memainkan game online. Data tersebut menggambarkan bagaimana populernya game online di masyarakat Indonesia dari berbagai kalangan, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Lebih dalam, penelitian yang dilakukan oleh Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) pada tahun 2020, yang dilansir dari Tek.id, mengungkap bahwa 25% pemain game online di Indonesia

berada di rentang usia 16-24 tahun. Angka tersebut menunjukkan tingginya popularitas game online di kalangan mahasiswa yang biasanya berumur 18-22 tahun.

Mahasiswa yang sedang merantau, kerap kali memainkan game online sebagai sarana hiburan dan pelarian dari tekanan akademik maupun rasa kesepian akibat jauh dari keluarga. Terbatasnya interaksi fisik di lingkungan baru menjadikan game online sebagai alternatif untuk mengisi waktu luang. Namun, game online juga dapat membawa dampak buruk, khususnya dalam komunikasi dengan keluarga. Mahasiswa seringkali memainkan game hingga berjam-jam dan tak jarang melupakan kehidupannya di dunia nyata. Hal ini dapat menimbulkan turunya intensitas komunikasi keluarga, yang pada akhirnya berpotensi melemahkan hubungan emosional dan kesejahteraan psikologi anggota keluarga. Bahkan, situasi ini dapat memicu konflik atau kesalahpahaman akibat kurangnya komunikasi yang intens dan efektif.

Intensitas komunikasi keluarga tidak selamanya berjalan dengan baik, karena proses komunikasi tersebut turut dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti jarak, kesibukan, dan perubahan gaya hidup. Masalah dalam intensitas komunikasi keluarga ini kerap kali terlihat pada mahasiswa yang sedang merantau ke kota lain untuk melanjutkan studi. Mahasiswa rantau tersebut berpotensi mengalami penurunan intensitas komunikasi dengan keluarga. Kurangnya komunikasi ini dapat menimbulkan kekhawatiran, melemahkan kedekatan emosional antar anggota keluarga, hingga menyebabkan mahasiswa rantau merasa kesepian. Selain itu, mahasiswa rantau seringkali menghadapi berbagai tantangan, seperti tuntutan akademis yang tinggi dan adaptasi dengan lingkungan baru, yang membuat mereka perlu mengatur waktu antara kuliah dan kehidupan pribadi.

Namun, perkembangan teknologi informasi di era saat ini memberikan solusi terhadap kendala komunikasi keluarga akibat jarak. Dengan adanya internet yang terintegrasi dengan perangkat seperti smartphone, komunikasi dapat dilakukan tanpa batasan jarak dan waktu. Teknologi ini memungkinkan keluarga untuk saling bertukar pesan, melakukan panggilan suara, hingga panggilan video, sehingga komunikasi menjadi lebih efektif dan intens. Penggunaan teknologi yang relatif terjangkau ini sering dimanfaatkan oleh keluarga untuk tetap terhubung dengan anggota keluarga yang merantau. Meski demikian, manfaat dari kemajuan teknologi ini dapat terganggu jika mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online, sehingga intensitas komunikasi keluarga menjadi berkurang. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat pengaruh game online terhadap intensitas komunikasi keluarga pada mahasiswa rantau?.

## **Kajian Pustaka**

### **Penelitian Terdahulu**

Penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang pengaruh game online terhadap komunikasi keluarga telah dilakukan oleh Akmarina (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektivitas Berkomunikasi di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur”. Penelitian tersebut mengungkap bahwa peningkatan efektivitas komunikasi dalam keluarga berkorelasi dengan tingkat bermain game online yaitu, semakin tinggi intensitas bermain game online, efektivitas komunikasi dalam keluarga juga cenderung meningkat. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Daud et al. (2022) yang berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legend dan Psikologi Anak terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga” menemukan bahwa game online dan psikologi anak berpengaruh negative terhadap efektivitas komunikasi antar pribadi dalam keluarga.

## **Game Online**

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer (Rompas et al., 2023). Game online berevolusi menjadi lebih dari sekadar permainan, melainkan menjadi masyarakat tiga dimensi yang hidup dan mandiri dan memiliki aset tersendiri di dalamnya (Young, 2009). Adams & Rollings (2010) mengelompokkan game online menjadi 7 genre yaitu action games, strategy games, role-playing games, sport games, vehicles game, construction and management games, dan adventure games. Hadirnya game online tentunya membawa pengaruh kepada para pemainnya. Pengaruh tersebut dapat berupa dampak fisik, emosional, dan juga kualitas komunikasi dari pemain game online tersebut. Chen & Chang (2008) menyebutkan 5 variabel yang merupakan pengaruh dari game online yaitu compulsion (dorongan untuk bermain terus-menerus), withdrawal (penarikan diri), tolerance (toleransi), interpersonal problem (masalah antarpribadi), dan time management (manajemen waktu).

### **Intensitas Komunikasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2024), Intensitas dapat diartikan sebagai keadaan tingkatan, ukuran intensinya, atau frekuensi keteraturan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Sedangkan menurut Miller, Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari suatu sumber kepada penerima dengan niat untuk memengaruhi perilaku penerima (Mulyana, 2009). Dari dua definisi di atas dapat dipahami bahwa intensitas komunikasi adalah frekuensi banyaknya proses penyampaian pesan antara individu dengan individu lainnya. Menurut DeVito (2009), intensitas komunikasi sedikitnya dapat ditinjau dari tiga aspek yaitu frekuensi komunikasi yang merujuk pada seberapa sering individu berkomunikasi satu sama lain, durasi komunikasi yang merujuk pada lamanya waktu yang dihabiskan dalam setiap interaksi atau percakapan, dan keteraturan komunikasi yang mengacu pada seberapa konsisten dan terjadwal komunikasi antara individu.

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang merupakan suatu pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel dan kemudian diukur dan dianalisis secara statistik dalam bentuk numerik (Rasyid, 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif yaitu analisis statistik yang digunakan untuk menggambarkan, merangkum, dan menganalisis data secara numerikal (Sudirman et al., 2023).

Variabel dalam penelitian ini adalah Game Online sebagai variabel bebas dan Intensitas komunikasi keluarga sebagai variabel terikat. Indikator yang digunakan untuk mengukur variabel game online adalah Compulsion, Withdrawal, Tolerance, Interpersonal problem, dan Time Management. Sedangkan, variabel Intensitas komunikasi keluarga menggunakan indikator frekuensi komunikasi, durasi komunikasi, dan keteraturan komunikasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik purposeful sampling yang berarti peneliti memilih elemen populasi tertentu yang dianggap mewakili atau memiliki banyak informasi tentang masalah atau topik penelitiannya (Rasyid, 2022). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa rantau di Kampus 3 Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Untuk menentukan sampel yang representatif dan mampu menggambarkan karakteristik populasi secara keseluruhan, digunakan rumus Yamane dan Isaac dengan margin of error sebesar 10% dan melalui perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 100 responden (Sugiyono, 2020).

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden menggunakan Google Form. Setiap butir pernyataan dari kuesioner ini

menggunakan skala likert untuk menilai seberapa setuju atau tidak setuju responden terhadap pernyataan yang diberikan. Penelitian ini menggunakan skala Likert dengan 4 penilaian yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3), dan Sangat Setuju (4) untuk pernyataan favourable dan nilai sebaliknya untuk pernyataan unfavourable. Adapun kriteria sampel yang sesuai dengan penelitian ini yaitu mahasiswa rantau di Kampus 3 Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang bermain game online, sehingga dibuat pertanyaan saringan dalam kuesioner agar lebih sesuai dengan kriteria penelitian yaitu “Apakah saudara/I merupakan mahasiswa di Kampus 3 Universitas Mercu Buana Yogyakarta dan bermain game online?”.

Untuk menguji akurasi dan konsistensi instrumen penelitian, kuesioner awal disebarakan kepada 30 responden sebagai langkah untuk melaksanakan uji validitas dan reliabilitas. Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, penelitian dilanjutkan dengan survei kepada 100 responden. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas untuk memastikan distribusi data dan uji linearitas untuk mengetahui apakah ada ketergantungan antar variabel, dan analisis regresi linear sederhana. Semua uji tersebut dilakukan dengan menggunakan software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi tingkat akurasi suatu instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan Pearson Product Moment, dengan cara membandingkan nilai r hitung yang diperoleh dari rumus korelasi pearson dan r tabel diperoleh dari tabel distribusi r pada derajat kebebasan ( $df = N - 2$ ) dan signifikansi sebesar 10% untuk menentukan apakah indikator valid atau tidak. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka indikator tersebut dinyatakan valid dan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka indikator tersebut dinyatakan tidak valid.

Merujuk pada nilai r tabel dengan nilai n yaitu 30 dan nilai signifikansi yaitu 10% atau 0,01, diperoleh nilai r tabel yaitu 0,423. Maka dari itu, jika  $r_{hitung} > 0,423$ , maka butir pernyataan dinyatakan valid dan jika  $r_{hitung} < 0,423$ , maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X

Indikator	Pernyataan	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
<i>Compulsion</i>	Pernyataan X_1	0,718	0,423	Valid
	Pernyataan X_2	0,672	0,423	Valid
	Pernyataan X_3	0,656	0,423	Valid
	Pernyataan X_4	0,690	0,423	Valid
	Pernyataan X_5	0,720	0,423	Valid
<i>Withdrawal</i>	Pernyataan X_6	0,734	0,423	Valid
	Pernyataan X_7	0,671	0,423	Valid
	Pernyataan X_8	0,768	0,423	Valid
	Pernyataan X_9	0,806	0,423	Valid
	Pernyataan X_10	0,756	0,423	Valid
<i>Tolerance</i>	Pernyataan X_11	0,709	0,423	Valid
	Pernyataan X_12	0,721	0,423	Valid
	Pernyataan X_13	0,719	0,423	Valid
	Pernyataan X_14	0,746	0,423	Valid
	Pernyataan X_15	0,645	0,423	Valid
<i>Interpersonal problem</i>	Pernyataan X_16	0,823	0,423	Valid
	Pernyataan X_17	0,796	0,423	Valid
	Pernyataan X_18	0,740	0,423	Valid
	Pernyataan X_19	0,691	0,423	Valid

<i>Time Management</i>	Pernyataan X_20	0,774	0,423	Valid
	Pernyataan X_21	0,587	0,423	Valid
	Pernyataan X_22	0,715	0,423	Valid
	Pernyataan X_23	0,631	0,423	Valid
	Pernyataan X_24	0,600	0,423	Valid
	Pernyataan X_25	0,613	0,423	Valid

*Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024*

Berdasarkan tabel 1, dapat diamati bahwa semua butir pernyataan pada variabel X (game online) memiliki nilai rhitung yang lebih besar dari nilai rtabel (0,423) sehingga semua butir pernyataan tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabel X

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Variabel Y

Indikator	Pernyataan	Rhitung	Rtabel	Keterangan
Frekuensi Komunikasi	Pernyataan Y_1	0,618	0,423	Valid
	Pernyataan Y_2	0,618	0,423	Valid
	Pernyataan Y_3	0,754	0,423	Valid
	Pernyataan Y_4	0,648	0,423	Valid
	Pernyataan Y_5	0,795	0,423	Valid
Durasi Komunikasi	Pernyataan Y_6	0,735	0,423	Valid
	Pernyataan Y_7	0,722	0,423	Valid
	Pernyataan Y_8	0,756	0,423	Valid
	Pernyataan Y_9	0,704	0,423	Valid
Keteraturan Berkomunikasi	Pernyataan Y_10	0,591	0,423	Valid
	Pernyataan Y_11	0,582	0,423	Valid
	Pernyataan Y_13	0,709	0,423	Valid
	Pernyataan Y_13	0,694	0,423	Valid

*Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024*

Berdasarkan tabel 1, dapat diamati bahwa semua butir pernyataan pada variabel Y (Intensitas komunikasi keluarga) memiliki nilai rhitung yang lebih besar dari nilai rtabel (0,423) sehingga semua butir pernyataan tersebut dinyatakan valid untuk mengukur variabel Y.

### Uji Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Pernyataan	Keterangan
Game Online (X)	0,951	25	Reliabel
Intensitas Komunikasi Keluarga	0,918	13	Reliabel

*Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024*

Uji reliabilitas dilakukan untuk menilai tingkat konsistensi dan stabilitas instrument penelitian yang digunakan (Sugiyono, 2013). Pengujian reliabilitas kuesioner pada penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha ( $\alpha$ ) dimana jika nilai Alpha > 0,70 maka dapat disimpulkan reliabel. Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas pada variabel game online (X) dan Intensitas komunikasi keluarga (Y) memperoleh nilai Cronbach's Alpha yang lebih besar dari 0,70. Maka dari itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa butir-butir pernyataan pada kuesioner dinyatakan reliabel dan konsisten.

### Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandarized Residual
N	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean .0000000

	Std. Deviation	3.33787786
Most Extreme Differences	Absolute	.082
	Positive	.073
	Negative	-.082
Test Statistics		.082
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.096

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.  
c. Lilliefors Significance Correction.  
d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data penelitian yang diperoleh terdistribusi dengan normal. Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi adalah 0,096. Angka tersebut menunjukkan nilai yang lebih besar dari 0,050 ( $0,096 > 0,050$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi secara normal.

### Uji Linearitas

Tabel 5. Hasil Uji Linearitas

ANOVA TABLE							
			Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
Intensitas komunikasi keluarga * Game Online	Between Groups	(Combined)	696.512	46	15.142	1.472	.087
		Linearity	138.744	1	138.744	13.487	<.001
		Deviation from Linearity	557.768	45	12.395	1.205	.256
	Within Groups		545.233	53	10.287		
Total			1241.746	99			

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah ada ketergantungan satu variabel dengan variabel lainnya. Uji linearitas dapat dilakukan dengan menganalisis nilai Deviation from Linearity. Jika nilai Deviation from Linearity  $> 0,05$ , maka ada hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya, jika nilai Deviation from Linearity  $< 0,05$ , maka tidak ada hubungan yang linear dan signifikan antara variabel bebas dan variabel terikat. Tabel di atas menunjukkan nilai Deviation from Linearity yaitu 0,256 yang menunjukkan variabel game online dan variabel Intensitas komunikasi keluarga memiliki hubungan yang linear.

### Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji pengaruh dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X memengaruhi variabel Y secara signifikan. Uji hipotesis dilakukan dengan cara melihat nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi  $< 0,050$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sebaliknya, Jika nilai signifikansi  $> 0,050$ , maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

H<sub>0</sub> : Tidak terdapat pengaruh antara game online (X) dengan Intensitas komunikasi keluarga (Y)

H1 : Terdapat pengaruh antara game online (X) dengan Intensitas komunikasi keluarga (Y)

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

		Coefficients <sup>a</sup>				
Model		Unstandarized B	Coefficients Std. Error	Standarized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	31.802	1.699		18.716	<.001
	Game Online	.084	.024	.334	3.511	<.001

a. Dependent Variable: Intensitas komunikasi keluarga

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024

Berdasarkan tabel 6, nilai signifikansi yang dihasilkan adalah 0,001 yang lebih kecil dari 0,050 yang berarti H0 ditolak dan H1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara game online (X) dengan Intensitas komunikasi keluarga (Y).

Adapun persamaan regresi linear dapat diidentifikasi dari tabel 6 dengan rumus  $Y = a + bX$  dimana nilai  $a = 31,802$  dan  $b = 0,084$  sehingga persamaan regresi linear penelitian ini dapat dituliskan menjadi  $Y = 31,802 + 0,084X$ . Rumus tersebut dapat diartikan peningkatan intensitas komunikasi keluarga akan berbanding lurus dengan tingkatan bermain game online dan setiap peningkatan 1 unit variabel game online akan meningkatkan variabel intensitas komunikasi keluarga sebesar 0,084.

#### Uji Koefisien Determinasi

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary					
Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	.334 <sup>a</sup>	.112	.103		3.355

a. Predictors: (Constant), Game Online

Sumber: Hasil olahan peneliti, 2024

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari variabel x terhadap variabel Y dengan melihat nilai R Square. Tabel di atas menunjukkan nilai R Square sebesar 0,112 yang berarti variabel X yaitu game online memengaruhi variabel Y yaitu intensitas komunikasi keluarga sebesar 11,2% dan 88,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear, ditemukan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap intensitas komunikasi keluarga pada mahasiswa rantau Kampus 3 Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Pengaruh ini bersifat positif yang ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,084, yang berarti bahwa peningkatan aktivitas bermain game online secara langsung berkorelasi dengan peningkatan intensitas komunikasi keluarga. Dengan kata lain, semakin sering mahasiswa terlibat dalam aktivitas bermain game online, semakin tinggi pula intensitas komunikasi mereka dengan anggota keluarga, baik dari segi frekuensi, durasi, maupun keteraturannya.

Hasil penelitian ini mendukung temuan yang telah disampaikan oleh (Akmarina, 2016), yang menyatakan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat efektivitas komunikasi keluarga. Lebih spesifik, Akmarina menjelaskan bahwa setiap peningkatan dalam aktivitas bermain game online akan diiringi oleh peningkatan efektivitas komunikasi dalam keluarga.

Di sisi lain, Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan dengan temuan yang diungkapkan oleh (Daud et al., 2022) yang menyatakan bahwa game online, bersama

dengan aspek psikologis, memberikan pengaruh negatif terhadap efektivitas komunikasi dalam keluarga. Perbedaan hasil ini dapat disebabkan pada sejumlah faktor, seperti perbedaan konteks subjek penelitian yang menjadi fokus, karakteristik demografis dan psikografis responden, serta perubahan dinamika sosial yang terjadi dari waktu ke waktu. Walaupun menunjukkan persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu, tetap ada kesamaan dari tiap penelitian yaitu game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap intensitas komunikasi keluarga.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa game online memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap intensitas komunikasi keluarga pada mahasiswa rantau yang artinya peningkatan bermain game online secara langsung berkorelasi dengan peningkatan intensitas komunikasi keluarga. Adapun besar pengaruh game online terhadap intensitas komunikasi keluarga adalah sebesar 11,2% sedangkan 88,8% sisanya dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti.

#### Saran

Peneliti memberikan rekomendasi agar penelitian selanjutnya dapat meneliti variabel lainnya yang memiliki pengaruh signifikan terhadap intensitas komunikasi keluarga serta saran kepada mahasiswa rantau agar tetap menjaga intensitas komunikasi yang baik dengan keluarga.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, Ernest., & Rollings, Andrew. (2010). *Fundamentals of game design* (2nd ed.). New Riders.
- Akmarina, Y. N. (2016). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Efektivitas Berkomunikasi di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 189–199.
- Chen, C. Y., & Chang, S. L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features \*. In *Asian Journal of Health and Information Sciences* (Vol. 3, Issue 4). <https://www.researchgate.net/publication/255590068>
- Dataai.infogram.com. (2023). State of Gaming 2023. <https://Dataai.Infogram.Com/1pd3vx7319qvy5smwvexz2v596tk9vmr7m7>.
- Daud, R. F., Marini, & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend dan Psikologi Anak terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254–263.
- DeVito, J. A. (2009). *The Interpersonal Communication Book*.
- Goodstats.id. (2023, November 9). Perkembangan Industri Game Dunia, 48% Pemainnya Berasal dari Asia-Pasifik. <https://Goodstats.Id/Article/Perkembangan-Industri-Game-Dunia-48-Pemainnya-Berasal-Dari-Asia-Pasifik-MLVOW>.
- Kbbi.web.id. (2024). Arti Kata Intensitas – Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://Kbbi.Web.Id/Intensitas>.
- Mulyana, D. (2009). *ILMU KOMUNIKASI Suatu Pengantar* (13th ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Rasyid, F. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF DAN KUANTITATIF Teori, Metode, Dan Praktek* (1st ed.). IAIN Kediri Press.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *JURNAL ILMIAH SOCIETY*, 3(1), 1–11.
- Sudirman, Kondolayuk, M. L., Sriwahyuningrum, A., & Cahaya, I. M. E. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN 1*. Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.
- Tek.id. (2018, October 17). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. <https://Www.Tek.Id/Insight/Jumlah-Gamer-Di-Indonesia-Capai-100-Juta-Di-2020-B1U7v9c4A>.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>.