

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS  
PSIKOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

**CHOIRUL HAKIKI**

**NIM. 13410203**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2019**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS  
PSIKOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Psikologi

(S.Psi)

Oleh:

**CHOIRUL HAKIKI**

**NIM. 13410203**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGEND*  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS  
PSIKOLOGI UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh:

**CHOIRUL HAKIKI**  
NIM. 13410203

Telah disetujui oleh  
Dosen Pembimbing Skripsi



**Dr. Yulia Sholichatun, M.Si**  
NIP. 19700724 200501 2 003

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi



**Dr. Siti Mahmuda, M.Si**  
NIP. 19671029 199403 2001

**HALAMAN PENGESAHAN**

**HUBUNGAN KECANDUANGAME ONLINE MOBILE LEGEND  
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS  
PSIKOLOGI UIN MAULANA MALIKI IBRAHIM MALANG**

**SKRIPSI**

**Telah Dipertahankan Di Depan Penguji**

**Susunan Dewan Penguji**

**Dosen Pembimbing Skripsi**



**Dr. Yulia Sholichatun, M.Si**

**NIP. 19700724 200501 2 003**

**Anggota Penguji Lain  
Penguji utama**

**Ketua Penguji**



**Dr. Elok Halimatus Sa'diya, M.Si**

**NIP.19740518 200501 2 002**



**Dr. Hj. Rifa Hidayah, M.Si**

**NIP. 19761128 200212 2 001**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelas Sarjana Psikologi 15 Mei 2019

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim Malang



**Dr. Siti Mahmuda M.Si**

**NIP. 19671029 199403 2001**

**SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

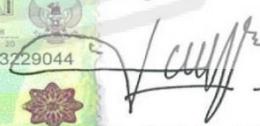
Nama : Choirul Hakiki  
NIM : 13410203  
Fakultas : Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “ **Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang** ”, adalah benar-benar hasil karya sendiri baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang disebutkan sumbernya. Jika dikemudian hari ada *Claim* dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan pihak Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Maliki Ibrahim Malang.

Demikian Surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila ada pernyataan ini tidak benar saya bersedia mendapatkan sanksi.

Malang, 15 Mei 2019



  
Choirul Hakiki

NIM. 13410203

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ  
لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

*Artinya : “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling takwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal”*

*(Qs. Al-Hujurat ayat13)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini kepada :

*“Keluarga besarku Khususnya untuk Ayah,Ibu dan Adikku yang telah memberikan motivasi,do'a serta dukungan padaku*



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim.*

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **“Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang”**, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana S-1 di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti menyadari bahwa dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti mendapat bantuan yang sangat besar dari berbagai pihak. Dengan tulus dan rendah hati peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Abd. Haris, M.Ag Selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Dr. Siti Mahmudah M.Si Selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Yulia Sholichatun, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang tidak pernah lupa memberikan arahan dan motivasi dalam pengerjaan Skripsi
4. Keluarga besar teruntuk Ayah, Ibu dan adikku yang selalu memberi kasih sayang, dukungan dan do'a kepada penulis untuk bisa menjalani studi dengan hasil yang baik dan sukses.
5. Segenap dosen Fakultas Psikologi yang telah mendidik dan memberikan ilmu

selama masa perkuliahan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.

6. Teman-teman psikologi angkatan 2013 yang ikut membantu dalam menyelesaikan penelitian ini baik moril maupun materil.
7. Terima kasih untuk Ayu Ari Sendy yang selalu meluangkan waktunya dan selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian skripsi ini.
8. Terima kasih untuk semua teman-teman yang mau meluangkan waktunya yang membantu proses pengerjaan skripsi.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>12</b>
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	15
3. Faktor- faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
4. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	19
5. Kecanduan <i>Game Online</i> Dalam Prespektif Islam.....	21
B. Interaksi Sosial .....	26

1. Pengertian Interaksi Sosial.....	26
2. Aspek Interaksi Sosial.....	28
3. Faktor-faktor Interaksi Sosial.....	31
4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial.....	34
5. Interaksi Sosial Dalam Prespektif Islam .....	37
C. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Belajar .....	39
D. Hipotesis .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Rancangan Penelitian.....	42
B. Definisi Operasional .....	42
C. Identifikasi Variabel.....	43
D. Populasi .....	44
E. Sampel dan Sampling.....	45
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Instrumen Penelitian.....	49
H. Validitas dan Reabilitas .....	53
I. Analisis Data.....	56
<b>BAB IV METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
A. Deskripsi Lokasi Pelaksanaan Penelitian.....	59
1. Sejarah Singkat Fakultas Psikologi UIN Malang.....	59
2. Visi dan Misi Fakultas Psikologi UIN Malang .....	61
3. Tujuan Fakultas Psikologi UIN Malang.....	62
4. Gambaran Umum Subjek.....	62
5. Pelaksanaa Penelitian .....	62
B. Hasil penelitian .....	63
1. Uji Validitas dan Reabilitas .....	63

2. Analisis Deskriptif .....	67
3. Uji Normalitas .....	70
4. Uji Linearitas.....	71
5. Uji Hipotesis.....	72
C. Pembahasan .....	75
1. Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang .....	75
2. Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.....	82
3. HubunganKecanduan Game Online Mobile Legend dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	88
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTARPUSTAKA</b> .....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Blueprint Kecanduan <i>Game Online</i> .....	51
Tabel 3.2	Blueprint Interaksi Sosial .....	52
Tabel 4.1	Validitas Kecanduan <i>Game Online</i> .....	64
Tabel 4.2	Validitas Interaksi Sosial .....	65
Tabel 4.3	Uji Reabilitas Skala.....	67
Tabel 4.4	Hasil Uji Deskriptif Kecanduan <i>Game Online</i> .....	67
Tabel 4.5	Kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
Tabel 4.6	Kategorisasi Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
Tabel 4.7	Hasil Uji Deskriptif Interaksi Sosial .....	69
Tabel 4.8	Kategorisasi Interaksi Sosial.....	70
Tabel 4.9	Hasil Uji Normalitas .....	71
Tabel 4.10	Hasil Uji Linearitas .....	72
Tabel 4.11	Hasil Uji Hipotesis.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Diagram kategorisasi Kecanduan <i>Game Online</i> .....	68
Gambar 4.2	Diagram Kategorisasi Interaksi Sosial .....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Bukti Konsultasi .....	95
Lampiran 2: Dokumentasi Penelitian.....	96
Lampiran 3: Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	97
Lampiran 4: Skala Interaksi Sosial .....	100
Lampiran 5: Hasil Uji Reabilitas .....	102
Lampiran 6: Hasil Uji Linearitas.....	103
Lampiran 7: Hasil Uji Normalitas.....	104
Lampiran 8: Data Tabulasi <i>Kecanduan Game Online</i> .....	105
Lampiran 9: Data Tabulasi Interaksi Sosial .....	109
Lampiran 10 : Jurnal Publikasi .....	113

## ABSTRAK

Choirul Hakiki, 13410203. *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang, 2019.*

Kebiasaan bermain *game online* membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Bermain *game online* umumnya dilakukan sendirian, dan itu yang dilakukan dalam waktu cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game online*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman-teman seusianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Tingkat kecanduan *game online mobile legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang. 2) Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang; 3) Hubungan Kecanduan *game online* terhadap Interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang sebanyak 920 subyek dan sampel yang diambil 100 Mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sedangkan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan skala kecanduan *game online* diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Griffiths & Davies (2005) dan skala interaksi sosial di adaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Soekanto (2000). Analisis dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS for windows versi 16*. Dengan teknik korelasi menggunakan rumus *Product Moment* dari Pearson's.

Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kecanduan *game online* dengan kategori tinggi sebesar 17%, kategori sedang 66%, dan kategori rendah sebesar 17%. Sedangkan tingkat interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang dalam kategori rendah sebesar 13%, kategori tinggi sebesar 16%, dan kategori sedang sebesar 71%. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online mobile legend* dengan interaksi sosial  $r_{xy} = -0,428$  dan nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$ . Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka tingkat interaksi sosial semakin rendah begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* rendah maka tingkat interaksi sosial semakint tinggi.

**Kata Kunci** :Kecanduan *game online*, Interaksi social

## ABSTRACT

Choirul Hakiki, 13410203. *The Relationship of Mobile Legend Online Game Addiction to Social Interaction in Psychology Faculty Students of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, 2019.*

The habit of playing online games will make individuals alienated from their environment. Playing online games is generally done alone, and that is done in a long time. The more addicted to online games, the less time available to interact with friends his age. This study aims to find out: 1) The level of addiction to the mobile legend online game in the Students of the Psychology Faculty of UIN Malang. 2) Level of Social Interaction in Students of the Faculty of Psychology, UIN Malang; 3) Relationship to online game addiction to social interventions in Psychology Faculty Students at UIN Malang.

The research method used is quantitative research methods. The population in this study were 920 students of the Faculty of Psychology UIN Malang and 100 student taken sample. The sampling technique used was purposive sampling. While data collection carried out using the online game addiction scale was adapted from research conducted by Griffiths & Davies (2005) and the scale of social interaction adapted from research conducted by Soekanto (2000). The analysis in this study uses the help of the SPSS for Windows version 16. The correlation technique uses the Product Moment formula from Pearson's.

The results of this study indicate the level of online game addiction with a high category of 17%, medium category 66%, and low category of 17%. While the level of social interaction in the students of the Faculty of Psychology, UIN Malang in the low category of 13%, the high category was 16%, and the medium category was 71%. Correlation test results showed a significant negative relationship between addicted online mobile game legend with rxy social interaction = -428 and a significance value of  $0,000 \leq 0,05$ . This means that the higher the addiction to online games, the lower the level of social interaction and vice versa, the lower the addiction to low online games, the higher the level of social interaction.

**Keywords:** *Online game addiction, social interaction*

## مختصرة نبذة

خير الحقيقي. 2019. العلاقة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت موبيل ليغين (*Mobile Legend*) بالتفاعل الاجتماعي للطلاب في كلية علم النفس جامعة مولانا المالكي إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

إن ممارسة الألعاب عبر الإنترنت في كثير من الأحيان يسبب الأفراد ينفرون من بيئتهم. غالباً، يلعب الأفراد الألعاب عبر الإنترنت منفرداً وفي وقت طويل. لذلك، إذا كان الأفراد إدماناً بالألعاب عبر الإنترنت فيكون تفاعله بالقرابة قليلاً. هذا البحث مستهدف إلى معرفة : (1) مستوى الإدمان الألعاب عبر الإنترنت موبيل ليغين (*Mobile Legend*) في الطلاب في كلية علم النفس جامعة مولانا المالكي إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. (2) مستوى التفاعل الاجتماعي في الطلاب في كلية علم النفس جامعة مولانا المالكي إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. (3) العلاقة بين الإدمان الألعاب عبر الإنترنت بالتفاعل الاجتماعي في الطلاب في كلية علم النفس جامعة مولانا المالكي إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

يستخدم هذا البحث منهج البحث الكمي. كان عدد السكان في هذه البحث هي 920 طالباً في كلية علم النفس في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، العينات المأخوذة هي 100 طالب وطالبة. كانت تقنية أخذ العينات المستخدمة هي أخذ عينات هادفة (*purposive sampling*). وطريقة جمع البيانات باستخدام مقياس إدمان لعبة على الإنترنت المأخوذة من بحث الذي كتبها غريفيث و ديفيز (2005). فأما مقياس التفاعل الاجتماعي المستخدم في هذا البحث هو المقياس الذي يأتاه سوكانطو (2000). يتم التحليل في هذا البحث بمساعدة *SPSS for windows versi 16*. وتقنية تعيين الارتباط المستخدم في هذا البحث هو *Product Moment* من بيرسون.

ونائج هذا البحث يظهر إلى أن مستوى إدمان الألعاب عبر الإنترنت تنبؤة عالية تبلغ 17%. وفئة متوسطة 66% وفئة منخفضة بنسبة 17%. وأما مستوى التفاعل الاجتماعي للطلاب بفئة المنخفضة هو 13 %، والفئة العليا هي 16 %، والفئة المعتدلة هي 71 % . أظهرت نتائج اختبار العلاقة وجود علاقة سلبية كبيرة بين إدمان الألعاب عبر الإنترنت موبيل ليغين (*Mobile Legend*) مع التفاعل الاجتماعي بقيمة  $r_{xy} = 428 = 0,00$  وقيمة دلالة قدرها  $0,05 > 0,00$ . يدل هذا البحث إلى أن ارتفاع إدمان الألعاب عبر الإنترنت يسبب إلى انخفاض مستوى التفاعل الاجتماعي والعكس ذلك، انخفاض الإدمان على الألعاب عبر الإنترنت، كلما ارتفع مستوى التفاعل الاجتماعي.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, seorang individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan disekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto 2005). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Virgia 2014).

Menurut Walgito (2007) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain, nongkrong di cafe, bermain *game online*, balapan liar, dan sebagainya. Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online* (Gunarsa, 2006).

Salah satu contoh rendahnya interaksi sosial remaja pada hasil penelitian Wijayanti (2009) melalui wawancara dengan seorang Wakil kepala sekolah salah satu SMU di Yogyakarta menyatakan siswi yang tidak dapat berinteraksi dapat diketahui dari beberapa indikator diantaranya; terlihat kurang berkomunikasi, kurang bergaul dan tidak suka pada pelajaran olahraga, tegang seperti robot. Di bagian lain diungkapkan oleh seorang guru, dimana seorang siswa baru kelas X pindah sekolah, karena merasa diasingkan dan dimusuhi oleh teman-temannya, setelah ditelusuri penyebabnya adalah karena siswa tersebut tidak mau memberikan contekan pada teman-temannya ketika ujian.

Menurut Penelitian Nita Puspita Dewi (2014) Menyatakan bahwa Interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan *game online* sangat berpengaruh buruk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain

*game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya Danforth (2007).

Menurut Kuss (2012), bahwa dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang *game online* telah meningkat baik dalam kuantitas maupun kualitas. Penelitian pertama mengungkapkan bahwa *game online* merupakan masalah bagi pelajar.

Hasil Observasi peneliti Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang pada bulan Februari 2019 diketahui melalui uji coba kuesioner 50% rata-rata Mahasiswa Fakultas Psikologi adalah pecandu *game online mobile legend* khususnya Mahasiswa laki-laki.

Melalui Hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada beberapa subyek yang mengalami kecanduan *game online mobile legend* yang berstatus sebagai mahasiswa UIN Malang Fakultas Psikologi angkatan 2015 pada hari selasa 22 januari 2019 bertempat di RS *coffee* jam 20.00 WIB. Hasil wawancara dengan subyek B berjenis kelamin laki-laki, 22 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subyek mampu bermain *game online mobile legend* sekitar 5 jam dan hanya berhenti jika subyek ingin pergi ke kamar mandi atau subyek

ingin makan dan minum. Dalam sehari, subyek mampu untuk berdiam diri menatap *smartphone* berjam-jam hanya untuk bermain *game mobile legend*, subyek melakukan permainan *game* ini berulang-ulang terus lebih dari sekali. Alasan subyek berlama-lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online mobile legend* membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut. Subyek menjelaskan jika dalam keadaan bermain *game* tidak boleh ada yang menganggunya, sehingga subyek cenderung diam dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitar.

Subyek sering berkomunikasi dengan teman-temannya melalui *game online* dari pada harus bertemu langsung, subyek menjadi seperti ini ketika sudah mulai mengenal permainan *game online* diantaranya *Mobile legend* ketika dia bergaul dengan teman-temannya ditempat subyek kuliah.

Selanjutnya, peneliti juga melakukan wawancara terhadap subyek A yang juga bermain *game online mobile legend* akan tetapi tidak terindikasi kecanduan bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara dengan subyek A berjenis kelamin laki-laki, umur 21 tahun, tinggal di kos yang berstatus sebagai mahasiswa UIN Malang Fakultas Psikologi angkatan 2015 pada hari Rabu 6 Februari 2019 bertempat di Unyil *Coffee* jam 19.35 WIB. Subyek menuturkan bahwa dalam sehari mampu bermain *game online mobile legend* selama kurang lebih 2 jam. Menurut subyek, kebiasaanya bukanlah menjadi suatu kendala bagi subyek untuk melakukan aktivitas rutinitasnya sehari-hari seperti berangkat kuliah, mengerjakan tugas kuliah, bermain dengan teman-teman kampus dan melakukan segala aktivitas lainnya termasuk

mengikuti UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Unior dalam bidang olahraga Sepak Bola. Subyek mengatakan bahwa kesenangannya dalam bermain *game online* selama beberapa jam, membuatnya tidak lupa melakukan rutinitas latihan sepak bola di *Sport Center* dan kegiatan ini membuat subyek mewakili Unior Cup antar kampus ternama di Malang, walaupun tidak mendapat juara, tetapi cukup berhasil untuk membanggakan nama Universitas karena sudah masuk sampai semifinal. Subyek A menambahkan untuk kegiatan interaksi sosialnya dengan lingkungan sekitar, yaitu bersama teman kampus dan dengan dosen subyek bisa melakukan hubungan interaksi sosial dengan cukup baik, di tandai dengan prestasi subyek yang mewakili Unior Cup tersebut, karena dapat berinteraksi dengan banyak orang dari Universitas lain.

Berdasarkan wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa, kebiasaan bermain *game online* juga membuat subyek B sulit berinteraksi sosial dengan orang-orang sekitar karena sering menutup diri dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dari pada harus berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan perbandingan dengan subyek A merupakan subyek yang tidak terindikasi kecanduan bermain *game online*. dan interaksi sosialnya baik dengan teman-teman kampusnya dan juga lingkungan sekitarnya di tandai dengan beberapa prestasi yang di raihinya.

*Game online* menempati peringkat ketujuh pada kategori aplikasi internet yang paling banyak digunakan di Indonesia setelah *e-mail*, *Instant Messenger*, situs jejaring sosial, *search engine*, berita *online* dan blog (Rhendie

Arindra, Presiden Direktur PT Nusantara Wahana Komunika  
([www.techno.okezone.com](http://www.techno.okezone.com))

Indonesia sendiri dapat dikatakan sebagai salah satu pasar teknologi yang paling menjajikan di Asia ([www.the-marketeers.com](http://www.the-marketeers.com)). Hal ini terkait dengan pertumbuhan pengguna Internet di Indonesia yang kian tidak terbendung. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dalam risetnya mengenai pengguna internet di Indonesia pada tahun 2013, menemukan bahwa jumlah pengguna internet tumbuh signifikan hingga 22% dari 62 juta di tahun 2012 menjadi 74,57 juta di tahun 2013. Lembaga riset MarkPlus Insight memperkirakan jumlah pengguna Internet di Indonesia masih akan naik pada tahun 2015 hingga menembus angka 139 juta pengguna atau naik 50% dari tahun 2012. Pengguna rata-rata menghabiskan waktu lebih dari tiga jam dalam dunia maya, sehingga hal ini cukup potensial bagi berkembangnya industri *game online* ([www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)).

Salah satu permainan yaitu *Game online mobile legend*. Sebuah permainan komputer dan juga *smartphone* bertemakan perang modern, strategi perang, item dan hero dimainkan secara *online*. Permainan ini dikembangkan di negara China yaitu Moonton atau dengan sebuah sebutan *Shanghai Moonton Technology Co, Ltd Moonton* yang bermakas di kota Shanghai, China. Info dari google play, saat ini *game online mobile legend* telah diunduh oleh 100 juta lebih, dengan reting 4,4 dari 7.801.986 pengguna, dan sampai saat ini terus berinovasi update ([www.trademarks.justia.com](http://www.trademarks.justia.com)).

Menurut Komang Budi Aryasa, *Senior Manager Content Aggregation and Incubation* Telkom di Jakarta yang dikutip melalui [www.teknologi.news.viva.co.id](http://www.teknologi.news.viva.co.id), menyatakan bahwa berdasarkan data statistik, sejak tahun 2010 jumlah pemain *game online* di Indonesia terus mengalami pertumbuhan, bahkan tumbuh melesat dibandingkan dengan negara-negara lain dengan kenaikan jumlah *gamer* sebanyak 33% setiap tahunnya. Di Indonesia sendiri sebanyak 80% pemainnya berusia 15-25 tahun yang berasal dari lima kota besar yaitu, Jakarta, Depok, Yogyakarta, Surabaya, dan Medan.

Semakin tinggi budaya internet pada masyarakat di sebuah negara, maka negara tersebut akan menjadi tempat yang “subur” bagi pertumbuhan kasus-kasus kecanduan (Anderson, 2009).

Akibat pesatnya pertumbuhan *game online* pada masa sekarang ini mahasiswa cenderung kurang suka untuk bekerja maupun belajar dan kadang menunjukkan sifat negatif dan agresif terhadap masyarakat. Mahasiswa lebih cenderung menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang disukainya dan melakukan aktifitas seperti bermain *game online* yang sedang populer di kalangan mahasiswa (Potter & Perry, 2005), dan salah satu permainan yang sedang populer saat ini adalah *game online mobile legend*. pertumbuhan tersebut tak lepas dari perkembangan *game* yang bisa dimainkan di *smartphone* yang mana para pemain bisa memainkan *game* dimanapun (Burhan, 2005).

Menurut Lemmens (2009) Identifikasi kecanduan *game online* itu sendiri dapat dilihat dari ciri yang menonjol terkait dengan bermain *game online*, mengalami jumlah waktu bermain yang meningkat, adanya modifikasi

suasana hati pada saat bermain, mengalami perasaan yang tidak menyenangkan ketika tidak bermain, kembali bermain setelah masa kontrol, menghadapi konflik interpersonal disebabkan aktivitas bermain *game online*, dan mendapat masalah pada aktivitas vital seperti sekolah, pekerjaan, dan aktivitas bersosialisasi. Hal ini kemudian ditegaskan oleh Orleans & Laney (1997), bahwa kecanduan *game online* yang dialami masa remaja dewasa ini, terbukti menyumbang sejumlah dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Berangkat dari hal tersebut, beberapa penelitian sebelumnya berusaha mengaitkan antara kecanduan *game online* dengan kehidupan sosial pemainnya. Penelitian tersebut menemukan bahwa kegiatan bermain *game online* yang berlebihan dengan jangka waktu lama dapat mengurangi hubungan sosial (Kraut dalam Seok, 2014).

Menurut penelitian yang dilakukan Kuss (2012) bahwa kecanduan *game online* di era saat ini melaporkan estimasi prevalensi kecanduan *game online* semakin meningkat di dunia. Di negara-negara Asia Tenggara, dampak negatif dari kecanduan *game online* telah menyebabkan pemerintah dan penyedia layanan kesehatan menjadikan hal tersebut menjadi masalah yang serius untuk mengembangkan inisiatif untuk membatasi dan mengatasi masalah tersebut.

Di dalam penelitian yang lain disebutkan bahwa remaja yang mengalami permasalahan dalam bermain *game online* memiliki penurunan dalam aspek akademisnya, hubungan yang buruk dengan teman sebaya, orang

tua, dan keluarga. Remaja yang mengalami hal tersebut akan cenderung menunjukkan tanda-tanda depresi, cemas, dan fobia sosial (Van Rooij 2011).

Kecanduan *game online* sendiri menjadi aktivitas yang paling adiktif diinternet. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan impulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktifitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online* (Pratiwi dkk, 2012).

Berdasarkan fenomena permasalahan yang telah ditemukan peneliti dilapangan, maka peneliti ingin menguji secara empiris apakah ada “Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online mobile legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang?
2. Bagaimana tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang?
3. Adakah hubungan kecanduan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online mobile legend* pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.
2. Untuk mengetahui tingkat interaksi sosial Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.
3. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yang berupa pengetahuan baru dalam hasil penelitian.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini nantinya diharapkan memberikan manfaat secara praktis terhadap.

### a. Mahasiswa

Manfaat yang diperoleh mahasiswa nantinya dapat berupa pengetahuan baru serta suatu wawasan yang dijadikan dasar dalam menentukan sesuatu, khususnya bagi mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

### b. Peneliti

Manfaat yang diperoleh peneliti nantinya dapat memunculkan solusi dan inisiatif dari hasil penelitian.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kecanduan *Game Online*

##### 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Menurut Chapin, J. P (2009) Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi di artikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Yuwanto, 2010).

Menurut Chen & Chan (2008) mengatakan bahwa *player* menikmati sensasi dari potongan-potongan teka-teki sehingga menimbulkan kecanduan saat bermain *game online*. Chen juga menemukan bahwa ada pengaruh negatif pada fungsi fisik dan mental karena penggunaan bermain *game online* secara berlebihan, mereka yang terlalu menghabiskan waktu bermain *game* berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan (Santoso, 2012).

Young (1996) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online* dan

tidak dapat dikontrol atau tidak mempunyai kekuatan dalam menghentikannya.

Menurut Treacy LaQuey, semua permainan mengharuskan di tempuh proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa permainan dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya. *Game online* adalah *game* berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala (Angela, 2013).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addiction disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan bermain *game*) (soettjipto, 2007).

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) Pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau *smarthphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional, dan pemain *game* tidakbisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebiha.

Menurut Yee (2002) terdapat beberapa hal yang membuat individu menjadi kecanduan dalam permainan *game online*, yaitu reward atau imbalan yang diperoleh dari bermain *game*, hubungan yang dibentuk oleh individu dengan pemain lainnya, dan yang terakhir yaitu lingkungan nyata yang ditawarkan oleh *game*, sehingga individu dapat merasa masuk ke dalam *game* tersebut. Dalam hal ini, reward yang diperoleh dari *game online* dalam bentuk level yang meningkat dan perlengkapan baru, didapatkan dengan mudah, dan tanpa perlu menunggu lama. Akan tetapi seiring dengan kenaikan level, reward yang diberikan semakin memiliki jangka waktu yang lebih lama, waktu yang diperlukan untuk meningkatkan level juga bertambah. Perlengkapan dari pemain lain yang terlihat lebih hebat seringkali menimbulkan keinginan-keinginan untuk mendapatkan perlengkapan yang sama, namun perlengkapan ini hanya dapat diperoleh pada level tertentu saja. Dengan demikian pemain terpacu untuk meningkatkan levelnya dengan lebih cepat, yaitu bermain lebih lama dibandingkan dengan biasanya.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak terpenuhi.

## 2. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Ada tujuh aspek kecanduan *game online*.

Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) tujuh aspek tersebut adalah ;

### a. *Salience* (perhatian)

Merupakan suatu aktifitas yang paling penting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pikirannya (keasyikan), perasaan (keinginan), dan perilaku (penggunaan berlebihan).

### b. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. Hal ini merupakan suatu proses dimana seseorang mulai bermain *game* lebih lama.

### c. *Mood Modification* (modifikasi suasana hati)

Merupakan suatu pengalaman subyektif yang sering dilaporkan orang, sehingga secara bertahap meningkatkan

jumlah waktu yang dihabiskan untuk permainan hasil keterlibatan dalam permainan, atau modifikasi suasana hati mungkin juga termasuk perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian.

d. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

e. *Relapse* (kambuh)

Merupakan suatu kecanduan untuk berulang kali kembali ke pola sebelumnya bermain *game*, pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode control.

f. *Conflict* (konflik)

Konflik yang dimaksud disini adalah mengacu pada semua konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan yang berlebihan, konflik ada antara pemain dan orang-orang sekitarnya atau dapat mencakup argumen dan penelataran tetapi juga kebohongan dan penipuan.

g. *Problem* (masalah)

Merupakan suatu masalah yang mengacu pada masalah-masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan, terutama menyangkut masalah perpindahan sebagai objek

kecanduan atas kegiatan, seperti sekolah, pekerjaan, dan bersosialisasi. Masalah juga dapat timbul dalam individu, seperti konflik intrapsikis dan perasaan kehilangan control subjektif.

Aspek kecanduan *game online* yang sangat berpengaruh besar terhadap subyek penelitian ini adalah *Tolerance* (Toleransi) toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan dirikita ketika melakukan suatu hal. Yang mana biasanya Toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah *game online*. Pada penelitian ini juga sudah dijelaskan bahwa subyek penelitian mengatakan bahwa mereka tidak akan berhenti bermain *game online* hingga merasa puas. Dikarenakan subyek selalu tertantang untuk terus mengikuti permainan *game online* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kecanduan *game online* seseorang tersebut akan mengalami : *Salience* (perhatian) aktifitas yang mendominasi pikiran, perasaan, *Tolerance* (toleransi) toleransi dalam sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, *Mood Modification* (modifikasi suasana hati) perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian, *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal, *Relapse* (kambuh) pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode control. *Conflict* (konflik) konflik interpersonal yang dihasilkan dari permainan yang berlebihan, *problem* (masalah) masalah yang mengacu

pada masalah-masalah yang disebabkan oleh bermain *game* yang berlebihan.

### 3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Menurut Yee, N. (2005) terdapat lima faktor penyebab kecanduan *game online*:

- a. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- b. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang bertingkah laku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
- d. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan, pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

- e. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan, akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Berdasarkan kelima faktor diatas, faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *Immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achivement* (keinginan untuk menjadi kuat dilingkungandunia virtual).

#### **4. Dampak Bermain *Game Online***

*Game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif, dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan member manfaat atau pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *game online* adalah sebaga berikut (www.duniabaca.com):

- a. Dapat menguasai komputer
- b. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa inggris yang dipergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan kata-kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari *game online* dapat menambah teman dengan jangkauan yang jauh

- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* yang telah menjadi pro player mereka dapat menjual kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain *game online* hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
- b. Bermain *game online* membuat orang menjadi kecanduan
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain *game online*
- d. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah dan waktu untuk interaksi dengan sekitarnya
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif bermain *game online* ini antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa Inggris, dari *game online* ini dapat menambah teman dengan jangkauan yang luas, serta menguntungkan bagi seseorang yang menjadi *pro player*. Sedangkan dampak negatif dari *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan uang, membuat seseorang menjadi kecanduan, lebih lagi merelakan sekolahnya hanya untuk bermain *game online*, membuat lupa makan, waktu beribadah dan juga dapat mengakibatkan mata

menjadi minus jika terlalu sering bermian *game online* karena berhadapan dengan monitor.

## 5. Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Prespektif Islam

Hukum asal dari *game* komputer atau *game online* adalah boleh.

Hal itu sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهِ

Artinya: “*Hukum asal segala sesuatu adalah mubah, kecuali setelah ada dalil yang mengharamkannya*”. (imam as-suyuthi, dalam al-asybah' wan nadhoir: 43)

Sesungguhnya Allah telah memperingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah SWT dan mementingkan kesibukan dunia selain beribadah kepada Allah SWT, dalam hal ini kecanduan *game online* termasuk yang ada di dalamnya karena membuang-buang waktu dan uang untuk hal yang tidak penting terlalu banyak mudhorotnya dari pada manfaatnya. Islam menganjurkan untuk menjahui perkara-perkara yang dapat menyebabkan seseorang kecanduan. Seperti yang dijelaskan QS. Al- Maidah Ayat 87 yang berbunyi ;

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُحَرِّمُوا طَيِّبَاتِ مَا أَحَلَّ اللَّهُ لَكُمْ وَلَا تَعْتَدُوا ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ

Artinya : *Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu haramkan apa-apa yang baik yang telah Allah halalkan bagi kamu, dan janganlah kamu melampaui batas. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas.*

Bila seseorang yang kecanduan *game online* maka ia tidak akan menghiraukan hal-hal yang ada disekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama bermain *game online*. seperti yang dijelaskan dalam firman Allah SWT dalam QS.Al-Hasyr Ayat 19 yang berbunyi :

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ  
الْفَاسِقُونَ

*Artinya : Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri.*

*Mereka itulah orang-orang yang fasik (QS.Al-Hasyr:19)*

Sekarang banyak orang kecanduan *game online* yang menomor satukan *game* dari pada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah SWT. Didalam firmanNya Allah menjelaskan berada disisi Allah lebih baik dari permainan dan mereka ahanyalah merugikan diri sendiri.

QS. Az-Zumar ayat 15 :

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِّنْ دُونِهِ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيهِمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَلَا ذَلِكَ هُوَ  
الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ

*Artinya : katakanlah bahwa sesungguhnya orang yang rugi adalah orang yang merugikan dirinya sendiri (QS. Az-Zumar:15)*

Menurut Muthahhari (1994), seseorang yang telah kecanduan akan suatu hal telah di ibaratkan menjual sebagian dari

dirinya kepada hal tersebut. Dalam wasiatnya kepada hasan putranya, Imam Ali mengatakan : “ Wahai Anakku! Hormatilah dirimu sendiri dan waspadalah engkau agar tidak jatuh ke dalam lubang nista. Karena, jika engkau telah menjual sebagian dirimu, maka tiada ampun yang dapat menggantikannya. Bila engkau telah kehilangan sebagian dari tubuhmu, maka masi ada yang dapat menggantikannya. Dan apabila yang hilang itu adalah harta kekayaanmu. Apapun yang engkau lepaskan masih ada yang mampu menggantikannya. Apa saja gantinya tak layak untuk disesali. Tetapi Ada satu hal yang tak dapat digantikan oleh apapun yaitu dirimu sendiri. Jika engkau menjual sebagian dari dirimu, ketahuilah bahwa engkau tidak akan menemukan penggantinya”.

Mengenai hal ini, ada suatu kisah yang dapat kita ambil pelajaran. Kisah mengenai seorang sahabat Nabi saw yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika, muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah. Ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan. Ketika berhadapan dengan Rasulullah saw, ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mata selalu sembab, hati selalu berzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan pada Allah swt. Namun apabila ia berlalu dari nabi, lalu bertemu keluarganya, seketika perangnya berubah. Ia mencandai anak istrinya, tertawa, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis.

Ternyata, apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka, untuk mencari jawaban dari kegundahan hati dua sahabat tersebut, mereka kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya? Imam Muslim dalam kitab *Sahih*-nya meriwayatkan jawaban tersebut:

وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَيَّ مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ لَصَافَحْتُكُمْ الْمَلَائِكَةُ  
عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةٌ وَسَاعَةٌ «. ثَلَاثَ مَرَّاتٍ [رواه مسلم]

Artinya: “Demi Dzat yang aku berada di tangan-Nya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersama ku, atau seperti ketika kalian berdzikir, maka Malaikat akan menyalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, “semuanya ada waktunya”. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali.” [HR. Muslim]

Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami Malaikat.

Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus

sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

Namun demikian, tidak semua hiburan (*al-lahwu*) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Yusuf al-Qaradawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwîhi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam, yaitu;

- a. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- b. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- c. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
- d. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam.
- e. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- f. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain
- g. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan

## B. Interaksi Sosial

### 1. Pengertian Interaksi Sosial

Menurut Walgito (2007) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Menurut Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerja sama, tetapi juga terbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Sedangkan Menurut H. Bonner dalam Ahmadi (2007:49) bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu atau lebih, dimana individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya.

Pengertian lain dari interaksi sosial menurut Thibaut dan Kelly dalam (Alidan Asror, 2004:87) yaitu “peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain. Sedangkan Suranto (2011:5) menyatakan bahwa “Interaksi sosial adalah suatu proses hubungan yang dinamis dan saling pengaruh-mempengaruhi antar manusia.

Menurut J. Dwi Narwoko dan Bagong Suyanto (2007) “Interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain”. Sedangkan Thibaut dan Kelley yang dikutip oleh Mohammad Ali dan Mohammad Asrori mendefinisikan Interaksi sebagai peristiwa saling memengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain, atau berkomunikasi satu sama lain.

Menurut Partowisastro (2003) interaksi sosial adalah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok. Soekanto (2002) mengemukakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis, yang meliputi hubungan antar orang perorang, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antar perorangan dengan kelompok manusia.

Menurut Sarwono dan Meinarno (2009) interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain.

Menurut Gerungan (2010) interaksi sosial secara lebih mendalam adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara

autoplastis kepada individu lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lainnya, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok.

## **2. Aspek- Aspek Interaksi Sosial**

Menurut Soekanto (2000) mengemukakan interaksi sosial dapat berlangsung apabila memiliki beberapa aspek berikut ;

### **a. Aspek kontak sosial**

Merupakan peristiwa terjadinya hubungan sosial antara individu dengan lain. Kontak yang terjadi hanya fisik tapi juga secara simbolik seperti senyum, jabat tangan, kontak sosial dapat positif atau negatif. Kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan sedangkan kontak sosial positif mengarah pada kerja sama.

### **b. Aspek Komunikasi**

Komunikasi adalah menyampaikan informasi, ide, konsepsi, pengetahuan, dan perbuatan kepada sesamanya secara timbal balik sebagai penyampaian atau komunikator maupun

penerima atau komunikan. Tujuan utama komunikasi adalah menciptakan pengertian bersama dengan maksud untuk mempengaruhi pikiran atau tingkahlaku seseorang menuju arah positif.

Aspek yang mengemukakan agar dapat terbentuknya hubungan interaksi sosial yang dinamis antar orang perorangan maupun antar kelompok manusia. Ada empat aspek.

Aspek yang mendasari interaksi sosial menurut Sarwono (2009) adalah ;

a) Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman berita dari seorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk, misalnya percakapan antar dua orang, pidato dari ketua kepada anggota rapat, berita yang dibicarakan oleh penyiar televisi atau radio, buku, cerita dan Koran.

b) Sikap

Sikap adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan yang biasa-biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang atau kelompok. Kalau yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif, sedangkan kalau perasaan tidak senang, disebut sikap

negatif. Kalau tidak timbul perasaan apa-apa, berarti sikapnya netral.

c) Tingkah Laku Kelompok

Ada dua teori yang menerangkan tingkah laku kelompok. Teori pertama adalah yang dikemukakan oleh tokoh psikologi dari aliran klasik yang berpendapat unit terkecil yang dipelajari dalam psikologi adalah individu. Oleh karena itu kelompok tidak lain adalah sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku individu secara bersama-sama. Teori kedua adalah teori yang bertolak belakang dengan teori pertama yang diajukan oleh seorang sarjana Prancis bernama Gustave Le Bon. Dalam teorinya Le Bon mengatakan bahwa bila dua orang atau lebih berkumpul di suatu tempat tertentu, mereka akan menampilkan perilaku individu yang sama sekali berbeda dari pada ciri-ciri tingkah laku individu itu masing-masing.

d) Norma Sosial

Norma sosial adalah nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu. Yang membedakan norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep-konsep psikologi lainnya adalah bahwa dalam norma sosial ada terkandung sanksi sosial.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek yang digunakan untuk membuat skala interaksi sosial adalah aspek menurut sarwono (2009) karena dari empat aspek tersebut mewakili semua aspek interaksi sosial yaitu, komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial.

### **3 . Faktor-Faktor Interaksi Sosial**

Menurut Gerungan (2010) mengemukakan bahwa perilaku dalam interaksi sosial ditentukan oleh banyak faktor termasuk manusia lain yang ada disekitarnya dengan perilakunya yang spesifik.

Faktor-faktor yang mendasari berlangsungnya interaksi sosial, baik secara tunggal maupun bergabung yaitu;

#### **a. Faktor Imitasi**

Gabriel Tarde yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini ternyata berat sebelah, peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Sebelum orang mengimitasi suatu hal, terlebih dahulu haruslah terpenuhi syaratnya, yaitu :

1. Minat perhatian yang cukup besar akan hal tersebut.
2. Sikap menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang diimitasi dan berikut dapat pula suatu syarat lainnya.

3. Orang-orang juga dapat mengimitasi suatu pandangan atau tingkah laku karena hal itu mempunyai penghargaan sosial yang tinggi, jadi seseorang mungkin mengimitasi sesuatu karena ia ingin memperoleh penghargaan sosial didalam lingkungannya.

#### b.Faktor Sugesti

Bahwa dalam sugesti itu seseorang memberikan pandangan atau sikap dari dirinya yang lalu diterima oleh orang lain diluar sana. Memang benar pula peranan sugesti itu dalam pembetulan norma-norma kelompok, perasangka-perasangka sosial, norma-norma sosial, norma politik dan lain-lainya. Sebab, pada orang kebanyakan diantara pedoman-pedoman tingkah lakunya itu banyak dari adat kebiasaan yang diambil alih begitu saja, tanpa mempertimbangkan lebih lanjut dari orang tuannya, pendidik, ataupun kawan dilingkungannya.

Syarat-syarat yang memudahkan sugesti itu terjadi, yaitu:

1. Sugesti karena hambatan berfikir
2. Sugesti karena keadaan pikiran terpecah-pecah (*disosiasi*)
3. Sugesti karena otoritas
4. Sugesti karena mayoritas

## 5. Sugesti karena “*will to believe*”

### c. Faktor Identifikasi

Identifikasi adalah suatu istilah yang dikemukakan oleh Sigmund Freud seorang tokoh psikologi, identifikasi merupakan dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain. Identifikasi dilakukan oleh orang kepada orang lain yang dianggapnya ideal dalam suatu segi, untuk memperoleh sistem norma, sikap, dan nilai yang dianggapnya ideal dan yang masih merupakan kekurangan pada dirinya. Sebagaimana diungkapkan, proses ini terjadi secara otomatis, bahwa sadar, dan objek identifikasi itu tidak ditulis secara rasional tetapi berdasarkan penilaian subyektif, berperasaan. Identifikasi dapat ditempuh dalam dua cara yaitu :

1. Anak mempelajari dan menerima norma-norma sosial itu karena orang tua dengan sengaja mendidiknya.
2. Anak mengidentifikasi diri pada orang tua, karena orang tua sangat penting sebagai tempat identifikasi dari anak-anaknya.

### d. Faktor Simpati

Simpati dapat dirumuskan sebagai perasaan tertariknya seseorang terhadap orang lain. Timbulnya simpati itu merupakan sadar bagi diri manusia yang merasa simpati

terhadap orang lain. Simpati menghubungkan seseorang dengan orang lain, sebaliknya antipasti cenderung menghambat atau menghilangkan sama sekali pergaulan antar orang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu, keinginan untuk memperoleh status, interaksi dengan orang tua, pendidikan, imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

#### **4 . Bentuk- Bentuk Interaksi Sosial**

Interaksi sosial yang terjadi antara orang perorangan atau orang dengan kelompok mempunyai hubungan timbal balik dan dapat tercipta oleh adanya kontak sosial dan komunikasi yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi sosial.

Menurut Sarwono dan Meinarno (2009) mengemukakan bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu ;

- a. Kerjasama, adalah suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama untuk mencapai tujuan dan ada unsur saling membantu satu sama lain.
- b. Persaingan, adalah suatu tindakan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk meniru atau melebihi apa yang dilakukan atau dimiliki orang lain.

c. Konflik, merupakan suatu ketegangan yang terjadi antara dua orang atau lebih karena ada perbedaan cara pemecahan suatu masalah.

d. Akomodasi, suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mengurangi ketegangan, perbedaan, dan meredakan pertentangan dengan melakukan kompromi sehingga terjadi suatu kesepakatan dengan pihak lain yang bersangkutan. Akomodasi ini memiliki berbagai bentuk yaitu:

1. *Coercion*, merupakan bentuk akomodasi yang prosesnya dilakukan secara paksaan, terjadi bila individu yang satu lemah dibandingkan dengan individu yang lain dalam suatu perselisihan.
2. *Compromise*, yaitu pengurangan tuntutan dari pihak-pihak yang terlibat pertentangan agar tercapai penyelesaian.
3. *Arbitration*, adalah suatu penyelesaian pertentangan dengan menghadirkan individu lain yang lebih tinggi kedudukannya untuk membantu menyelesaikan masalah.

4. *Meditation*, yaitu penengah yang berfungsi hanya sebagai mediator, tapi tidak berwenang untuk memberikan keputusan penyelesaian.
5. *Conciliation*, yaitu suatu usaha mempertemukan pihak yang berselisih agar tercapai persetujuan bersama. *Conciliation* sifatnya lebih lunak bila dibandingkan dengan *coercion*.
6. *Toleration*, atau sering dinamakan *toleration-participation*, yaitu suatu bentuk akomodasi tanpa persetujuan formal, terkadang timbul secara tidak sadar dan tanpa direncanakan.
7. *Stalemate*, merupakan suatu akomodasi dimana pihak-pihak yang bertentangan karena mempunyai kekuatan seimbang berhenti pada suatu titik tertentu dalam melakukan pertentangan; dan
8. *Adjudication*, yaitu penyelesaian sengketa dipengadilan. Bentuk-bentuk interaksi tersebut akan timbul tergantung

dari stimulus yang diberikan pada seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan suatu interaksi sosial itu memiliki berbagai bentuk antara lain, kerjasama, persaingan, konflik, dan akomodasi.

### 5 . Interaksi Sosial Dalam Prespektif Islam

Manusia adalah makhluk spiritual, dan pada saat yang sama manusia adalah makhluk material (*corporeal*). Dalam kehidupan sehari-hari seseorang perlu berinteraksi dengan orang lain. Seseorang yang melakukan Interaksi Sosial berarti telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang-orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin hubungan persaudaraan sebagai Ulul Al-bab (orang yang berakal). Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal dan menjalin silaturahmi seperti yang telah dijelaskan dalam QS. An-Nahl ayat 90 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَاءِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ  
وَالْبَغْيِ ۗ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

Artinya : Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi bantuan kepada kerabat, dan Dia melarang (melakukan) perbuatan keji, kemungkar dan permusuhan. Dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran. (QS. An-Nahl :90)

Ayat di atas dijelaskan bahwa kita sebagai makhluk sosial dan hamba Allah yang bertaqwa hendaknya selalu saling menyambung tali silaturahmi walaupun sanak saudara, teman, dan kerabat lainnya berusaha memutuskannya.

Dalam berinteraksi Allah SWT menghendaki hubungan yang baik. Manusia yang terbaik adalah manusia yang paling bermanfaat bagi sesamanya. (Hasan, 2006)

Berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat mendasar bagi setiap individu. Oleh karena itu Islam memerintahkan agar manusia menjalin hubungan silaturahmi dan persaudaraan yang dilandasi dengan cinta dan kasih sayang dan Allah melarang untuk memutuskannya.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrat manusia adalah makhluk sosial, yang saling memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Manusia juga sangat perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, baik itu kebutuhan fisiologis dalam hidupnya, seperti kebutuhan hidupnya akan makan dan minum, tempat tinggal dan lain-lain. Meskipun kebutuhan psikologis semisal cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, dan sebagainya yang hanya akan dapat

dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya (Amin, 2007:89).

Interaksi sosial dalam prespektif islam diartikan sebagai silaturahmi. Setiap manusia beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan tali silaturahmi dan tali persaudaraan. Silaturahmi mempunyai manfaat dan pengaruh yang sangat positif bagi kondisi kejiwaan seseorang, seperti bersilaturahmi dengan orang lain menghilangkan kejenuhan dan mengurangi ketegangan jiwa dan emosi seseorang.

Berdasarkan uraian di atas Allah memerintahkan kita untuk saling menjaga hubungan sesama makhluk sosial dan saling melakukan interaksi sosial agar menambah persaudaraan dan memperbanyak tali silaturahmi.

### **C. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial**

Hubungan kedua variabel memiliki hubungan yang negatif antara Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial. Semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah Interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah Kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Danforth (2003) mengatakan bahwa frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game online*

tersebut. Kebiasaan bermain *game online* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya.

Bermain *game online* umumnya dilakukan sendirian, dan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game online* semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya. Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game online* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Sebagai sebuah alat rekreasi *game online* dapat bersifat negatif ataupun positif. Namun lebih sering mendapatkan sorotan adalah sisi negatifnya, karena para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun. Meskipun demikian, sisi positifnya juga ada, bahwa dengan bermain *game online* sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure* (Steere, 2002). Sementara penelitian Fauziah (2013) menyatakan ada pengaruh *game online* pada perubahan perilaku pada remaja. Dampak sosialnya *game online* membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan teman dan tempat tinggal di lingkungannya.

Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka sulit berinteraksi sosial dengan orang-orang sekitarnya karena sering menutup diri dengan menghabiskan waktu untuk bermain *game* dari pada harus berinteraksi

dengan lingkungannya. Partowisastro (2003) interaksi sosial adalah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok.

#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan untuk diuji kebenarannya atau dibuktikan lebih lanjut. Berdasarkan uraian diatas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak adanya hubungan negatif antara Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial pada Mahasiwa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Ha: Ada hubungan negatif antara Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial pada Mahasiwa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional dimana penelitian ini dilakukan dengan analisa melalui perhitungan angka. Sugiyono (2009) Menjelaskan penelitian kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Kasiram (2010) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisa keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Penjelasan Kasiram di atas, penelitian kuantitatif bisa diartikan sebagai salah satu metode yang digunakan dalam penelitian, dengan menggunakan angka sebagai data utama dalam menganalisis apa yang ingin diketahui dalam suatu penelitian.

#### B. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar,2007).

Peneliti akan menjelaskan Definisi operasional dari masing-masing variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah keadaan bergantung secara fisik dan psikologis, dan merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet (*internet addiction disorder*). Menurut (Griffiths & Davies 2005) ada tujuh aspek kecanduan yang menjadikan seseorang menjadi kecanduan *game online* yaitu *Salience* (perhatian) suatu aktifitas yang mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku, *Tolerance* (toleransi), *Mood modification* (modifikasi suasana hati), *withdrawel* (penarikan diri), *Relapse* (kambuh), *Conflict* (konflik), *problem* (masalah).

## 2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain. Menurut Sarwono (2009) ada empat aspek interaksi sosial yang dapat mempengaruhi seseorang dalam berinteraksi terhadap individu atau kelompok yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial.

### C. Identifikasi Variabel

Latipun (2015) menjelaskan bahwa variabel merupakan konsep yang mempunyai variabilitas, suatu konstruk yang bervariasi atau yang dapat memiliki bermacam nilai tertentu. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Variable Independen

Menurut Sugiyono (2009), Variabel Independen atau variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau yang menjadi penyebab terjadinya perubahan atau timbulnya variabel terikat. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online* (X).

## 2. Variabel Dependen

Menurut Sugiyono (2009), Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah Interaksi Sosial (Y)

Identifikasi Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Variabel Independen (bebas)

X = kecanduan *game online*

### b. Variabel Dependen (Terikat)

Y = Interaksi sosial

## D. Populasi

Menurut Sugiyono (2009) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Malang sebanyak 920 Mahasiswa.

### E. Sampel dan Sampling

Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *Purpossive Sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoadmojo, 2010). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang, yang hobinya bermain *game online mobile legend* dan bersedia menjadi responden.

#### *Purpossive sampling*

NO	Kriteria	Jumlah
	Mahasiswa Psikologi	920
1.	Laki- laki	400
2.	Perempuan	420

Pada tabel diatas diatas menunjukkan bahwa sampel yang memenuhi kriteria adalah sebanyak 100 mahasiswa dari 920 Mahasiswa Fakultas Psikologi.

### F. Teknik Pengumpulan Data

Riduwan (2005) menyebutkan bahwa teknik atau metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode sendiri merupakan suatu kata yang abstrak yang tidak dapat diwujudkan dengan benda, tetapi dapat dilihat penggunaannya melalui angket, wawancara, observasi, wawancara, dokumentasi dan lainnya.

Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrument dibawah ini:

#### 1. Skala psikologi

Azwar (2007) menjelaskan skala psikologi merupakan sekumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu sikap objek. Skala Dalam penelitian kuantitatif untuk menentukan data yang ingin diperoleh dari indicator variabel yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua skala yakni kecanduan game online dan motivasi belajar. Peneliti menggunakan model skala *Likert* dalam pengukuran dan penyajian instrument.

Model skala *Likert* adalah bentuk kuesioner yang mengungkap sikap dari responden dalam bentuk jawaban atau pernyataan yang terdiri dari lima kategori, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), tidak ada pendapat (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Setiap kategori jawaban tersebut memiliki skor tersendiri sesuai dengan positif atau negatifnya item tersebut. Berikut nilai skor perkategori:

### Kategori Skor Teknik Skala *Likert*

No.	Pilihan Jawaban	Skor Item	
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
1	Sangat Tidak Setuju	1	4
2	Tidak Setuju	2	3
3	Setuju	3	2
4	Sangat Setuju	4	1

Dalam penggunaan model skala *Likert* ini, peneliti hanya menggunakan empat macam kategori jawaban, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Peneliti meniadakan jawaban Tidak Ada Pendapat (N). Adapun alasan peneliti dalam meniadakan kategori (N) yakni jika pilihan (N) disediakan maka responden akan cenderung memilihnya sehingga data mengenai perbedaan responden menjadi kurang informatif (Azwar, 2007).

#### 2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antar peneliti dan responden. Komunikasi langsung dalam bentuk tanya-jawab dengan responden (W. Gulo, 2007). Wawancara dapat

dilakukan langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara secara langsung dapat dilakukan dengan sumber data yang dalam hal ini siswa. Wawancara tidak langsung dapat dilakukan dengan orang lain yang berkaitan dengan sumber yang dalam hal ini guru.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan adalah garis-garis besar permasalahan yang ditanyakan kepada guru dan siswa di lokasi penelitian.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan-laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian (Riduwan, 2005).

Alasan peneliti menggunakan dokumentasi sebagai metode karena dokumen merupakan bukti yang konkrit dan dapat digunakan sebagai bukti untuk pengujian, mempunyai sifat alamiah, dan tidak reaktif. Dokumentasi juga dapat digunakan sebagai data penunjang dalam penelitian ini.

## G. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan mengungkap aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini juga menggunakan skala model *likert* untuk pengukuran Interaksi sosial dan kecanduan *game online*, yang mana *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan *skala likert*, maka variabel yang akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiono, 2009).

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih dan diisi oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Adapun petunjuk pengisiannya adalah sebagai berikut :

1. Sangat setuju, berarti responden sangat setuju dengan apa yang tercantum dalam item.
2. Setuju, berarti responden setuju dengan apa yang tercantum dalam item.
3. Tidak setuju, berarti responden Tidak setuju dengan apa yang tercantum dalam item.

4. Sangat tidak setuju, berarti responden tidak setuju dengan apa yang tercantum dalam item.

Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang berisifat *favourable* dan *unfavorable*. Pernyataan *favourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat positif mengenai sikap objek sedangkan untukn *unfavorable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal negatif mengenai perilaku objek . (Azwar, 2005)

Secara terperinci blue print instrumen penelitian ini dapat dijabarkan pada tabel 3.1 adalah Skala Kecanduan *game onlinedan* tabel 3.2 .Skala Interaksi sosial. Berikut dalah perincian sebaran item skala kecanduan *game online* dan Interaksi sosial ;

- a) Skala Kecanduan *game online*

Berikut ini adalah perincian sebaran item skala interaksi sosial :

**Tabel 3.1**  
**Blueprint Kecanduan *Game Online***  
*The Gaming Addiction Scale (GAS)*  
(Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009)

Aspek	Indikator Perilaku	Nomor Item		Jumlah Item
		Favourable	Unfavourable	
<b>Perhatian/Keutamaan</b>	Waktu bermain game	1,2	3	3
	Merasa kecanduan	4	5	2
<b>Toleran</b>	Melebihi waktu awal bermain game	6	7	2
	Menghabiskan waktu yang terus bertambah ketika bermain game	8	9	2
<b>Modifikasi Suasana Hati</b>	Menghilangkan Stress	10	11	2
	Merasa lebih baik	12	13,14	3
<b>Kambuh</b>	Berusaha mengurangi bermain game	15	16,17	3
	Gagal mengurangi game	18	19,20	3
<b>Penarikan</b>	Merasa kurang enak jika tidak bermain	21	22	2
	Stress jika tidak bermain game	23	24	2
<b>Konflik</b>	Berkelahi ketika bermain game	25	26	2
	Mengabaikan orang lain	27	28	2
<b>Masalah</b>	Kurang tidur	29	30	2
	Kegiatan lain terabaikan	31	32	2
<b>Jumlah</b>				<b>32</b>

b) Skala Interaksi sosial

Berikut ini adalah perincian sebaran item skala interaksi sosial :

**Tabel 3.2**  
**Blueprint Interaksi Sosial**

(Sarwono, 2009)

Aspek	Indikator Perilaku	Nomor Item		Jumlah Item
		Favourable	Unfavourable	
<b>Komunikasi</b>	Mampu menyampaikan pemikiran atau perasaan diri sendiri kepada orang lain	1,2	3	3
	Mampu menerima pemikiran atau perasaan orang lain kepada diri sendiri	4	5	2
<b>Sikap</b>	Mengambil tindakan dalam situasi tertentu dilingkungan sekitar	6	7	2
	Kecenderungan berperilaku yang mengikuti perasaan diri sendiri	8	9	2
<b>Tingkah Laku Kelompok</b>	Tingkah laku saat bersama orang lain	10,11	12	3
	Berkumpul dengan banyak orang dalam suatu tempat	13	14	2
<b>Norma Sosial</b>	Kebiasaan perilaku dalam suatu tempat	15	16,17	3
	Mematuhi nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok	18	19	2

<b>Jumlah</b>	11	9	<b>19</b>
---------------	----	---	-----------

## H. Validitas dan Reabilitas

### 1. Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah. Selain itu dikatakan valid apabila alat ukur juga mampu memberikan gambaran yang cermat mengenai data tersebut, yaitu mampu memberikan gambaran mengenai perbedaan yang sekecil-kecilnya diantara subjek yang satu dengan subjek yang lainnya Azwar (2012).

Menurut Arikunto (2006) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Terdapat tiga tipe validitas, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas kriteria. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi skala dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validasi ini adalah sejauh mana item-item dalam tes mencakup keseluruhan kawasan yang hendak diukur dan sejauh mana isi skala mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Validitas konstruk adalah tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana tes mengungkapkan suatu konstruk teoritik yang hendak diukur. Sedangkan validitas kriteria adalah berdasarkan kriteria tertentu yang dapat dijadikan dasar pengujian dari hasil sebuah alat ukur (Azwar, 2007).

Penelitian ini menggunakan validitas isi, dengan cara menggunakan kisi-kisi instrument atau *blue print* skala. Dalam penyusunan instrumen ditentukan indikator-indikator sebagai tolak ukur dan nomor (item) pernyataan. Adapun untuk mengukur validitas skala yakni menggunakan teknik korelasi *product moment dari pearson*, dengan rumusan sebagai berikut :

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

**Keterangan :**

**$r_{xy}$**  = koefisien korelasi

**N** = Jumlah responden

**X** = Variabel yang pertama

**Y** = Variabel yang kedua

**2. Reliabilitas**

Untuk menguji reliabilitas data, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 16 for windows dengan metode *Alpha Cronbach*. Menurut Wells dan Wollack mengatakan bahwa tes standart yang taruhannya tinggi serta disusun secara professional harus memiliki koefisien konsistensi internal minimal 0,90. Tes yang tidak begitu tinggi taruhannya, tetep harus memperlihatkan konsistensi internal setidaknya 0,80 atau 0,85, sedangkan untuk tes yang digunakan di kelas oleh para guru hendaknya paling tidak memiliki koefisiensi reliabilitas 0,70 atau lebih dikutip Azwar (2012).

## I. Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian dan bertujuan untuk mendapat kesimpulan dari hasil penelitian. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pengolahan statistik dengan program IBM SPSS 16 *for windows*, dengan teknik analisis sebagai berikut:

### 1. Mean

Mean diperoleh dari menjumlahkan seluruh nilai dan membaginya dengan jumlah individu. Dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  : Mean

$\sum x$  : Skor Maksimal Item

$n$  : Jumlah total responden

### 2. Standart Deviasi

Standart deviasi dapat menunjukkan perbedaan antara tanda plus dan minus yang ada pada data. Penghitungan standart deviasi dapat dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{\sum(X-x)^2}{n}}$$

Keterangan :

- S : Standart deviasi  
 X : Nilai setiap data  
 $\bar{x}$  : Mean  
 n : Jumlah total data/ pengamatan dalam populasi  
 $\Sigma$  : Simbol operasi penjumlahan

### 3. Kategorisasi

Kategorisasi adalah mengelompokan data-data masing-masing subjek dengan tingkatan tertentu sesuai norma yang ada. Norma tersebut dibuat dengan hitungan mean dan standart deviasi yang telah dihitung sebelumnya. Kategorisasi tersebut digunakan untuk menentukan tingkat masing-masing subjek pada satu variabel.

- Tinggi =  $X \geq (M + 1 \text{ SD})$
- Sedang =  $(M - 1,0 \text{ SD}) \geq X < (M + 1,0 \text{ SD})$
- Rendah =  $X \leq M - 1 \text{ SD}$

### 4. Prosentase

Rumus prosentase digunakan untuk menghitung jumlah prosentase subjek yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online* dan interaksi sosial pada subyek penelitian.

Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase

f : frekuensi

N : Jumlah subjek

## 5. Korelasi

Sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui Uji korelasi dimaksudkan untuk melihat hubungan dari hasil pengukuran atau dua variabel yang diteliti, untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel X (Kecanduan *game online*) dengan variabel Y (Interaksi sosial). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tehnik *pearson product moment correlation*. Adapun rumus yang digunakan yaitu :

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  : Korelasi *product moment*

N : Jumlah responden

$\sum X$  : Skor Kecanduan *game online*

$\sum Y$  : Skor Interaksi sosial

Untuk melakukan perhitungan dengan rumus-rumus diatas, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 16 for windows.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Pelaksanaan Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat Fakultas Psikologi UIN Malang

Fakultas psikologi merupakan lembaga pendidikan tinggi yang berada di bawah naungan Departemen Agama dan secara fungsional akademik di bawah pembinaan Departemen Pendidikan Nasional dan Departemen Agama. Tujuannya untuk mencetak sarjana psikologi muslim yang mempunyai basis keilmuan psikologi yang integratif antara lain psikologi konvensional dan ilmu psikologi yang bersumber dari al-Qur'an dan al-Hadist.

Program studi psikologi pertama kali dibuka pada tahun 1997 sesuai dengan Surat Keputusan (SK) Dirjen Bimbaga Islam No.E/107/1997. Kemudian menjadi jurusan psikologi pada tahun 1999 berdasarkan SK Dirjen Binbaga Islam No.E/212/1999, dan diperkuat SK Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Pendidikan Nasional (Dirjen Dikti Diknas) No.2846/D/T/2001 yang terbit pada tanggal 25 Juli 2001. Akhirnya pada tanggal 21 Juni 2004 terbit SK Presiden RI No. 50/2004 tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) dan telah terakreditasi oleh Badan Akreditasi Nasional (BAN) Perguruan Tinggi No. 003/BAN-PT/Ak-X/S1/II/2007 dengan predikat baik.

Fakultas Psikologi berdiri berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor: DJ. II/54/2005 tentang penyelenggaraan Program Studi Strata (S-1) pada Universitas Islam Negeri Malang.



### 3. Visi dan Misi Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang

#### Visi:

Fakultas Psikologi adalah menjadi program studi psikologi terkemuka dalam penyelenggaraan tridharma pendidikan tinggi untuk menghasilkan lulusan di bidang psikologi yang berkarakter ulul albab.

#### Misi:

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis penelitian berparadigma Al-Qur'an (Qur'anic Paradigm-Research-based education) untuk pengembangan ilmu psikologi dengan pendekatan interdisipliner dan kemampuan bersaing di dunia internasional, serta dilandasi oleh kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan profesional.
- b. Menyelenggarakan penelitian di bidang ilmu psikologi yang berkualitas dan diakui di tingkat nasional, regional, hingga internasional.
- c. Membangun suasana keilmuan dan masyarakat intelektual dalam bidang ilmu psikologi.
- d. Memberikan dharma bakti kepada masyarakat dalam pengembangan teori, model, dan pemahaman berbagai masalah pada bidang ilmu psikologi.

#### **4. Tujuan Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang**

Tujuan diselenggarakannya Jurusan/Program Studi (sesuai SK Dekan Fakultas Psikologi Nomor Un.3.4/HK.00.5/308.1/2016 tanggal 22 April 2016, merujuk pada tujuan dari Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yaitu;

- a. Menghasilkan Sarjana Psikologi yang memiliki penguasaan terhadap teori dan metodologi, serta mampu mengaplikasikan Ilmu Psikologi dalam tata kehidupan sosial dan kemasyarakatan;
- b. Menghasilkan penelitian yang berkualitas dalam bidang Ilmu Psikologi, serta melakukan pengembangan konsep dan teori Psikologi;
- c. Melaksanakan pengabdian pada masyarakat dalam bidang Ilmu Psikologi;
- d. Menciptakan iklim hubungan kerjasama yang saling asih, asah dan asuh.

#### **5. Gambaran Umum Subjek**

Subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang bermain *Game Online Mobile Legend*. Subjek berjumlah 100 mahasiswa.

#### **6. Pelaksanaan Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian pada hari Selasa tanggal 25 Maret 2019, setelah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing dan mendapat surat izin penelitian dari BAK Fakultas Psikologi UIN Malang

untuk pengambilan data dan melakukan penelitian. Peneliti menyebarkan kuesioner penelitian kepada responden dengan menggunakan lembar angket yang di sebarakan di dalam kelas secara langsung kepada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Uji Validitas dan Reliabilitas**

#### **a. Uji Validitas**

##### **1) Kecanduan *Game Online***

Menurut Arikunto (2006), yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah.

Standart pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas item adalah  $r_{xy} \geq 0,250$ . Apabila jumlah item yang valid ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka dapat menurunkan sedikit kriteria dari  $r_{xy} \geq 0,300$  menjadi  $r_{xy} \geq 0,250$  atau  $r_{xy} \geq 0,200$ . Adapun standart validitas item yang digunakan dalam penelitian ini adalah  $r_{xy} \geq 0,250$  dengan menggunakan bantuan IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16.0 for windows.

Hasil uji validitas 32 item pada kuesioner Kecanduan *game online* berdasarkan *Pearson's Correlation* menunjukkan bahwa

terdapat 29 item dikatakan valid dan 3item dikatakan gugur. Hasil uji validitas kecanduan *game online* terlampir t pada tabel 4.1 .

**Tabel 4.1 Validitas Kecanduan Game Online**

No	Aspek Kecanduan Game Online	Indikator	Nomor Aitem		Jumla item Valid	Jumlah item Gugur	Jumlah Seluruh item
			Favo	Unfav			
1	Perhatian atau Keutamaan	Waktu bermain game	1,2	3	3	-	3
		Merasa kecanduan	4	5	2	-	2
2	Toleran	Melebihi waktu awal bermain game	6	7	2	-	2
		Menghabiskan waktu yang terus bertambah ketika bermain game	8	9	1	8	2
3	Modifikasi suasana hati	Menghilangkan stres	10	11	2	-	2
		Merasa lebih baik	12	13,14	3	-	3
4	Kambuh	Berusaha mengurangi bermain game	15	16,17	2	15	3
		Gagal mengurangi bermain game	18	19,20	3	-	3
5	Penarikan	Merasa kurang enak jika tidak bermain	21	22	2	-	2
		Stres bila tidak bermain game	23	24	1	23	2

6	Konflik	Berkelahi ketika bermain game	25	26	2	-	2
		Mengabaikan orang lain	27	28	2	-	2
7	Masalah	Kurang tidur	29	30	2	-	2
		Kegiatan lain terabaikan	31	32	2	-	2
	<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>17</b>	<b>19</b>	<b>3</b>	<b>32</b>

## 2) Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil analisis uji validitas 19 item kuesioner Interaksi Sosial menggunakan *Pearson's Correlation* menunjukkan bahwa terdapat item dikatakan valid dan 2 item dikatakan gugur. Hasil uji validitas terlampir pada tabel 4.2

**Tabel 4.2 Validitas Interaksi Sosial**

No	Aspek Interaksi	Indikator	Nomor Aitem		Jumlah item Valid	Jumlah item Gugur	Jumlah Seluruh Item
			favo	Unfav			
1	Komunikasi	Mampu menyampaikan pemikiran atau perasaan diri sendiri kepada orang lain	1,2	3	3	-	3
		Mampu menerima pemikiran atau perasaan orang lain	4	5	1	5	2

		kepada diri sendiri					
2	Sikap	Menempatkan diri dalam situasi tertentu di lingkungan sekitar	6	7	2	-	2
		Kecenderungan berperilaku yang mengikuti perasaan diri sendiri	8	9	2	-	2
3	Tingkah laku kelompok	Tingkah laku saat bersama orang lain	10,11	12	2	12	3
		Berkumpul dengan banyak orang dalam satu tempat	13	14	2	-	2
4	Norma sosial	Kebiasaan berperilaku dalam suatu tempat	15	16,17	3	-	3
		Mematuhi nilai-nilai yang berlaku dalam suatu kelompok	18	19	2	-	2
	<b>Jumlah</b>		<b>11</b>	<b>9</b>	<b>17</b>	<b>2</b>	<b>19</b>

## b. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas skala, peneliti menggunakan metode Alpha Cronbach, dengan acuan koefisien Alpha  $>0,4$ . Hasil yang didapatkan adalah skala Kecanduan game online memiliki Alpha Cronbach sebesar 0,754 ( $>0,4$ ) sedangkan skala Interaksi Sosial memiliki Alpha Cronbach 0,720 ( $>0,4$ ). Dapat disimpulkan bahwa kedua skala tersebut dinyatakan reliable dan layak dijadikan instrument. Berikut table reliabilitas skala beserta jumlah itemnya:

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Skala

Variabel	Alpha Cronbach	N Item	Keterangan
Kecanduan Game Online	0,754	32	Reliabel
Interaksi Sosial	0,720	19	Reliabel

## 2. Analisis Deskriptif

Untuk mengetahui Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang. Peneliti menggunakan analisa deskriptif menggunakan IBM SPSS 16 for windows. Adapun dasar perhitungan untuk analisa ini adalah dengan melihat Mean dan Standard deviasi yang didapat dengan menggunakan IBM SPSS 16 for windows, kemudian dikategorisasikan menjadi tinggi, sedang dan rendah. Hasil perhitungan akan dipaparkan sebagai berikut:

### a. Hasil Uji Deskriptif Kecanduan *Game Online*

Berikut ini merupakan rincian dari hasil uji deskriptif Kecanduan *Game Online* terlampir pada tabel 4.4

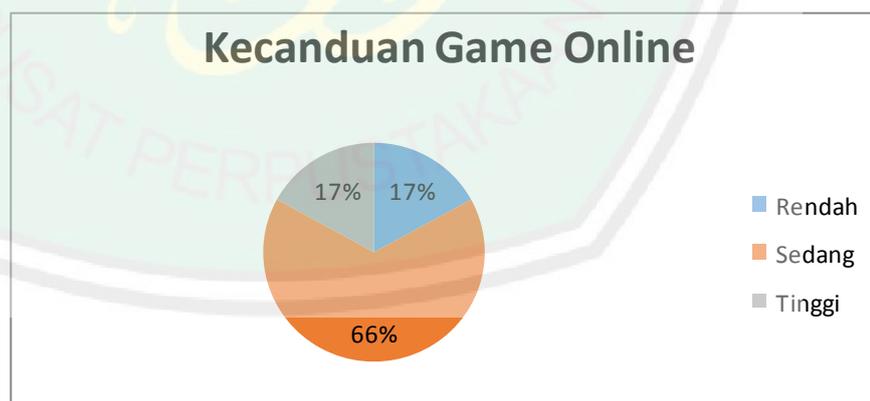
**Tabel 4.4 Hasil Uji Deskriptif Kecanduan *Game Online***

	Mean	Std. Deviation
Kecanduan <i>Game Online</i>	104,86	6,862

Adapun hasil kategorisasi dan prosentase Kecanduan *Game Online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Kategorisasi Kecanduan *Game Online***

Kriteria	Kategori	Prosentase
$X \geq (M + 1,0 \text{ SD})$	Tinggi	17%
$(M - 1,0 \text{ SD}) \geq X < (M + 1,0 \text{ SD})$	Sedang	66%
$X \leq (M - 1,0 \text{ SD})$	Rendah	17%
Jumlah		100%

**Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi Kecanduan *Game Online***

Hasil uji deskriptif dan analisa yang dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa subjek yang Kecanduan *Game Online* tinggi memiliki

prosentase 17%, kategori sedang berada pada posisi paling tinggi yakni 66%, sedangkan kategori rendah memiliki presentase 17%.

Adapun hasil Tingkat Kecaduan *Game Online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Kategorisasi Tingkat Kecanduan *Game Online***

Lama Waktu Bermain Game	Kategori Tingkat Kecanduan			Jumlah
	T	S	R	
< 2 Jam	5	6	9	20
2,1 > 7 Jam	25	25	10	60
>7 Jam	10	5	5	20
<b>TOTAL</b>				100

#### b. Hasil Uji Deskriptif Interaksi Sosial

Berikut ini merupakan rincian dari hasil uji deskriptif Interaksi Sosial :

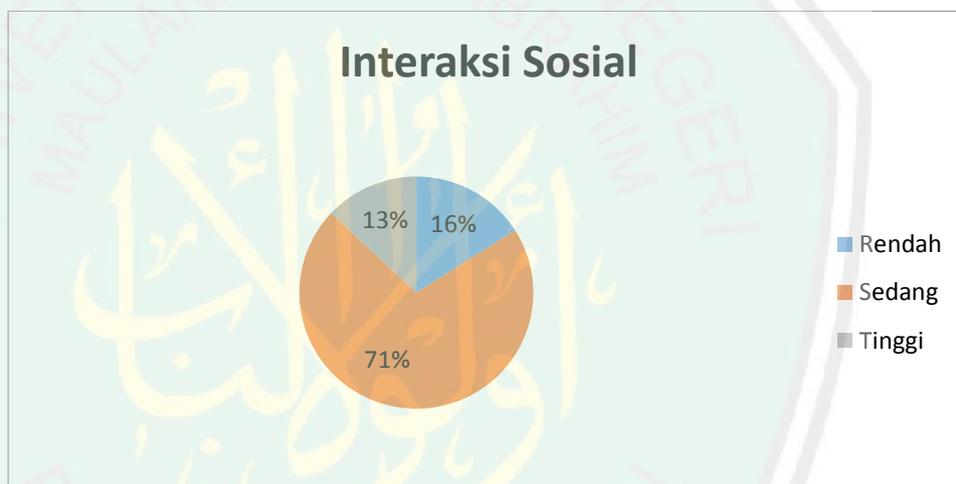
**Tabel 4.7 Hasil Uji Deskriptif Interaksi Sosial**

	Mean	Std. Deviation
Interaksi Sosial	64,91	4,502

Adapun hasil kategorisasi dan prosentase Kecanduan *Game Online* terlampir pada tabel 4.8

**Tabel 4.8 Kategorisasi Interaksi Sosial**

Kriteria	Kategori	Prosentase
$X \geq (M + 1,0 SD)$	Tinggi	13%
$(M - 1,0 SD) \geq X < (M + 1,0 SD)$	Sedang	71%
$X \leq (M - 1,0 SD)$	Rendah	16%
Jumlah		100%

**Gambar 4.2 Diagram Kategorisasi Interaksi Sosial**

Hasil uji deskriptif dan analisa yang dipaparkan diatas dapat diketahui bahwa subjek Interaksi Sosial tinggi memiliki prosentase 16%, kategori sedang berada pada posisi paling tinggi yakni 71%, sedangkan kategori rendah memiliki prosentase 13%.

### 3. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode Kolmogrov. Adapun rincian data uji normalitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas  
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

	Kecanduan_G	Interaksi_S
N	100	100
Mean	84.86	54.91
Normal Parameters <sup>a,b</sup> Std. Deviation	6.862	4.502
Absolute Most Extreme Differences	.092	.090
Positive	.053	.060
Negative	.092	.090
Kolmogorov-Smirnov Z	.924	.899
Asymp. Sig. (2-tailed)	.360	.394

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada variabel Kecanduan *Game Onlined* dan Interaksi Sosial diperoleh nilai signifikansi yang lebih besar dari taraf nyata 0,02 sehingga disimpulkan bahwa data hasil penelitian pada kedua variabel berdistribusi normal.

#### 4. Hasil Uji Linearitas

Uji linieritas bertujuan untuk menguji bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat adalah linier atau tidak. Untuk menguji asumsi linieritas digunakan uji kurva linier, dengan menggunakan kriteria nilai signifikansi yang lebih kecil dari alpha 5% menunjukkan bahwa hubungannya adalah linier.

**Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas**

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	609.464	28	21.767	1.106	.357
Interaksi_S * Kecanduan_G	Between Groups	1.577	1	1.577	.080	.778
	Linearity					
	Deviation from Linearity	607.887	27	22.514	1.144	.319
	Within Groups	1396.726	71			
	Total	2006.190	99	19.672		

Hasil uji linieritas menunjukkan nilai signifikansi hubungan X dengan Y lebih besar dari alpha 0,05 (0,050) sehingga disimpulkan bahwa antara variabel tersebut terdapat hubungan yang linier atau dengan kata lain asumsi linieritas terpenuhi.

### 5. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini telah ditentukan sebelum korelasi antar dua variabel diketahui. Untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara keduanya maka harus dilakukan uji hipotesis. Berkenaan dengan besarnya angka yakni berkisar pada 0 (tidak ada korelasi sama sekali) dan 1 (korelasi sempurna).

Sebenarnya tidak ada ketentuan yang tepat mengenai apakah angka korelasi tertentu menunjukkan tingkat korelasi yang tinggi atau lemah.

Namun bisa dijadikan pedoman sederhana, bahwa angka korelasi diatas 0,2 menunjukkan korelasi lemah. Selain besar korelasi, tanda korelasi juga berpengaruh terhadap penafsiran hasil. Tanda “ - “ (negatif) pada *output* menunjukkan adanya arah yang berlawanan, sedangkan tanda “ + ” (positif) menunjukkan arah yang sama. Berikut analisis SPSS 16.0 *for windows*:



Tabel 4.11 Hasil Uji Hipotesis

**Correlations**

		Kecanduan_G	Interaksi_S
Kecanduan_G	Pearson Correlation	1	-.428
	Sig. (2-tailed)		.782
	N	100	100
Interaksi_S	Pearson Correlation	-.428	1
	Sig. (2-tailed)	.782	
	N	100	100

Keterangan:

$H_0$  : Tidak adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka korelasi

$H_a$  : Adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka korelasi

Dalam membaca uji hipotesis, perlu diketahui bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak jika nilai signifikansi  $< 0,2$ . Sedangkan  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima jika nilai signifikansi  $> 0,2$ . Nilai signifikansi pada tabel di atas memiliki nilai sebesar 0,782 yang memiliki nilai kurang dari 0,2. Jadi bisa dikatakan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dengan kesimpulan terdapat adanya hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial.

Untuk membaca hasil sejauh mana hasil korelasi selanjutnya, Sugiyono (2007) membagi hasil korelasi menjadi beberapa kategori, yakni 0,00-0,199 (Sangat Rendah), 0,20-0,399 (Rendah), 0,40-0,599 (Sedang), 0,60-0,799 (Kuat), dan 0,80-1,000 (Sangat Kuat). Berdasarkan hasil analisis melalui program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh bahwa *pearson correlation* memiliki nilai -0,428. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hubungan negatif yang dimiliki antara Kecanduan bermain *game online* dengan Interaksi sosial tergolong Sedang.

## **A. Pembahasan**

### **1. Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa**

#### **Fakultas Psikologi UIN Malang**

Kecanduan *game online mobile legend* adalah perilaku yang bersifat kronis dan impulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktifitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online* (Pratiwi dkk, 2012).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *gamers* mahasiswa di Fakultas Psikologi UIN Malang memiliki tingkat kecanduan *game online mobile legend* yang tinggi berjumlah 17% dari 20 orang. Hal ini berdasarkan hasil analisis pada tabel 4.5.

Data yang terhimpun dapat dilihat gamers mahasiswa yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 17% (20 orang) diantaranya masuk dalam kategori tinggi. Hal ini berindikasi bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia game online, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar seperti kurang dalam berkomunikasi terhadap orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Hasil distribusi kecanduan *game online* pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang untuk kategori sedang berjumlah 66 % dari (60 orang). Hal ini juga mengindikasikan bahwa Mahasiswa Fakultas psikologi UIN Malang cukup mampu dalam menarik diri dari dunia *game online* dan Mereka juga cukup mampu dalam mengatur waktu berapa lama mereka untuk bermain *game online*. Selain itu juga mereka cukup mampu untuk mengatur hubungan mereka dengan orang sekitarnya dan mereka juga memperhatikan tentang kesehatan diri.

Untuk sisahnya sejumlah 17% dari (20 orang) berada pada tingkat rendah. Hal tersebut menunjukkan taraf yang baik pada tingkat Kecanduan *game online* pada Mahasiswa fakultas Psikologi UIN Malang. Katergori rendah dalam kecanduan *game online* mengindikasikan bahwa adanya kemampuan yang baik dalam menarik diri dari dunia *game online* ,

mereka mampu untuk menahan dorongan untuk bermain *game online*, juga mampu mengatur lamanya waktu untuk bermain *game online* dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang sekitarnya serta memperhatikan tentang masalah kesehatan.

Peneliti mengambil 2 subyek mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang untuk di wawancara yang tingkat kecanduan *game online* paling tinggi. Subyek A menjelaskan jika dalam keadaan bermain *game online* tersebut tidak boleh ada yang menggangunya, sehingga subyek cenderung diam dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitarnya. Hal ini dibuktikan dari pernyataan subyek A yang mengatakan bahwa "*Saya udah kecanduan game online sebelum masuk kuliah, tapi tidak separah sekarang saat sudah kuliah, yang saya rasakan sekarang adalah saya malah menjadi pribadi yang egois, diam dan tidak banyak bicara terhadap orang, dan ketika sudah nyaman saat bermain game online seakan-akan saya tidak mau diganggu. Saya sering menghabiskan waktu ngegame saat di warung kopi kurang lebih waktu yang saya habiskan untuk ngegame 7 jam lamanya. Sekarang saya semester 6 dan jurusan psikologi, ketika saya bertemu dengan teman-teman saya agak bingung, kalau ketemu mau menanyakan apa seketika itu pikiran saya ngeblang mungkin pengaruh dari kecanduan bermain game online, jadi saya akan bertanya kepada teman-teman kalau itu benar-benar penting kalau tidak yasudah saya tidak akan bertanya, maka dari itu teman saya di kampus sangat sedikit, karena saya tipe orang yang cuek dan pendiam, jadi agak susah untuk*

*berinteraksi saat kuliah, saya sering mengantuk saat kuliah karena kalau bermain game bisa lama sampai tengah malam kadang sampai shubuh, jadi paginya saya mengantuk, tidak konsen terhadap perkuliahan, kadang suka tidur dikelas, saya juga tidak aktif dikegiatan kampus, karena lebih enak ngegame dan kebiasaan ini sering saya lakukan berulang-ulang.*

Terkait dengan efek *game online* sesuai dengan teori Menurut Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Teori diatas di dukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widjaya (2014) Bahwa para pemain sudah menikmati dan mengikuti permainan *game online* dengan baik, maka para pemain tersebut dapat menghabiskan waktu yang lama dalam memainkan *game online*. Jika sudah kecanduan dan setia bermain *game online*, para pemain rela membeli beberapa barang atau item yang terdapat pada *game online* dengan menggunakan uang nyata (Guo & Barnes, 2007).

Efek serupa subyek A dirasakan juga oleh subyek B, tetapi terjadi efek tambahan yaitu hubungan interaksisosial subyek B cukup baik meskipun tingkat kecanduannya tinggi. Keadaan ini sejalan dengan pernyataan subyek A dimana tingkat kecanduan *game online* mereka sama-sama tinggi akan tetapi dalam hubungan interaksi sosial subyek A tergolong sangat rendah sedangkan subyek B tergolong sedang. Hal ini

dibuktikan dari penjelasan subyek B yang mengatakan bahwa “ *Saya main game itu sehari paling tidak kurang lebih dari 5 jam ini untuk per hari bukan seminggu sekali, saya kecanduan game online saat sudah kuliah, sekarang saya semester 4 jurusan psikologi. Disini saya dapat mengatur kegiatan sehari-hari saya dengan baik dan ketika saya bertemu dengan teman-teman saya di kampus saya selalu menyapa mereka, karena saya tipe orang yang periang, dan saya tidak akan malu-malu untuk menanyakan hal yang saya belum paham dalam perkuliahan, karena dengan ini saya tetap bisa melakukan interaksi dengan cukup baik dan saya tetap fokus terhadap perkuliahan walaupun saya sebagai pecandu game online dan menyelesaikan tugas kuliah tepat pada waktunya sehingga tidak mengganggu waktu saya saat bermain game. pada saat bermain game biasanya saya bermain dalam seminggu 5 kali, dan biasanya saya bermain game pada saat siang dan malam hari, sebab itu adalah waktu yang longgar bagi saya, ketika saat bermain game saya lebih suka jika ada orang yang menemani atau ada teman yang ikut serta dalam bermain karena ini adalah salah satu cara saya agar tidak kehilangan interaksi sosial dengan teman-teman saya walaupun saya pencandu game online dan saya dapat menyesuaikan diri dengan teman di kampus dan dengan teman saat bermain game online.*

Terkait dengan efek Interaksi sosial sesuai dengan teori menurut Gerungan (2010) secara mendalam menyatakan bahwa interaksi sosial adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara langsung

kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh dirinya yang lain. Individu yang satu juga dapat menyesuaikan diri secara tidak langsung dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama. Teori diatas di dukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Giandi, dkk (2012) Banyak pengguna yang merespon positif dari bermain *game online*. Dilihat melalui *social influences*(pengaruh sosial), pengguna percaya bahwa *norms* (norma) dan *criticalmass* (masa kritis) dirasakan saat bermain *game online*. Pemain dapat saling berinteraksi dan bertukar informasi dalam bermain *game online*. Bahkan interaksi dari pemain *game online* ini dapat berbeda dan perilaku para pemain *game online* dalam *game* dan diluar *game online* juga berbeda.

Hasil penjabaran di atas menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang sangat bervariasi. Bervariasinya tingkat kecanduan *game online* tersebut karena adanya aspek yang menjadikan seseorang kecanduan terhadap *game online*.

Aspek kecanduan *game online* yang dialami seseorang sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan lainnya, akan tetapi kecanduan *game online* ini dimasukkan dalam kecanduan psikologis dan bukan gangguan fisik. Menurut Griffiths & Davies (2005), menyebutkan adanya tujuh aspek kecanduan *game online*, ketujuh aspek tersebut adalah *Salience* (perhatian), *Tolerance* (toleransi), *Mood Modification* (modifikasi suasana hati),

*Withdrawel* (penarikan diri), *Relapse* (kambuh), *Conflict* (konflik), *Problem* (masalah).

Mahasiswa yang kecanduan terhadap *game online* seringkali melupakan hal-hal yang sangat penting yang harus dikerjakan terlebih dahulu dari pada bermain *game online*. Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* antara lain hanya membuang-buang waktu dan uang secara sia-sia, dapat membuat orang jadi ketagihan, terkadang lebih merelakan waktu kuliahnya hanya untuk bermain *game online* (membolos kuliah), bias membuat lupa waktu makan, tidur, sholat dan kewajiban lainnya, terlalu sering berhadapan dengan layar monitor atau layar *handphone* secara mata telanjang dan terus menerus dapat menjadikan mata minus, menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain *game online* dalam satu hari, kurang perhatian terhadap kesehatan tubuh mereka (bergadang), menimbulkan rasa malas kuliah dan penurunan nilai kuliah dan seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya ketika di *telephon* mereka menjawab dengan alasan sedang sibuk mengerjakan tugas kuliah ternyata dia melakukan itu untuk biasa bermain *game online* tanpa ada yang mengganggu.

Beberapa dampak dapat ditimbulkan bila seseorang terlalu kecanduan terhadap *game online*. Dampak-dampak tersebut seolah-olah membuat diri mereka menjadi tidak normal, karena seorang mahasiswa yang kecanduan *game online* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap hidup mereka.

## 2. Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN

### Malang

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan Interaksi Sosial yang dimiliki Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang berada pada kategori sedang yaitu dengan presentase 71 % , hal ini berdasarkan pada hasil analisis pada tabel 4.10.

Data yang terhimpun dapat dilihat *gamers* Mahasiswa yang dijadikan subyek penelitian 15 orang (13%) diantaranya masuk dalam kategori rendah. Hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah Mahasiswa yang masih belum mampu menunjukkan keberadaan dirinya dilingkungan sosial untuk melakukan interaksi sosial secara optimal dan belum mampu beradaptasi dengan maksimal dilingkungan sosialnya.

Distribusi Mahasiswa yang memiliki tingkat Interaksi tinggi sebanyak 20 orang (16%). Hal ini mengidentifikasi bahwa mereka adalah Mahasiswa yang interaksi sosialnya sesuai dengan nilai norma yang berlaku yang ada pada kelompok atau forum tertentu, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai macam situasi yang ada dilingkungan sekitarnya, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain maupun teman seperkulihan.

Untuk sisanya sebanyak 65 orang (71%) dimana memiliki interaksi sosial sedang. Hal ini mengidentifikasi bahwa Mahasiswa yang memiliki interaksi sosial yang sedang ini adalah mereka yang memiliki pola interaksi

dalam taraf normal. Artinya interaksi sosial dalam lingkungan sekitar masih dipengaruhi oleh dari fisik, psikologis dan lingkungan sosial.

Hasil pembahasan di atas menunjukkan bahwa tingkat interaksi sosial Mahasiswa berbeda dengan satu orang dengan lainnya. Perbedaan tingkat interaksi sosial tersebut ditentukan faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik secara internal maupun eksternal. Menurut Gerungan (2010) mengemukakan bahwa perilaku dalam interaksi sosial ditentukan oleh banyak faktor termasuk manusia lain yang ada disekitarnya dengan perilakunya yang spesifik.

Berinteraksi sosial dengan sesama manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrat manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan interaksi sosial dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Seorang Mahasiswa sebagai sebagai makhluk hidup yang berkelompok dilingkungan kampus diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai mahasiswa yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Oleh karena itu seorang mahasiswa dituntut untuk memiliki kemampuan berinteraksi sosial yang bagus baik dalam lingkungan keluarga, kampus, maupun dalam lingkungan masyarakat tempat dia tinggal.

### 3. Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* terhadap

#### Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil analisa dengan menggunakan analisa korelasi *product moment karl person*, diketahui bahwa, hasil tersebut menunjukkan hubungan yang dimiliki antara kecanduan bermain *game* dengan interaksi sosial cukup signifikansi yang artinya adanya hubungan Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial tetapi tergolong sedang. Hal ini dapat dilihat dari korelasi sebesar -0,428 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,782 . Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,782 yang lebih kecil dari taraf signifikan 2 % menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Game online* (X) dan Interaksi Sosial (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif tetapi tergolong sedang. Artinya, jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka Interaksi sosial akan mengalami sedikit penurunan. Sebaliknya, jika Interaksi sosial mengalami peningkatan, maka kecanduan *game online* mengalami sedikit penurunan pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Hasil ini mendukung hasil penelitian Nita Puspita Dewi (2014) yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” yang mengatakan bahwa adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*

maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

Seseorang yang mampu berinteraksi dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dengan baik tidak hanya di pengaruhi oleh faktor saja, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor. Proses Interaksi sosial ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian sendiri itu baik dalam pandangan orang lain dan diri sendiri. Menurut Gerungan (2010) interaksi sosial secara lebih mendalam adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara langsung kepada individu lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara tidak langsung dengan individu lainnya, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama di depan layar monitor atau *handphone* hanya untuk bermain *game online*, mereka sudah tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan dan orang-orang sekitarnya ataupun keadaan kesehatan jasmani dan rohani diri sendiri merupakan salah satu indikator interaksi sosial yang kurang baik.

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara individu dengan individu lain, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok lain. (Sarwono dan Meinarno 2009) interaksi sosial sangatlah penting dalam kehidupan baik secara

individu maupun kelompok bagi seseorang untuk menjalin hubungan dengan orang-orang sekitarnya. Interaksi sosial yang baik akan dapat menimbulkan efek yang baik bagi kehidupan individu bahkan kelompok karena dapat memajukan aspek-aspek yang baik dalam hubungan tersebut.

Dalam islam di anjurkan untuk melakukan interaksi sosial. Seseorang yang melakukan interaksi sosial berarti dia telah menjalankan hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang-orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan dengan ulul Al-bab (orang yang berakal). Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal seperti yang telah disebutkan dalam al-Qura'an surah Al- Hujaraat ayat 13 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya :Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu.Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan sangat penting bagi kehidupan manusia.Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial yang memerlukan hubungan dengan

sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Seseorang yang menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap peranannya dalam kelompok maka seseorang tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Interaksi sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai silaturahmi. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan tali silaturahmi.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data analisa di atas dan pembahasan mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang , maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada kategori tinggi subyek penelitian bahwa 17% (20 orang), kategori sedang berjumlah 66 % dari (60 orang) dan sisahnya sejumlah 17% dari (20 orang) berada pada tingkat rendah.

2. Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa subyek penelitian mahasiswa yang memiliki tingkat interaksi rendah sebanyak 15 orang (13%). Mahasiswa yang memiliki tingkat Interaksi tinggi sebanyak 20 orang (16%), Sedangkan sisanya sebanyak 65 orang (71%) dimana memiliki interaksi sosial sedang.

### 3. Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hubungan Kecanduan *game online* terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang dapat dilihat dari nilai korelasi sebesar -0,428 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,782. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,782 yang lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Game Online* (X) dan Interaksi Sosial (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif tetapi tergolong sedang. Artinya, jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan Interaksi sosial akan mengalami sedikit penurunan. Sebaliknya, jika Interaksi sosial mengalami peningkatan, maka kecanduan *game online* mengalami sedikit penurunan pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

#### **B. Saran**

##### 1. Bagi Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online mobile legend* maka akan semakin rendah interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang. Interaksi sosial yang rendah disebabkan adanya kecanduan *game online* yang tinggi. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh Mahasiswa Psikologi sebagai acuan bahwa semakin tinggi tingkat

kecanduan seseorang terhadap *game online* maka semakin rendah tingkat interaksi sosial seseorang. Cara untuk meningkatkan interaksi sosial yaitu mahasiswa diharapkan bisa melibatkan dirinya untuk berinteraksi antar mahasiswa lain dan memperbanyak relasi antar teman mereka dengan meningkatkan intensitas petemanan dan interaksi antar teman sehingga membentuk hubungan Interaksi sosial yang baik.

## 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian serupa, dimana dalam penelitian ini peneliti menemukan adanya variabel lain yang memengaruhi Interaksi sosial dengan Kecanduan *game online* yaitu variabel kontrol diri dan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel tersebut dengan jumlah sampel yang berbeda dan tempat penelitian yang berbeda. Dimana penelitian ini mengacu pada Mahasiswa dan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan sampel lain seperti Anak sekolah atau kalangan pelajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akadon dan Riduwan, (2005). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*, Bandung : Alfabeta
- Azwar, Saifudin.(2007). *Metodelogi Penelitian*. Pustaka Belajar :Jakarta
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmadi,Abu. (2007).*Psikologi Sosial*.Jakarta : Rineka Cipta.
- Angela (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*. E-Journal Ilmu Komunikasi, 1 (2): 532-544
- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. (2004).*Psikologi Remaja*.Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi. (2005).*Pengantar Sosiologi*. Jakarta :Ghalia Indonesia
- Bailey, K., West R.,and Anderson, C. A. (2009). *The influence of video game on Social, cognitive, and affective information procession*.Oxfroed : Draft of Chapter to appear in handbook of social and neurosciense (Oxfrod University Press)
- Cooper. A.(2000) : The Dark Side Of The Force : A Special Issue of The Journal Sexsual Addiction & Complusivity. Philadelphia: G.H Buchanan.
- Chapin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemah Kartini Kartono*. Jakarta. : Rajawali Pers.

- Chen, C.Y. & Chan, S.L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game additional To User's Liking Of Design Feature*. Taiwan.
- Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers In Human Behaviour*, 23, 1531-1548.
- Dewi, Nita Puspita (2014) Skripsi. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja
- Fatnar, V. N. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial antara Remaja yang tinggal Di pondok pesantren dengan yang Tidak Tinggal Ber sama Keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi*.
- Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandaung : PT Refika Aditama.
- Giandi, A.F (2012) “ Perilaku Pecandu *Game Online* dengan menggunakan *Game Online*” e-jurnal Mahasiswa Padjajaran Vol. 1, No. 1
- Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta : BPK. GunungMulia.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction- Does it exist- In J. Goldstein & J. Raessens (Eds), Hanbook of computer game studies* (pp. 359-368). Boston- MIT press.
- Giandi, dkk. (2012). *Komunikasi Bisnis* . Jakarta : Erlangga
- Narwoko, J.D dan Suyanto B *Sosiologi teks pengantar dan terapan*, Jakarta: Kencana
- Kasiram, M. (2010) *.Mtodologi Penelitian*. Malang. UIN Malang Press.

Kuss, D. and Griffiths. M. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, Vol. 2(3) 347-374.

Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.T., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12:1, 77-95, DOI: 10.1080/15213260802669458.

Muthahhari, Murthada. (1994) *Prespektif Al-Qur'an tentang Manusia dan Agama*. Bandung: Mizan

Pintrich, P.R, Dkk. (1991). *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionner*. School of Education Building the University of Michigan. Michigan.

Partowisastro, R. (2003). *Perbandingan Konsep diri dan interaksi sosial anak-anak Remaja WNI asli dengan keturunan tionghoa. Laporan Penelitian*. Yogyakarta :Fakultas Psikologi UGM.

Soekanto, S. (2000). *Sosiologi :SuatuPengantar*. Jakarta :Rajawali.

Sugiyono. (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sarwono, Sarlito W. &Eko A. Meinarno. (2009) *Psikologi sosial*. Jakarta : Salemba Humanika

Suranto. (2011).Komunikasi Interpersonal.Graha Ilmu.

[www.sahabatsi.com/](http://www.sahabatsi.com/) penghasilanjessnolimit.

[www.duniabaca.com/DampakBermainGameOnline](http://www.duniabaca.com/DampakBermainGameOnline).

Widjaya, H. A.W. (2014). *Ilmu Komunikasi :Pengantar Studi* Jakarta :  
Rineka cipta.

Walgito, Bimo. (2007). *Psikologi Sosial (SuatuPengantar)*. Yogyakarta  
:Andi Offset

Yee, N. (2002). *Understanding MMORPG Addiction*. *Ariadne*, pg.1-16

Yee, N. (2005). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology  
And Behavior*.

Young, K. S. (1996) Internet Addiction : The Emergence of A New  
Clinical Disorder.*Cyberpsychology and Behavior*. Vol. 3. Hal :  
237-244

Yuwanto, Listiyo.(2010). Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi  
Umum [www.ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-  
Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (25-12-2012)

Young, K. (2000). Cyber-disorder: The Mental Health Concern For The  
New Millennium. *Cyberpsycology & Behavior*.

**Lampiran 1 Bukti Konsultasi**

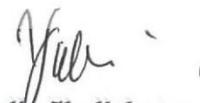
**Judul Skripsi** : **Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang**

**Dosen Pembimbing** : **Dr. Yulia Sholichatun, M.Si**

No	Tanggal	Materi Konsultasi	TTD Pembimbing	
1	10 Juli 2018	Judul Penelitian	1 	
2	2 Agustus 2018	BAB I		2 
3	14 Agustus 2018	BAB II	3 	
4	1 Oktober 2018	BAB III		4 
5	31 Oktober 2018	Seminar Proposal	5 	
6	6 Februari 2019	(Revisi Proposal BAB I-III)		6 
7	18 Februari 2019	Skala Penelitian	7 	
8	21 Maret 2019	BAB IV – V		8 
9	27 April 2019	Revisi ( BAB I- BAB V)	9 	
10	29 April 2019	ACC Skripsi		10 

Malang, 02 Maret 2019

Dosen Pembimbing



**Dr. Yulia Sholichatun, M.Si**

**NIP. 19700724 200501 2 003**

## Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pengisian Kuesioner di dalam kelas



Gambar 2. Pengisian kuesioner di dalam kelas

### Lampiran 3 Skala Kecanduan *Game Online*

**Nama** :

**Jenis Kelamin** :

**Lama waktu bermain** :

#### PETUNJUK PENGISIAN :

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan cermat
2. Di bawah ini terdapat beberapa pertanyaan yang akan mewakili suatu keadaan tertentu, silahkan pilih sesuai dengan anda
3. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia diantaranya :

**SS** = Bila pertanyaan **Sangat Setuju** dengan keadaan diri anda

**S** = Bila pertanyaan **Setuju** dengan keadaan diri anda

**TS** = Bila pertanyaan **Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

**STS** = Bila pertanyaan **Sangat Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka coretlah jawaban yang salah dan beri tanda jawaban yang benar

		√		✗	
--	--	---	--	---	--

5. Jawablah setiap pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewati, jika menurut saudara ada dua jawaban yang sesuai dengan diri saudara, maka pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan diri anda.

No		S	SS	TS	STS
1	Saya selalu menolak setiap panggilan yang masuk ketika sedang bermain game mobile legend				
2	Saya selalu mematikan aplikasi lain selain game mobile legend				

3	Saya selalu menjawab panggilan telephone orang tua saya meskipun sedang bermain game mobile legend				
4	Saya tidak bisa tidur sebelum saya merasa lelah bermain game mobile legend				
5	Saya tidak menghiraukan event skin yang ada dalam game mobile legend				
6	Bermain game mobile legend membuat saya tidak mengikuti beberapa kegiatan (kegiatan yang disepakati)				
7	Saya mengerti kapan harus bermain game dan kapan mengerjakan tugas kuliah				
8	Saya merasa semakin ingin bermain game mobile legend saat dilarang bermain game				
9	Saya mampu tidak bermain game mobile legend seharian				
10	Ketika saya tidak sanggup menyelesaikan pekerjaan saya, saya akan bermain game mobile legend				
11	Bermain game tidak bisa membuat saya melupakan tugas-tugas yang menumpuk				
12	Saya merasa tenang saat bermain game mobile legend				
13	Game mobile legend membuat saya semakin tidak fokus dalam menjalankan perkuliahan				
14	Saya membuat komitmen dengan teman-teman saya untuk tidak bermain game ketika sedang berkumpul				
15	Saya belum memiliki keinginan untuk berhenti bermain game mobile legend				
16	Saya merasa bahwa bermain game bukan suatu masalah				
17	Saya tidak bisa menolak ajakan teman saya untuk kembali bermain game ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				
18	Ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti bermain game saya tidak akan memainkan kembali game tersebut				

19	Saya tidak akan terpengaruh dengan ajakan teman untuk bermain game kembali ketika saya sudah memutuskan untuk berhenti				
20	Saya tidak bisa berhenti memikirkan game mobile legend ketika saya tidak bisa menyelesaikan misi seharian				
21	Saya tetap menjalani aktivitas seperti biasa meskipun tidak bermain game mobile legend				
22	Saya akan merasa stress jika tidak bermain game mobile legend				
23	Saya merasa lebih buruk ketika saya bermain game mobile legend				
24	Saya pernah bertengkar dengan teman dikarenakan kalah dalam bermain game mobile legend				
25	Saya marah jika ada yang mengganggu saat saya bermain game mobile legend				
26	Saya akan lebih memilih kalah dalam bermain game dari pada harus bertengkar dengan teman saya				
27	Saya mengabaikan orang-orang disekitar saya saat bermain game mobile legend				
28	Saya menghentikan game ketika teman saya datang				
29	jam tidur saya berkurang karena bermain game mobile legend				
30	Saya dapat mengelola waktu saat bermain game online				
31	Saya mengabaikan kegiatan penting lainnya (kuliah, makan, olahraga, dantidur) untuk bermain game mobile legend				
32	Saya akan mengutamakan kewajiban ibadah meskipun bermain mobile legend				

#### Lampiran 4 Skala Interaksi Sosial

**Nama :**

**Umur :**

**PETUNJUK PENGISIAN :**

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan cermat
2. Di bawah ini terdapat beberapa pertanyaan yang akan mewakili suatu keadaan tertentu, silahkan pilih sesuai dengan anda
3. Berilah tanda centang (√) pada salah satu pilihan jawaban yang tersedia diantaranya :

**SS** = Bila pertanyaan **Sangat Setuju** dengan keadaan diri anda

**S** = Bila pertanyaan **Setuju** dengan keadaan diri anda

**TS** = Bila pertanyaan **Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

**STS** = Bila pertanyaan **Sangat Tidak Setuju** dengan keadaan diri anda

4. Jika terjadi kesalahan dalam pengisian, maka coretlah jawaban yang salah dan beri tanda jawaban yang benar

		√		<del>√</del>	
--	--	---	--	--------------	--

5. Jawablah setiap pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewat, jika menurut saudara ada dua jawaban yang sesuai dengan diri saudara, maka pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan diri anda.

NO		SS	S	TS	STS
1	Saya mampu menyampaikan pendapat saat bermusyawarah				
2	Jika saat diterangkan saya tidak paham, maka saya akan bertanya pada dosen				
3	Saya merasa malu jika memulai pembicaraan didepan banyak orang				
4	Saya selalu mendukung pemikiran teman selama itu benar				
5	Saya tidak menghiraukan pendapat teman terhadap penampilan saya				
6	Saya bersedia untuk menjadi teman curhat bagi teman-teman saya				
7	Saya bersikap acuh ketika teman saya mengalami kesulitan				
8	Saya akan mudah marah pada teman ketika sedang menghadapi masalah				
9	Saya tetap berusaha untuk berkumpul denganteman-teman yang membuat saya tidak nyaman				
10	Ketika pendapat saya tidak diterima kelompok, saya merasa tidak dihargai				
11	Saya sering memberikan masukan dan motivasi yang membangun kepada teman saya				
12	Saya akan langsung menyindir teman, ketika tidak mengikuti kerja kelompok				
13	Saya senang menghabiskan waktu dengan teman-teman diluar kampus dari pada dikos				
14	Saya tidak begitu suka berkumpul dengan orang lain				
15	Saya selalu mengucapkan salam ketika masuk kelas				
16	Saya pura-pura tidak melihat teman saya yang sedang bersimpangan dijalan				
17	Saya ikut mentertawakan jika melihat teman saya terpeleset				
18	Saya akan membungkukkan badan saat berjalan di hadapan orang yang lebih tua				
19	Saya keluar kelas tanpa permisi kepada dosen				

## Lampiran 5 Hasil Uji Reabilitas

### Hasil Uji Reabilitas Kecanduan *Game Online*

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.754	32

### Hasil Uji Reabilitas Interaksi Sosial

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.720	19

**Lampiran 6 Hasil Uji Linearitas**

**ANOVA Table**

		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
Interaksi _S * Kecandu an_G	(Combined)	609.464	28	21.767	1.106	.357
	Between Groups	1.577	1	1.577	.080	.778
	Linearity Deviation from Linearity	607.887	27	22.514	1.144	.319
	Within Groups	1396.726	71	19.672		
	Total	2006.190	99			

## Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kecanduan_G	Interaksi_S
N		100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	84.86	54.91
	Std. Deviation	6.862	4.502
	Absolute	.092	.090
Most Extreme Differences	Positive	.053	.060
	Negative	-.092	-.090
Kolmogorov-Smirnov Z		.924	.899
Asymp. Sig. (2-tailed)		.360	.394

Lampiran 8 Data Tabulasi Kecanduan *Game Online*

NO	KECANDUAN GAME																																Total	kate
	x.1	x.2	x.3	x.4	x.5	x.6	x.7	x.8	x.9	x.10	x.11	x.12	x.13	x.14	x.15	x.16	x.17	x.18	x.19	x.20	x.21	x.22	x.23	x.24	x.25	x.26	x.27	x.28	x.29	x.30	x.31	x.32		
1	3	3	2	2	3	1	1	2	2	2	2	3	4	4	3	2	2	2	3	2	1	1	3	1	3	2	2	3	3	1	1	1	70	1
2	4	3	2	4	2	1	2	2	2	2	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	4	78	2
3	2	3	1	4	3	2	2	2	2	4	2	3	4	4	3	1	4	3	1	1	1	2	1	4	4	1	2	3	2	1	1	1	74	1
4	3	2	1	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	4	3	1	4	3	1	4	2	3	3	3	4	1	2	3	3	1	4	3	80	2
5	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	84	2
6	3	1	3	2	3	3	2	1	2	3	2	2	1	4	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	4	2	4	1	2	2	75	1
7	2	2	4	3	2	3	1	2	4	1	3	2	4	2	4	3	4	4	3	1	2	3	3	4	3	1	3	4	3	3	2	2	87	2
8	2	2	3	4	3	4	1	1	2	3	2	4	4	3	4	4	1	3	4	1	2	3	4	3	2	2	3	2	4	2	4	2	88	2
9	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	1	2	3	4	3	1	2	82	2
10	4	2	1	3	3	2	3	2	4	1	1	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	2	2	90	2
11	3	2	3	4	4	4	2	1	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	1	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	100	3
12	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	88	2
13	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	2	3	95	3
14	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	1	1	4	3	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	4	2	4	2	84	2
15	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	2	2	2	84	2
16	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	81	2
17	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	87	2
18	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	4	3	3	3	3	1	2	4	3	2	2	2	3	3	4	2	4	2	85	2
19	3	3	3	4	1	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	4	1	4	2	3	2	2	4	2	3	2	4	2	86	2
20	4	4	3	4	1	4	1	2	4	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	1	4	1	4	1	4	3	1	3	89	2
21	1	1	2	3	3	2	4	2	4	2	4	4	3	4	3	1	4	4	1	2	3	3	4	1	3	4	3	3	3	2	2	2	87	2
22	3	1	3	2	1	4	2	4	2	4	2	4	1	4	2	2	4	1	2	4	1	3	1	4	3	2	4	1	4	1	4	2	82	2
23	1	2	3	2	3	4	1	3	2	1	4	3	1	4	4	2	3	4	1	4	3	2	4	3	2	3	2	4	1	4	1	4	85	2
24	2	3	1	4	1	3	1	3	3	4	2	3	3	3	1	1	2	2	2	3	2	2	4	3	4	2	2	2	4	1	2	1	76	1
25	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	4	3	2	2	2	72	1

26	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	77	1				
27	3	4	1	4	1	2	1	2	1	3	1	3	1	4	3	2	4	1	2	3	1	2	3	3	4	2	4	2	3	1	1	73	1		
28	3	4	1	3	1	4	2	3	1	3	4	3	2	4	3	3	4	2	4	1	3	4	2	4	2	2	1	3	2	3	1	2	84	2	
29	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	87	2	
30	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	84	2	
31	2	2	3	4	3	4	1	1	2	3	2	4	4	3	4	4	1	3	4	1	2	3	4	3	2	2	3	2	4	2	4	2	88	2	
32	1	2	3	2	3	4	1	3	2	1	4	3	1	4	4	2	3	4	1	4	3	2	4	3	2	3	2	4	1	4	1	4	85	2	
33	2	3	1	4	3	2	2	2	2	4	2	3	4	4	3	1	4	3	1	1	1	2	1	4	4	1	2	3	2	1	1	1	74	1	
34	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	1	3	4	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	3	3	1	2	1	1	72	1	
35	4	3	3	2	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	2	1	3	2	2	1	3	2	4	3	1	2	71	1	
36	3	4	2	3	3	4	2	1	4	1	2	2	4	2	2	4	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	4	3	2	2	4	2	83	2	
37	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	87	2	
38	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	88	2	
39	2	2	2	3	3	3	1	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	1	2	3	4	3	1	2	82	2	
40	4	2	3	2	3	4	1	3	2	1	4	3	1	4	4	2	3	4	1	4	3	2	4	3	2	3	2	4	1	4	1	4	88	2	
41	4	3	2	4	2	2	2	3	2	4	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	1	3	81	2	
42	2	2	3	4	3	4	1	4	2	3	2	4	4	3	4	4	1	3	4	1	2	3	4	3	2	2	3	2	4	2	4	2	91	2	
43	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	87	2	
44	4	4	3	4	1	4	1	2	4	4	3	4	4	4	1	2	4	4	4	2	3	1	4	2	4	3	4	2	4	3	1	3	97	3	
45	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	2	2	94	3	
46	2	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	83	2	
47	3	1	3	3	4	2	3	3	3	1	1	2	2	2	3	2	2	4	3	4	2	2	2	4	1	2	3	2	4	3	1	2	79	2	
48	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	87	2
49	2	2	4	3	3	3	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	2	90	2	
50	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	3	3	2	4	3	87	2	
51	3	2	4	1	3	2	2	1	2	2	2	2	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	78	2
52	4	3	2	2	1	4	4	2	2	3	4	2	4	1	4	2	2	4	1	2	3	2	3	3	4	3	2	4	1	4	3	4	89	2	

53	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	87	2
54	3	2	2	2	3	1	2	3	4	2	4	4	4	2	2	3	2	2	4	3	3	3	4	1	4	1	4	2	4	2	3	2	87	2
55	2	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	83	2
56	4	2	3	2	3	4	1	3	2	1	4	3	1	4	4	2	3	4	1	4	3	2	4	3	2	3	2	4	2	2	4	2	88	2
57	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	1	1	3	3	1	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	1	85	2
58	2	2	4	3	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	2	91	2
59	3	3	3	2	3	3	3	3	4	1	3	2	2	3	2	2	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	1	2	2	85	2
60	3	2	2	3	2	2	2	4	3	4	2	1	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	4	4	2	3	81	2
61	4	3	4	4	4	3	3	1	2	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	2	2	1	4	4	2	2	3	4	2	4	95	3
62	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	1	4	2	3	3	1	2	3	1	1	2	4	3	2	3	3	2	3	2	1	3	1	77	1
63	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	4	3	2	2	2	72	1
64	4	2	1	3	3	2	3	2	4	1	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	4	2	2	92	3
65	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	4	3	3	3	3	1	2	4	3	2	2	2	3	3	4	2	4	2	85	2
66	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	2	2	4	3	2	2	1	4	4	2	2	3	2	93	3
67	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	1	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	4	2	4	2	3	2	3	89	2
68	2	2	3	4	3	4	4	2	2	3	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	2	4	2	4	1	95	3
69	4	4	4	2	3	2	4	2	4	3	4	2	4	3	3	2	2	4	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	2	3	2	93	3	
70	4	4	2	4	1	4	1	4	1	4	1	4	4	2	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	2	2	4	3	4	3	2	2	94	3
71	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	3	4	4	3	2	2	1	94	3
72	2	3	4	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	2	4	3	2	2	2	4	2	3	4	3	1	2	91	2
73	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	4	3	2	2	2	2	3	2	3	3	4	4	2	2	3	4	2	2	80	2
74	2	1	2	2	4	1	1	3	2	2	2	2	4	3	4	2	2	3	3	1	2	2	3	1	4	2	3	1	4	2	2	1	73	1
75	1	4	1	2	2	4	1	2	2	2	1	3	2	2	4	3	1	3	3	2	2	1	2	3	2	2	1	4	4	3	2	1	72	1
76	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	4	2	2	3	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2	1	2	77	1
77	1	1	2	1	2	3	3	4	3	3	1	2	3	2	2	4	3	3	2	4	3	3	3	1	2	2	4	3	3	1	2	1	77	1
78	3	4	2	2	1	1	2	2	2	1	2	4	3	3	4	1	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	80	2
79	3	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	4	2	4	1	2	3	2	2	1	1	2	2	4	3	3	3	4	4	3	3	3	80	2

80	4	2	2	2	1	2	2	2	2	4	3	2	4	2	3	2	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	4	80	2	
81	4	4	1	3	2	2	4	2	4	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	2	2	1	4	4	2	2	3	2	3	4	2	1	89	2	
82	4	4	2	4	3	2	1	4	2	2	2	3	2	4	3	3	4	2	2	4	2	4	1	4	4	2	4	3	2	1	2	2	88	2	
83	4	2	2	3	2	4	2	2	4	4	2	4	3	2	3	3	4	2	2	4	3	4	2	3	3	2	2	3	4	1	4	3	92	3	
84	2	2	1	2	1	4	1	3	2	4	2	3	2	4	2	3	4	3	3	4	4	3	2	4	2	1	4	2	3	2	4	4	87	2	
85	4	4	2	2	1	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	2	1	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	2	2	2	2	87	2	
86	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	4	4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	4	4	4	2	3	2	2	3	2	91	2	
87	2	2	1	2	3	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	2	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	1	86	2	
88	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	2	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	97	3
89	4	4	1	2	4	3	4	2	3	3	4	2	2	1	3	4	3	2	2	3	4	2	4	4	2	4	3	4	1	2	1	2	89	2	
90	4	4	4	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	3	2	3	4	4	2	2	1	2	2	2	2	92	3	
91	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	4	1	3	2	3	1	2	3	1	2	1	2	4	2	2	1	2	2	2	2	3	2	73	1	
92	2	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	2	3	4	2	4	3	4	2	4	2	2	4	3	4	2	86	2	
93	4	4	1	3	2	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	4	3	4	1	3	2	2	4	3	1	3	4	3	93	3	
94	4	4	1	2	3	4	3	4	1	3	3	4	1	2	1	3	4	3	1	3	1	4	1	4	4	1	4	1	4	1	2	1	82	2	
95	2	3	1	2	3	4	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	4	4	1	3	2	3	2	3	2	80	2	
96	4	4	1	3	2	3	1	3	1	4	1	4	1	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	1	3	1	3	2	3	3	84	2	
97	4	4	1	2	4	4	1	3	3	4	1	4	2	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	4	2	2	4	2	2	2	1	2	82	2	
98	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	1	1	1	1	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	99	3	
99	3	4	1	4	1	2	3	3	2	4	4	3	3	1	4	1	4	4	4	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	2	2	4	94	3	
100	4	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	1	3	4	4	4	1	3	4	2	3	1	84	2	

Lampiran 9 Data Tabulasi Interaksi Sosial

NO	INTERAKSI SOSIAL																			Total	kat
	y.1	y.2	y.3	y.4	y.5	y.6	y.7	y.8	y.9	y.10	y.11	y.12	y.13	y.14	y.15	y.16	y.17	y.18	y.19		
1	3	3	2	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	3	61	3
2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	4	3	53	2
3	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	3	3	1	3	2	2	2	48	1
4	3	3	2	4	1	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	54	2
5	3	3	2	3	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	52	2
6	3	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	52	2
7	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	3	1	4	3	54	2
8	3	3	1	3	2	4	4	1	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	61	3
9	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	2	4	3	57	2
10	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	3	3	46	1
11	3	4	2	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	54	2
12	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	56	2
13	1	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	47	1
14	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	48	1
15	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	1	2	4	4	57	2
16	3	3	4	3	2	3	4	2	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	57	2
17	3	2	3	4	3	1	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	4	56	2
18	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	4	3	50	1
19	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	1	4	4	63	3
20	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	52	2
21	4	3	2	4	2	4	4	3	2	1	2	4	2	4	1	4	2	4	4	56	2
22	3	4	2	4	2	4	3	2	1	3	3	1	4	2	4	3	4	4	4	57	2
23	1	1	4	2	3	3	1	2	3	1	1	2	4	3	2	3	3	2	3	44	1
24	3	3	1	3	1	3	2	2	3	4	2	3	4	2	4	1	4	4	3	52	2
25	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	3	3	4	56	2

26	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	2	4	3	58	2
27	4	3	3	1	3	4	3	2	1	2	4	3	4	2	4	3	4	4	3	57	2
28	4	4	2	3	2	3	3	1	1	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	59	2
29	3	3	3	4	1	4	4	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	59	2
30	3	2	1	3	2	3	3	4	2	1	4	3	4	2	4	3	3	4	3	54	2
31	3	2	1	4	1	3	3	4	2	1	4	3	4	2	4	3	3	4	3	54	2
32	4	4	4	4	1	4	4	1	3	4	4	3	3	4	4	4	1	4	4	64	3
33	3	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	54	2
34	3	3	2	4	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	57	2
35	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	1	3	3	4	3	2	4	60	3
36	3	4	2	4	2	4	3	4	3	1	1	3	3	2	4	3	2	3	2	53	2
37	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	55	2
38	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	2	4	3	56	2
39	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	2	4	3	58	2
40	3	2	4	4	2	3	4	3	3	2	4	2	4	2	4	4	2	4	1	57	2
41	3	4	4	3	2	3	4	3	4	2	4	2	4	3	3	3	2	3	3	59	2
42	3	3	2	4	1	4	4	4	3	3	4	3	4	1	4	4	2	4	2	59	2
43	3	4	2	4	1	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	3	2	4	2	59	2
44	4	4	3	4	1	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	62	3
45	3	3	2	3	3	4	3	2	3	1	4	3	4	3	4	3	1	4	4	57	2
46	4	3	3	4	1	4	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	4	4	59	2
47	4	3	2	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	58	2
48	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	4	3	65	3
49	3	3	4	4	2	2	2	3	2	1	3	3	3	1	3	3	4	4	4	54	2
50	4	4	3	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	2	64	3
51	3	4	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	2	56	2
52	3	3	2	3	2	4	4	3	3	2	3	3	4	4	3	4	2	4	2	58	2

53	3	4	2	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	59	2
54	3	4	2	2	4	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	1	4	4	61	3
55	3	4	3	3	3	4	3	3	1	3	4	1	3	4	4	3	3	4	4	60	3
56	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	53	2
57	3	3	1	3	1	3	2	4	1	2	3	3	3	1	3	2	1	3	1	43	1
58	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	4	2	1	3	2	1	3	3	49	1
59	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	54	2
60	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	63	3
61	4	3	4	4	4	3	3	1	2	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	58	2
62	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	54	2
63	3	4	3	3	1	4	3	1	1	4	4	3	4	2	2	2	1	3	1	49	1
64	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	4	2	2	2	3	3	4	4	4	54	2
65	3	4	2	3	2	2	3	3	2	2	4	2	3	3	4	3	3	4	3	55	2
66	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	54	2
67	4	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	52	2
68	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	1	3	2	3	4	4	3	3	57	2
69	4	2	3	4	1	4	1	4	2	3	2	4	4	1	4	1	3	4	1	52	2
70	3	4	2	2	4	3	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	3	4	56	2
71	3	4	1	4	1	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	4	1	4	4	60	3
72	3	3	2	4	3	2	1	4	2	3	1	4	4	2	4	4	3	3	1	53	2
73	3	3	4	4	2	2	2	3	2	1	3	3	3	1	3	3	4	4	4	54	2
74	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	48	1
75	3	3	1	2	2	4	4	2	3	2	2	3	4	3	2	2	2	4	4	52	2
76	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	3	2	3	4	4	2	4	4	57	2
77	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	62	3
78	2	3	3	1	2	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	2	2	2	55	2
79	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	54	2

80	3	3	1	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3	51
81	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	49
82	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	51
83	3	3	3	4	2	4	3	3	2	3	4	1	1	3	2	3	2	3	3	52
84	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	3	3	45
85	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	50
86	3	3	3	3	2	4	4	1	2	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	57
87	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	4	4	3	52
88	4	4	3	4	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	3	55
89	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	51
90	3	3	3	4	1	4	3	3	2	3	3	3	4	1	4	3	1	3	3	54
91	4	3	4	4	2	4	2	3	2	3	3	2	4	2	3	2	1	3	3	54
92	4	3	3	4	2	4	2	2	2	4	3	2	4	2	3	3	2	3	3	55
93	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	2	2	2	2	52
94	3	2	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	3	2	2	2	50
95	3	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	1	1	2	3	47
96	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	50
97	3	3	3	3	2	4	2	3	3	4	4	1	3	2	3	4	4	3	3	57
98	3	3	2	4	1	4	4	4	3	3	4	3	4	1	4	4	2	4	2	59
99	4	3	2	4	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	58
100	3	4	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	2	4	3	4	3	3	4	56

---

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL  
PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI UIN MAULANA  
MALIK IBRAHIM MALANG**

**Penulis**

**Choirul Hakiki**

Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi,  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**ABSTRAK**

Kebiasaan bermain *game online* membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Bermain *game online* umumnya dilakukan sendirian, dan itu yang dilakukan dalam waktu cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game online*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berinteraksi dengan teman-teman seusianya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Tingkat kecanduan *game online mobile legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang. 2) Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang; 3) Hubungan Kecanduan *game online* terhadap Interaksi sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang sebanyak 920 subyek dan sampel yang diambil 100 Mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sedangkan pengumpulan data yang dilakukan menggunakan skala kecanduan *game online* diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Griffiths & Davies (2005) dan skala interaksi sosial di adaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh Soekanto (2000).

Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *game online mobile legend* dengan interaksi sosial  $r_{xy} = -0,428$  dan nilai signifikansi  $0,000 \leq 0,05$ . Artinya semakin tinggi kecanduan *game online* maka tingkat interaksi sosial semakin rendah begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* rendah maka tingkat interaksi sosial semakin tinggi.

**Kata Kunci :Kecanduan *game online*, Interaksi sosial**

**ABSTRACT**

The habit of playing online games will make individuals alienated from their environment. Playing online games is generally done alone, and that is done in a long time. The more addicted to online games, the less time available to interact with friends his age. This study aims to find out: 1) The level of addiction to the mobile legend online

game in the Students of the Psychology Faculty of UIN Malang. 2) Level of Social Interaction in Students of the Faculty of Psychology, UIN Malang; 3) Relationship to online game addiction to social interventions in Psychology Faculty Students at UIN Malang.

The research method used is quantitative research methods. The population in this study were 920 students of the Faculty of Psychology UIN Malang and 100 student taken sample. The sampling technique used was purposive sampling. While data collection carried out using the online game addiction scale was adapted from research conducted by Griffiths & Davies (2005) and the scale of social interaction adapted from research conducted by Soekanto (2000).

Correlation test results showed a significant negative relationship between addicted online mobile game legend with  $r_{xy}$  social interaction =  $-428$  and a significance value of  $0,000 \leq 0,05$ . This means that the higher the addiction to online games, the lower the level of social interaction and vice versa, the lower the addiction to low online games, the higher the level of social interaction.

**Keywords:** *Online game addiction, social interaction.*

## 1. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, seorang individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan disekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar

kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto 2005). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Virgia 2014).

Menurut Walgito (2007) Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Salah satu contoh rendahnya interaksi sosial remaja pada hasil penelitian Wijayanti (2009) melalui wawancara dengan seorang Wakil kepala sekolah salah satu SMU di Yogyakarta menyatakan siswi yang tidak dapat berinteraksi dapat diketahui dari beberapa indikator diantaranya; terlihat kurang berkomunikasi, kurang bergaul dan tidak suka pada pelajaran olahraga, tegang seperti robot. Di bagian lain diungkapkan oleh seorang guru, dimana seorang siswa baru kelas X pindah sekolah, karena merasa diasingkan dan dimusuhi oleh teman-temannya, setelah ditelusuri penyebabnya adalah karena siswa tersebut tidak mau memberikan contekan pada teman-temannya ketika ujian.

Menurut Peneleitian Nita Puspita Dewi (2014) Menyatakan bahwa Interaksi sosial dengan *game online* memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan *game online* sangat berpengaruh buruk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka intensitas bermain *game online* akan semakin tinggi, sebaliknya jika intensitas bermain *game online* sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu

akan terasing dari lingkungannya Danforth (2007).

Hasil Observasi peneliti Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang pada bulan Februari 2019 diketahui melalui uji coba kuesioner 50% rata-rata Mahasiswa Fakultas Psikologi adalah pecandu *game online mobile legend* khususnya Mahasiswa laki-laki.pelanggan, apabila tidak ada komunikasi interpersonal maka pelanggan ojek online akan merasa tidak puas.

Kecanduan *game online* sendiri menjadi aktivitas yang paling adiktif diinternet. Kecanduan *game online* adalah perilaku yang bersifat kronis dan impulsif untuk memuaskan diri pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktifitasnya bermain *game online* karena merasa sulit untuk keluar atau berhenti memainkan *game online* (Pratiwi dkk, 2012).

Berdasarkan fenomena permasalahan yang telah ditemukan peneliti dilapangan, maka peneliti ingin menguji secara empiris apakah ada **“Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang”**.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini, menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui (Kasiram, 2008). Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Malang sebanyak 920 Mahasiswa.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik Purposive sampling.

Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang, yang hobinya bermain *game online mobile legend* dan bersedia menjadi responden.

#### *Purposive sampling*

NO	Kriteria	Jumlah
	Mahasiswa Psikologi	920
1.	Laki- laki	400
2.	Perempuan	420

Pada tabel diatas diatas menunjukkan bahwa sampel yang memenuhi kriteria adalah sebanyak 100 mahasiswa dari 920 Mahasiswa Fakultas Psikologi.

Metode pengambilan sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *Purposive Sampling* dengan kriteria inklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoadmojo, 2010).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *gamers* mahasiswa di Fakultas Psikologi UIN Malang memiliki tingkat kecanduan *game online mobile legend* yang tinggi berjumlah 17% dari 20 orang kategori tinggi. kategori sedang berjumlah 66 % dari (60 orang), Untuk sisahnya sejumlah 17% dari (20 orang) berada pada tingkat rendah.

2.Tingkat Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan Interaksi Sosial yang dimiliki Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang berada pada kategori sedang yaitu dengan presentase 71 %. Data yang terhimpun dapat dilihat *gamers* Mahasiswa yang dijadikan subyek penelitian 15 orang (13%) diantaranya masuk dalam kategori rendah. Distribusi Mahasiswa yang memiliki tingkat Interaksi tinggi sebanyak 20 orang (16%). Untuk sisanya sebanyak 65 orang (71%) dimana memiliki interaksi sosial sedang.

3.Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Hasil analisa dengan menggunakan analisa korelasi *product moment karl person*, diketahui bahwa, hasil tersebut menunjukkan hubungan yang dimiliki antara kecanduan bermain *game* dengan interaksi sosial cukup signifikansi yang artinya adanya hubungan Kecanduan *game online* dengan Interaksi sosial tetapi tergolong sedang. Hal ini dapat dilihat dari korelasi sebesar -0,428 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,782 . Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,782 yang lebih kecil dari taraf signifikan 2% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Game online* (X) dan Interaksi Sosial (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif tetapi tergolong sedang. Artinya, jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka Interaksi sosial akan mengalami sedikit penurunan. Sebaliknya, jika Interaksi sosial mengalami peningkatan, maka kecanduan *game online* mengalami sedikit penurunan pada

Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

Hasil ini mendukung hasil penelitian Nita Puspita Dewi (2014) yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial Pada Remaja” yang mengatakan bahwa adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil data analisa di atas dan pembahasan mengenai Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

##### 1. Tingkat Kecanduan *Game Online Mobile Legend* pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada kategori tinggi subyek penelitian bahwa 17% (20 orang), kategori sedang berjumlah 66 % dari (60 orang) dan sisahnya sejumlah 17% dari (20 orang) berada pada tingkat rendah.

##### 2. Tingkat Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa subyek penelitian mahasiswa yang memiliki tingkat interaksi rendah sebanyak 15 orang (13%). Mahasiswa yang

memiliki tingkat Interaksi tinggi sebanyak 20 orang (16%), Sedangkan sisanya sebanyak 65 orang (71%) dimana memiliki interaksi sosial sedang.

##### 3. Hubungan Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang

Hubungan Kecanduan *game online* terhadap Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang dapat dilihat dari nilai korelasi sebesar  $-0,428$  dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,782. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,782 yang lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara Kecanduan *Game Online* (X) dan Interaksi Sosial (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif tetapi tergolong sedang. Artinya, jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan Interaksi sosial akan mengalami sedikit penurunan. Sebaliknya, jika Interaksi sosial mengalami peningkatan, maka kecanduan *game online* mengalami sedikit penurunan pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Malang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akadon dan Riduwan, (2005). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik*, Bandung : Alfabeta
- Azwar, Saifudin.(2007). *Metodologi Penelitian*. Pustaka Belajar :Jakarta
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ahmadi, Abu.(2007). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Angela (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*.E- Journal Ilmu Komunikasi, 1 (2): 532-544
- Ali, Mohammad dan Asrori, Mohammad. (2004).*Psikologi Remaja*.Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Basrowi.(2005).*Pengantar Sosiologi*. Jakarta :Ghalia Indonesia
- Bailey, K., West R.,and Anderson, C. A. (2009). *The influence of video game on Social, cognitive, and affective information procession*.Oxfrod : Draft of Chapter to appear in handbook of social and neuroscience (Oxfrod University Press) Cooper. A.(2000) : The Dark Side Of The Force : A Special Issue of The Journal *Sexual Addiction & Complusivity*. Philadelphia: G.H Buchanan.
- Chapin, J. P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemah Kartini Kartono*. Jakarta. : Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chan, S.L. (2008). *An Exploration Of Tendency To Online Game additional To User's Liking Of Design Feature*. Taiwan.
- Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High EgagementIn The Context Of Online Game Playing. *Computers In Human Behaviour*, 23, 1531-1548.
- Dewi, Nita Puspita (2014) Skripsi. Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja
- Fatnar, V. N. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial antara Remaja yang tinggal Di pondok pesantren dengan yang Tidak Tinggal Bersama Keluarga. *Jurnal Fakultas Psikologi*.
- Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandaung : PT Refika Aditama.
- Giandi, A.F (2012) “ Perilaku Pecandu *Game Online* dengan menggunakan *Game Online*” ejournal Mahasiswa Padjajaran Vol. 1, No. 1
- Gunarsa, S. D. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta : BPK. GunungMulia.
- Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction- Does it exsist- In J. Goldstein & J. Raessens (Eds), Hanbook of computer game studies* (pp. 359- 368). Boston- MIT press.
- Giandi, dkk. (2012). *Komunikasi Bisnis* . Jakarta : Erlangga
- Narwoko, J.D dan Suyanto B *Sosiologi teks pengantar dan terapan*, Jakarta: Kencana
- Kasiram, M. (2010) *Mtodologi Penelitian*. Malang. UIN Malang Press.
- Kuss, D. and Griffiths. M. (2012). Internet and gamming addiction: A systematic literature revie of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, Vol. 2(3) 347-374.
- Latipun. (2015). *Psikologi Eksperimen*. Malang : UMM Press.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.T., & Peter, J. (2009). Development and Validatio of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12:1, 7795,DOI:10.1080/15213260802669458.

- Muthahhari, Murthada. (1994) *Prespektif Al-Qur'an tentang Manusia dan Agama*. Bandung: Mizan
- Pintrich, P.R, Dkk. (1991). *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionner*. School of Education Building the University of Michigan. Michigan.
- Partowisastro, R. (2003). *Perbandingan Konsep diri dan interaksi sosial anak-anak Remaja WNI asli dengan keturunan tionghoa. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Soekanto, S. (2000). *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali.
- Sugiyono. (2009), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009) *Psikologi sosial*. Jakarta : Salemba Humanika
- Suranto. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Graha Ilmu.  
[www.sahabatsi.com/penghasilanjessnolimit](http://www.sahabatsi.com/penghasilanjessnolimit)  
[www.duniabaca.com/Dampak Bermain Game Online](http://www.duniabaca.com/Dampak_Bermain_Game_Online).
- Widjaya, H. A.W. (2014). *Ilmu Komunikasi : Pengantar Studi* Jakarta : Rineka cipta.
- Walgito, Bimo. (2007). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta : Andi Offset
- Yee, N. (2002). *Understanding MMORPG Addiction*. *Ariadne*, pg.1-16
- Yee, N. (2005). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology And Behavior*.
- Young, K. S. (1996) Internet Addiction : The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology and Behavior*. Vol. 3. Hal : 237-244
- Yuwanto, Listiyo. (2010). Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum  
[www.ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) (25-12-2012)
- Young, K. (2000). Cyber-disorder: The Mental Health Concern For The New Millennium. *Cyberpsychology & Behavior*.