

ABSTRAK
Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* di Kota Padang

Oleh:
Rizke Ademi
1110863009

Pembimbing:
Dr. Indraddin, S. Sos, M. Si
Yayuk Lestari, S. Sos, M.A

Para pemain game *online* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang dapat mengakibatkan resiko kecanduan, sehingga bermain game menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi. Aktivitas bermain game online yang berlebihan akan dapat menjauhkan seseorang dari kegiatan sosial yang akan mempengaruhi keterampilan sosialnya. Penelitian ini membahas tentang komunikasi interpersonal pecandu *game online* dengan menggunakan model keterampilan sosial Riggio dan Reichard.

Model Riggio dan Reichard memaparkan tiga model keterampilan sosial dan tiga model keterampilan emosi. Kerangka tersebut dibuat berdasarkan penelitian mengenai komunikasi interpersonal. Dari keterampilan tersebut, masing-masing terdapat di dalam domain emosional (keterampilan emosional) dan dalam domain verbal/sosial (keterampilan emosional) Metode penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Data ini dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu penyebab keterampilan sosial seseorang menjadi tidak baik. Kecanduan *game online* mempengaruhi keterampilan sosial seseorang. Waktu yang dihabiskan informan pecandu *game online* untuk bermain pada penelitian ini rata-rata selama kurang lebih 10 jam sehari. Informan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan untuk terlibat dalam interaksi sosial yang efektif, sehingga berimbas negatif kepada keterampilan sosial yang dimiliki. Hal tersebut membuat mereka menjadi kurang percaya diri dan menjadi pribadi yang pendiam dan tertutup.

Kata kunci: komunikasi interpersonal, pecandu *game online*, *internet game online*

ABSTRACT

Interpersonal Communication of Online Gaming Addictions in Padang

By:

Rizke Ademi

1110863009

Supervisors:

Dr. Indraddin, S. Sos, M. Si

Yayuk Lestari, S. Sos, M.A

The online game players have a tendency to spend a lot of time to play that could result in a risk of addiction, playing games become a necessity that must be met. Excessive activities of playing online games will make a person away from social activities that will affect their social skills. This study discusses the Interpersonal Communication of Online Gaming Addiction in Padang using a model of social skills by Riggio and Reichard.

Model Riggio and Reichard describes three models of social skills and emotional skills. The framework is based on research on interpersonal communication. These skills, each contained in the emotional domain (emotional skills) and in the domain of verbal / social (emotional skills). The research method is descriptive qualitative research method. This data are collected by observation, interview, and documentation.

The results showed that online gaming addiction is one of the causes of a person lacks of social skills. Online gaming addiction can affects someone's social skills. The informant spend more than 100 hours a day to play online game. The informant was spending more time playing games which then leads to reduced opportunities to engage in effective social interactions, thus negatively impact the social skills possessed. This makes them less confident and become an introverted person.

Keywords : *Interpersonal communication, online game addictions, internet game online.*

