

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*

DI DESA SINGOSAREN

SKRIPSI



Oleh:

Rollys Ardian Dwi Saputra

NIM. 211516050

Pembimbing:

Dr. Iswahyudi, M.Ag.

NIP. 197903072003121003

**IAIN
PONOROGO**

JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

2020

ABSTRAK

Ardian Dwi Saputra. Rollys. 2020. Interaksi Sosial Pada Remaja kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren. **Skripsi.** Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Dr. Iswahyudi, M.Ag.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Kecanduan, *Game Online*

Internet merupakan ilmu dan teknologi di zaman modern yang berkembang secara pesat. Fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online*. Dengan adanya *game online* pada zaman modern ini, kecenderungan memainkan hingga kecanduan *game online* membuat remaja di Desa Singosaren mengurangi interaksi sosial dengan lingkungannya. Terbukti ketika ada kegiatan di Desa Singosaren, banyak remaja yang asyik bermain *game online* daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

Dalam penelitian ini, peneliti merumuskan dua rumusan masalah, yang *pertama*, bagaimana bentuk interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. *Kedua*, bagaimana dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini yang *pertama*, untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. *Kedua*, untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan peneliti. Interaksi Sosial Assosiatif Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja Singosaren adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal & internal. Interaksi Sosial Disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik. Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren, keseringan bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologis Anak berani membantah orang tua di karenakan Aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut.

LEMBAR PERSETUJUAN

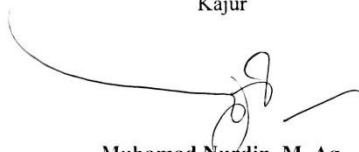
Skripsi atas nama saudara:

Nama : Rollys Ardian Dwi Saputra
NIM : 211516050
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul Penelitian : Interaksi Sosial Pada Remaja kecanduan *Game Online* di
Desa Singosaren

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Ponorogo, 22 September 2020

Mengetahui,
Kajur



Muhamad Nurdin, M. Ag.
NIP. 19760413200501001

Menyetujui,
Pembimbing



Dr. Iswahyudi, M.ag.
NIP. 197903072003121003



KEMENTRIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH

PENGESAHAN

Nama : Rollys Ardian Dwi Saputra
NIM : 211516050
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul : Interaksi Sosial Pada Remaja kecanduan *Game Online* di
Desa Singosaren

Telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 09 November 2020

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Bimbingan Penyuluhan Islam, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 09 November 2020

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Muhamad Nurdin, M.Ag. (.....)
Penguji I : Kayyis Fithri Ajhuri, M.Ag. (.....)
Penguji II : Dr. Iswahyudi, M.Ag. (.....)

Ponorogo 09 November 2020

Mengesahkan

Dekan,

Dr. Ahmad Munir, M.Ag.

NIP. 196806161998031002

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Rollys Ardian Dwi Saputra

NIM : 211516050

Fakultas : Ushuluddin, Adab, dan Dakwah

Judul : Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren

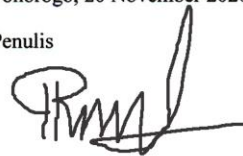
Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di **etheses.iainponorogo.ac.id**

Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 20 November 2020

Penulis



Rollys Ardian Dwi Saputra

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

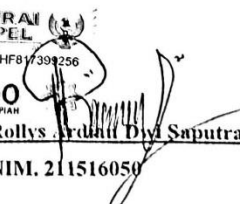
Nama : Rollys Ardian Dwi Saputra
NIM : 211516050
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
judul : Interaksi Sosial Pada Remaja kecanduan *Game Online* di
Desa Singosaren

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya siap menerima atas perbuatan saya

Ponorogo, 22 September 2020

Yang Membuat Pernyataan,


6000
RIBU RUPIAH
TERAI
MPEL
EE4AHF817398256
Rollys Ardian Dwi Saputra
NIM. 211516050

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia tumbuh dari anak-anak ke dewasa melalui beberapa tahap perkembangan, kehidupan anak untuk menelusuri dunia baru yaitu mulai mengenal interaksi dengan lingkungan. Interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial.¹ Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. Hubungan sosial merupakan hubungan antar makhluk hidup yang saling membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks. Pada jenjang remaja, seorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi mengandung maksud untuk disimpulkan bahwa pengertian perkembangan sosial adalah berkembangnya tingkat hubungan antar manusia sehubungan dengan meningkatnya kebutuhan hidup manusia, interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial

Perkembangan ilmu dan teknologi di dunia sangat pesat di zaman moderen ini, salah satunya adalah internet. Setiap manusia di dunia ini pasti sudah tak asing lagi dengan internet jaringan yang bisa diakses oleh seluruh penduduk di dunia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi memudahkan sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi

¹ Fredion Tonny Nasdian, *Sosiologi Umum* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015), 42.

satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online*. Permainan secara *online* menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama, *Game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan konsentrasi bermain, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan, 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 secara berulang-ulang.

Sebuah fenomena kasus mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada hari Kamis (03/09/2015) di Negara Rusia, Republik Bashkortostan dimana seorang remaja berusia 17 tahun meninggal akibat terlalu sering bermain *game online* selama 22 hari tanpa henti. Peristiwa ini bermula ketika seorang remaja Rusia bernama Rustam (17) sedang mengalami patah kaki dan harus berada di rumah. Karena dirinya merasa bosan, maka Rustam memainkan *game online* **DotA** (*Defense of the Ancient*) yang nyaris tanpa

henti kecuali saat makan dan tidur. Penyidik mengatakan bahwa remaja itu kecanduan dengan permainan tersebut selama kurang 6,5 jam bermain dalam 22 hari tanpa henti. Menurut pakar kesehatan, Azat Hafizov, penyebab dari kematian remaja itu diduga adanya pembekuan darah pada tubuhnya yang berujung pada kematian.²

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. 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 atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan subjek J.M.K berjenis kelamin laki laki, berumur \pm 20 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *game online* \pm 6 jam bisa lebih dan hanya berhenti jika subjek kerja ingin ke kamar mandi atau subjek untuk makan atau ingin minum. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri menatap smartphone.

² Bambang. Remaja-17-meninggal-didepan-pc-setelah-main-game-semalam, *Pengaruh Game Online*, Berita Online: Kompas, 07 November 2019. <https://amp.kompas.com>, diakses 20 Januari 2019.

Berjam-jam hanya untuk bermain *mobile legends*, subjek melakukan permainan ini berulang ulang terus lebih dari sekali, alasan subjek berlama lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online mobile legends* membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai hiburan di sela-sela kerja. Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *game online* dari pada harus ketemu langsung, Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa:

“aku main game jane iki mergo gawe tobo suwong mas pas kerjonanku sepi pomo kerjanan rame lere game, pomo ues sampe kerjo aku jarang dolan ng jobo karo konco-konco sing sering ngopi, aku luweh asik ng kerjanan karo dolanan game sampek esuk-esuk mas. sampek aku tau mas 2 hari ogk adus ogak ganti kelambi sangkek asik game.”³

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek J.M.K merupakan subjek yang interaksi sosial kurang baik ditandai dengan sikap subjek yang kurang bisa bergaul dengan lingkungan sekitar. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren**”.

B. Rumusan Masalah

Agar pembahasan ini nantinya tersusun secara sistematis, maka perlu dirumuskan permasalahan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

³ Wawancara dengan Jamak, bertempat di rumah Jamak, 21 November 2019

1. Bagaimana bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren?
2. Bagaimana dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang penulis rumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren.
2. Untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu bagi Instansi pemerintah maupun komunitas serta memperkaya penelitian yang telah ada dan juga dapat memberi gambaran mengenai intraksi sosial pada remaja kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

- b. Bagi responden

Setelah penelitian ini dilakukan, responden diharap dapat memperoleh informasi dan memahami tentang kecanduan *game*. serta dapat mencegah mereka terlarut dalam kecanduan

c. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat tentang perilaku anak pecandu *game online*

E. Telaah Pustaka

Selain mengambil sumber dari buku-buku yang relevan penulis juga menjadikan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam menulis penelitian ini, agar menghindari terjadinya kesamaan atau plagiasi dalam penyusunan skripsi ini. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang penulis temukan yang memiliki kemiripan dalam pembahasan yaitu:

Skripsi yang dibuat oleh Bambang Suryantoro mahasiswa prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”, yang dilakukannya pada tahun 2013 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitian saya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP

Muhammadiyah 5 cukup signifikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.⁴

Skripsi tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis membahas dampak interaksi sosial kecanduan *game online* pada remaja. Sedangkan penelitian ini membahas memfokuskan kepada pola interaksi siswa yang kecanduan *game online*, sedangkan persamaan penelitian ini membahas kecanduan *game online*

Penelitian kedua dilakukan oleh Febriana Riska Widyastuti Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012 dengan judul “Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman)”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana kebiasaan mahasiswa yang bermain *game online* di Senturan Sleman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa penggemar *game*, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu tekanan teman sebaya, jenis *game online*, banyaknya waktu luang yang dimiliki, kurangnya pengawasan dari orang tua, kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri, dan kebijakan oleh pemilik *game centre*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah subjek dari penelitian yang

⁴ Bambang Suryantoro, “Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya”, (Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, 2013), 70.

dilakukan oleh Febriana Riska Widyastuti. Jika dia menjadikan mahasiswa sebagai subjeknya, saya memilih para remaja dari berbagai latar belakang yang relevan dengan penelitian saya.⁵

Skripsi tersebut dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang kecanduan terhadap *Game online*, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* di desa Singosaren, sedangkan penelitian ini membahas kecanduan mahasiswa terhadap *game online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *game online* di Seturan Sleman)

Penelitian ketiga dilakukan oleh Bayu Triyas Sukmo Wibowo dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu pada tahun 2014 dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 60 Bengkulu. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain para siswa yang bermain *game online*

⁵ Febriana Riska Widyastuti, “Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game online* : Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain *Game online* DI Seturan Sleman”, (Skripsi FISIP UN Yogyakarta, 2012), 84.

cenderung memikirkan *game* tersebut dan akan sulit untuk fokus pada pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya..⁶

Skripsi tersebut dengan penelitian penulis memiliki kesamaan yaitu sama-sama membahas tentang bermain *Game online*, sedangkan penelitian ini membahas bagaimana interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* di desa Singosaren, sedangkan penelitian ini membahas Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu”.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan melalui penggalan data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam serta rinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif.⁷

⁶ Bayu Trias Sukmo Wibowo, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu” (Skripsi FKIP Universitas Bengkulu, 2014), 76.

⁷ Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), 131.

Penulis menggunakan pendekatan deskripsi kualitatif karena penulis ingin mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata tertulis dan mendeskripsikan hasil wawancara dari objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan tentang interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* di desa Singosaren

2. Data dan Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik berupa fakta ataupun angka yang dapat digunakan untuk menyusun informasi dalam suatu keperluan.⁸ Sedangkan sumber data utama dalam peneliti kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.

Sumber data yang dapat dimanfaatkan dalam penelitian kuantitatif ini antara lain sebagai berikut:

a. Sumber data primer

Sumber data primel merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang diperoleh secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh dari narasumber atau informan. Pada penelitian ini yang menjadi narasumber atau informan, diantaranya adalah:.

1. Roni salah seorang pemain *game online*
2. Damak salah seorang pemain *game online*
3. Yudi salah seorang pemain *game online*
4. Fany salah seorang pemain *game online*

⁸ Suharsimi Arikunto, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 118.

5. Sri selaku Sekdes Singosaren, Kecamatan Jenangan, kabupaten Ponorogo

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang diambil tidak secara langsung di lapangan melainkan dari sumber yang sudah dibuat orang lain. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder yang diperoleh berupa dokumen atau arsip mengenai:

1. Struktur Organisasi Kelurahan Singosaren
2. Jumlah penduduk Kelurahan Singosaren
3. Peta Kelurahan Singosaren

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Ponorogo. Objeknya adalah penelitian meliputi masyarakat terutama para remaja pecandu *game online* yang ada di Kelurahan Singosaren Kecamatan jenangan Ponorogo. Peneliti mencari informan tambahan sebagai data pendukung untuk dapat mengetahui kondisi sosial masyarakat tentang para remaja pecandu *game online* di wilayah tersebut.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan dengan tiga cara, antara lain sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang di peroleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian.⁹ Peneliti terjun langsung ke kelurahan Singosaren. Peneliti mengamati remaja-remaja yang berada di Singosaren. Dengan hal itu peneliti bisa mempunyai gambaran awal tentang kondisi mereka. Kemudian peneliti melanjutkan dengan pendekatan personal, menanyakan apakah mereka bersedia menjadi informan yang akan peneliti wawancarai.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban responden. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Agar wawancara dapat dijadikan teknik pengumpulan data yang efektif, hendaknya disusun terlebih dahulu panduan wawancara sehingga pertanyaan yang diajukan menjadi terarah, dan setiap jawaban atau informasi yang diberikan oleh responden segera dicatat. Data yang diperoleh berupa persepsi, pendapat, perasaan dan pengetahuan.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan

⁹ Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial* (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008), 94.

wawancara dalam penelitian kualitatif.¹⁰ Dokumen dalam penelitian ini adalah data-data Struktur Organisasi Kelurahan Singosaren , Jumlah penduduk Kelurahan Singosaren, Peta Kelurahan Singosaren

5. Tahap Analisis Data

Miles dan Huberman menyatakan bahwa terdapat dua model pokok dalam melaksanakan analisis di dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) model jalinan atau mengalir (2) model analisis interaktif. Dari dua model dalam melaksanakan analisis di dalam penelitian kualitatif tersebut peneliti menggunakan model kedua, yaitu model analisis interaktif. Ada empat tahapan yang dilakukan di dalam model analisis interaktif ini yaitu :

- a. Pengumpulan data, yaitu pengumpulan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan penelusuran dokumen.
- b. Reduksi data (*data reduction*) yaitu sebagai proses seleksi terhadap data-data yang diperoleh melalui tiga cara pencarian data di atas. Seleksi ini dilakukan dengan bersumber pada rumusan masalah penelitian, sehingga data-data yang tidak relevan kemudian akan dikesampingkan.
- c. Penyajian data (*data display*) yaitu deskripsi dalam bentuk teks naratif berdasarkan kumpulan informasi dan hasil analisis dari data-data yang

¹⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta 2011), 240.

relevan. Rumusan masalah tetap menjadi referensi utama dalam penyajian data ini.

- d. Penarikan kesimpulan, sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap hal yang ditemui dilapangan (dengan menyusun pola asahan dan sebab akibat).¹¹ Dengan empat langkah analisis data tersebut memudahkan peneliti untuk menganalisis data dari informan. Peneliti juga menggunakan kategorisasi untuk mengklasifikasikan data-data dan kunci sehingga bisa lebih mudah untuk menarik kesimpulan hasil penelitian. Kategorisasi data yang tersebut dalam bentuk tabel dimana jawaban informan di kategorikan. menurut konsep-konsep penelitian yang terpenting.

6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan konsep penting dalam penelitian. Penelitian ini benar-benar dapat dipertanggung jawabkan dari segala sisi jika peneliti melaksanakan pemeriksaan terhadap keabsahan data secara cermat dengan teknik yang akan diuraikan dalam subbab ini, untuk menetapkan keabsahan data diperlukan tehnik pemeriksaan yang di dasarkan atas empat kriteria, yaitu derajat kepercayaan, keterahlian kebergantungan dan kepastian.

¹¹ Sutopo, *Penelitian Kualitatif* (Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002), 87.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penelitian ini, penulis membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab. Semua bab tersebut saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Gambaran atas masing-masing bab tersebut adalah sebagai berikut:

- Bab I:** Merupakan pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum untuk memberi pola pemikiran bagi keseluruhan penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.
- Bab II:** Merupakan landasan teori tentang bentuk dan dampak Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Singosaren
- Bab III:** Merupakan temuan penelitian. Bab ini mendeskripsikan mengenai gambaran umum tentang kondisi geografis Desa Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo, struktur Pemerintahan di Kelurahan Desa Singosaren, Kecamatan Jenangan Ponorogo, pendidikan, keadaan ekonomi, Deskripsi Informan pemain *game online*.
- Bab IV:** Merupakan analisis dari data yang berisi tentang bentuk dan dampak interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren.
- Bab V:** Merupakan kesimpulan. Bab ini bertujuan untuk mempermudah para pembaca dalam mengambil intisari hasil penelitian

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengertian Interaksi Sosial

1. Pengertian Interaksi

Manusia adalah makhluk individu dan makhluk sosial. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, terkadang suatu maksud bahwa manusia bagaimanapun juga tidak dapat terlepas dari individu yang lain atau secara koderati manusia akan selalu hidup bersama antara manusia akan berlangsung dalam berbagai bentuk komunikasi dan situasi. Dalam kehidupan seperti inilah akan terjadi sebuah interaksi.

Interaksi atau hubungan timbal balik atau saling memengaruhi antar manusia yang berlangsung sepanjang hidupnya di dalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, interaksi diartikan sebagai cara-cara berhubungan yang dapat di lihat jika individu dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu serta menentukan sistem dan bentuk hubungan sosial¹²

2. Pengertian Sosial

Menurut Roucek dan Warren dalam Soekanto mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam

¹²Farida Yunistiati. Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*, Vol 3, No. 3 Tahun 1945.
https://scholar.google.co.id/scholar?q=jurnal+pengertian+interaksi&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart, diakses 26 Agustus 2020.

kelompok, Kelompok manusia tidak akan dapat hidup normal tanpa kehadiran manusia yang lain. Hubungan tersebut dapat dikategorikan sebagai sosial.

Sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia Rusli Ibrahim bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain dan toleran dalam hidup bermasyarakat¹³

3. Pengertian Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak diikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu intraksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam

¹³Gery Fernando R, "*Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar*", (Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018), 9.

ruwang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderen seperti telepon, ponsel, internet.¹⁴

Menurut August Comte sosiologi secara harfiah berasal dari kata *socius* dan *logos*. *Socius* dapat diterjemahkan sebagai teman, sedangkan *logos* dapat diterjemahkan sebagai ilmu. Penggabungan keduanya, secara umum menghasilkan pengertian sosiologi, yaitu suatu ilmu tentang hubungan, antara teman dengan teman. Secara lebih luas, sosiologi adalah ilmu tentang pengetahuan yang mempelajari interaksi manusia di dalam masyarakat. Istilah sosiologi digunakan pertama kali oleh August Comte.¹⁵

Menurut Allport, psikologi sosial adalah suatu disiplin ilmu yang mencoba memahami dan menjelaskan bagaimana pikiran, perasaan, dan perilaku individu dipengaruhi oleh keberadaan orang lain, baik nyata, imajinasi, maupun karena tuntunan peran sosial. Menurut Brehm dan Cassin, psikologi sosial adalah studi tentang bagaimana orang bersepsi, mengingat, dan memaknai informasi tentang dirinya dan orang lain. Menurut Lindsmith, Stramzuss dan Denzim yang mempunyai latar belakang keilmuan sosiologi adalah ilmu yang mempelajari keterkaitan antara kehidupan dan struktur sosial atau antara biografi dan masyarakat.¹⁶

¹⁴Damsar Indrayani, *Pangantar Sosiologi Ekonomi* Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 2-3.

¹⁵Taufiq Rohman Dhohiri, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006), 3.

¹⁶ Agus Abdul Rohman, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Cipta, 2013), 4-5.

4. Faktor-Faktor Yang Mendasari Berlangsungnya Interaksi Sosial

a. Faktor Imitasi

Faktor ini telah diuraikan oleh Gabriel Tarde yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil.

b. Faktor Sugesti

Yang dimaksud sugesti disini ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Karena itu dalam psikologi sugesti ini dibedakan adanya:

- 1) Auto-sugesti, yaitu sugesti terhadap diri sendiri yang datang dari dirinya sendiri.
- 2) Hetero-sugesti, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.

c. Faktor Identifikasi

Identifikasi dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identic (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriyah maupun secara batiniah. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian rasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau secara rasional, identifikasi berguna untuk melengkapi sistem

normal-normal, cara-cara dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu.

d. Faktor Simpati

Simpati adalah perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atau dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi, bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya.¹⁷

5. Ciri-ciri Interaksi Sosial

Charles P. Loomis mencantumkan ciri penting dari interaksi sosial, yaitu:

- a. Jumlah pelakunya lebih dari satu orang.
- b. Adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol.
- c. Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.¹⁸

¹⁷ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Pt Rineka Cipta, 2009), 52-58.

¹⁸ Charles P. Loomis dalam Soleman B. Taneko, *Struktur Sosial dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan* (Jakarta: Rajawali, 1984), 114.

6. Syarat Terjadinya Proses Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial dalam proses sosial. Ketika kamu bertemu dengan orang lain walau hanya bertatap maka proses interaksi sosial sudah berlangsung meski kamu tidak saling bertegur sapa. Interaksi ini akan terus berlanjut dan menjadi lebih dalam ketika kamu saling menegur, berjabat tangan, menepuk bahu atau kontak fisik lainnya, dan saling berbicara, sehingga pada akhirnya kamu berteman dan saling membutuhkan. Syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial (*social-contact*) dan komunikasi.¹⁹

a. Kontak sosial

Interaksi sosial akan diawali dengan kontak sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Herimanto dan Winarno yang menyatakan: kontak sosial merupakan awal terjadinya interaksi sosial.²⁰ Pengertian yang senada dinyatakan Burhan Bungin kontak sosial adalah hubungan antara satu orang dengan orang lain dan masing-masing pihak saling bereaksi antara satu dengan yang lain. Jadi dapat disimpulkan kalau kontak sosial merupakan suatu hubungan antara seorang individu dengan individu lain atau kelompok lain yang menimbulkan interaksi di antara mereka.

¹⁹ Taufiq Rohman Dhohiri, *Pengantar Sosiologi* (Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006), 22.

²⁰ Herimanto dan Winarno, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 52.

b. Komunikasi

Komunikasi sangat penting dalam hubungan antar manusia. Komunikasi merupakan faktor penentu dalam pembentukan interaksi sosial. Tanpa komunikasi interaksi sosial belum bisa terjadi. Dengan komunikasi yang bagus seseorang akan dapat dengan mudah menyampaikan maksudnya dalam berinteraksi.

7. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Secara umum, bentuk interaksi sosial terbagi menjadi dua bentuk, yaitu interaksi asosiatif dan interaksi disosiatif.

a. Interaksi Sosial Asosiatif

Menurut Charles Horton, dalam proses asosiatif terdapat kerjasama yang dilakukan dengan penuh kesadaran. Interaksi asosiatif bersifat positif

b. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif terbagi menjadi 4 bentuk, yaitu: persaingan, kontravensi, pertentangan, dan konflik

- 1) Persaingan merupakan interaksi sosial yang positif karena persaingannya, memicu seseorang menjadi lebih baik. Jika dalam persaingan salah satu pihak merasakan adanya ketidakadilan, persaingan akan berakibat negatif.
- 2) Kontravensi, adalah interaksi yang mewujudkan adanya sikap yang bertentangan (tidak sepaham).

- 3) Pertentangan, adalah interaksi yang diwujudkan dengan sikap yang bertolak belakang atau tidak sepaham.
- 4) Konflik, adalah interaksi sosial antara dua pihak atau lebih, yang mana masing-masing pihak berusaha saling menjatuhkan atau menghancurkan. Konflik yang terjadi antara lain disebabkan adanya perbedaan pendirian, perbedaan latar belakang dan perbedaan kepentingan.²¹

B. Pengertian *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online menurut Kim dkk adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh orang banyak orang waktu yang sama.²²

Game online didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan

²¹ Mulan Wigati Abdullah, *Sosiologi* (Jakarta: Grasindo, 2006), 26-27.

²² Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: Cv. Ae Media Grafik, 2019), 5-6.

menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang terkoneksi dengan internet.²³

Berkaitan dengan pengertian *game online* Young mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan *game online* adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau handphone dan dilakukan secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.²⁴

Selanjutnya Andrew Rollings dan Ernest Adams menjelaskan bahwa *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah *game* atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa *game online* bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa

²³ *Ibid.*, 5-6.

²⁴ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, *Jurnal Konseling Gusjigang*, Vol. 3 No. 1 Januari-Juni 2017, 99.

game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.²⁵

2. Pengertian Bermain *Game*

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan. Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar sedangkan Graham mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang disenangi.²⁶

²⁵ *Ibid.*, 30.

²⁶ *Ibid.*, 34.

3. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan sex, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga, lingkungan sekitar.²⁷

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. seperti yang disebut Young yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).²⁸

²⁷ Lestari Ayu, Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal, *Jurnal interaksi*, Vol. 5, No. 2 Tahun 2016, 20.

²⁸ Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: Cv. Ae Media Grafik, 2019), 7.

Terdapat diagnosa Goldberg mengenai *Internet Addiction Disorder* untuk melihat pola penggunaan yang mengarah pada kecanduan, yaitu sebagai berikut:²⁹

- a. *Tolerance*, ditandai dengan peningkatan jumlah waktu secara mencolok dalam menggunakan *internet* untuk mencapai kepuasan.
- b. *Withdrawal symptoms*: kecemasan, berpikir obsesif tentang apa yang terjadi di *internet*, berfantasi atau bermimpi tentang internet, menggerakkan jari-jari untuk mengetik secara sukarela atau terpaksa.
- c. Banyak waktu yang dihabiskan dalam kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan internet (misalnya, membeli buku-buku *internet*, mencoba web browser baru, meneliti vendor internet, mengatur file untuk di download).
- d. Kegiatan sosial yang penting, pekerjaan, atau rekreasi berkurang karena penggunaan *internet*.

4. Indikator Kecanduan Game Online

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain *game* tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game* secara berlebihan.³⁰

²⁹ Silvia Fardila Soliha, Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial, *Jurnal Interaksi*, Vol. 4 No. 1 Tahun 2015, 8.

³⁰ Silvia Setiaji, Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Jurnal Psikologi Psibernetika*, Vol. 9 No. 2 Tahun 2016, 94.

Komponen kecanduan *game online* menurut Wu terdiri dari 5 komponen yaitu *Loss of Control and Consequences*, *Agitated Withdrawal*, *Coping*, *Mournful withdrawal* dan *Shame*. *Loss of Control and Consequences* adalah kehilangan kontrol diri untuk bermain *game online*, seperti mendahulukan bermain *game online*, peningkatan waktu bermain *game online* sejak pertama kali bermain, kesulitan mengurangi jam bermain *game*, mengalami konflik pada pekerjaanya / perkuliahannya, konflik interpersonal. *Agitated Withdrawal* adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan atau dihentikan aktivitas bermain *game online* dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain *game online*. *Coping* adalah pengalaman subjektif seseorang untuk mengubah perasaan atau untuk melarikan diri dari masalah yang dialaminya dengan bermain *game online*. *Mournful withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain *game online*. *Shame* adalah munculnya rasa penyesalan atas efek negatif akibat dari kurangnya kontrol diri untuk bermain *game online*.³¹

Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni:³²

³¹ *Ibid.*, 30.

³² Maurice Andrew Suplig, Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar, *Jurnal Jaffray*, Vol. 15, No. 2, Tahun 2017, 10.

- a. *Excessive use* (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain game online menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b. *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
- c. *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Keempat *negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Game Online*

1. Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antar lain sebagai berikut.³³

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan / level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik siswa, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dengan tangan.
- 3) Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.
- 4) Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan

³³ Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: Cv. Ae Media Grafik, 2019), 35.

imajinasi ini untuk menyampaikan berbagai kejadian dalam *game* dan diaplikasikan.³⁴

2. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya.

- 1) Aspek kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- 2) Aspek psikologis. banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
- 3) Aspek akademisi. Usia remaja berbeda pada usia sekolah ia memiliki peran sebagai siswa di sekolah. kecanduan *game online* dapat membuat format akademiknya menurun.
- 4) Aspek keuangan. bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit.³⁵

³⁴ *Ibid.*, 40.

C. Pengertian Remaja

1. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah masa transisi kamu telah meninggalkan masa kanak-kanak dan sedang menanti masa dewasa. Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa.³⁶ Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dari kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual.

Salah satu pakar psikologi perkembangan Harlock menyatakan bahwa masa remaja ini di mulai saat anak mulai matang secara seksual dan berakhir pada saat mencapai usia dewasa di mulai saat usia 12 sampai 24 tahun.³⁷

Dari uraian di atas dapat disimpulkan remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12 sampai 24 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis

2. Ciri-ciri Remaja

Seperti halnya pada semua periode yang penting, rentang kehidupan masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya. Masa remaja ini selalu merupakan masa-

³⁵ Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja, *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, Tahun 2019, 151.

³⁶ Mien R. Uno, *Buku Pintar Etiket untuk Remaja* (Jakarta: PT Gramidia Pustaka Utama, 2009), 5.

³⁷ Khamim Zarkasih Putro, Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja, *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Vol. 17, Nomor 1, Tahun 2017, 25.

masa sulit bagi remaja maupun orangtuanya. Menurut Sidik Jatmika.³⁸ kesulitan itu berangkat dari fenomena remaja sendiri dengan beberapa perilaku khusus yakni:

- a. Remaja mulai menyampaikan kebebasannya dan haknya untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Tidak terhindarkan, ini dapat menciptakan ketegangan dan perselisihan, dan bias menjauhkan remaja dari keluarganya.
- b. Remaja mengalami perubahan fisik yang luar biasa, baik pertumbuhannya maupun seksualitasnya. Perasaan seksual yang mulai muncul bisa menakutkan, membingungkan dan menjadi sumber perasaan salah dan frustrasi.
- c. Remaja sering menjadi terlalu percaya diri (*over confidence*) dan ini bersama-sama dengan emosinya yang biasanya meningkat, mengakibatkan sulit menerima nasihat dan pengarahan orangtua.

Dari berbagai penjelasan di atas, dapatlah dipahami tentang berbagai ciri yang menjadi kekhususan remaja. Ciri-ciri tersebut adalah :³⁹

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting

Pada periode remaja, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang tetaplah penting. Perkembangan fisik yang begitu cepat disertai dengan

³⁸ Sidik Jatmika, *Genk Remaja Anak Haram Sejarah Globalisasi* (Yogyakarta: Kanisius, 2010), 10-11.

³⁹ Hurlock, E.B, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta:Erlangga, 1993), 221.

cepatnya perkembangan mental, terutama pada masa awal remaja. Semua perkembangan ini menimbulkan perlunya penyesuaian mental serta perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru.

b. Masa remaja sebagai periode peralihan

Pada fase ini, remaja bukan lagi seorang anak dan bukan juga orang dewasa. Kalau remaja berperilaku seperti anak-anak, ia akan diajari untuk bertindak sesuai dengan umurnya. Kalau remaja berusaha berperilaku sebagaimana orang dewasa, remaja seringkali dituduh terlalu besar ukurannya dan dimarahi karena mencoba bertindak seperti orang dewasa. Di lain pihak, status remaja yang tidak jelas ini juga menguntungkan karena status memberi waktu kepadanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai, dan sifat yang paling sesuai bagi dirinya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Selama awal masa remaja, ketika perubahan fisik terjadi dengan pesat, perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Kalau perubahan fisik menurun, maka perubahan sikap dan perilaku juga menurun.

d. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan

Anggapan stereotip budaya bahwa remaja suka berbuat semaunya sendiri atau “semau gue”, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan

mengawasi kehidupan remaja yang takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

e. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Masa remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca mata berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal harapan dan cita-cita. Harapan dan cita-cita yang tidak realistik ini, tidak hanya bagi dirinya sendiri tetapi juga bagi keluarga dan teman-temannya, menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri dari awal masa remaja. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkannya sendiri.

f. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Berpakaian dan bertindak seperti orang dewasa ternyata belumlah cukup. Oleh karena itu, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan terlibat dalam perbuatan sek bebas yang cukup meresahkan. Mereka menganggap bahwa perilaku yang seperti ini akan memberikan citra yang sesuai dengan yang diharapkan mereka.

BAB III
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI DESA SINGOSAREN

A. Gambaran Umum Tentang Kondisi Geografis Desa Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo

1. Letak Geografis

Kelurahan Singosaren merupakan salah satu dari 17 desa di wilayah Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo. Desa Singosaren adalah Desa yang terletak paling ujung di Kecamatan Jenangan karena sudah berbatasan dengan Desa Mangunsuman, Kecamatan Siman. Desa Singosaren Kecamatan Jenangan merupakan Desa yang terletak disebelah Timur kota Ponorogo, jarak tempuh dari Desa menuju pusat Pemerintahan Kecamatan Jenangan adalah 7 km, sedangkan dari Desa Singosaren menuju Kabupaten Ponorogo kurang lebih 3 km dalam waktu sekitar 10 menit bilah ditempuh menggunakan mobil.⁴⁰

Desa Singosaren memiliki Luas wilayah 225,960 hektar. Iklim Desa Singosaren sebagaimana Desa-desa lainnya di wilayah Indonesia mempunyai

⁴⁰Wawancara dengan Sri selaku Sekdes Singosaren, Kecamatan Jenangan, kabupaten Ponorogo, bertempat di Kelurahan pada hari Selasa, 5 April 2020

iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Desa Singosaren Kecamatan Jenangan.⁴¹

Adapun struktur Pemerintahan di Kelurahan Desa Singosaren, Kecamatan Jenangan Ponorogo adalah sebagai berikut:

- a. Lurah
- b. Sekretaris Kelurahan
- c. Kamituwo
- d. Kasih Pemerintah Umum Kelurahan
- e. Kasih Kesejahteraan Masyarakat Kelurahan
- f. Kasih Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan
- g. Jogoboyo
- h. Mudin

Di Desa Singosaren ini terdapat dusun yaitu meliputi dusun :

- a. Krajan
- b. Tawangsari
- c. Jepuran
- d. Jetak⁴²

⁴¹ Dokumentasi Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogob berupa Dokumen, 2019.

⁴² Dokumentasi Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogob berupa Dokumen, 2019.

Selanjutnya tempat ini dibatasi oleh beberapa Desa yang menjadi batasan dari Kelurahan Singosaren. Adapun batasan dari Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan adalah sebagai berikut :

- a. Disebelah Utara berbatasan dengan Desa Setono, Kecamatan Jenangan
- b. Disebelah Selatan berbatasan dengan Desa Ronowijayan, Kecamatan Siman
- c. Disebelah Barat berbatasan dengan Desa Mangunsuman, Kecamatan Siman
- d. Disebelah Timur berbatasan dengan Desa Mrican, Kecamatan Jenangan

Adapun jumlah penduduk di Desa Singosaren (Data monografi di Desa Singosaren, mulai Bulan januari 2019) ialah jumlah penduduk yang terdiri dari laki-laki berjumlah: 2318 jiwa dan perempuan berjumlah : 2337 jiwa.⁴³

2. Pendidikan

Masyarakat Kelurahan Singosaren mempunyai sarana pendidikan yang bervariasi yang meliputi: taman kanak-kanak atau TK, SD, MI pendidikan yang terdapat di Kelurahan Singosaren Kecamatan Jenangan Ponorogo akan disajikan data berdasarkan jumlah sekolah, sebagaimana yang tercantum pada tabel di bawah ini:⁴⁴

No	Jenis pendidikan	Jumlah
1	SD	2

⁴³Wawancara dengan Sri selaku Sekdes Singosaren, Kecamatan Jenangan, kabupaten Ponorogo bertempat di Kelurahan pada hari Selasa, 5 April 2020

⁴⁴Data Observasi jumlah sekolah di Singosaren pada hari Rabu, 6 April 2020

3	TK	2
2	MI	1

Lokasi Kelurahan Singosaren yang tepatnya terletak di bagian timur kota Ponorogo mempengaruhi kondisi sosial masyarakatnya. Remaja pada kelurahan ini yang mayoritas masih bersekolah. Hampir setiap hari selain hari libur mereka disibukkan dengan berbagai kegiatan di sekolah dan terkadang selesai sekolah mereka harus mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) atau terkadang les untuk menambah pengetahuan mereka.

Hal yang dilakukan terus menerus tentunya membuat remaja tersebut merasa suntuk dan bosan dengan keseharian mereka yang begitu-begitu saja. Akibatnya mereka mencari hiburan atas pelarian mereka dari aktifitas yang membuat suntuk dan bosan. Salah satu hiburan tersebut yaitu dengan bermain *game online*.

3. Keadaan Ekonomi

Perekonomian masyarakat Desa Singosaren berpenghasilan dari sektor pertanian pada sektor pertanian ini yang menonjol hasilnya adalah padi, jagung, bawang merah dan cabai, sedangkan industri kecil-kecilan dan PNS. Di sektor perdagangan, masyarakat Desa Singosaren berdagang ayam, sapi, kambing, warung kopi, sayuran hasil panen dari sawah atau ladang.⁴⁵

⁴⁵Wawancara dengan Sri selaku Sekdes Singosaren, Kecamatan Jenangan, kabupaten Ponorogo bertempat di Kelurahan pada hari Selasa, 5 April 2020

Disamping beberapa mata pencaharian masyarakat Desa Singosaren, kian banyak masyarakat yang memilih bekerja di luar kota maupun luar negeri, tidak sedikit juga masyarakat yang membuka warung kopi di rumah biasanya menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh berbagai kalangan mulai dari usia remaja sampai dewasa untuk berbagai tujuan. Sebagai tempat bertemunya banyak orang, warung sering dijumpai oleh para remaja. Banyak remaja memilih warung sebagai tempat untuk mengerjakan tugas hingga mencari hiburan seperti nobar (nonton bareng), bermain kartu, atau hanya sekedar ngopi dan berbincang-bicang dengan sesama temannya dan juga peneliti menjumpai banyak remaja memanfaatkan *wi-fi* yang disediakan untuk bermain *game online*.

4. Deskripsi Informan pemain *game online*

Informan yang gemar bermain *game online* mengenai bentuk interaksi sosial yang dilakukannya terhadap lingkungan sosial mereka, berikut penulisan paparan profil subjek peneliti, diantaranya ialah:

- a. Pertama, remaja Yudi adalah seorang remaja laki-laki berusia 21 tahun. Yudi adalah mahasiswa di salah satu Universitas di Ponorogo. Yudi mulai rutin bermain *game online* sejak liburan semester yang lalu, yang kebetulan ada beberapa teman kampus yang menggemari *game online*. Bersama beberapa teman kampus tersebut, dia membuka jasa penaikan level untuk *game PUBG*. Akan tetapi dalam waktu yang lumayan lama bermain *game* itu membuat dia menjadi kecanduan *game online* sehingga membuat Yudi

lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online*. Yudi lebih senang bermain *game online* daripada ke kampus. Kini Yudi sangat senang bermain *game online* jenis *PUBG*, sebelumnya dia memainkan *game online* jenis FPS (*Point Blank*). Saat bermain yang biasa dia habiskan kisaran 6-7 jam dalam sehari pada hari-hari biasa, sedangkan pada hari libur, Yudi bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 10 jam.⁴⁶

- b. Kedua, remaja Damak Setiawan, adalah seorang remaja laki-laki berusia 18 tahun seorang pecandu *game*. Damak senang bermain *game online* sejak pertama kali dia mengenal internet. Hampir setiap malam sampai pagi dia berada diwarung dan setiap harinya bisa menghabiskan waktu 7-8 jam di dunia *game online*. Awalnya dia iseng-iseng searching di internet, yang kemudian dia melihat ada permainan tipe ML (*mobile legends*) yang membuatnya tertarik untuk mengunduh permainan tersebut, dan membuat dirinya kecanduan *game online*. Damak sering bermain *game online* di warung yang tidak jauh dari tempat tinggalnya, ia senang menghabiskan waktunya di warung untuk bermain. Damak kini sangat sulit untuk tidur di malam hari, sehingga ia lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sampai pagi. Pagi hari biasanya Damak gunakan untuk beristirahat sehingga pada akhirnya Damak menyadari bahwa dirinya mulai kecanduan *game online*.⁴⁷

⁴⁶Wawancara dengan Yudi, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

⁴⁷Wawancara dengan Damak, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

- c. Ketiga, remaja Roni adalah seorang remaja laki-laki berusia 20 tahun. Setiap harinya Roni bermain *game online* sekitar 6-7 jam. Itu pun jika dia tidak ada kesibukan lain. ”Saya pertama kali tahu *game online* dari teman saya main. Lama-lama penasaran juga terus minta diajari, ternyata asyik juga, dulu sih saya gak tau apa-apa, bisa nambah teman, akhirnya main terus sampai sekarang. seringnya main *mobile legends*, setelah saya coba, wah boleh juga dan akhirnya saya bermain sampai sekarang”⁴⁸
- d. Empat, remaja Fany adalah seorang remaja laki-laki yang beranjak dewasa berusia 19 tahun. Saat saya temui di sebuah *game center*, ia mengungkapkan beberapa informasi mengenai hobinya bermain *game online*. Ia sudah sejak SMA bermain *game online*, Fany bermain *game online* dua tiga kali dalam seminggu, bermain *game online* cukup 3-4 jam. Menurutnya bermain *game online* hanya sebagai selingan saja, prioritas utama masih tetap menjalankan tugasnya sebagai pelajar. Ia biasanya bermain *game online* pada saat tidak ada kesibukan di rumah maupun di sekolah, atau pada saat liburan. Menurutnya tidak ada masalah yang muncul akibat hobinya bermain *game online* terhadap kegiatannya ataupun hubungan dengan keluarga. Asalkan selalu bisa membagi waktu antara prioritas satu dengan yang lain. Memang permainan *game online*

⁴⁸Wawancara dengan Roni, bertempat di rumah Roni Singosaren, 10 April 2020

menurutnya sangat menyenangkan akan tetapi kita harus bisa membagi waktu agar tidak mengganggu aktivitas yang lain.⁴⁹

B. Interaksi Sosial Remaja Yang Kecanduan *Game Online* Di Desa Singosaren

Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja Singosaren adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal sesama pemain *game online* dan hubungan masyarakat sekitar. Selain itu Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja menjalin hubungan internal dengan anggota keluarga

Dalam rangka menjaga dan memperkuat hubungan baik sesama pemain *game online* mengadakan kegiatan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan *skill* pemain *game online*, salah satunya adalah dengan mengadakan turnamen *game online*. Sebagaimana pernyataan Damak selaku pemain *game online*:

“Dengan cara bermain game dan ikut turnamen bisa lebih mengasah *skill* kita dalam bermain *game online* dan interaksi semakin optimal. Di lain sisi turname bisa untuk memperluas jaringan sesama pemain *game online* dan mendapatkan hadiah berupa *skin* & uang.”⁵⁰

Selain mengadakan turnamen dan untuk mempererat hubungan antara pemain *game online* juga mengadakan *maabar* (*main bareng*) dengan teman-teman pencita *game online*, sehingga hal itu bisa menjadi sarana untuk

⁴⁹Wawancara dengan Fany, bertempat di rumah Fany Singosaren, 10 April 2020

⁵⁰ Wawancara dengan Damak, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

menjalin hubungan, sebagaimana disampaikan Roni selaku pemain *game online*:

“Dengan sering mengadakan acara seperti mabar di warung ketika sering main bareng kekompakan suatu tim akan lebih bagus dan peluang memenangkan suatu pertandingan akan lebih besar ikatan teman semain erat”⁵¹

Senada dengan Roni, informan selanjutnya Yudi pun mengatakan bahwa kegiatannya sehari-hari bermain *game online* bersama teman membuat *skill* bermain semakin ahli dalam permainan tersebut dan membuat anggota tim menjadi kompak.

“Dengan bermain bermain *game online* di warung tanpa mengenal waktu sama teman-teman membuat kita lebih dekat dan kekompakan tim lebih bagus kerja sama untuk menaikan level, membuat kita lebih semangat untuk main.”⁵²

Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan Fany selaku pemain *game online*:

“Dengan Kerja sama tim karena kunci utama dalam permainan adalah interaksi suatu kelompok, ketika salah satu dalam mis komunikasi atau membesarkan ego’nya sendiri bisa di jamin akan kalah dalam *game* dan akan menurunkan level permainan..”⁵³

Kerja sama harus ada yang namanya kesadaran dari setiap orang yang terlibat, serta suasana yang menyenangkan dalam setiap pembagian tugasnya. Individu yang terlibat dalam sebuah kerja sama pasti mendapat *job desc* atau tugasnya masing-masing, sehingga setiap individu harus memiliki

⁵¹ Wawancara dengan Roni, bertempat di rumah Roni Singosaren, 10 April 2020

⁵² Wawancara dengan Yudi, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

⁵³ Wawancara dengan Fany, bertempat di rumah Fany Singosaren, 8 April 2020

kemampuan yang sesuai dengan tugas yang dikerjakan, agar tujuan yang ingin dicapai dapat berjalan dengan baik.

C. Dampak Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren

Interaksi sosial yang dilakukan oleh pecandu *game online* membawa dampak sosial kepada lingkungan sekitarnya dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua dan anak, tidak selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Di dalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh ibu Titik, yang mengemukakan bahwa:

“Memang semenjak anak saya beranjak remaja, banyak hal yang di tunjukan kepada kami selaku orang tua. Anak saya sering kali membantah bahkan hanya mengikuti keiginan dia saja. Bila keinginannya tidak diikuti, banyak tingkah lakunya yang akan ditunjukan, mulai dari ngambek, gak mau makan, langsung pergitanpa pamit atau bahkan ngomel dan marah-marah sambil meninggalkan saya saat sedang berbicara.”⁵⁴

Hampir sama dengan pernyataan Ibu Titik. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ibu Sriyatun anaknya semakin sulit untuk diatur, selalu membantah apa yang ibu bilang, dan mulai berani membentak-bentak.

Sebagaimana yang disampaikan Ibu Sriyatun:

⁵⁴Ibu Titik, wawancara, bertempat di rumah Ibu Titik Singosaren, 10 April 2020

“Ahh... anak saya itu sekarang susah banget kalau dibilangin, mau nya melawan terus sama saya, tapi kalo sama bapaknya dia tidak berani. Saya sering dibentak sama dia, hanya karena saya larang ini atau larang itu. Padahal kan, sebagai orang tua, saya juga harus bisa kontrol kegiatan anak. Tapi anaknya kan udah besar jadi bisa juga ngelawan orang tuanya. Memang anak-anak sekarang gitu kali ya. Susah banget nurutnya sama orang tua. Apalagi kalo udah mau ke warung, bisa maen ber jam-jam, tidak pernah ingat waktu. Kalau libur bisa dari pagi sampai malem.”⁵⁵

Hal serupa juga dingukapkan oleh Intan kakak perempuan Damak, Intan menegaskan bahwa komunikasi yang dilakukan Damak dengan keluarga sangat jarang dilakukan, walaupun Damak cenderung lebih dekat dengan Intan karena Intan merupakan orang kepercayaan orang tua untuk menjaga Damak. “*Kalau dulu sih jarang komunikasi sama keluarga paling sama saya karena orang tua nyerahin ke saya karena untuk mendidik.*”⁵⁶

Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya antara orang tua dengan anak menjadi renggang. Orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Sedangkan si anak sendiri tidak ingin di batasi dalam permainannya. Bahkan pertentangan keinginan antara orang tua dan anak ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tuanya. Selain itu Akibat keseringan bermain *game*, remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang.

⁵⁵Ibu Sriyatun, wawancara, bertempat di rumah Sriyatun Singosaren, 10 April 2020

⁵⁶Kakak Intan , wawancara, bertempat di rumah Kakak Intan Singosaren, 10 April 2020

Kehidupan terasing yang sempurna ditandai dengan ketidak mampuan untuk mengadakan interaksi sosial dengan pihak-pihak lain. Kehidupan terasing dapat disebabkan karena secara jasmaniah seseorang sama sekali diasingkan hubungan dengan orang-orang lainnya, padahal seperti diketahui perkembangan jiwa seseorang banyak ditentukan oleh pergaulannya dengan orang-orang lain.⁵⁷

Jika anak sudah begitu betahnya ketika sudah bermain *game*, maka orang lain tidak bisa mengganggunya. Dia juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu hubungan dengan teman sebayanya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu Sebagaimana yang disampaikan Yudi:

“Teman dekat saya banyak dan semua gamar *game*, kita sering kumpul-kumpul bareng di warung untuk mabar, saat mabar kata-kata kotor keluar dari mulut terkadang teman yang baperan akan mudah tersinggung dan emosi.”⁵⁸

Hampir sama dengan pernyataan Yudi. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Roni cenderung bergaul sama teman-temanya yang suka *game online* seperti dirinya, kita bergaul sesama pencita *game online*. Roni merasa lebih asyik dan mendapatkan ilmu baru seputar *game* sedangkan teman yang berbeda hobi dengan Roni lama-lama menjauh tidak seakrab dulu.

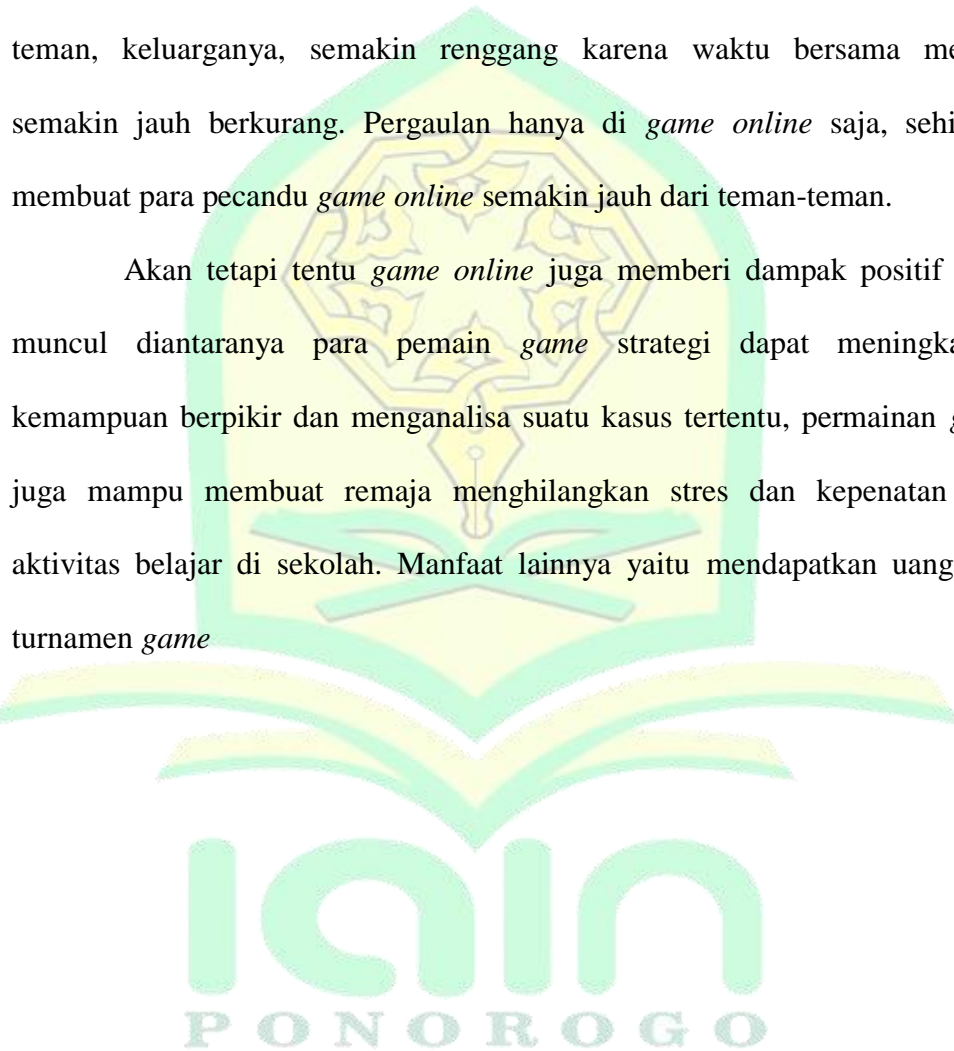
21. ⁵⁷Soerjono, Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada),2006.

⁵⁸ Wawancara dengan Yudi, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

“setelah saya mengenal lebih dalam permainan dan mulai kecanduan game online satu persatu teman saya mulai menjauh dari yang dulu dekat sama saya, udah tidak seakrab dulu mungkin jarang main bareng, kalau didunia online tambah banyak, hehee.”⁵⁹

Keterangan-keterangan diatas menunjukkan bahwa hubungan dengan teman, keluarganya, semakin renggang karena waktu bersama mereka semakin jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* semakin jauh dari teman-teman.

Akan tetapi tentu *game online* juga memberi dampak positif yang muncul diantaranya para pemain *game* strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, permainan *game* juga mampu membuat remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas belajar di sekolah. Manfaat lainnya yaitu mendapatkan uang dari turnamen *game*



⁵⁹ Wawancara dengan Roni, bertempat di rumah Roni Singosaren, 10 April 2020

BAB IV

ANALISIS INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME* *ONLINE* DI DESA SINGOSAREN

A. Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi jika tidak diikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu intraksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuan secara fisik dan dalam ruwang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderen seperti telepon, ponsel, internet.⁶⁰

c. Interaksi Sosial Assosiatif

Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja Singosaren adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal antara sesama pemain *game online*, hubungan masyarakat sekitar. Selain itu Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja Singosaren juga menjaga dan menjalin hubungan internal yaitu dengan

⁶⁰ Damsar Indrayani, *Pangantar Sosiologi Ekonomi* Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 2-3.

anggota keluarga. Maka dari itu bentuk-bentuk interaksi menggambarkan bagaimana interaksi yang ada di Desa Singosaren

Bentuk-bentuk interaksi yang dilakukan oleh remaja kecanduan *game online* di Desa Singosaren diwujudkan dalam beberapa bentuk seperti yang peneliti paparkan dalam teori. Salah satunya adalah bentuk interaksi sosial asosiatif, yaitu terdapat kerjasama yang dilakukan dengan penuh kesadaran. Interaksi asosiatif bersifat positif.⁶¹ Interaksi asosiatif adalah memelihara dan menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan baik tersebut meliputi internal maupun eksternal. Hubungan internal, sedangkan hubungan eksternal yaitu menjalin hubungan baik teman dan masyarakat sekitar Desa Singosaren. Tanpa adanya hubungan baik dengan mereka semua, tentunya keberadaan remaja Singosaren tidak akan mudah bergaul dengan sesama remaja yang lain

Dalam rangka menjaga dan memperkuat hubungan baik sesama pemain *game online* mengadakan kegiatan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan meningkatkan *skill* pemain *game online* salah satunya adalah dengan mengadakan turnamen *game online*, selain mengadakan turnamen untuk mempererat hubungan antara pemain *game online* juga mengadakan *maabar* (main bareng) dengan teman-teman pencita *game online*, sehingga hal itu bisa menjadi sarana untuk menjalin hubungan

⁶¹ Mulan Wigati Abdullah, *Sosiologi* (Jakarta: Grasindo, 2006), 26-27.

Hal di atas dengan teori yang peneliti paparkan dalam bab II, bahwa seorang remaja harus menjaga hubungan baik dengan semua pihak masyarakat maupun orang tua, Menurut Charles Horton, dalam proses asosiatif terdapat kerjasama yang dilakukan dengan penuh kesadaran. Interaksi asosiatif bersifat positif.⁶²

d. Interaksi Sosial Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif terbagi menjadi 4 bentuk, yaitu: persaingan, kontravensi, pertentangan, dan konflik:

a. Persaingan

Persaingan remaja Singosaren dilakukan dengan mengadakan turnamen atau mabar setiap hari, dalam turnamen remaja bersaing untuk meraih poin sebanyak-banyak untuk menyelesaikan misi yang terdapat dalam *game online* tersebut. Setelah remaja memenangkan turnamen akan membuat dirinya naik level lebih tinggi dari sebelumnya

b. Kontravensi

Perselisihan remaja yang gemar bermain *game* dan remaja yang tidak gemar bermain *game online* menimbulkan perselisihan antara kedua pihak remaja yang tidak gemar bermain *game* akan merasa kurang nyaman bergaul sama remaja yang bermain *game* berikut tanggapan Roni.

“setelah saya mengenal lebih dalam permainan dan mulai kecanduan game online satu persatu teman saya mulai

⁶² Mulan Wigati Abdullah, *Sosiologi* (Jakarta: Grasindo, 2006), 26-27.

menjauh dari yang dulu dekat sama saya, udah tidak sekrab dulu mungkin jarang main bareng, kalau didunia online tambah banyak, hehee.”⁶³

c. Pertentangan

Pertentangan adalah interaksi yang diwujudkan dengan sikap yang bertolak belakang atau tidak sepaham. Hubungan tersebut meliputi internal, hubungan dengan orang tua berikut tanggapan ibu Sumini.

“Semenjak hobi bermain game online anak saya susah di atur, kalao di bilangin malah ngalawan kalao di biyarkan tambah parah. Jadi saya sebagai orang tua harus sabar menghadapi kelakuan anak saya ya mungkin salah saya mas karena dulu waktu smp saya biyarkan main game terus dan saya sibuk kerja.”⁶⁴

Dari ungkapan ibu Sumini diatas dapat kita ketahui permasalahan remaja yang sulit di atur di karenakan keserigan bermain *game* bersama teman-teman dan jarang berkomunikasi dengan orang tua

d. Konflik

Tindakan yang dilakukan remaja dalam mengatasi konflik dengan menentukan secara umum masalah yang sering terjadi di kalangan remaja, seperti masalah perbedaan individu berati perbedaan pendirian dan perasaan tidak jarang juga terlibat dalam konflik, karena kepentingan *game* yang kita mainkan tidak jarang

⁶³ Wawancara dengan Damak Singosaren, 10 April 2020

⁶⁴ Ibu Sumini, wawancara, Singosaren, 8 April 2020

konflik ke bawah ke dunia nyata kerana ucapan yang kurang pas waktu main *game*, berikut tanggapan Yudi

“Temannya dekat saya banyak dan semua gamar game, kita sering kumpul-kumpul bareng di warung untuk mabar, saat mabar kata-kata kotor keluar dari mulut terkadang teman yang baperan akan mudah tersinggung dan emosi.”⁶⁵

Sementara itu untuk mengatasi konflik yang ada di kalangan remaja kecanduan *game online* kunci utama solidaritas sesama pemain *game online* konflik enggak bakal lama, yang penting saling maafkan satu sama lain

B. Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren

Game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya pengguna *game online* cenderung akan mengalami kecanduan pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over* atau terlalu menikmati *game* yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dan dampak terhadap psikologis.

1. Dampak interaksi sosial

Akibat keseringan bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang.

⁶⁵ Wawancara dengan Yudi, bertempat di warung Ss Singosaren, 10 April 2020

Apalagi jika remaja kecanduan *game online*. Hingga pergaulan mereka hanya di *game online* saja.

Jika anak sudah begitu betahnya ketika sudah bermain *game* maka orang lain tidak bisa menganggunya. Dia juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebaya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu, karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual dan kelompok, Biasanya jenis *game* yang dimainkan secara *online* dengan internet. Sebagaimana yang disampaikan Roni:

“setelah saya mengenal lebih dalam permainan dan mulai kecanduan game online satu persatu teman saya mulai menjauh dari yang dulu dekat sama saya, udah tidak seakrab dulu mungkin jarang main bareng, kalau didunia online tambah banyak, hehee.”⁶⁶

Keterangan di atas menunjukkan bahwa hubungan renggang karena waktu bersama mereka semakin jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* menjadi jauh dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata.

2. Dampak psikologis

Anak berani membantah orang tua di karenakan aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan,

⁶⁶ Wawancara dengan Roni, bertempat di rumah Roni Singosaren, 10 April 2020

dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut.⁶⁷ Sebagaimana yang disampaikan Ibu Sriyatun

*“Ahh anak saya itu sekarang susah banget kalau dibilangin, mau nya melawan terus sama saya, tapi kalo sama bapaknya dia tidak berani. Saya sering dibentak sama dia, hanya karena saya larang ini atau larang itu. Padahal kan, sebagai orang tua, saya juga harus bisa kontrol kegiatan anak. Tapi anaknya kan udah besar jadi bisa juga ngelawan orang tuanya. Memang anak-anak sekarang gitu kali ya, susah banget nurutnya sama orang tua. Apalagi kalo udah mau ke warung, bisa maen ber jam-jam, tidak pernah ingat waktu. Kalau libur bisa dari pagi sampai malem.”*⁶⁸

Dari ungkapan Ibu Sriyatun diatas dapat kita ketahui permasalahan remaja yang sulit di atur di karenakan keserigan bermain *game* dan jarang berkomunikasi dengan orang tua mengakibatkan seorang anak berani membantah perkataan ibu'nya sendiri tamba rasa takut



⁶⁷ Andri Arif kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: Cv. Ae Media Grafik, 2019), 35.

⁶⁸ Ibu Sriyatun, wawancara, bertempat di rumah Sriyatun Singosaren, 10 April 2020

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

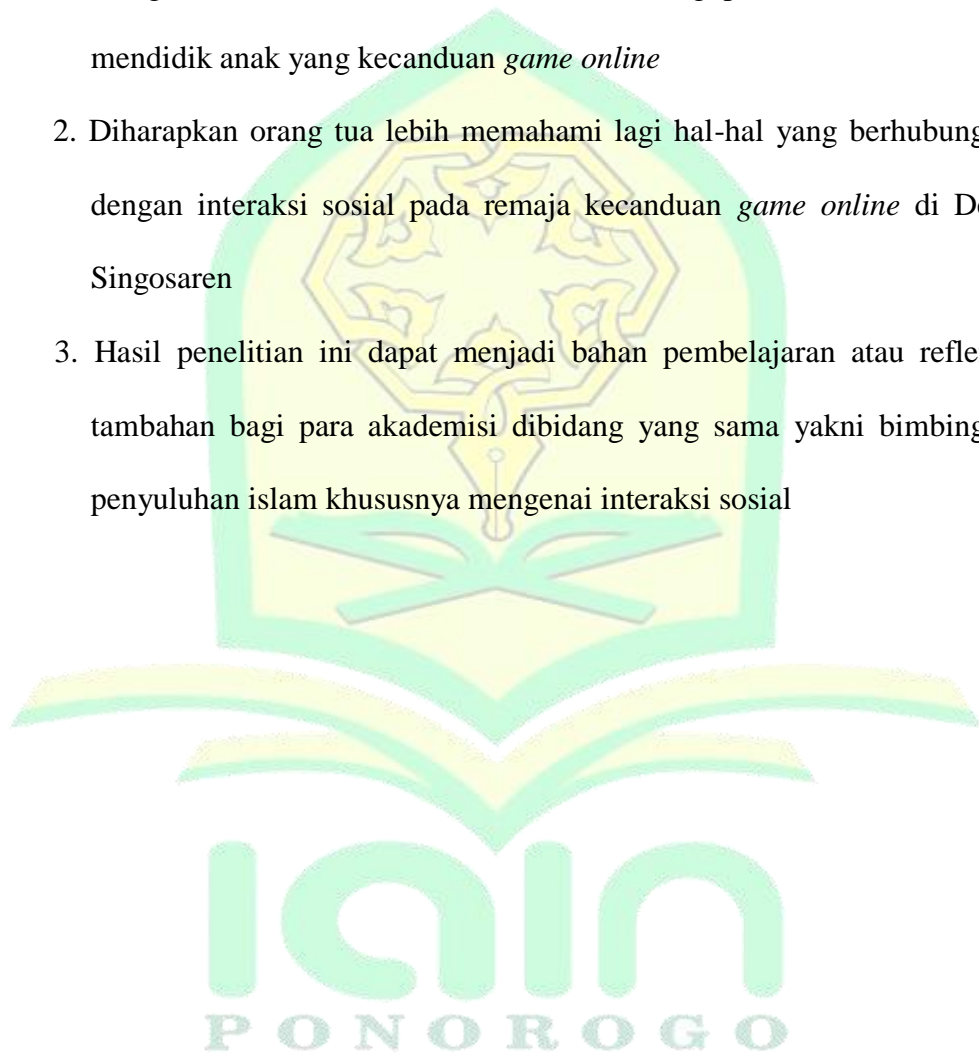
Berdasarkan penelitian dalam skripsi “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren”. Dapat diambil kesimpulan hasil penelitian yakni:

1. Interaksi sosial pada remaja kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren terbilang kurang baik, dapat dilihat interaksinya dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semakin erat, dilihat rasa solidaritas mereka semakin tinggi.
2. Adapun dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren adalah sebagai berikut:
 - 1) Dampak Negatif
 - a. Renggangnya hubungan anak dengan orang tua
 - b. Anak sulit untuk di atur dan di nasihati
 - c. Anak sering menghabiskan waktu untuk bermain *game*
 - 2) Dampak Positif
 - a. Memperluas jaringan pertemana sesama pemain *game*
 - b. Mewakili event-event turnamen *game*
 - c. Bisa mendapatkan uang dan *skin*

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan atau bahan rujukan bagi orang tua untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan, khususnya mendidik anak yang kecanduan *game online*
2. Diharapkan orang tua lebih memahami lagi hal-hal yang berhubungan dengan interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* di Desa Singosaren
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran atau refleksi tambahan bagi para akademisi dibidang yang sama yakni bimbingan penyuluhan islam khususnya mengenai interaksi sosial



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, MulanWigati. *Sosiologi*. Jakarta: Grasindo, 2006.
- Ahmadi, Abu. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009.
- Andrew Suplig, Maurice. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar." *Jurnal Jaffray*. Vol. 15 No. 2, Tahun 2017.
- Arif Kustiawan, Andri. *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. Ae Media Grafik, 2019.
- Arikunto Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bambang. Berita online: Kompas, 07 November 2019; Pengaruh Game online, <https://amp.kompas.com> diakses 20 januari 2019
- Charles P. Loomis dalam Soleman B. Taneko. *Struktur Sosial dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali, 1984.
- Dhohiri, Taufiq Rohman. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta: Ghalia Indonesia Printing, 2006.
- Edy Kurniawan, Drajat. "Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta." *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 3 No1 Januari-Juni 2017.
- Fernando R, Gery. "*Hubungan antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial dan Prestasi Belajar*." Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung, 2018.
- Herimanto dan Winarno. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Hurlock, E.B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, 1993.
- Indrayani, Damsar. *Pangantar Sosiologi Ekonomi*. Edisi 1. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.
- Jatmika, Sidik. *Genk Remaja Anak Haram Sejarah Globalisasi*. Yogyakarta: Kanisius, 2010.

- Khamim Zarkasih Putro. "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. Vol. 17 Nomor 1, Tahun 2017.
- Lestari, Ayu. "Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal." *Jurnal Interaksi*. Vol. 5, No. 2 Tahun 2016.
- Moleong, Lexy J. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung :PT. Rosda karya 2000.
- Nasdian, Fredion Tonny Nasdian. *Sosiologi Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015.
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online pada Remaja", *Jurnal Psikologi*. Vol. 27 No. 2, Tahun 2019.
- R. Uno, Mien. *Buku Pintar Etiket Untuk Remaja*. Jakarta: PT Gramidia Pustaka Utama, 2009.
- Rohman, Agus Abdul. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Cipta, 2013.
- Setiaji, Silvia. "Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial Pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat." *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol. 9 No. 2 Tahun 2016.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindoc Persada, 2006.
- Soliha, Silvia Fardila. "Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial dan Kecemasan Sosial." *Jurnal Interaksi*. Vol. 4 No. 1 Tahun 2015.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta 2011.
- Supardan, Dadang. *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: PT. Bumi Aksara 2008.
- Suryanto, Bambang. *Hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya*, Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, 2013.
- Sutopo. *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press, 2002.

Wibowo, BayuTrias Sukmo. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game online Dengan Siswa Yang Tidak Bermain Game online Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu*. Skripsi FKIP Universitas Bengkulu, 2014.

Widyastuti, Febriana Riska. *Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online: Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online Di Seturan Slaman*. Skripsi FISIP UN Yogyakarta, 2012

Yunistiati, Farida. *Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja*. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol 3, No. 3 Tahun 1945. diakses 26 Agustus 2020.

