

ABSTRAK

Kegandrungan *game online* telah membuat sebagian anak pelajar dan mahasiswa di Kota Yogyakarta ketagihan. Mereka rela duduk berjam-jam di depan komputer demi *game online* yang mengasyikkan bahkan hingga tertidur karena kelelahan. Mahasiswa AMIKOM Yogyakarta sudah memiliki budaya atau perilaku *game online*. Mahasiswa AMIKOM Yogyakarta bermain *game* hampir setiap hari dan menghabiskan waktu berjam-jam, sehingga komunikasi interpersonalnya dengan lingkungan luar menjadi berkurang. Budaya *game online* mahasiswa AMIKOM Yogyakarta sudah cukup lama dan telah memperburuk komunikasi interpersonalnya bahkan perilaku prososial *gamer* atau mahasiswanya, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh komunikasi interpersonal pada konsumen *game online* terhadap perilaku prososial mahasiswa Amikom Yogyakarta. Penelitian ini “Pengaruh Komunikasi Interpersonal pada konsumen *Game online* Terhadap perilaku sosial mahasiswa amikom Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana pengaruh komunikasi interpersonal pada konsumen *game online* terhadap perilaku prososial mahasiswa AMIKOM Yogyakarta. Teori yang digunakan adalah teori *behaviorisme*, teori komunikasi interpersonal, teori perilaku, dan kecanduan *game online*. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah *total sampling*. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah semua pengguna *game online* (mahasiswa AMIKOM Yogyakarta) yang melakukan dan atau menggunakan *game online*. Mengingat jumlah populasi sudah diketahui namun jumlah sampelnya kecil, maka dalam sampel diambil secara keseluruhan yaitu berjumlah 80 orang. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan analisis korelasi dan regresi. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Komunikasi interpersonal pada pemain *game online* mempunyai pengaruh signifikan terhadap perilaku prososial dengan nilai probabilitas $t_{hitung} > 0,000 < Level\ of\ Significant = 0,05$. Hasil analisis regresi diperoleh R^2 sebesar 0,202, artinya variabel dependen dalam model yaitu perilaku prososial dijelaskan oleh variabel independen yaitu komunikasi interpersonal pada pemain *game online* (X) sebesar 20,2%, sedangkan sisanya sebesar 79,8% dijelaskan oleh variabel lain di luar model, misalnya kepribadian, motivasi, dll. Diketahui bahwa kebanyakan responden 45,0% menilai “Sedang” variabel Komunikasi Interpersonal dan diketahui bahwa kebanyakan responden 43,75% menilai “Tinggi” variabel perilaku prososial. Hal ini berarti telah ada fenomena mahasiswa AMIKOM Yogyakarta sudah memiliki budaya atau perilaku *game online*. Hampir setiap hari dan menghabiskan waktu berjam-jam, sehingga komunikasi interpersonalnya dengan lingkungan luar menjadi berkurang.

ABSTRACT

This research was carried out on students AMIKOM Yogyakarta. This is because there is the phenomenon of student AMIKOM Yogyakarta own culture or behavior of online games. Students AMIKOM Yogyakarta play online games almost every day and spend hours and hours, so the interpersonal communication with the external environment is reduced. Online gaming culture Yogyakarta AMIKOM student long enough and have exacerbated interpersonal communication gamer or even prosocial behavior of students, so that researchers interested in conducting research on the influence of interpersonal communication in online gaming consumers on prosocial behavior of students Amikom Yogyakarta. This study, "Effect of Interpersonal Communication in online Gaming consumers to students prosocial behavior amikom Yogyakarta". The purpose of this study was to determine and analyze the influence of interpersonal communication in online gaming consumers on prosocial behavior of students AMIKOM Yogyakarta. The theory used is behaviorism theory, interpersonal communication theory, behavioral theory, and addiction to online games. In this case the method used is total sampling. In this study the samples taken are online game users (students AMIKOM Yogyakarta) are doing and or using online games. Considering the population size is already known, but the sample size is small, then the sample taken as a whole amounted to 80 people. Perelitian method using quantitative methods with correlation and regression analysis. The analysis showed that the variables of interpersonal communication in the online game players have a significant influence on prosocial behavior with a probability value of 0.000 t count $<$ Level of Significant = 0.05. The results of the regression analysis obtained R^2 of 0.202, meaning that the dependent variable in the model of prosocial behavior is explained by the independent variables of interpersonal communication in the online game players (X) by 20.2%, while the remaining 79.8% is explained by other variables outside the model such as personality, motivation, dll. Diketahui that most respondents 45.0% rate the "Medium" Interpersonal Communication and unknown variables that most respondents 43.75% rate the "High" variable prosocial behavior. There is a phenomenon of Yogyakarta AMIKOM students already have a culture or behavior of online games. Almost every day and spend hours and hours, so the interpersonal communication with the outside environment to be reduced.