

PENGARUH KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL DIKALANGAN GAME ONLINE DI ARANET PLUMBON

Rifal Fathurrohman/Achdi Halim/Khaerudin Imawan

ABSTRAK

Para pemain *game online* lebih terbiasa melakukan komunikasi secara virtual didalam *game online*, hal ini terjadi karena suasana para pemain *game online* lebih mempunyai ketertarikan ketika berbincang dengan temannya di dalam *game online*. Tujuan penelitian ini yaitu ingin memperoleh data tentang efektifitas komunikasi virtual, efektifitas komunikasi interpersonal serta pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek penelitian adalah para pemain *game online* di AraNet Plumbon. Hasil penelitian berkaitan dengan peningkatan efektifitas komunikasi virtual namun penurunan efektifitas komunikasi interpersonal. Faktor utama yang dirasakan menghambat yaitu belum tersedianya tempat mengobrol yang ada di sekitar AraNet. Oleh karena itu, pemilik AraNet hendaknya membuat tempat mengobrol sehingga mereka dapat sekedar berbincang ketika tidak bermain *game online* Kata Kunci : Komunikasi Virtual, Komunikasi Interpersonal, *Game Online*, AraNet

Kata Kunci: *Komunikasi virtual, komunikasi antarpersonal, game online*

ABSTRACT

The online game players more accustomed to communicate virtually in the online game, this happens because of the atmosphere of online gamers have more interest when talking with his friends in the online game. The purpose of this study which is to obtain data on the effectiveness of virtual communication, interpersonal communication effectiveness and influence of virtual communication on interpersonal communication. This study used quantitative research methods. The subject of research is the online game players in AraNet Plumbon. The results of research related to improving the effectiveness of virtual communication but decrease the effectiveness of interpersonal communication. The main factor that inhibits felt that the unavailability of a talking shop that is around AraNet. Therefore, owners should make a point of chatting AraNet so they can just talk when not playing games online

Keywords : *Virtual Communication, Interpersonal Communication, Online Games*

A. Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Banyak para pemain game online ini ketika berada di tengah masyarakat mereka cenderung kurang bersosialisasi dengan baik, contohnya mereka lebih tertarik chatting dengan teman *game* nya secara interpersonal menggunakan gadgetnya melalui media sosial ketimbang berkomunikasi secara langsung ketika sedang berkumpul bersama teman-temannya.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal di Kalangan Pemain *Game Online* di *AraNet* Plumbon–Cirebon”

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui proses komunikasi virtual yang terjadi dikalangan pemain *game online* di *AraNet* Plumbon Cirebon.
- b. Untuk mengetahui proses komunikasi interpersonal yang terjadi dikalangan pemain *game online* di *AraNet* Plumbon Cirebon
- c. Untuk mengetahui pengaruh antara komunikasi virtual dengan komunikasi interpersonal yang terjadi di kalangan pemain *game online* di *AraNet* Plumbon Cirebon.

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan pengamatan di warnet Ara Net Plumbon, pemain *game online* cenderung lebih sering melakukannkomunikasi didalam *game online*, sedangkan komunikasi interpersonal di dunia nyata sangat jarang dilakukan. Pengurangan intensitas bermain *gameonline* diharapkan dapat menyelesaikan masalah ini. Caranya adalah dengan lebih

sering melibatkan para pemain *game online* ini dalam kegiatan yang sering melakukan komunikasi interpersonal, atau dengan cara menggunakan fasilitas *microphone* dan *Webcam* agar para pemain *game online* ini dapat mendengar dan melihat lawan bicara secara langsung, sehingga para pemain *game online* ini dapat berinteraksi dan melihat ekspresi lawan bicara secara langsung.

Berdasarkan teori komunikasi virtual atau biasa disebut komunikasi hyperpersonal (Walter : 1996:5) , yakni komunikasi dengan media internet yang menurut masyarakat sosial lebih menarik bila dibanding dengan komunikasi secara langsung.

Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiono (2008:1), adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan dengan pendekatan korelasional, yaitu untuk mengetahui adanya hubungan antar variabel-variabel.

Populasi dan Teknik Penarikan Sampel

Penentuan subjek yang dilakukan oleh penulis dengan cara total sampling, karena peneliti akan mengambil subjek dari seluruh anggota populasi yaitu para pemain *game online* di warnet *AraNet* Plumbon yang berjumlah 50 orang.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal dikalangan pemain game online di AraNet plumbon, peneliti menggunakan rumus koefisien korelasi rank spearman (rs) yaitu :

$$r_s = \frac{\sum x^3 + \sum y^3 - \sum d^3}{\sqrt{\sum x^3 \cdot \sum y^3}}$$

r_s = koefisien korelasi rank spearman

$\sum x^2$ = Jumlah nilai pengamatan item

Adapun yang dikorelasikan adalah total skor variabel komunikasi virtual dan total skor variabel komunikasi interpersonal . Pengolahan data dilakukan menggunakan komputer (program SPSS = *Statistica Package for Social Science*)

Kajian Teori

B. Komunikasi

Komunikasi menurut Onong Uchjana Effendy (2002) berasal dari bahasa inggris “*Communication*” dan bahasa latin “*communication*” yang berarti sama, sama di sini adalah sama makna. Artinya, tujuan dari komunikasi adalah untuk membuat persamaan antara *sender* atau pengirim pesan dan *receiver* atau penerima pesan.

B.1. Komunikasi Virtual

Komunikasi virtual atau virtual communication menurut kamus wikipedia adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) menggunakan (melalui) cyberspace / ruang maya yang bersifat interaktif. Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi.

B.2. Cyberspace

Cyberspace (dunia maya), yang pertama kali muncul dalam fiksi William Gibson, saat ini sangat sering digunakan secara bergantian dengan internet, beberapa pemikir telah menunjukkan bahwa itu dapat diterapkan dalam artian lebih luas untuk melibatkan kisaran lingkungan yang terbentuk secara teknis di mana individu mengalami suatu lokasi yang tidak bisa direduksi pada sekedar ruang fisik (lihat Escobar, 1994: Ostwald, 1997).

Dengan definisi ini, setiap medium yang membungkus komunikasi komunikasi manusia dalam ruang yang dihasilkan secara elektronik bisa saja masuk dalam bentuk *cyberspace*.

B.3. Game Online

Game Online adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan, 2009-2011) Adapun dalam kamus Wikipedia, *game online* disebutkan mengacu pada sejenis *games* yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet.

B.4. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal menurut Julia T Wood dalam bukunya “Komunikasi Interpersonal : interaksi keseharian” (2013:21) merupakan turunan dari awalan inter, yang berarti “antara” dan kata person, yang berarti orang. Komunikasi interpersonal secara umum terjadi diantara dua orang. Komunikasi interpersonal adalah bagian dari interaksi antara beberapa orang dengan focus pada apa yang terjadi bukan pada di mana mereka berada atau berapa banyak jumlah mereka. Inti dari komunikasi interpersonal adalah berbagi makna dan informasi antara dua belah pihak (Duck, 1994a, 1994b) dalam hal ini komunikasi interpersonal melibatkan dua tingkatan makna (rogers, 2008 Watzlawick, Beavin, & Jackson 1967). Tingkat pertama disebut dengan pemaknaan isi yang merujuk pada

arti sebenarnya, kemudian tingkatan kedua adalah pemaknaan hubungan. Hal ini menjelaskan hubungan yang terjadi antara komunikator dan komunikan.

C. Objek Penelitian

C.1. Sejarah AraNet

AraNet merupakan warung internet yang berdiri sejak 31 april 2011, didirikan oleh Mas Guna Darma. Tujuan didirikannya warnet ini selain sebagai peluang usaha juga digunakan untuk mengenalkan masyarakat Desa Kebarepan tentang internet. Pada awal berdirinya AraNet hanya memiliki 7 buah *personal computer* seiring berkembangnya usaha ini, kemudian ada penambahan 3 buah *personal computer* serta 2 buah *playstation 2* untuk menarik anak-anak yang telah terbiasa bermain *playstation*. Kemudian setelah anak-anak sudah terbiasa dan dapat mengoperasikan komputer maka 2 *playstation* tersebut digantikan oleh 2 *personal computer* baru, hingga saat ini Ara Net memiliki 12 *personal computer* untuk *client* ditambah dengan 1 *personal computer* untuk server.

C.2. Lokasi AraNet

AraNet berlokasi di Jl . Desa Kebarepan No. 14B RT 03. RW 02, Blok Desa Kebarepan . Desa Kebarepan, Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon.

C.3. Waktu Oprasional AraNet

AraNet buka setiap hari mulai dari pukul 08.00 pagi hingga 24.00 malam.

D. Pembahasan

D.1. Hasil Pengujian Validitas

Instrument Penelitian

Penelitian pada dasarnya dilakukan untuk membuktikan sebuah dugaan. Dugaan dalam penelitian disebut dengan hipotesis. Sebelum membuktikan apakah hipotesis teruji atau tidak, terlebih dahulu dilakukan pengukuran terhadap variabel penelitian dilakukan dengan indikator variabel yang dioperasionalkan melalui item-item pertanyaan dalam angket. Sebelum angket tersebut digunakan / disebarkan terlebih dahulu harus di uji keabsahan dan keandalannya.

Hal tersebut dilakukan dikarenakan bahwa sebaik baiknya penelitian adalah jika pengukuran variabel dilakukan dengan alat ukur yang benar-benar tepat. Ketepatan alat ukur akan menghasilkan penelitian yang mendekati kebenaran. Pengujian terhadap alat ukur (angket) dilakukan dengan validitas (keabsahan) dan reabilitas (kehandalan)

D.1.1. Hasil Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian validitas instrumen penelitian adalah upaya pembuktian apakah alat ukur (angket) adalah tepat untuk mengukur variabel penelitian atau tidak. Valid berarti absah, validitas berarti keabsahan.

Langkah pengujian keabsahan instrumen penelitian adalah dengan cara mengujicobakan/menyebarkan semua butir-butir (item-item) pernyataan dalam angket kepada 10 orang responden.

D.1.2. Pengujian Reabilitas Instrument Penelitian

Selain alat ukur dalam penelitian harus valid, juga harus reliabel. Sebab sebaik-baiknya penelitian adalah jika pengukuran terhadap variabel menggunakan alat ukur yang reliabel (handal). Reabilitas berarti tingkat kehandalan alat ukur yang akan digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Pengujian reabilitas penelitian sama halnya

dengan pengujian validitas instrumen yaitu menyebarkan semua item-item pertanyaan kepada 10 orang responden dan hasilnya ditabulasikan.

Reliabilitas instrument diuji dengan teknik *split half* (belah dua) dengan cara mengkolerasikan skor item ganjil dengan skor item genap dengan rumus *Koefisien Kolerasi Rank Spearman* yang dihasilkan kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus *Spearman Brown*.

D.2. Efektifitas Komunikasi Virtual Dikalangan Pemain Game Online

Komunikasi virtual yang dilakukan para pemain *game online* sangat baik, mereka dapat memperkenalkan diri dengan baik, serta dapat menjaga perasaan lawan bicara ketika berkomunikasi virtual. Begitu pula para pemain *game online* yang ada di AraNet Plumbon, mereka sangat memperhatikan penampilan diri ketika bermain *game online*, walaupun mereka tidak bertemu secara langsung, mereka juga menata bahasa mereka agar tetap sopan ketika berinteraksi dengan orang lain didalam *game online*.

Para pemain *game online* ini sadar mereka harus menjaga hubungan baik dengan orang lain ketika didalam *game online*, hal ini juga diperlukan agar mereka tidak kesusahan untuk meminta bantuan apabila mereka mempunyai *quest* atau tugas dengan tingkat kesulitan tinggi didalam *game online*.

Berikut ini data penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan alat bantu kuesioner yang dibagikan kepada 50 orang responden yang merupakan pemain *game online* di AraNet Plumbon.

D.2.1. Olahan Data Variabel Komunikasi Virtual

Pengolahan data menggunakan rumus koefisien person product moment (r_{xy}), Sebelum dilakukan pengolahan data rumus tersebut, penulis melakukan transfer data dari data ordinal ke data interval, yang disebut dengan *Methods of Successive Interval* (MSI) (J. Sarwono 2006:250). Hal tersebut dilakukan

mengingat rumus koefisien korelasi product moment (r_{xy}) adalah termasuk rumus parametrik yang menghendaki datanya sekurang kurangnya interval (bukan ordinal).

D.2.2. Deskripsi/Interpretasi Variabel Komunikasi Virtual

Dalam melakukan analisis, penulis mengacu pada teori – teori komunikasi virtual, sebagaimana yang dikatakan oleh walter (1991:5), yakni komunikasi yang menggunakan media komputer lebih diminati daripada secara komunikasi secara langsung yang dikarenakan oleh:

1. Presentasi diri
2. Atribusi
3. Intensitas

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti dapat menganalisa komunikasi virtual yang terjadi di kalangan pemain *game online* di AraNet Plumbon berdasarkan tiap dimensi berikut ini :

1. Presentasi Diri

Berdasarkan analisis terhadap item 1-3 yang merupakan penjabaran tentang persentasi diri dalam komunikasi virtual di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 1 sebesar 0.539 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 2 sebesar 0.638 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 3 sebesar 0.512 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan

2. Atribusi

Berdasarkan analisis terhadap item 4-5 yang merupakan penjabaran tentang atribusi dalam komunikasi virtual di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 4 sebesar 0.514 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 5 sebesar 0.685 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

3. Intensitas

Berdasarkan analisis terhadap item 6-11 yang merupakan penjabaran tentang intensitas dalam komunikasi virtual di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 6 sebesar 0.591 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 7 sebesar 0.576 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 8 sebesar 0.604 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 9 sebesar 0.623 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 10 sebesar 0.607 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 11 sebesar 0.757 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

D.3. Efektifitas Komunikasi Interpersonal Dikalangan Pemain Game Onlinef

Komunikasi interpersonal dapat dibilang kurang lancar dan kurang efektif dengan kurangnya interaksi antara pemain *game online* yang secara langsung, serta banyak pemain *game online* yang tidak mempunyai kemauan untuk saling terbuka, empati, saling mendukung, bersikap positif dan mengutamakan kesetaraan. Begitu pula dengan komunikasi interpersonal dikalangan pemain *game online* di AraNet Plumbon. Dimana untuk keterbukaan didapatkan atas kemauan dan kepercayaan diri pribadi remaja untuk berteman dan menjalin hubungan dengan sesama pemain *game online* lainnya didalam *game online* cukup bagus yang membuat komunikasi menjadi efektif, akan tetapi untuk menjalin hubungan didunia nyata sangat kurang sehingga pemain *game online* cenderung sulit bersosialisasi.

D.3.1. Olahan Data Variabel Komunikasi Interpersonal

Pengolahan data menggunakan rumus koefisien person product moment (r_{xy}), Sebelum dilakukan pengolahan data rumus tersebut, penulis melakukan transfer data

dari data ordinal ke data interval, yang disebut dengan *Methods of Successive Interval* (MSI) (J. Sarwono 2006:250). Hal tersebut dilakukan mengingat rumus koefisien korelasi product moment (r_{xy}) adalah termasuk rumus parametrik yang menghendaki datanya sekurang kurangnya interval (bukan ordinal).

D.3.2. Deskripsi/ Interpretasi Variabel Komunikasi Interpersonal

Dalam melakukan analisis, alat yang peneliti gunakan adalah karakteristik komunikasi interpersonal, sebagaimana yang dikemukakan oleh Devito yaitu sebagai berikut :

1. Keterbukaan
2. Empati
3. Sikap Mendukung
4. Sikap Positif
5. Kesetaraan

Berdasarkan penelitian dapat peneliti kemukakan analisis pelaksanaan komunikasi interpersonal para pemain *game online* di AraNet kecamatan Plumbon kabupaten Plumbon tiap dimensi berikut ini :

1. Keterbukaan

Berdasarkan analisis terhadap item 12-13 yang merupakan penjabaran tentang keterbukaan dalam komunikasi interpersonal di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 12 sebesar 0.661 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 13 sebesar 0.650 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.571 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

2. Empati

Berdasarkan analisis terhadap item 14-15 yang merupakan penjabaran tentang empati dalam komunikasi interpersonal di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 14 sebesar

0.640 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 15 sebesar 0.524 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

3. Sikap Mendukung

Berdasarkan analisis terhadap item 16-18 yang merupakan penjabaran tentang sikap mendukung dalam komunikasi interpersonal di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 16 sebesar 0.742 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 17 sebesar 0.345 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 18 sebesar 0.467 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

4. Sikap Positif

Berdasarkan analisis terhadap item 19-20 yang merupakan penjabaran tentang sikap positif dalam komunikasi interpersonal di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 19 sebesar 0.563 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 20 sebesar 0.527 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

5. Kesetaraan

Berdasarkan analisis terhadap item 21-22 yang merupakan penjabaran tentang empati dalam komunikasi interpersonal di kalangan pemain *game online* di AraNet Kecamatan Plumbon Kabupaten Plumbon, dimana item 20 sebesar 0.705 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan, item 21 sebesar 0.599 dibanding dengan r_{yx} sebesar 0.236 dengan demikian nilai tersebut signifikan.

D.4. Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan Pemain Game Online

Adapun yang dikorelasikan adalah total skor variabel komunikasi virtual dan total skor variabel komunikasi interpersonal. Pengolahan data dilakukan menggunakan komputer (program SPSS = *Statistica Package for Social Science* dan didapat nilai r_{yx} sebesar 0.492 maka nilai tersebut signifikan. Dengan demikian hipotesis yang penulis ajukan yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima, karena hasil r_{yx} sebesar 0.492 lebih besar dari $r_{yxtabel}$ sebesar 0.230.

2. Kesimpulan dan Saran

E.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis di AraNet Kecamatan Plumbon, Kabupaten Cirebon tentang pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal dikalangan pemain game online di AraNet Plumbon, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Menurut nilai skor tabel variable komunikasi virtual yang berjumlah 2025, maka komunikasi virtual yang dilakukan oleh para pemain game online dalam keadaan cukup baik, kemudian menurut prosentase per-dimensi dari variable komunikasi virtual, Atribusi mempunyai prosentase tertinggi yaitu sebesar 74,2%, akan tetapi prosentase per-dimensi dari variable komunikasi virtual, seluruh dimensi berada pada tingkatan baik. Dengan perolehan skor perdimensi sebagai berikut, dimensi presentasi diri memiliki prosentase sebesar 74,1%, dimensi Atribusi memiliki prosentase sebesar 74,2%, dan dimensi Intensitas memiliki prosentasi sebesar 72,6%.
- 2) Menurut nilai skor tabel variabel komunikasi interpersonal yang berjumlah 1514, maka komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pemain game online dalam keadaan tidak baik. Kemudian menurut prosentase per-dimensi dari variable komunikasi Interpersonal, kesetaraan mempunyai prosentase tertinggi

yaitu sebesar 57%. Akan tetapi menurut prosentase per-dimensi variabel komunikasi interpersonal, seluruh dimensi berada pada tingkatan cukup baik. Dengan perolehan skor perdimensi sebagai berikut, dimensi keterbukaan memiliki prosentase sebesar 55,2%, dimensi Empati memiliki prosentase sebesar 54,4%, dimensi Sikap Mendukung memiliki prosentase sebesar 54,3%, dimensi sikap positif memiliki prosentase sebesar 52,8%, dan dimensi kesetaraan memiliki prosentase sebesar 57%.

- 3) Menurut tabel koefisien determinan pengaruh komunikasi virtual terhadap komunikasi interpersonal adalah sebesar 24.2 %

E.2. Saran

Untuk menghasilkan komunikasi interpersonal yang baik, sehingga para pemain game online dapat bersosialisasi dengan baik maka perlu dilakukan beberapa hal berikut :

- 1) Perlu dikurangnya jam bermain game online sehingga para pemain game online ini dapat melakukan kegiatan lain selain game online dan kewajiban mereka untuk belajar.
- 2) Pengelola Warung Internet (Warnet) perlu menyediakan tempat bagi para pemain game online untuk bersosialisasi, semacam ruangan untuk ngobrol dan nongkrong. Pemilik warnet juga dapat menjual makanan sehingga para pemain game online dapat membicarakan apapun tentang ataupun bukan mengenai game online di tempat tersebut, sehingga ketika para pemain game online ini selesai bermain mereka tidak langsung pergi begitu saja.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

