



**HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA KECANDUAN GAME
ONLINE DI IAIN BATUSANGKAR**

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi

(S-1)

Jurusan Bimbingan dan Konseling

Oleh:

Rahmi Yarti

NIM: 18 301 080 97

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR**

2021

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

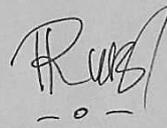
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmi Yarti
Nim : 1830108097
Tempat/tanggal lahir : Simpang Candung/ 06 Oktober 1995
Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "**HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA KECANDUAN GAME ONLINE DI IAIN BATUSANGKAR**" adalah benar karya sendiri bukan plagiat, kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan semestinya.

Batusangkar, Agustus 2021
Saya Yang Menyatakan



Rahmi Yarti
NIM. 1830108097

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama RAHMI YARTI, NIM 1830108097 dengan judul "INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA KECANDUAN GAME *ONLINE* DI IAIN BATUSANGKAR" memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke sidang *Munaqasah*.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, Juli 2021
Pembimbing

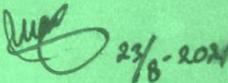
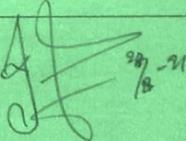
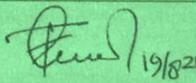


Dr. Masril, M.Pd., Kons
NIP. 19620610 199303 1 002

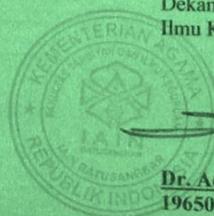
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama RAHMI YARTI, NIM. 1830108097, judul: HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA KECANDUAN GAME ONLINE DI IAIN BATUSANGKAR, telah diuji dalam Ujian Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan 12 Agustus 2021.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP	Jabatan dalam TIM	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1.	Dr. Masril, M.Pd, Kons NIP. 19620610 199303 1 002	Ketua Sidang/ Pembimbing	 23/8-2021
2.	Dra. Desmita, M.Si NIP. 19681229 199803 2 001	Penguji 1	 28/8-21
3.	Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd NIP. 19670810 199303 2 002	Penguji 2	 19/8/21

Batusangkar, Agustus 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd
19650504 199303 1 003

ABSTRAK

RAHMI YARTI, NIM: 1830108097, JUDUL “HUBUNGAN SOSIAL MAHASISWA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI IAIN BATUSANGKAR”, Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2021.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah manusia sebagai makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dan berinteraksi dalam kehidupannya. Begitu pula dengan mahasiswa yang memiliki peran sebagai *agent of change*, yang seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam berinteraksi sosial, namun mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* mengakibatkan hubungan sosialnya menjadi buruk.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif, untuk mendeskripsikan bagaimana hubungan sosial mahasiswa yang kecanduan *game online*, mereka menggunakan waktu 4-6 jam dalam sehari semalam untuk bermain *game online*. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan adalah wawancara dan observasi. Subjek penelitian adalah tiga orang mahasiswa kecanduan *game online* jurusan Bimbingan dan Konseling dan satu orang mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam. Teknik analisis data dan interpretasi data adalah reduksi data, *display* data, kesimpulan dan verifikasi data. Teknik penjaminan keabsahan data ini adalah triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* berlangsung baik dengan orang-orang disekitarnya. Pertama, hubungan sosial mahasiswa dengan teman sebaya yaitu; kerjasama, mengerjakan tugas bersama dan membantu temannya pada saat ada permasalahan. Asimilasi, tidak memilih-milih dalam berteman, berinteraksi secara menyeluruh, dan tidak terlalu merespon orang yang bersikap tidak baik kepadanya. Akomodasi, berinteraksi secara langsung. Kedua, hubungan sosial mahasiswa dengan keluarga dalam bentuk yaitu; kerjasama, menolong orang tua menyiapkan dagangan dan menanyakan kesehatan orang tua kepada saudara. Asimilasi, berinteraksi dengan sopan dan baik. Akomodasi, berinteraksi secara langsung. Ketiga, hubungan sosial mahasiswa dengan tetangga yaitu; kerjasama, menolong tetangga saat meminta bantuan dan ikut serta dalam kegiatan gotong royong. Asimilasi, menyapa dan mengobrol-ngobrol dengan tetangga. Akomodasi, memberikan respon yang baik ketika berkomunikasi. Keempat, hubungan sosial mahasiswa dengan pemilik kos yaitu; kerjasama, membantu pemilik kos ketika butuh bantuan dan ikut kegiatan gotong royong dan asimilasi, mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos yaitu dia menyapa ketika bertemu.

Kata kunci : Mahasiswa Kecanduan *Game Online*, Hubungan Sosial

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Sosial Mahasiswa Kecanduan Game Online Di IAIN Batusangkar**” guna meraih gelar S1 Sarjana Pendidikan (S.Pd), jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar. Salawat beserta Salam senantiasa kita hadiahkan pada junjungan umat, imam diwaktu sholat, pemimpin diwaktu perang yaitu Nabi Muhammad SAW. *Allahumma Shalli 'Ala Muhammad, wa'ala Ali Muhammad.*

Penulis menyadari bahwa selama menulis skripsi ini, penulis dihadapkan dengan tantangan dan kendala- kendala. Namun berkat rahmat Allah SWT serta bantuan berbagai pihak, baik bantuan yang berbentuk moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih saya ucapkan kepada kedua orang tua ibunda tercinta (**Yasriwarti, alm**) ayahanda tercinta (**Muslim**) kakak tercinta (**Rani Novita Sari**) dan abang tercinta (**Khairul Husni S.P**) berkat doa dan kerja keras beliau penulis sampai pada saat ini, yang membantu penulis dalam menguatkan dan memberi motivasi kepada penulis untuk senantiasa belajar agar menjadi pribadi yang lebih baik.

Ucapan terima kasih kepada Rektor Institut Agama Islam Negeri Batusangkar Bapak **Dr. Marjoni Imamora, M.Sc**, Dekan Fakultas Tarbiyah Bapak **Dr. Adripen, M.Pd**, Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Bapak **Dr. Dasril, S.Ag.,M.Pd** beserta Bapak/ Ibu Staf Jurusan Bimbingan dan Konseling, Dosen Penasehat Akademik Ibu **Rina Yulitri., M.Pd**, Dosen pembimbing skripsi Bapak **Dr. Masril.,M.Pd.,Kons** yang telah membimbing penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Terimakasih kepada ibu **Desmita., M.Si** dan **Dra. Fadhilah Syafwar, M.Pd** yang telah menguji, memberikan kritik dan saran pada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Ucapan terima kasih kepada seluruh dosen IAIN Batusangkar teristimewa kepada dosen-dosen Bimbingan dan Konseling yang telah memberi ilmu dan membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, ucapan terimakasih kepada kepala pustaka dan staf yang sudah membantu penulis dalam memfasilitasi berupa buku-buku sumber untuk penyelesaian skripsi ini beserta selingkup *civitas* akademika IAIN Batusangkar.

Ucapan terimakasih juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, yang dengan sukarela membantu penulis dalam mengumpulkan data yang baik dan lengkap untuk melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penelitian yang penulis lakukan.

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, selalu ada saat penulis memiliki kendala dan tantangan dalam mengerjakan skripsi. Selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada sahabat tercinta yang selalu mendukung dan memberikan motivasi penulis, yang telah menemani proses perkuliahan selama 5 tahun ini (**Susi Novita Ningsi, S.Pd, Gracia Sintha Femilya, Fifi Yulianti Safitri, Sri Elfina, Yogi Resya Pratama, dan Firdaus**). Terimakasih kepada keluarga besar yang selalu mendukung, memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.

Penulis sangat mengharapkan kepada semua pihak untuk dapat memberikan kritikan dan saran yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mendo'akan semoga bantuan, arahan maupun bimbingan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin yaa rabbal'alamiin.

Batusangkar, Agustus 2021
Penulis

Rahmi Yarti
NIM: 1830108097

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Sub Fokus Penelitian.....	8
D. Pertanyaan Penelitian	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Dan Luaran Penelitian	9
G. Defenisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori.....	11
1. Kecanduan Game Online	11
a. Pengertian Game Online	11
b. Jenis-jenis Game Online	12
c. Kriteria Tingkah Laku Kecanduan.....	13
d. Kecanduan Game Online	14
e. Faktor Penyebab Kecanduan Game Online	16
f. Dampak Kecanduan Game Online.....	17
2. Hubungan Sosial	19
a. Pengertian Hubungan Sosial	19
b. Ciri-ciri Interaksi Sosial	20
c. Syarat Interaksi Sosial.....	21
d. Faktor-faktor Interaksi Sosial.....	22
e. Bentuk-bentuk Hubungan Sosial.....	23
B. Penulisan Yang Relevan	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Instrumen Penelitian.....	27
D. Sumber Data.....	28
E. Teknik Pengumpulan Data.....	29
F. Teknik Analisis dan Interpretasi Data.....	31
G. Teknik Penjamin Keabsahan Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Penelitian.....	37
B. Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	

A. Kesimpulan	76
B. implikasi.....	77
C. Saran	78
D. DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data mahasiswa kecanduan <i>game online</i>	37
Tabel 4.2 Tabel jenis <i>game online</i> dan lama bermain <i>game online</i>	38

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Manusia adalah makhluk sosial, sebagai makhluk sosial manusia tidak bisa hidup sendiri, manusia membutuhkan orang lain. Secara alamiah, manusia mempunyai panggilan untuk selalu hidup bersama dengan orang lain dan berinteraksi dengan mereka. Menurut Rahman (2014:3) “kebutuhan manusia akan interaksi sosial merupakan kebutuhan dasar yang melekat pada eksistensinya sebagai manusia. Manusia harus memenuhi kebutuhan akan interaksi sosial, karena jika tidak manusia akan mengalami ketidakseimbangan eksistensi dan hidup akan terasa hampa”.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa interaksi sosial merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi setiap manusia, manusia harus memenuhi kebutuhannya akan interaksi sosial, karena jika kebutuhan interaksi sosial itu tidak terpenuhi maka manusia akan mengalami ketidakseimbangan eksistensi dan hidupnya akan terasa hampa. Manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi dan seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, maka dihasilkan berbagai inovasi-inovasi teknologi baru. Salah satu kemajuan dari teknologi itu adalah internet, adanya internet telah menawarkan berbagai kemudahan dalam mendapatkan informasi, sumber pengetahuan dan saling berinteraksi di sosial media dan juga sebagai hiburan.

Game online adalah salah satu teknologi yang memanfaatkan internet pada bidang hiburan. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* via internet. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya dan selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem ataupun koneksi kabel *wifi* dan bahkan *handphone*. *Game online* biasanya disediakan untuk tambahan layanan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang sudah disediakan oleh perusahaan penyedia permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan dengan bersama dengan menggunakan komputer yang dihubungkan pada sebuah jaringan tertentu. (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/permainandaring>).

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa *game online* adalah suatu permainan yang menggunakan jaringan internet untuk memainkannya, permainan ini bisa dimainkan dengan menggunakan teknologi seperti modem, koneksi *wifi* dan juga *handphone* yang terhubung dengan jaringan internet.

Perguruan tinggi merupakan salah satu wadah untuk memperoleh pendidikan, di mana di perguruan tinggi peserta didik disebut dengan mahasiswa. Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi. “Mahasiswa adalah *agent of change*, karena mahasiswa memiliki peran sebagai seorang agen pembawa perubahan yang diharapkan dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan bangsanya dengan wawasan dan kemampuan mahasiswa dalam bersosialisasi” (Husna, 2019). Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa salah satu dari peran mahasiswa adalah *agent of change* yaitu mahasiswa diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat dan bangsanya, dengan mengandalkan wawasan dan kemampuan bersosialisasi yang baik yang dimiliki oleh seorang mahasiswa.

Beberapa tahun terakhir, permainan elektronik yang menggunakan jaringan internet telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Apalagi ditambah dengan banyaknya *handphone-handphone* canggih yang dikeluarkan oleh perusahaan-perusahaan pembuat *handphone*, menjadikan *game online* mudah diakses oleh masyarakat, baik itu anak-anak dan remaja atau pelajar, orang dewasa atau orang tua dan tidak terkecuali mahasiswa.

Mahasiswa kadang lupa waktu pada saat bermain *game online* dan mengakibatkan mahasiswa mengabaikan tugasnya sebagai mahasiswa, jika mahasiswa berlebihan dalam bermain *game online* akan berdampak buruk bagi mahasiswa dalam hal pengaturan waktu dan bahkan mahasiswa bisa melupakan waktu belajarnya. Pengaturan waktu yang baik dari mahasiswa akan membentuk pribadi yang bertanggung jawab, namun sebaliknya jika pengaturan waktu yang buruk akan membentuk pribadi yang tidak

bertanggung jawab. Sejalan dengan pendapat di atas, Yanto (2011) menjelaskan bahwa:

Pada awalnya, *game online* lebih dikenal dengan *game* jaringan, di mana beberapa komputer dihubungkan satu sama lain dan kitapun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada *game* jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah *Counter Strike*. *Game* jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan berjalannya waktu, maka teknologi mulai berkembang mengikuti perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibat mulai hilangnya *game* jaringan dan diganti dengan *game online* pada masa ini.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa *game online* dapat membuat beberapa anak bahkan orang dewasa bisa betah duduk berjam-jam di depan komputer untuk mendapatkan kepuasan batin dengan bermain *game online*.

Game online memberikan hiburan bagi pemainnya bahkan sampai membangun interaksi dan ikatan emosional yang kuat dalam dunia maya. Aktivitas bermain *game online* adalah suatu hal umum yang tidak dibatasi realitas. Pemain dapat menciptakan realita dan hubungan sosial tersendiri dalam dunia maya pada *game online*. Hal ini semakin menunjukkan bagaimana interaksi dalam *game* dapat mempengaruhi perkembangan diri pemainnya. Selain itu, *game* sendiri merupakan sebuah permainan terstruktur yang memiliki tujuan, aturan, tantangan dan interaksi.

“*Game online* dapat membuat orang yang memainkannya menjadi candu dan ingin terus menerus memainkan *game online*, kecanduan atau ketagihan adalah saat tubuh dan fikiran kita menginginkan sesuatu agar bekerja dengan baik” (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kecanduan>). Seseorang disebut pecandu jika dia memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap sesuatu yang dicandunya.

Menurut Ariantoro (2016) “kecanduan *game online* memiliki dampak yaitu para pemain *game online* sering berkata-kata kotor dan kasar saat bermain *game online*, mengabaikan kegiatan di dunia nyata, perubahan pola

makan dan istirahat, dan juga pemborosan uang”. Hal ini dijelaskan dalam Al-Qur’an bahwa kecanduan *game online* juga merupakan pekerjaan yang membuang-buang waktu dan melalaikan, firman Allah dalam Q.S Al-Hadid ayat 20:

أَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهَوٌّ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ
وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتَرَاهُ مُصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ
حُطَمًا ۗ فِي الْأٰخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ ۗ وَمَا الْحَيَاةُ
الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ ﴿٢٠﴾

“Ketahuilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning kemudian menjadi hancur dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu.”
(Al-Qur’an Digital, Qs. Al-Hadid ayat 20).

Berdasarkan kutipan ayat di atas dapat dipahami berlebihan dalam bermain *game* merupakan hal yang tidak baik dan melalaikan, dan Allah tidak menyukai hal itu, fenomena *game online* saat ini adalah suatu bahaya bagi para pemainnya khususnya mahasiswa.

Mahasiswa yang pada umumnya berasal dari luar daerah dan berdomisili di sekitar kampus rentan terhadap bahaya kecanduan *game online*, ditambah dengan jauhnya mahasiswa dari pengawasan keluarga, mahasiswa yang sudah masuk pada masa remaja akhir lebih mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas dalam kehidupan sehari-hari. “Banyak alasan untuk mahasiswa betah berlama-lama bermain *game online* dan duduk memegang *handphonenya*, mereka lebih suka dunia maya daripada dunia nyata” (Husna, 2019:5).

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa mahasiswa yang umumnya berasal dari luar daerah dan bertempat tinggal di sekitar kampus dan jauh dari pengawasan keluarga mendapat kebebasan untuk mahasiswa menentukan aktifitasnya, salah satunya adalah aktifitas mahasiswa bermain *game online*. Sementara, menurut Dinata (2017:3) “menurut perspektif sosiologi orang yang suka bermain *game online* cenderung akan menjadi egosentris dan lebih mendahulukan individualisme dan hal ini dapat berpengaruh pada interaksi sosial mereka di dunia nyata, mereka mungkin akan menjauh dari lingkungan dan akan bersifat tertutup, bahkan mereka bisa melupakan apa yang seharusnya menjadi kewajiban mereka sebagai mahasiswa”.

Dalam konteks sosial, mahasiswa adalah individu yang terlibat dalam situasi sosial, dimana terdapat hubungan antara manusia yang satu dengan manusia yang lain yang dapat saling mempengaruhi. Hubungan sosial dimulai dari tingkat yang sederhana yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa, kebutuhan manusia menjadi sangat kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial juga berkembang menjadi sangat kompleks. Menurut Ali dan Asrori (2005) “hubungan sosial diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana mentaati peraturan-peraturan dan perjanjian-perjanjian dalam kelompok atau organisasinya, dan sebagainya.”

Pada penelitian ini, penulis akan membahas mengenai hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online*, dimana biasanya mereka begadang untuk memainkan *game online* dan juga mereka dalam bermain *game online* berinteraksi dengan menggunakan kata-kata kotor dan mempengaruhi hubungan sosial mereka dengan lingkungan sekitar di dunia nyata. Kecanduan *game online* dapat mempengaruhi hubungan sosial dari mahasiswa dengan orang-orang di lingkungan sekitar mereka, seperti dengan teman sebaya, keluarga, tetangga ataupun pemilik kos. Annie Cai & Linda Minh Nguyen (dalam Utami dan Atik Hodikoh, 2020), menjelaskan bahwa “*internet gaming addiction* berkaitan dengan berbagai dampak negatif, antara

lain dapat merusak hubungan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan penyesuaian sosial dan kemampuan empati dan bersimpati akan terhambat pada orang yang kecanduan *game online*.”

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dan juga teman terdekatnya melalui *WhatsApp* pada tanggal 26 November sampai dengan 2 Desember 2020. Penulis menanyakan *game online* apa yang dimainkan oleh mahasiswa kecanduan *game online* dan berapa lama durasi bermain *game online* dalam satu kali sesi bermain. Hasil yang penulis dapatkan dari wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* adalah:

Mahasiswa kecanduan *game online* bermain *game Mobile Legend* dan *game PUBG (Player unknown battle ground)* dan *PES (Pro Evolution soccer)*, mahasiswa kecanduan *game online* juga mengatakan bahwa untuk satu kali sesi bermain *game* adalah selama minimal 7 menit dan paling lama 30 menit, dan setelah itu mahasiswa kecanduan *game online* bisa bermain *game* lagi sampai 4 jam perhari tetapi itu tidak terus menerus, dari pagi dilanjutkan siang atau sore dan juga malam. Sedangkan mahasiswa kecanduan *game online* lainnya menjelaskan hal yang sama mengenai durasi bermain *game*, tetapi mahasiswa kecanduan *game online* ini bisa menghabiskan waktu semalaman untuk bermain *game online*. (MF dan RH, *Wawancara*, 27 November 2020).

Penulis juga bertanya tentang bagaimana hubungan sosial mahasiswa pada saat bermain *game online*? Berdasarkan wawancara dengan teman dekat mahasiswa maka diperoleh hasil:

Subjek pertama ini kalau dia sedang main *game* dia tidak mendengar ketika dipanggil, dia jarang merespon orang lain, dia sibuk sendiri dengan *handphonenya*, dan sering ketika bermain *game* dia berbicara tidak sopan, tidak peduli dia berada di kampus di rumah di warung ataupun jika ada orang lain disekitarnya. Subjek juga sering emosional seperti dia akan marah dan mematikan telfon jika ada telfon masuk ketika dia bermain *game*, dan karena itu subjek akan memblokir semua kontak yang ada di *handphone* agar tidak ada gangguan ketika bermain *game*. Jika orang tuanya meminta bantuan ketika dia sedang bermain *game* dia juga marah. Pada saat bermain *game online*, mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi menggunakan bahasa yang tidak baik seperti berkata kotor dan memaki teman-temannya

yang ikut bermain *game online* bersama. Sementara subjek kedua merespon dengan baik jika ada orang yang berbicara dengannya, dan jika ada yang meminta tolong, dia akan mengangkat telfon jika yang menelfon adalah orang dekat atau orang yang dirasa penting, tetapi jika tidak ia tidak akan meresponnya. Pada saat bermain *game online*, mahasiswa kecanduan *game online* juga ada memaki teman-teman yang juga ikut bermain *game online*. (MRM, *Wawancara*, 2 Desember 2020).

Penulis juga menanyakan hal yang sama yaitu bagaimana hubungan sosial mahasiswa pada saat bermain *game online* kepada salah seorang subjek yang mengatakan bahwa “sebenarnya saya mendengar ketika dipanggil tapi karna keasikan main *game* saya tidak menghiraukannya, saya juga pernah dimarahi orang tua karena hal itu, tapi kalau teman-teman saya biasanya sudah paham dan biasa-biasa saja. Saya memaki teman-teman saya jika saya kalah bermain *game online*, karena kami bermain secara bersama-sama.” (RH, *Wawancara*, 27 November 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan di atas, dapat dipahami bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan bisa hidup sendiri, membutuhkan orang lain dan berinteraksi dalam kehidupannya, selain itu mahasiswa yang memiliki peran sebagai *agent of change* yang seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam berinteraksi sosial sehingga mereka bisa berhubungan sosial yang baik dengan orang-orang di sekitarnya, namun mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online*, mengakibatkan kemampuan interaksi mahasiswa menjadi buruk dan berdampak pada hubungan sosial mereka dengan orang-orang di lingkungan sekitarnya, menjadi suatu kajian yang menarik untuk dibahas oleh karena itu penulis memfokuskan penelitian ini pada “Hubungan Sosial Mahasiswa Kecanduan *Game Online* di IAIN Batusangkar”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jabarkan, maka penulis memfokuskan penelitian ini tentang “Hubungan Sosial Mahasiswa Kecanduan *Game online* di IAIN Batusangkar”.

C. Sub Fokus Penelitian

Untuk mempermudah penulis dalam menganalisis hasil penelitian, maka penelitian ini dikerucutkan pada:

1. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya.
2. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga.
3. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga.
4. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya?
2. Bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga?
3. Bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga?
4. Bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memahami bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya.
2. Untuk memahami bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga.
3. Untuk memahami bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga?
4. Untuk memahami bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos?

F. Manfaat Dan Luaran Penulisan

1. Manfaat penulisan

- a. Sebagai sarana pengembangan intelektual penulis sesuai dengan latar belakang pendidikan yang penulis jalani

- b. Sebagai salah satu persyaratan untuk melakukan penulisan

2. Luaran penulisan

- a. Dapat diproyeksikan untuk mendapatkan hak atas kekayaan intelektual (HAKI)
- b. Dapat diterbitkan pada jurnal ilmiah

G. Defenisi Istilah

Untuk memahami hal yang akan diteliti dan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam memahami penelitian yang terdapat dalam judul masalah, maka istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Hubungan Sosial

Wardiyatmoko dalam Fihayati (2014:22) menjelaskan bahwa “hubungan sosial adalah suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan-kepentingan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok, secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerjasama yang saling menguntungkan”. Pada penelitian ini, hubungan sosial yang dimaksud adalah suatu hubungan antara mahasiswa dengan individu lainnya yang berada di sekitarnya maupun sebaliknya, yang meliputi beberapa bentuk yaitu proses asosiatif (kerjasama, akomodasi, asimilasi) dan proses disosiatif (persaingan, kontravensi serta pertikaian).

2. Mahasiswa kecanduan *game online*

Kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online*, yang menghabiskan banyak waktu serta memungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol dan mengendalikan pikiran dan perasaannya untuk tidak bermain *game online*. Young dalam (Kusumawati, 2017:90) menyatakan bahwa “seseorang yang kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama rata-rata 20 sampai 25 jam dalam seminggu.” Pada penelitian ini mahasiswa kecanduan *game online* yang penulis maksud adalah mahasiswa yang bermain *game online* selama 4-6 jam dalam sehari semalam atau sekitar 28 sampai 42 jam dalam seminggu.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian *Game Online*

Main atau *game* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak” (<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/main>). Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa main atau *game* adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan sebuah kesenangan dengan menggunakan alat-alat tertentu ataupun tidak. Sedangkan *game online* atau permainan daring adalah:

Jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada pada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan dalam jaringan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan itu. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung kedalam sebuah jaringan tertentu. (https://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring).

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa *game online* adalah suatu permainan komputer yang memanfaatkan teknologi yaitu jaringan internet, di mana biasanya *game online* ini merupakan layanan tambahan yang disediakan oleh perusahaan penyedia jasa *online*. *Game online* ini dapat dimainkan secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan tersebut.

Sejalan dengan pendapat di atas, Husna (2019:22) menjelaskan bahwa “*game online* atau *internet game* adalah suatu permainan (*game*) elektronik yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui

MUDS (*Multi User Dungeons*), yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa *game online* adalah suatu jenis permainan yang dimainkan menggunakan jaringan internet, di mana permainan ini bisa dimainkan secara sendiri ataupun bersama-sama, adanya tujuan, misi dan nilai tertinggi yang ingin dicapai oleh mahasiswa kecanduan *game online* dan terjadinya interaksi dalam permainan tersebut melalui satu ruang virtual yang sama.

b. Jenis-jenis *game online*

Jenis-jenis *game online* menurut Lindsay dalam Fitri, dkk, (2018: 215) dikategorikan menjadi 5 jenis yaitu “*First Person Shooter (FPS)*, *Real-time Strategy Game*, *Masively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)*, *Cross-platform Online Play*, dan *Massively Multiplayer Online Browser Game*”. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) *First Person Shooter (FPS)*, sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Golden Eye 007*, *Universal Turnament* dan *System Shock*.
- 2) *Real-time Strategy Game* adalah permainan yang menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan memiliki ciri khas dimana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam *Real-time Strategy*, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi (misalnya *Stars Wars*).
- 3) *Masively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG)* adalah jenis permainan dimana pemain

bermain dalam dunia yang skalanya besar (besar dari 100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini adalah *World of Warcraft*, *The Lord of Rings Online*, *Shadow of Angmar*, *Final Fantasy*, *Ragnarok*, dan *DOTA*.

- 4) *Cross-platform Online Play* adalah jenis permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan perangkat *hardware* yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *Dreamcast*, *Playstation 2*, dan *Xbox* yang memiliki fungsi *online*, misalnya *Need For Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara *online* dari komputer maupun *Xbox 360* (*Xbox 360* merupakan *hardware* atau *console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
- 5) *Massively Multiplayer Online Browser Game* adalah permainan yang dimainkan pada *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa ada lima jenis-jenis *game online* yaitu permainan yang melibatkan orang banyak dan mengambil *setting* peperangan, permainan yang menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, permainan di mana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar, permainan yang dimainkan secara *online* dengan perangkat *hardware* yang berbeda dan permainan yang dimainkan pada *browser*.

c. Kriteria Tingkah Laku Kecanduan

Seseorang dapat dikatakan kecanduan apabila memiliki beberapa kriteria. Chen dan Chang (dalam Adiningtiyas, 2017:31-32) menjelaskan bahwa “seseorang dikatakan kecanduan (*addicted*) jika memenuhi enam kriteria yaitu *Salience*, *Euphoria*, *Conflict*, *Tolerance*, *Withdrawal* dan *Relapse and Reinstatement*”. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) *Salience* yaitu menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku. *Cognitive salience* adalah dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran dan *behavioral salience* adalah dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku.

- 2) *Euphoria* yaitu mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*.
- 3) *Conflict* yaitu pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*) tentang tingkat dari tingkah laku yang berlebihan.
- 4) *Tolerance* yaitu aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan.
- 5) *Withdrawal* yaitu perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*.
- 6) *Relapse and Reinstatement* yaitu kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami enam kriteria tersebut menjadi syarat seseorang dapat dikatakan kecanduan atau *addictive*, adanya kecenderungan ketidakmampuan dari mahasiswa kecanduan game online untuk tidak dapat berhenti bermain *game online*. *Saliency, conflict, dan euphoria* menjadi komponen inti untuk mengidentifikasi seseorang yang mengalami kecanduan *game online*, sedangkan *tolerance, withdrawal, relaps and reinstatement* adalah komponen umum dari sebuah kecanduan atau *addiction*. Karena *tolerance* berkembang sebagai kebutuhan dari mahasiswa kecanduan game online untuk meningkatkan ketergantungannya pada tingkah laku bermain *game online*, *withdrawal* sendiri adalah reaksi yang tidak menyenangkan pada saat mahasiswa kecanduan game online menghentikan permainan *game online*. Sedangkan *relapse and reinstatement* adalah pengembalian dari keadaan awal *addiction*, walaupun setelah periode penahanan aktivitas bermain *game*.

d. Kecanduan Game Online

Game merupakan sebuah permainan yang menampilkan sesuatu yang menarik dan dapat menimbulkan kesenangan oleh mahasiswa kecanduan game online. *Game* diminati oleh banyak orang, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Pada saat ini *game* yang banyak

diminati oleh orang-orang adalah *game online*, *game* yang tersambung dengan jaringan internet dan dapat dimainkan secara bersama-sama dalam waktu yang sama walaupun berada di tempat yang berbeda, asalkan memiliki jaringan internet dan alat elektronik yang mendukung. Kecanduan *game online* menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dan berdampak pada interaksi sosialnya. Fitriani (2019:3) menjelaskan bahwa:

Addiction atau kecanduan *game online* adalah ketergantungan atau kondisi terikat yang sangat kuat secara fisik dan psikologis terhadap permainan *game online*, dan jika hasrat tidak terpenuhi maka akan menimbulkan perasaan terhukum atau perasaan tidak menyenangkan bagi remaja yang bersangkutan. Dengan ketergantungan terhadap *game online*, remaja yang bersangkutan akan memperoleh kesenangan, kenyamanan serta keasyikan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu, bahkan akan membuat semuanya tidak terkontrol, dan salah satunya akan berdampak pada situasi antisosial.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa kecanduan *game online* atau *game online addiction* adalah suatu sebutan yang diberikan kepada seseorang yang mengalami ketergantungan yang sangat kuat terhadap suatu permainan *game online*.

Sejalan dengan itu Lemmens, Valkenburg, & Petter (dalam Mulyani, 2018:8) menjelaskan bahwa “pengertian dari kecanduan *game* sebagai penggunaan *computer* 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.”

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa kecanduan *game online* yang dialami oleh mahasiswa dan membuatnya bermain secara berlebihan dan akan menimbulkan beberapa permasalahan seperti pada aspek sosial dan juga emosionalnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah ketika seseorang atau

mahasiswa kecanduan game online bermain *game* secara berlebihan, adanya kepuasan tersendiri yang mahasiswa dapatkan ketika mereka bermain *game online*, namun jika tidak bermain *game online* maka ada rasa kurang nyaman yang mereka rasakan. Selain itu ketergantungan pada *game online* ini dapat menimbulkan beberapa dampak negatif seperti gangguan pada aspek emosional, sosial, kesehatan dan juga kehidupan dari mahasiswa yang kecanduan *game online*.

e. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang mengalami kecanduan tentu ada faktor penyebabnya. Yee (dalam Hakiki, 2019:18) menjelaskan bahwa ada lima faktor penyebab kecanduan *game online* yaitu:

- 1) *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.
- 2) *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.
- 3) *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.
- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan, pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan, akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.

Berdasarkan kutipan di atas maka dapat dipahami bahwa lima faktor penyebab seseorang kecanduan *game online* yaitu *Relationship* adalah keinginan untuk berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, *Manipulation* adalah keinginan untuk menjadikan objek lain

sebagai manipulasi atau bahan ejekan sebagai suatu kepuasan dan keyakinan diri, *Immersion* adalah mahasiswa kecanduan game online yang sangat suka menjadi orang lain atau tokoh didalam *game online*, *Escapism* adalah bermain *game online* sebagai pelarian dari masalah di dunia nyata, dan *Achievement* adalah keinginan untuk menjadi kuat di dunia virtual.

f. Dampak Kecanduan *Game Online*

Bermain *game online* dapat menimbulkan dampak positif dan juga dampak negatif, dampak positif dalam bermain *game online* adalah dampak yang dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa kecanduan game online itu sendiri, dan dampak negatif adalah dampak yang dapat merugikan mahasiswa kecanduan game online. Anhar, (2015:15) menjelaskan dampak positif dari kecanduan *game online* yaitu:

- 1) Dapat menguasai komputer
- 2) Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* yang tidak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui
- 3) Dari *game online* ini dapat menambah teman
- 4) Bagi yang telah mempunyai identitas dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi *good game* (istilah GG, yang berarti pemain yang bagus) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Kecanduan *game online* memiliki dampak negatif, dampak negatif dari *game online* adalah dampak yang dapat merugikan bagi mahasiswa kecanduan *game online*, dampak negatifnya adalah sebagai berikut:

- 1) Seseorang yang bermain *game online* hanya membuang waktu dan uang dengan sia-sia.
- 2) Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan.
- 3) Bolos sekolah atau kuliah.
- 4) Mahasiswa kecanduan *game online* akan lupa waktu, lupa makan, lupa beribadah, terlambat istirahat atau pulang kerumah, dll.

- 5) Terlalu sering berhadapan dengan monitor ataupun *handphone* secara mata telanjang akan membuat mata menjadi minus.
- 6) Mahasiswa kecanduan *game online* akan sering berbohong kepada orang tua.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa dampak negatif dari bermain *game online* adalah seseorang yang bermain *game online* hanya membuang-buang waktu dan uang dengan sia-sia, bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan, bolos sekolah atau kuliah, mahasiswa kecanduan *game online* akan lupa waktu, lupa makan, lupa beribadah, terlambat istirahat atau pulang kerumah, dll, terlalu sering berhadapan dengan monitor ataupun *handphone* secara langsung akan membuat mata menjadi minus.

Sementara, Ariantoro (2016:47-48) menjelaskan bahwa terdapat dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu sebagai berikut:

- 1) Berbicara kasar dan kotor.
- 2) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.
- 3) Perubahan pola makan dan istirahat.
- 4) Pemborosan uang.
- 5) Mengganggu kesehatan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa:

- 1) Bermain *game online* dapat merangsang pemainnya untuk berkata kasar dan kotor kepada lawan mainnya ataupun kepada temannya saat bermain, ini termasuk kepada interaksi sosial yang tidak baik.
- 2) Kecanduan *game online* dapat mengakibatkan terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti makan, shalat, belajar, ataupun pekerjaan lainnya. Seseorang yang kecanduan *game* ini akan merasa asik memainkan *game* ini karena berbagai macam tantangan yang terdapat di dalam *game* tersebut.

- 3) Kontrol diri seseorang yang kecanduan *game online* akan berkurang, karena terlalu asik bermain, seperti waktu makan dan istirahat menjadi kurang teratur.
- 4) Seseorang yang kecanduan *game online* mau mengorbankan uangnya untuk membeli kuota, menyewa komputer, atau untuk keperluan bermain *game*.
- 5) Bermain *game* dalam waktu yang lama dan kurang istirahat dapat mengakibatkan kesehatan tertanggu.

2. Hubungan Sosial

a. Pengertian Hubungan Sosial

Hubungan antar sesama dalam istilah sosiologi disebut dengan hubungan sosial. Hubungan sosial merupakan suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan-kepentingan. Tujuan dari hubungan sosial adalah untuk menciptakan rasa saling Menurut Wardiyatmoko dalam Fihayati (2014:22) bahwa “hubungan sosial adalah suatu kegiatan yang menghubungkan kepentingan-kepentingan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok, secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerjasama yang saling menguntungkan”.

Sejalan dengan pendapat di atas Ali dan Asrori (2005) menjelaskan “hubungan sosial diartikan sebagai cara-cara individu bereaksi terhadap orang-orang disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan ini terhadap dirinya, termasuk juga penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Susanto (1977:16) menjelaskan bahwa “hubungan sosial yaitu hubungan antar manusia yang menghasilkan adanya proses pengaruh mempengaruhi”. Susanto juga menjelaskan bahwa “sosialisasi adalah proses yang membantu individu-individu belajar dan penyesuaian diri bagaimana cara hidup dan bagaimana cara berfikir kelompoknya, agar ia dapat berperan dan berfungsi dalam kelompoknya. Proses ini dapat berjalan dengan serasi dapat pula terjadi melalui pertentangan, akan

tetapi selama individu merasa memerlukan kelompoknya, maka ia bersedia untuk mengadakan beberapa kompromi terhadap tuntutan kelompok.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa hubungan sosial merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh individu, karena adanya kepentingan-kepentingan antar individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau antar kelompok, secara langsung atau tidak langsung untuk menciptakan rasa saling pengertian dan kerjasama yang saling menguntungkan dengan orang-orang disekitarnya.

b. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Menurut Loomis (dalam Arifin, 2015:54), suatu hubungan dapat dikatakan interaksi sosial jika memiliki ciri-ciri seperti hubungan berikut:

- 1) Jumlah pelakunya dua orang atau lebih
- 2) Komunikasi antar pelaku dengan menggunakan simbol atau lambang-lambang
- 3) Dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini, dan masa yang akan datang
- 4) Tujuan yang hendak dicapai

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa ciri-ciri dari interaksi sosial adalah jumlah pelakunya lebih dari satu orang agar adanya hubungan yang timbal balik seperti aksi dan reaksi dan memiliki tujuan-tujuan yang sama, pendapat yang sama juga menurut Munawir (dalam Malentika, dkk. 2017), yaitu ciri-ciri interaksi sosial adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya dua orang pelaku atau lebih.
- 2) Adanya hubungan timbal balik antar pelaku.
- 3) Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung.
- 4) Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa ciri-ciri interaksi sosial adalah harus adanya lawan bicara dalam proses interaksi sosial dan akan menimbulkan hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain. Memulai proses interaksi sosial diawali dengan kontak sosial,

kontak sosial akan menjadi awal untuk melakukan proses interaksi sosial dan interaksi sosial akan mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.

c. Syarat Interaksi Sosial

Soekanto, (2015:58) menjelaskan bahwa ada dua syarat terjadinya interaksi sosial :

1) Kontak sosial

Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih melalui percakapan, dialog dan masing masing pihak mengerti maksud dan tujuannya. Kontak sosial terbagi dua yaitu : kontak sosial secara langsung dan kontak sosial secara tidak langsung. Kontak secara langsung misalnya pertemuan dan dialog. Kontak tidak langsung yaitu menggunakan peralatan seperti telepon, radio dan surat.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk :

- a) Antara orang perorangan. Misalnya anak kecil yang mempelajari kebiasaan kebiasaan dalam keluarga
- b) Antara orang perorangan dalam satu kelompok manusia atau sebaliknya, contohnya apabila partai politik memaksa anggota anggotanya untuk menyesuaikan diri dengan ideologi dan program kerjanya
- c) Antara suatu kelompok manusia dengan satu kelompok manusia lainnya. Misalnya, dua partai politik melakukan kerja sama untuk mengalahkan partai politik saingannya

2) Komunikasi sosial

Komunikasi sosial adalah suatu proses saling memberikan tafsiran kepada atau dari perilaku pihak lain, seseorang mewujudkan perilaku sebagai reaksi terhadap maksud atau peran yang ingin disampaikan oleh pihak lain.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa syarat interaksi sosial adalah adanya hubungan satu orang atau lebih melalui percakapan dan masing-masing pihak memahami maksud dan tujuannya. Kontak sosial juga terbagi menjadi dua yaitu kontak sosial secara langsung seperti dialog atau pertemuan dan kontak sosial secara tidak langsung seperti menggunakan alat-alat seperti telepon, radio atau surat dan dalam komunikasi sosial terjadi proses sosial yang menghasilkan suatu interaksi berupa aksi dan reaksi.

d. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

Ada beberapa faktor yang mendasari terjadinya interaksi sosial, Soekanto (2015 :56-58) menjelaskan bahwa :

Faktor yang mendasari interaksi sosial meliputi imitasi, sugesti, identifikasi, simpati dan empati. Imitasi adalah interaksi sosial yang didasari oleh faktor meniru orang lain, contohnya anak gadis yang meniru menggunakan jilbab sebagaimana ibunya memakai. Sugesti adalah interaksi sosial yang didasari oleh adanya pengaruh, biasanya terjadi dari yang tua ke yang muda, dokter ke pasien, guru ke murid atau yang kuat ke yang lemah, atau bisa juga dipengaruhi karena iklan.

Berdasarkan kutipan diatas dapat dipahami bahwa faktor yang menyebabkan terjadinya interaksi sosial dimana faktor tersebut berkaitan satu sama lain, imitasi yaitu adanya keinginan untuk seperti orang lain dan hampir sama dengan identifikasi, empati yaitu sikap yang mempengaruhi kejiwaan dan fisik seseorang. Sejalan dengan pendapat di atas Dahlich (2015: 59) menjelaskan bahwa “faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial” yaitu sebagai berikut :

- 1) Sugesti, yaitu pemberian pengaruh pandangan seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu, sehingga orang tersebut mengikuti pandangan atau pengaruh tersebut tanpa berfikir panjang. Sugesti biasanya dilakukan oleh orang yang berwibawa, mempunyai pengaruh besar atau terkenal dalam masyarakat.
- 2) Imitasi, yaitu tindakan atau usaha untuk meniru tindakan orang lain sebagai tokoh idealnya. Imitasi cenderung secara tidak disadari dilakukan oleh seseorang. Imitasi pertama kali akan terjadi dalam sosialisasi keluarga, akan tetapi jika seseorang sudah beranjak dewasa ia cenderung lebih sering di sekolah dan bersosialisasi dengan temannya dengan berbagai macam kebiasaan.
- 3) Identifikasi, yaitu kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Identifikasi mengakibatkan terjadinya pengaruh yang lebih dalam dari sugesti dan imitasi karena identifikasi dilakukan oleh seseorang secara sadar.
- 4) Simpati, yaitu suatu proses seseorang yang merasa tertarik pada orang lain. Perasaan simpati itu bisa juga disampaikan kepada seseorang atau sekelompok orang atau suatu lembaga formal pada saat-saat khusus.

- 5) Empati, yaitu kemampuan mengambil atau memainkan peranan secara efektif dan seseorang atau orang lain dalam kondisi yang sebenar-benarnya, seolah-olah ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain seperti rasa senang, sakit, susah dan bahagia. Empati hampir sama dengan sikap simpati, perbedaannya simpati lebih menjiwai atau lebih terlihat secara emosional.
- 6) Motivasi, yaitu dorongan, rangsangan, pengaruh, atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu yang lain sedemikian rupa sehingga orang yang diberi motivasi tersebut menuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasi secara kritis, rasional dan penuh tanggung jawab.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa ada enam faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial yaitu sugesti dimana adanya pemberian pengaruh pandangan oleh seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu, imitasi adalah tindakan untuk meniru tindakan orang lain sebagai tokoh idealnya, identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan diri seseorang untuk sama dengan orang lain, simpati adalah proses seseorang yang merasa tertarik pada orang lain, empati adalah kemampuan memainkan peranan secara efektif dan orang itu berada pada kondisi yang sebenar-benarnya dan motivasi adalah dorongan, rangsangan dan pengaruh yang diberikan oleh individu kepada individu yang lain, sehingga orang yang diberi motivasi akan menuruti dan melaksanakannya.

e. Bentuk-Bentuk Hubungan Sosial

Hubungan sosial dapat dibedakan menjadi dua, yaitu proses yang asosiatif dan disosiatif. Hubungan sosial asosiatif adalah proses interaksi yang cenderung menjalin kesatuan dan meningkatkan solidaritas anggota kelompok dan hubungan sosial disosiatif merupakan hubungan yang bersifat negatif, artinya hubungan ini dapat merenggangkan atau menggoyahkan jalinan atau solidaritas kelompok yang telah terbangun.

Ada beberapa bentuk-bentuk dari hubungan sosial, menurut Gillin dan Gillin (1954:501) yaitu proses yang asosiatif yang terdiri

dari kerjasama, asimilasi dan akomodasi dan proses disosiatif yaitu persaingan.

1) Hubungan sosial asosiatif

a) Kerjasama (*cooperation*)

Kerjasama dapat dilakukan paling sedikit oleh dua individu untuk mencapai suatu tujuan bersama. Di dalam mencapai suatu tujuan bersama tersebut, pihak-pihak yang terlibat dalam kerjasama saling memahami kemampuan masing-masing dan saling membantu sehingga terjalin sinergi. Kerjasama dapat terjalin semakin kuat jika dalam melakukan kerjasama tersebut terdapat kekuatan dari luar yang mengancam

b) Akomodasi (*accommodation*)

Akomodasi mempunyai tujuan yaitu : mengurangi pertentangan, mencegah pertentangan untuk sementara, memungkinkan terjadinya kerjasama dan mengusahakan peleburan antara kelompok sosial.

c) Asimilasi

Asimilasi adalah penyesuaian sifat-sifat asli yang dimiliki dengan sifat-sifat sekitar. Dalam hal proses sosial, asimilasi berkaitan dengan peleburan perbedaan budaya. Proses asimilasi bisa terjadi bila terdapat hal-hal berikut: perbedaan kebudayaan kelompok-kelompok manusia, terjadi pergaulan secara langsung dan intensif, dan perubahan kebudayaan dari kelompok-kelompok manusia dan saling menyesuaikan diri.

2) Proses Disosiatif

Proses Disosiatif adalah bentuk interaksi yang dapat merenggangkan hubungan solidaritas antar individu. Proses disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, dan konflik.

a) Persaingan

Persaingan adalah proses sosial dimana individu atau kelompok manusia bersaing mencari keuntungan melalui suatu bidang kehidupan.

b) Kontravensi

Kontravensi merupakan suatu bentuk proses sosial yang berada antara persaingan dan pertentangan atau pertikaian.

c) Pertikaian / pertentangan (*Conflict*)

Interaksi sosial dalam bentuk pertikaian/ pertentangan terjadi jika masing-masing pihak sedang mengadakan interaksi, tidak menemukan kesepakatan mengenai sesuatu kemudian berlanjut menjadi adu kekuatan, lalu timbul adanya pertikaian atau pertentangan.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk dari interaksi sosial terbagi atas tiga. Pertama, proses asosiatif adalah suatu proses yang mengarah pada hal positif, dimana pada proses tersebut terjadinya suatu kerja sama untuk mencapai tujuan yang sama dan hal-hal positif lainnya, dan yang kedua yaitu proses yang lebih ke arah hal negatif karena pada prosesnya terjadi pertikaian, persaingan, konflik.

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan beberapa penulisan yang penulis dapatkan, penulis menemukan jurnal dan skripsi yang relevan dengan penulisan ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Jurnal penulisan Ono Syoki Eandra jurusan sosiologi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Riau. 2019 tentang interaksi sosial pecandu *game online* mahasiswa UNRI kelurahan Tuah Karya kecamatan Tampan kota Pekanbaru. Metode dari penelitian ini adalah metode kualitatif. Hasil penelitian ini adalah interaksi dari informan terhadap keluarga baik, interaksi informan terhadap teman kos baik dan interaksi dengan teman satu kampus ada yang baik dan cukup baik.
2. Skripsi Luthfia Syifa Miftahul Husna, 2019 tentang interaksi sosial pada mahasiswa kecanduan *game online* (studi pada mahasiswa IAIN Surakarta). Metode penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah interaksi sosial pada mahasiswa pecandu *game online* mereka tidak peduli dengan yang berada disekelilingnya. Interaksi sosial pecandu *game online* dengan keluarga menjadi berkurang, ketika keluarga menjadi berkumpul pecandu menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Semenjak menjadi pecandu *game online* temannya tidak ingin berteman dengannya, jadi interaksi sosial mereka terganggu. Interaksi sosial dengan pacarnya sedikit terganggu, pecandu *game online* tidak meluangkan waktunya untuk bertemu dengan pacarnya karena waktunya hanya untuk main *game online*.

3. Skripsi Choirul Hakiki. 2019 tentang hubungan kecanduan *game online mobile legend* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa fakultas psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang. Metode penelitian pada penulisan ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif namun tergolong sedang, artinya jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecendrungan 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.
4. Skripsi Agung Salim. 2016 tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Metode penelitian ini adalah penulisan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah a. *game* yang digemari oleh mahasiswa adalah *game* yang berbentuk 3D, dimana *game* ini dimainkan pada saat mahasiswa istirahat dan pada saat waktu luang, b. mahasiswa dapat mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, c. adanya pengaruh terhadap perilaku belajar mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, menurut Sugiyono (2018:9) penelitian kualitatif adalah:

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Sejalan dengan pendapat di atas, Noor (2015: 34) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, kejadian yang terjadi saat sekarang.” Penelitian deskriptif kualitatif, yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penelitian yang mendeskripsikan tentang interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan disekitarnya.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di IAIN Batusangkar, beralamat di Jl. Jenderal Sudirman, Limo Kaum, Kab. Tanah Datar. Penelitian ini dilaksanakan pada mahasiswa aktif jurusan Bimbingan dan Konseling dan Komunikasi dan Penyiaran Islam tahun akademik 2021/ 2022. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah tanggal 18 Maret sampai dengan 18 Mei 2021.

C. Instrumen Penelitian

Pada penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri, karena penelitian yang menentukan dan mengetahui penelitiannya, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2018:222) bahwa “peneliti kualitatif sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya”. Berdasarkan hal tersebut dapat dipahami bahwa penulis dalam

penelitian kualitatif merupakan *human instrument* yang berfungsi dalam menetapkan fokus penelitian, memilih sampel atau informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, analisis terhadap data yang didapat, menafsirkan dan membuat sebuah kesimpulan atas temuannya.

Dapat dipahami bahwasanya penelitian kualitatif yang menjadi instrument penelitian adalah penulis sendiri. Penulis akan langsung terjun kelapangan, untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, menganalisisnya dan melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah diperoleh sebelumnya, yaitu melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, sebagai instrument penulis akan turun langsung ke lapangan, untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menyimpulkan data terkait dengan interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan sekitarnya.

D. Sumber data

Sumber data primer merupakan sumber data pokok, sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Sugiyono (2018:225):

Sumber data yang akan dikumpulkan beragam jenis dan bentuknya, dalam penelitian ini yang menjadi sumber data penelitian dapat dibedakan menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dipahami bahwa sumber data digunakan untuk menggali informasi. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah pernyataan langsung dari subjek penelitian yang penulis wawancarai, dan akan didukung oleh sumber data sekunder yang akan mendukung berupa dokumen-dokumen, gambar, dan lain sebagainya yang dapat mendukung sumber data primer yang ada. Subjek yang akan menjadi sumber data dalam penelitian ini akan ditentukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2018:218-219): "*purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu".

Pertimbangan tertentu yang dimaksud disini yaitu seseorang yang dianggap paling tahu atau memiliki pengetahuan yang mendalam tentang apa yang akan ingin temukan di lapangan nanti. Seperti penelitian yang akan dilakukan ini subjeknya adalah mahasiswa yang sering atau kecanduan bermain *game online*.

Subjek yang menjadi sumber data dalam penelitian ini, ditetapkan sesuai dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Sumber data utama atau primer adalah 4 orang mahasiswa yang kecanduan *game online* yaitu MF, FR, F dan RH. Sumber data sekunder adalah 2 orang teman sebaya mahasiswa kecanduan *game online* yaitu R teman sebaya MF dan M teman sebaya F, 4 orang keluarga mahasiswa kecanduan *game online* yaitu S adik MF, A adik FR, S orang tua F, dan Fd kakak RH, 4 orang tetangga mahasiswa kecanduan *game online* yaitu Mi tetangga MF, D tetangga FR, A tetangga F dan Y tetangga RH dan 1 orang pemilik kos dari mahasiswa kecanduan *game online* yaitu Ik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang penulis lakukan dalam melakukan pengumpulan data, pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Sugiyono (2018:225) menjelaskan, “bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan gabungan ke empatnya”.

1. Wawancara

Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur terhadap sumber data. Menurut Moleong (2017:186) wawancara adalah “percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Caranya adalah dengan bercakap-cakap secara tatap muka dan melalui media sosial.” Kemudian, Esterberg (dalam Sugiyono, 2018:233) mengemukakan:

Beberapa macam wawancara yaitu, wawancara terstruktur yaitu penulis telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh, dan penulis telah menyiapkan instrumen penulisan berupa pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya. Semiterstruktur yaitu lebih bebas dari wawancara terstruktur, tujuannya adalah untuk menemukannya permasalahan lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat dan ide-idenya, dan tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas, dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.

Pada penelitian ini penulis menggunakan wawancara terstruktur yaitu dimana penulis menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa kecanduan *game online* dan kepada orang terdekat mahasiswa, pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab langsung menggunakan pertanyaan kepada subjek penelitian.

2. Observasi

Observasi langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan indera tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Dalam kegiatan sehari-hari, kita selalu menggunakan mata untuk mengamati sesuatu. Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik penelitian yang sangat penting. Pengamatan itu digunakan karena berbagai alasan. Ternyata ada beberapa tipologi pengamatan. Terlepas dari jenis pengamatan, dapat dikatakan bahwa pengamatan terbatas dan tergantung pada jenis dan variasi pendekatan (Moleong, 2017:242). Observasi ini digunakan untuk penelitian yang telah direncanakan secara sistematis mengenai bagaimana interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online*.

Berdasarkan kutipan di atas pada penulisan ini penulis menggunakan observasi partisipasi pasif, yaitu penulis mengamati langsung dan datang ketempat orang yang diamati yaitu mahasiswa kecanduan *game online*, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan yang dilakukannya. Artinya, penulis berada di tempat sumber data yaitu

mahasiswa kecanduan *game online* untuk mengamati langsung kegiatan yang dilakukannya, namun tidak terlibat dengan kegiatan yang dilakukannya, penulis melakukan observasi terhadap aktivitas atau pekerjaan sehari-hari yang dilakukan oleh mahasiswa kecanduan *game online*.

F. Teknik Analisis Data dan Interpretasi Data

Analisis data merupakan cara yang dilakukan penulis mulai dari penulis mendapatkan data, mengolah data sampai pada penarikan kesimpulan dari data yang di dapatkan. Menurut Bogdan & Biklen (dalam Moleong, 2017: 248) Analisis data adalah:

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya, menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistemkannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa analisis data adalah suatu kegiatan atau proses mengelompokkan data, memilih dan memilah-milah data yang menjadi bagian penting, kemudian mengelola data tersebut sehingga menjadi jelas tentang apa yang akan diceritakan kepada orang lain.

Dalam melaksanakan analisis data penulis akan melaksanakannya dengan metode analisis menurut Milles and Huberman. Dalam model analisis data menurut Milles and Huberman (dalam Sugiyono, 2018: 247-252) ada beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam analisis data diantaranya adalah:

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data dapat dibantu dengan peralatan elektronik seperti komputer mini, dengan memberikan kode pada aspek-aspek tertentu. Data yang telah penulis dapatkan di lapangan nanti akan

dirangkum sedemikian rupa, sehingga dapat terlihat pola dari data yang diharapkan dari hasil pengumpulan data tadi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah *mendisplaykan* data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* atau sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penulisan kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan *mendisplay* data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Data yang telah dirangkum sebelumnya, akan penulis sajikan berupa uraian singkat, dengan menggambarkan bagaimana interaksi sosial mahasiswa yang kecanduan *game online*.

3. *Conclusion drawing (Verification)*

Langkah selanjutnya setelah *mendisplay* data adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat penulis kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penulisan kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penulis berada dilapangan, kesimpulan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa ada tiga langkah dalam melakukan analisis data yaitu mereduksi data, *mendisplay* data atau menyajikan data, dan membuat kesimpulan dari data yang diperoleh. Berdasarkan kutipan di atas langkah-langkah yang akan penulis lakukan dalam menganalisis data adalah:

1. Penulis akan mengumpulkan data melalui wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* yang berkaitan dengan topik masalah penelitian, lalu melakukan pengamatan atau observasi terhadap interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dan

terakhir penulis akan mengumpulkan data dokumentasi yang mungkin didapatkan.

2. Penulis akan membaca, memilih serta memilah-milah hal-hal pokok yang memfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting dan terkait dengan yang akan penulis teliti, sehingga diperoleh gambaran yang jelas tentang interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online*.
3. Penulis akan menyajikan dalam bentuk uraian singkat, yang dapat menjelaskan dan menjabarkan bagaimana sebetulnya interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online*.
4. Sesuai hal-hal yang telah dilakukan diatas langkah terakhir yang penulis lakukan adalah penulis akan menyimpulkan hasil dari tahap-tahap analisis dari yang telah dilakukan sebelumnya.

G. Teknik penjamin Keabsahan Data

Ada beberapa jenis teknik penjamin keabsahan data dalam penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:270): “ada beberapa jenis teknik penjamin keabsahan data yang bisa digunakan untuk pemeriksaan keabsahan data. diantaranya adalah perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penulisan, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif dan *member check*”.

Menurut Sugiyono (2018: 273-274) Triangulasi adalah: “triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu” Adapun jenis dari teknik triangulasi:

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber berarti untuk mengecek kembali kepada sumber informasi apakah data yang penulis peroleh valid atau tidak.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara dipagi hari

pada saat narasumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

Berdasarkan kutipan di atas maka dalam penelitian ini penulis akan menerapkan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data yang penulis peroleh, karena sesuai dengan teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Ada tiga teknik pengabsahan data triangulasi yang akan penulis gunakan, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Pada penelitian ini penulis akan melakukan triangulasi sumber yakni mengecek data kebeberapa sumber yang ada yang telah ditentukan sebelumnya, pertama peneliti akan memberikan pertanyaan kepada mahasiswa kecanduan *game online*, kemudian pertanyaan yang sama pada juga penulis tanyakan kepada teman sebaya, orang tua, tetangga dan pemilik kos mahasiswa kecanduan *game online*. Kemudian, triangulasi teknik yakni mengecek data kepada beberapa sumber dengan cara yang berbeda, seperti pada saat ingin mengetahui bagaimana interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya, selain melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online*, penulis juga mengamati bagaimana interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan orang di lingkungannya. Selanjutnya, triangulasi waktu dimana penulis mengecek data dengan waktu yang berbeda. Penulis melakukan wawancara pada pagi hari, lalu melakukan wawancara dengan pertanyaan yang sama pada siang dan juga pada malam hari.

BAB IV

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Penelitian

Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang berusaha mengungkapkan fenomena dengan cara mengumpulkan data dilapangan sesuai dengan apa adanya melalui wawancara dengan sumber data. Pengumpulan data yang telah penulis lakukan, lebih kepada wawancara dengan sumber data yaitu mahasiswa kecanduan *game online*, salah satu anggota keluarga, tetangga, teman sebaya dan pemilik kos (bagi mahasiswa kecanduan *game online* yang kos).

Terkait dengan hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* yang ada di IAIN Batusangkar, maka akan disajikan hasil penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa kecanduan *game online*, dipaparkan berdasarkan hasil wawancara.

Tabel 4.1 Data mahasiswa kecanduan *game online*

No.	Inisial Nama	Semester	Jurusan
1.	MF	10	BK
2.	FR	4	KPI
3.	F	8	BK
4.	RH	10	BK

Berdasarkan tabel 4.1 ada empat orang mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* yang berasal dari dua jurusan yang berbeda yaitu tiga orang dari jurusan Bimbingan dan Konseling dimana MF semester 10, RH semester 10, F semester 8 dan satu orang dari jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam semester 4.

Tabel 4.2 jenis *game online* dan lama bermain *game online*

No	Inisial Nama	Jenis <i>game</i>	Lama bermain
1.	MF	<i>Pubg</i> dan <i>Mobile legend</i>	6 jam/hari
2.	FR	<i>Honkai Impact</i>	6-8 jam/hari
3.	F	<i>Mobile legend</i>	6 jam/hari
4.	RH	<i>Pes mobile 2021</i>	≥ 4 jam/hari

Berdasarkan tabel 4.2 terlihat bahwa dari keempat mahasiswa kecanduan *game online* memainkan *game online* yang berbeda-beda, ada empat jenis *game online* yang dimainkan yaitu: *Pubg*, *Mobile Legend*, *Honkai Impact* dan *Pes Mobile 2021*, dan untuk lama bermain *game onlinenya* juga berbeda-beda, MF dan F selama 6 jam per hari, FR selama 6 sampai 8 jam perhari dan RH \geq 4 jam perhari, dari hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan ke empat subjek, mereka mengatakan bahwa mereka akan lebih lama bermain *game online* jika mereka sedang bersama teman-teman yang juga suka main *game online* atau di saat mereka merasa bosan dan jika mereka sedang ada masalah.

Penulis akan menyajikan hasil temuan penelitian yang telah penulis lakukan berdasarkan hasil wawancara selama kurang lebih dua bulan untuk menggambarkan hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* di IAIN Batusangkar yang terbagi kepada dua bentuk yaitu bentuk asosiatif dan bentuk disosiatif. Berikut adalah paparannya:

1. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya
 - a. Assosiatif
 - 1) Kerjasama (*cooperation*)

Penulis memberikan lima buah pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk kerjasama (*cooperation*), pertanyaannya yaitu pertama; apakah yang Anda lakukan ketika di lingkungan rumah ada kegiatan gotong royong, kedua; apakah Anda memiliki teman dekat teman akrab dalam berinteraksi, ketiga apa yang Anda lakukan pada saat teman Anda ada permasalahan, keempat hal-hal apa saja yang Anda lakukan secara bersama-sama dengan teman, dan kelima jika ada tugas kuliah bagaimana cara Anda menyelesaikannya.

Penulis melakukan wawancara dengan empat orang mahasiswa kecanduan *game online* terkait hubungan sosial dalam bentuk asosiatif yaitu kerjasama, berikut pemaparannya:

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF terkait bagaimana hubungan sosialnya dengan lingkungannya pada tanggal 17 April 2021, informan MF menyatakan:

Saya memiliki teman akrab dalam berinteraksi. Jika teman ada permasalahan saya ikut membantunya jika ia mengatakan permasalahannya. Hal yang saya lakukan bersama dengan teman-teman yaitu main *game online* bersama. Jika ada tugas kuliah saya mengerjakan sendiri dan juga bersama dengan teman.

Penulis juga melakukan wawancara dengan informan R teman sebaya dari informan MF pada tanggal 22 April 2021 yang mengungkapkan bahwa “setau saya kalau di Batusangkar yang bisa di bilang akrab ya saya dan teman-teman saya, tapi kalau di kampungnya saya tidak tau, kalau di kos yang akrab saya, abang kosnya, yayan dan fikri”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak sosial dengan lingkungannya, memiliki teman akrab dalam berinteraksi, jika temannya memiliki permasalahan mahasiswa kecanduan *game online* akan membantu dengan cara memberikan saran dan membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh temannya itu. Dalam hal mengerjakan tugas mahasiswa kecanduan *game online* juga mengerjakannya secara bersama dengan temannya.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR pada tanggal 17 April 2021 mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa

kecanduan *game online* dengan lingkungannya, informan FR menyatakan:

Saya ada memiliki teman akrab dalam berinteraksi. Jika teman memiliki permasalahan saya akan membantu dengan mendengarkan cerita dan juga memberikan nasehat dan jalan keluar untuk menyelesaikan permasalahannya. Hal-hal yang saya lakukan dengan teman yaitu nongkrong bersama, main *game online* bersama, kadang juga sibuk sendiri yang penting ngumpul aja. Jika ada tugas saya kerjakan sendiri.

Penulis juga melakukan wawancara dengan informan M yaitu teman sebaya dari informan F pada tanggal 25 April 2021 yang menyatakan bahwa “dia ada memiliki teman akrab, yang sering dan selalu ada saya dan teman-teman.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi melakukan kontak sosial seperti mahasiswa kecanduan *game online* memiliki teman akrab dalam berinteraksi, disisi lain mahasiswa kecanduan *game online* membantu temannya jika temannya memiliki permasalahan, bentuk bantuan yang diberikan yaitu mahasiswa kecanduan *game online* mendengarkan jika temannya bercerita tentang permasalahannya, dan mahasiswa kecanduan *game online* akan memberi nasehat dan jalan keluar terkait permasalahan temannya tersebut.

c) Informan F

Wawancara dengan informan F terkait bagaimana hubungan sosialnya dengan lingkungan pada tanggal 23 April 2021, informan F menyatakan “saya memiliki teman akrab dalam berinteraksi. Saya akan membantu jika teman ada masalah. Hal-hal yang saya lakukan bersama teman

mengobrol, dan nongkrong. Kalau tugas saya kerjakan sendiri.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak sosial dengan lingkungannya, seperti mahasiswa kecanduan *game online* memiliki teman akrab dalam berinteraksi, jika ada teman yang memiliki masalah mahasiswa kecanduan *game online* akan membantunya, bentuk bantuan yang diberikan yaitu membantu mencari solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi oleh temannya tersebut.

d) Informan RH

Wawancara dengan informan RH pada tanggal 17 April 2021, mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya, informan RH menyatakan:

Saya memiliki teman akrab dalam berinteraksi. Saya akan membantu teman jika ada masalah. Hal yang saya lakukan bersama teman yaitu main *game online*, berbicara tentang bola, perkuliahan dan anime. Kalau tugas kadang saya kerjakan sendiri kadang bersama-sama.

Berdasarkan hasil wawancara di atas penulis menemukan bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena adanya kerjasama yang baik antara mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi sosial melakukan kontak sosial seperti mahasiswa kecanduan *game online* memiliki teman akrab, mahasiswa kecanduan *game online* membantu temannya jika temannya memiliki permasalahan. Dalam hal mengerjakan

tugas kuliah mahasiswa kecanduan *game online* juga mengerjakan secara bersama-sama.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* dan dua orang teman sebaya mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan di sekitarnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama (*cooperation*).

2) Asimilasi

Penulis memberikan tiga buah pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk asimilasi (*asimilation*), pertanyaannya yaitu pertama; bagaimana hubungan sosial Anda dengan lingkungan sekitar apakah dengan orang terdekat atau secara menyeluruh, kedua; apa yang Anda lakukan saat ada teman Anda yang berbeda pendapat dengan Anda, dan ketiga; bagaimana Anda menanggapi teman yang berperilaku kurang baik kepada Anda.

Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai hubungan sosial dalam bentuk asosiatif yaitu asimilasi, berikut pemaparannya.

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF, yang menyatakan bahwa:

Interaksi yang saya lakukan di lingkungan sekitar adalah secara menyeluruh. Jika berbeda pendapat saya akan menerima jika bisa diterima tapi kalau tidak dicoba untuk meluruskan. Jika ada yang berperilaku kurang baik saya mendiamkan tidak mau ambil pusing dengan orang yang seperti itu.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi tidak memilih-milih dalam berteman, ia berinteraksi secara menyeluruh, mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi apabila ada yang berbeda pendapat dengannya, ia akan menerima perbedaan pendapat itu namun itu dilihat dari segi perbedaan pendapatnya, mahasiswa kecanduan *game online* memiliki sikap untuk mendengarkan perbedaan pendapat itu dan berusaha meluruskan perbedaan pendapat terlebih dahulu. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi akan menghindari orang yang bersikap kurang baik kepadanya agar tidak terjadi permasalahan nantinya. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dilihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* bisa meredam perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosialnya.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR, yang menyatakan bahwa:

Interaksi yang saya lakukan di lingkungan sekitar dengan orang dekat saja. Jika ada yang berbeda pendapat saya akan saling memberi pendapat kadang sampai berdebat juga tapi kalau nggak nemu ujungnya ya saya ngalah aja walaupun saya tetap nggak setuju dengan pendapatnya. Jika ada yang berperilaku baik saya cuek aja sih tapi jarang ada yang berperilaku kurang baik ke saya.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi dengan orang-orang tertentu saja yaitu orang terdekat saja. Apabila ada

yang berbeda pendapat dengan mahasiswa kecanduan *game online*, ia akan bersikap saling memberi pendapat dan berdebat dengan orang itu tapi dia akan mengalah dan seolah menerima pendapat orang itu. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi tidak terlalu peduli dengan orang yang bersikap kurang baik kepadanya, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dilihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* belum bisa meredakan perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosialnya dan ia juga tidak bisa menerima perbedaan tersebut.

c) Informan F

Wawancara dengan informan F yang menyatakan bahwa:

Interaksi yang saya lakukan dengan lingkungan sekitar lebih sering dengan orang terdekat. Saya akan membantah dan meluruskan jika ada yang berbeda pendapat dengan saya. Jika ada yang berperilaku kurang baik kalau teman dekat ditegur tapi jika tidak didengarkan saya biarkan saja, tapi kalau sekedar teman cuma saya lihat aja selagi tidak keterlaluan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas ditemukan bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, dapat dilihat dari bagaimana cara mahasiswa kecanduan *game online* melakukan interaksi dengan lingkungannya. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi hanya dengan orang-orang tertentu yaitu orang terdekat saja. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi apabila ada yang berbeda pendapat dengannya ia akan membantah orang tersebut kemudian meluruskan perbedaan itu dan mahasiswa kecanduan *game online* akan peduli dan menegur teman dekat yang bersikap kurang baik kepadanya dan tidak memperdulikan jika orang itu bukan orang dekatnya. Berdasarkan hasil wawancara di

atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* bisa meredam perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dan dengan lingkungan di sekitarnya dan tidak bisa menerima perbedaan tersebut.

d) Informan RH

Wawancara dengan informan RH yang menyatakan bahwa:

Interaksi yang saya lakukan dengan lingkungan di sekitar secara menyeluruh. Jika ada yang berbeda pendapat saya akan menerima masukan dan memilih pendapat yang terbaik dari masing-masing pendapat. Jika ada yang bersikap kurang baik saya biasa-biasa saja tidak terlalu memasukan ke dalam hati.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi secara menyeluruh dengan orang di sekitarnya tidak hanya dengan orang yang terdekat saja. Mahasiswa kecanduan *game online* juga merupakan pribadi yang terbuka karena mau menerima jika ada yang berbeda pendapat dengannya dan mahasiswa kecanduan *game online* tidak terlalu ambil hati jika ada orang yang bersikap tidak baik kepadanya. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dilihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* dapat meredam perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan di sekitarnya, maka dapat ditarik kesimpulan tiga orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi.

3) Akomodasi

Penulis memberikan lima buah pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk akomodasi, pertanyaannya yaitu pertama; bagaimana bentuk hubungan sosial yang sering Anda lakukan, apakah secara langsung atau melalui sosial media, kedua; apakah Anda memiliki teman sebaya di rumah atau di kos, ketiga; menurut Anda bagaimanakah cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar, keempat; bagaimana sikap Anda saat berkomunikasi dengan lawan bicara dan kelima bagaimana cara Anda menyelesaikan permasalahan Anda.

Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai hubungan sosial dalam bentuk asosiatif yaitu akomodasi, berikut pemaparannya:

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF yang menyatakan bahwa:

Saya berinteraksi secara langsung atau sosial media itu tergantung, kalau misalkan orang yang jauh tentu harus pakai sosial media, tapi jika memang harus bertemu ya secara langsung. Saya memiliki teman sebaya di kos. Cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar menurut saya kita harus tau bagaimana perkembangan lingkungan di sekitar, bagaimana keadaan lingkungan sekitar dengan hal tersebut kita bisa diterima dengan baik di dalam sebuah lingkungan. Saya memperhatikan lawan bicara saat berkomunikasi. Saya menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah dan tidak mementingkan kepentingan sepihak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berusaha untuk meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara mencari

kenyamanan dalam berinteraksi dengan salah satu bentuknya mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Lebih lanjut karena pandai berinteraksi mahasiswa kecanduan *game online* memiliki teman sebaya di sekitar tempat tinggalnya. Mahasiswa kecanduan *game online* juga memiliki hubungan baik dengan orang di sekitarnya karena ia memperhatikan lawan bicara ketika melakukan kontak sosial dengan orang di lingkungan sosialnya. Mahasiswa kecanduan *game online* jika memiliki permasalahan ia akan menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara bermusyawarah dan tidak mementingkan kepentingan pribadi saja.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR yang menyatakan bahwa:

Saya berinteraksi secara langsung. Saya tidak memiliki teman sebaya di dekat tempat tinggal saya tetapi saya memiliki teman sebaya yang agak jauh dengan rumah saya. Cara berinteraksi menurut saya dengan saling menyapa kemudian coba untuk sering terlibat dengan lingkungan sekitar. Dalam berkomunikasi saya menghargai apa yang disampaikan oleh lawan bicara, saya jujur tidak terlalu mahir berkomunikasi jadi saya lebih suka menjadi pendengar yang baik aja, yang penting kasih *feedback* yang baik juga. Jika ada masalah saya nggak terlalu ambil pusing, jadi hari-hari berasa nggak ada masalah aja hehe, walaupun saya lebih suka menyelesaikan sendiri, kalau nggak sanggup baru cerita dan minta solusi ke teman dekat.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berusaha meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara mencari kenyamanan dalam berinteraksi dengan cara melakukan interaksi secara langsung dengan orang-orang di sekitar lingkungannya. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam

berinteraksi mencoba untuk menjaga hubungan sosial dengan orang di sekitarnya dengan cara menyapa dan mencoba untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya, sehingga terjadilah hubungan baik antara mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya. Hubungan yang baik itu terjadi karena mahasiswa kecanduan *game online* menghargai lawan bicaranya pada saat melakukan kontak sosial dengan orang-orang yang ada di lingkungannya. Mahasiswa kecanduan *game online* apabila mengalami permasalahan ia mencoba menyelesaikan masalahnya sendiri namun jika tidak bisa diselesaikan sendiri ia akan menceritakan dan meminta solusi dengan teman dekatnya. Namun mahasiswa kecanduan *game online* tidak memiliki teman sebaya di sekitar rumahnya.

c) Informan F

Wawancara dengan informan F yang menyatakan bahwa:

Saya berinteraksi secara langsung. Saya memiliki teman sebaya di sekitar tempat tinggal. Cara berinteraksi dengan lingkungan sekitar menurut saya intinya berperilaku sopan, tapi kalau orang itu tidak sopan atau sombong tidak saya hargai. Saya melihat lawan bicara pada saat berkomunikasi. Jika ada masalah saya akan mencoba menyelesaikannya terlebih dahulu jika tidak baru mintak solusi kepada teman.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berusaha meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara menjalin hubungan baik dengan orang di lingkungan sosialnya walaupun ia tidak memiliki teman yang sebaya dengannya karena adanya hubungan baik yang terjalin itu mahasiswa kecanduan *game online* memiliki teman sebaya di sekitar tempat tinggalnya. Jika dilihat dari segi berkomunikasi mahasiswa kecanduan *game online* memiliki kebiasaan bagus karena ia berusaha untuk sopan ketika

berkomunikasi dengan lawan bicaranya, hal ini terlihat pada saat mahasiswa kecanduan *game online* melihat dan memperhatikan lawan bicara pada saat melakukan kontak sosial dengan orang di lingkungan sekitarnya. Mahasiswa kecanduan *game online* apabila memiliki masalah ia akan mencoba menyelesaikan sendiri terlebih dahulu jika tidak bisa ia akan bercerita dan minta solusi kepada temannya. Namun, mahasiswa kecanduan *game online* akan berinteraksi secara sopan kepada orang yang juga berinteraksi sopan kepadanya, jika tidak ia juga tidak akan menghargai orang itu.

d) Informan RH

Wawancara dengan informan RH yang menyatakan bahwa:

Saya lebih suka berinteraksi secara langsung. Saya tidak memiliki teman sebaya di sekitar tempat tinggal. Cara berinteraksi menurut saya mengikuti adat minang, harus memperhatikan ereng jo gendeng dan harus menurut kato nan ampek. Saya memperhatikan lawan bicara saat berkomunikasi. Jika ada permasalahan saya akan bercerita dan meminta tolong kepada teman.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berusaha meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara menjalin hubungan baik dengan orang di sekitar lingkungan sosialnya. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berkomunikasi memiliki kebiasaan memperhatikan lawan bicara dan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan lawan bicara pada saat melakukan kontak sosial. Mahasiswa kecanduan *game online* apabila memiliki suatu permasalahan ia akan meminta tolong kepada temannya untuk mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Namun mahasiswa kecanduan *game online* tidak memiliki teman sebaya di sekitar rumahnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan di sekitarnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keempat mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi.

b. Dissosiatif

1) Persaingan (*competition*)

Penulis memberikan tiga buah pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk persaingan (*competition*), pertanyaannya yaitu pertama; bagaimana perasaan Anda melihat teman Anda memiliki prestasi yang lebih daripada Anda, kedua; bagaimana perasaan Anda jika orang tua memberikan perlakuan berbeda kepada Anda dengan saudara Anda dan ketiga; bagaimana jika Anda dibanding-bandingkan dengan teman oleh orang tua Anda.

Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial dalam bentuk disosiatif yaitu persaingan (*competition*), berikut pemaparannya:

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF yang menyatakan bahwa “perasaan saya saat melihat teman saya memiliki prestasi lebih saya merasa bangga walaupun saya sedikit iri. Saya tidak pernah dibanding-bandingkan oleh orang tua saya. Saya juga tidak pernah dibanding-bandingkan oleh orang tua saya dengan teman.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk persaingan, karena mahasiswa kecanduan *game online* hanya merasa iri namun juga bangga kepada teman

yang memiliki prestasi lebih darinya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* bisa meredakan perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan sosialnya.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR yang menyatakan bahwa:

Saya merasa senang dan *mensupport* teman yang memiliki prestasi yang lebih dari saya. Perasaan saya saat mendapatkan perlakuan yang berbeda dari orang tua dengan saudara saya merasa kesal. Saya merasa sakit hati jika dibanding-bandingkan oleh orang tua dengan teman.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk persaingan, karena mahasiswa kecanduan *game online* hanya merasa kesal pada saat diberikan perlakuan yang berbeda dengan saudaranya, begitu juga ketika ia dibanding-bandingkan dengan temannya oleh orang tua ia merasa sakit hati. Namun ia merasa senang dan akan *mensupport* temannya jika memiliki prestasi yang lebih darinya. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa adanya sifat egois dalam diri mahasiswa kecanduan *game online*, namun mahasiswa kecanduan *game online* yang bisa menerima keadaan apabila ia diperlakukan secara tidak baik oleh orang tuanya.

c) Informan F

Wawancara dengan informan F yang menyatakan bahwa:

Saya biasa saja kalau ada teman yang memiliki prestasi yang lebih nanti bisa belajar juga dengan dia. Saya tidak pernah dibedakan oleh orang tua karena saya anak tunggal. Saya merasa sakit hati jika dibanding-bandingkan dengan teman saya oleh orang tua saya.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk persaingan, karena mahasiswa kecanduan *game online* merasa sakit hati pada saat dibanding-bandingkan dengan teman-temannya. Namun ia mampu meredakan perasaannya. Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa mahasiswa kecanduan *game* bisa menerima keadaan apabila ia diperlakukan secara tidak baik oleh orang tuanya.

d) Informan RH

Wawancara dengan informan RH yang menyatakan bahwa “saya ikut senang jika ada teman yang memiliki prestasi lebih dari saya. Saya tidak pernah dibeda-bedakan dengan saudara oleh orang tua saya. Saya merasa kesal jika dibanding-bandingkan dengan teman oleh orang tua.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk persaingan, karena mahasiswa kecanduan *game online* hanya merasa kesal pada saat dibanding-bandingkan dengan teman oleh orang tuanya. Namun ia merasa senang jika ada teman yang memiliki prestasi yang lebih dari dirinya. Berdasarkan penjelasan di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* bisa menerima keadaan apabila ia diperlakukan secara tidak baik oleh orang tuanya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk persaingan (*cooperation*).

2) Pertikaian

Penulis memberikan tiga buah pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk pertikaian, pertanyaannya yaitu pertama; bagaimana Anda menanggapi teman yang suka berperilaku kurang baik pada Anda, kedua; Apa yang Anda lakukan jika ada teman yang berbeda pendapat dengan Anda dan ketiga; apakah dalam pertemanan Anda mengalami permasalahan.

Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana interaksi sosial dalam bentuk disosiatif yaitu pertikaian berikut pemaparannya:

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF yang menyatakan bahwa “jika ada yang berperilaku kurang baik saya mendingkan saja, nggak mau ambil pusing dengan orang seperti itu. Saya akan menerima jika bisa diterima jika tidak saya akan meluruskan. Saya pernah memiliki permasalahan dengan teman.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi jika terjadi perbedaan pendapat dengan pihak lain ia akan menerima perbedaan pendapat itu jika ia merasa pendapat itu bisa diterima. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi dengan teman pernah mengalami permasalahan dengan temannya, walaupun ada masalah dia segera menyelesaikannya. Kemudian jika ada teman yang bersikap kurang baik kepadanya maka ia bersikap mendingkannya saja agar tidak terjadinya konflik.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR yang menyatakan bahwa:

Jika ada yang bersikap baik kepada saya, saya cuek aja sih, tapi jarang kok yang ada bersikap kurang baik kepada saya. Saya akan saling memberi pendapat, kadang sampai berdebat juga, walaupun saya tetap nggak setuju dengan pendapat orang itu. Saya pernah memiliki permasalahan dengan teman saya tapi cuma sebentar dan setelah itu kami baikan lagi.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian. Hal itu terlihat pada saat ada teman yang berperilaku kurang baik kepada mahasiswa kecanduan *game online* ia memilih untuk tidak mengacuhkan dan tidak mau tau dengan hal itu. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi jika ada teman yang berbeda pendapat dengannya, ia akan melakukan perdebatan terhadap pendapat yang diberikan oleh temannya itu dan bersikap mengalah walaupun sebenarnya iya tetap tidak setuju dengan pendapat yang berbeda tersebut. Kemudian mahasiswa kecanduan *game online* jarang memiliki permasalahan dengan temannya jikapun ada ia akan segera menyelesaikannya.

c) Informan F

Wawancara dengan informan F yang menyatakan bahwa:

Jika ada yang berperilaku kurang kepada baik saya akan menegur tapi jika tidak didengarkan saya biarkan saja. Saya akan membantah dan meluruskan jika ada yang berbeda pendapat dengan saya. Saya pernah memiliki permasalahan dengan teman tapi saya hanya diam saja.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan

sosial dalam bentuk pertikaian. Hal itu terlihat pada saat ada yang berperilaku kurang baik dengan mahasiswa kecanduan *game online* ia akan menegur orang itu dan jika orang itu tidak mau mendengarkan ia akan membiarkan orang itu. Mahasiswa kecanduan *game online* dalam berinteraksi akan membantah jika ada orang yang berbeda pendapat dengannya. Mahasiswa kecanduan *game online* pernah memiliki permasalahan dengan temannya dan ia bersikap seolah tidak tahu dan memilih untuk diam.

d) Informan RH

Wawancara dengan informan RH yang menyatakan bahwa “jika ada yang berperilaku kurang baik saya biasa-biasa saja tidak terlalu dimasukan ke dalam hati. Saya menerima masukan dan memilih pendapat terbaik dari masing-masing pendapat. Alhamdulillah saya tidak pernah memiliki permasalahan dalam pertemanan.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian. Hal itu pada saat ada orang yang berperilaku kurang baik kepada mahasiswa kecanduan *game online* ia bersikap biasa-biasa saja, kemudian ia juga menerima masukan dari orang lain jika ada yang berbeda pendapat dengannya. Dalam hal pertemanan mahasiswa kecanduan *game online* tidak pernah memiliki permasalahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* tentang bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya, bahwa dari segi pertikaian ada tiga orang yang tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian.

3) Kontravensi

Penulis memberikan sebuah pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk kontravensi, pertanyaannya yaitu apakah Anda pernah memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain namun Anda tidak mengungkapkannya. Penulis melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial dalam bentuk disosiatif yaitu kontravensi berikut pemaparannya:

a) Informan MF

Wawancara dengan informan MF yang menyatakan bahwa “saya pernah memiliki pendapat yang berbeda tapi saya tidak mengungkapkannya karena saya tidak mau berdebat dengan orang itu.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kontravensi, karena mahasiswa kecanduan *game online* pernah memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain, akan tetapi ia tidak mengungkapkannya sehingga itu menyebabkan suatu ketidakpastian dan tergolong pada kontravensi.

b) Informan FR

Wawancara dengan informan FR yang menyatakan bahwa “saya pernah memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain saya akan menyampaikan tapi jika orang itu keras kepala dan nggak mau nerima pendapat saya, jadi saya pendam saja karna saya tidak mau mencari masalah.”

Berdasarkan wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kontravensi, karena mahasiswa kecanduan *game online* memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain, ia

mau menyampaikan walaupun setelah itu ia akan memendam jika orang itu masih tidak mau menerima pendapatnya.

c) Informan F

Penulis melakukan wawancara dengan informan F yang menyatakan bahwa “jika ada yang berbeda pendapat dengan saya saya memilih untuk mendingkannya saja.” Berdasarkan pendapat di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kontravensi, karena mahasiswa kecanduan *game online* pernah memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain tapi memilih untuk mendingkannya saja.

d) Informan RH

Penulis melakukan wawancara dengan informan RH yang menyatakan bahwa “saya ada berbeda pendapat dengan orang lain tapi selalu saya sampaikan kepada orang itu.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kontravensi, karena jika mahasiswa memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain maka ia akan menyampaikan kepada orang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* tentang bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat orang mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kontravensi.

2. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga

a. Asosiatif

1) Kerjasama

Penulis memberikan pertanyaan kepada mahasiswa kecanduan *game online* untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa

kecanduan *game online* dari segi kerjasama, pertanyaannya yaitu hal-hal apa saja yang mahasiswa kecanduan *game online* lakukan bersama dengan Anda selama dirumah.

Penulis melakukan wawancara dengan salah satu anggota keluarga mahasiswa kecanduan *game online* terkait hubungan sosial dalam bentuk asosiatif yaitu kerjasama, berikut pemaparannya:

a) Informan S (keluarga MF)

Wawancara dengan informan S pada tanggal 22 April 2021, informan S menyatakan bahwa “biasanya dia sering bercerita kak, diakan kos jadi dia sering cerita gimana kegiatannya di kos, cerita kalo pergi dengan teman-temannya, tentang bagaimana temannya, dan hal lainnya kak. Kami juga ada membantu ibu menyiapkan dagangan kak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak sosial dengan keluarganya di rumah seperti mahasiswa kecanduan *game online* sering bercerita dengan adiknya mengenai kegiatan-kegiatan yang ia lakukan, selama di kos dan ia juga membantu ibunya menyiapkan dagangan bersama adiknya.

b) Informan A (keluarga FR)

Penulis melakukan wawancara dengan informan A pada tanggal 2 Mei 2021, informan A menyatakan bahwa:

“Abang berinteraksi dengan saya, kalau ibu meminta tolong kepada saya untuk menghubungi abang aja kak, kami berkomunikasi melalui sosial media, kalau abang di rumah saya jarang berinteraksi dengan abang, karena abang lebih suka dikamar paling kalau keluar kalau mau makan atau mau pergi”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* jarang melakukan kontak sosial dengan keluarganya di rumah, ia juga merupakan pribadi yang tertutup dan lebih suka menyendiri di kamar.

c) Informan S (keluarga F)

Wawancara dengan informan S pada tanggal 4 April 2021, informan S menyatakan bahwa “dia membantu saya jika dia di rumah, karena dia anak tunggal jadi cuma dia yang saya harapkan”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena ia melakukan kontak sosial dengan keluarganya di rumah, ia juga membantu orang tuanya melakukan pekerjaan sehari-hari.

d) Informan Fd (keluarga RH)

Wawancara dengan informan Fd pada tanggal 3 Mei 2021, informan Fd menyatakan bahwa:

“Biasanya kami membahas kesehatan ibu, karena ibu sedang dalam keadaan sakit, jika dia kuliah dia lebih sering di kos temannya karena rumah kami yang jauh, jadi kami berkomunikasi melalui *handphone*.”

Berdasarkan wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak sosial dengan keluarganya di rumah.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat informan di atas terkait bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dari tiga

orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama.

2) Asimilasi

Penulis memberikan pertanyaan kepada keluarga mahasiswa kecanduan *game online* untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya dalam bentuk asimilasi, pertanyaan yaitu bagaimana cara mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi di rumah.

Penulis melakukan wawancara dengan keluarga dari mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk asosiatif yaitu asimilasi, berikut pemaparannya:

a) Informan S (keluarga F)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa “abang berinteraksi dengan baik dengan semua yang ada dirumah.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi dengan semua anggota keluarga di rumah.

b) Informan A (keluarga FR)

Wawancara dengan informan A yang menyatakan bahwa:

Saya jarang berinteraksi sama abang, kalau abang di rumah ya paling di kamar, abang bicara seperlunya aja kak apa yang ditanya itu yang di jawab apalagi kalau udah main *game online* abang kadang suka marah kalau di ajak bicara jadi males juga kak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* melakukan interaksi dengan lingkungannya. Ia jarang berinteraksi dengan keluarga dan

lebih suka menyendiri di kamar ia berbicara seperlunya dan jika diajak berinteraksi sering marah.

c) Informan S (keluarga F)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa “dia orangnya suka bercanda dan tidak serius kalau diajak berkomunikasi walau pada akhirnya ia akan menjawab pertanyaan yang saya tanyakan, ketika berbicara dia baik dan sopan.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* pada saat berinteraksi dengan baik dengan keluarganya di rumah. Dia berkomunikasi dengan cara yang baik dan sopan dengan ibunya.

d) Informan Fd (keluarga RH)

Wawancara dengan informan Fd yang menyatakan bahwa “dia berinteraksi dengan baik dia orangnya ceria dan suka bercanda kalau diajak berinteraksi, dia berinteraksi secara baik dengan semua yang ada di rumah.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa, mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimiliasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi baik dengan orang-orang yang ada di rumahnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat informan mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tiga orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi.

3) Akomodasi

Penulis memberikan pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarganya di rumah, pertanyaannya yaitu bagaimana cara mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi dengan Anda, secara langsung atau melalui sosial media.

Penulis melakukan wawancara dengan keluarga mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk asosiatif yaitu akomodasi, berikut pemaparannya:

a) Informan S (keluarga MF)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa “kalau di rumah kami berinteraksi secara langsung kak”. Berdasarkan hasil penelitian di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena ia mampu meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara berinteraksi secara langsung dan juga sosial media dengan keluarganya di rumah.

b) Informan A (keluarga FR)

Wawancara dengan informan A yang menyatakan bahwa “saya lebih sering berinteraksi melalui sosial media dengan abang, karena abang jarang berada di rumah itu kalau ibu meminta tolong untuk menghubungi abang atau menyuruh abang pulang.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena ia belum mampu meredakan ketegangan yang ada pada dirinya, ia jarang berada di rumah dan berinteraksi dengan sosial media saja.

c) Informan S (keluarga F)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa “dia berinteraksi secara langsung dengan saya”. Berdasarkan hasil wawancara diatas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena hal itu dapat dilihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* yang berinteraksi secara langsung agar ia bisa meredakan ketegangan dalam dirinya.

d) Informan Fd (keluarga RH)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa “dia berinteraksi secara langsung dan juga menggunakan sosial media dengan saya”. Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan interaksi sosial dalam bentuk akomodasi, karena hal itu dapat dilihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* yang berinteraksi secara langsung dan juga melalui sosial media agar ia bisa meredakan ketegangan dalam dirinya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarganya di rumah maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tiga orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi.

b. Disosiatif

Penulis memberikan pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarganya di rumah, pertanyaannya yaitu bagaimana respon mahasiswa kecanduan *game online* pada saat berinteraksi dengan keluarga di rumah.

Penulis melakukan wawancara dengan keluarga mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bagaimana hubungan sosial

mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk pertikaian, berikut pemaparannya:

a) Informan S (keluarga MF)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa "abang memberikan respon yang baik ketika ia tidak bermain *game online* dan akan merespon sedikit lama jika sedang bermain *game online*." Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena mahasiswa kecanduan *game online* memberikan respon yang sedikit lama jika di ajak berinteraksi namun akan memberikan respon yang baik jika tidak sedang bermain *game online*. namun, hal itu tidak menimbulkan pertikaian.

b) Informan A (keluarga FR)

Wawancara dengan informan A yang menyatakan bahwa "dia merespon lama kak, kalau saya wa kadang dia balas kadang tidak". Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena mahasiswa kecanduan *game online* memberikan respon yang lama pada saat di ajak untuk berinteraksi oleh keluarganya. Namun, hal itu tidak menimbulkan pertikaian.

c) Informan S (keluarga F)

Wawancara dengan informan S yang menyatakan bahwa "dia merepon dengan baik, jika saya mengajaknya berinteraksi dia cepat menanggapi". Dari hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena ia memberikan respon yang baik pada saat di ajak berinteraksi dengan keluarganya.

d) Informan Fd (keluarga RH)

Wawancara dengan informan Fd yang menyatakan bahwa “dia memberikan respon yang baik pada saat berinteraksi dengan saya.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* memiliki hubungan sosial yang baik dari segi pertikan karena ia memberikan respon yang baik pada saat berinteraksi dengan keluarga di rumah.

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat informan tentang bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada mahasiswa kecanduan *game online* yang melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian.

3. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga

a. Asosiatif

1) Kerjasama

Penulis memberikan dua pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk kerjasama, pertanyaannya yaitu hal-hal apa yang Anda lakukan dengan mahasiswa kecanduan *game online*.

Penulis melakukan wawancara dengan tetangga mahasiswa kecanduan *game online* terkait hubungan sosial dalam bentuk asosiatif yaitu kerjasama, berikut pemaparannya:

a) Informan Mi (tetangga MF)

Wawancara dengan informan Mi pada tanggal 3 Mei 2021, informan Mi menyatakan bahwa “hal yang saya lakukan bersama abang, main *game online* bersama abang juga membantu saya mengerjakan tugas sekolah jika saya ada tugas.”

Penulis juga melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bentuk kerjasama dengan tetangganya, ia menyatakan bahwa “jika ada kegiatan gotong royong di sekitar rumahnya mahasiswa kecanduan *game online* ia ikut serta di dalamnya”

Berdasarkan hasil wawancara dengan Mi dan MF di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, adanya kerjasama antara mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga di sekitar rumahnya, hal itu terlihat pada saat mahasiswa kecanduan *game online* dalam melakukan kontak sosial, ia bersedia membantu tetangganya untuk mengerjakan tugas dan ia juga ikut serta jika ada kegiatan gotong royong di sekitar rumahnya.

b) Informan D (tetangga FR)

Wawancara dengan informan D pada tanggal 26 April 2021, informan D menyatakan bahwa “kami mabar atau main bareng *game online* bersama.”

Penulis juga melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bentuk kerjasama dengan tetangganya, ia menyatakan bahwa “di sekitar tempat tinggal saya tidak pernah diadakan kegiatan gotong royong, jadi saya tidak pernah ikut serta.”

Berdasarkan hasil wawancara dengan FR dan D di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kegiatan bersama dengan tetangganya.

c) Informan A (tetangga F)

Wawancara dengan informan A pada tanggal 2 Mei 2021, informan A menyatakan bahwa “dia jarang terlihat di rumah kak, jarang ketemu sama saya, saya berinteraksi sekedarnya aja dan kami tidak ada melakukan hal bersama kak.”

Penulis juga melakukan wawancara dengan mahasiswa kecanduan *game online* mengenai bentuk kerjasama dengan tetangganya, ia menyatakan bahwa “jika ada kegiatan gotong royong di sekitar rumahnya , ia tidak ikut kegiatan gotong royong karena jarang di rumah.”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan A dan F di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama dengan tetangga di sekitar rumahnya karena terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak sosial dengan tetangganya dan juga tidak pernah melakukan hal bersama.

d) Informan Y (tetangga RH)

Wawancara dengan informan Y pada tanggal 2 Mei 2021, informan Y menyatakan bahwa:

Dia anak yang baik sering menyapa jika bertemu dengan saya. Dia sering main dirumah saya sepulang dari kampus, kami sering mengobrol dan bersenda gurau, kalau saya butuh bantuan dia juga membantu saya misalnya jika istri saya minta dibelikan sesuatu dipasar karna dia kalau pulangkan lewat pasar.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama, karena terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* melakukan kontak

sosial dan ia bersedia membantu tetangganya jika tetangganya meminta tolong.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat informan mengenai bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tiga orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk kerjasama.

2) Asimilasi

Penulis memberikan pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga disekitar tempat tinggalnya dalam bentuk asimilasi, pertanyaannya yaitu bagaimana menurut Anda hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya.

Penulis melakukan wawancara dengan tetangga mahasiswa kecanduan *game online* terkait bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dalam bentuk asosiatif yaitu asimililasi, berikut pemaparannya:

a) Informan Mi (tetangga MF)

Wawancara dengan informan Mi, yang menyatakan bahwa: “dia berinteraksi dengan baik dengan orang-orang di sekitarnya, dia menyapa saya jika bertemu, ya orangnya ramah kak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena hal ini dapat terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi secara menyeluruh dengan tetangga di sekitar rumahnya.

b) Informan D (tetangga FR)

Wawancara dengan informan D yang menyatakan bahwa “dia berinteraksi dengan baik dengan beberapa orang tapi tidak secara menyeluruh, seperti saya misalnya saya melihat dia punya banyak teman, sering nongkrong dengan teman-temannya tapi kalau ketemu saya ya sekedar menyapa aja.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena mahasiswa kecanduan *game online* jarang melakukan hubungan dengan tetangganya.

c) Informan A (tetangga F)

Wawancara dengan informan D yang menyatakan bahwa “saya jarang berinteraksi dengan dia kak, dia jarang terlihat di rumah dan jarang bertemu dengan saya walaupun ketemu saling sapa aja kak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan dalam bentuk asimilasi, karena terlihat dari cara mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi dengan tetangganya, dimana ia jarang berada di rumah.

d) Informan Y (tetangga RH)

Wawancara dengan informan Y yang menyatakan bahwa “dia itu anak baik, jika bertemu dengan saya dia sering menyapa saya, dia sering main disini dan mengobrol-ngobrol dengan saya kalau pulang dari kampusnya.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, karena terlihat dari cara nya

berinteraksi dengan tetangganya dimana ia sering mengobrol-ngobrol dengan tetangganya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat tentang mahasiswa kecanduan *game online* terkait bagaimana hubungan sosial dalam bentuk asimilasi maka dapat di tarik kesimpulan bahwa dua orang mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi.

3) Akomodasi

Penulis memberikan pertanyaan untuk mengetahui bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya, pertanyaannya yaitu dalam berinteraksi apakah Anda menggunakan sosial media ataukah secara langsung.

Penulis melakukan wawancara dengan tetangga mahasiswa kecanduan *game online* terkait bagaimana hubungan sosialnya dalam bentuk assosiatif yaitu akomodasi, berikut pemaparannya:

1) Informan Mi (tetangga MF)

Wawancara dengan informan Mi yang menyatakan bahwa “dua-duanya kak, kami juga sering mabar secara *online* kak, saat bermain itu kami berkomunikasi, kalau di rumah secara langsung kak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi dengan tetangganya, karena ia berusaha untuk meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara mencari kenyamanan dalam berinteraksi dengan cara ia melakukan hubungan sosial secara langsung dan juga melalui sosial media dengan tetangganya.

2) Informan D (tetangga FR)

Wawancara dengan informan D yang menyatakan bahwa “saya berinteraksi dengan dia lebih sering secara langsung namun kami jarang bertemu.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi dengan tetangganya, karena ia berusaha meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara mencari kenyaamanan dalam berinteraksi dengan cara ia melakukan hubungan sosial secara langsung dengan tetangganya.

3) Informan A (tetangga F)

Wawancara dengan informan A yang menyatakan bahwa “saya berinteraksi secara langsung dengan dia.” Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena ia mampu meredakan ketegangan dalam berinteraksi dengan cara ia berinteraksi secara langsung dengan tetangganya.

4) Informan Y (tetangga RH)

Wawancara dengan informan Y yang menyatakan bahwa “saya lebih sering berinteraksi secara langsung dengan dia, kalau sosial media ada juga.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk akomodasi, karena ia mampu meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara melakukan hubungan sosial secara langsung dengan tetangganya.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat informan mengenai bagaimana

hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga di sekitarnya dapat ditarik kesimpulan bahwa dari keempat mahasiswa kecanduan *game online* memiliki hubungan sosial yang baik dalam bentuk akomodasi.

b. Disosiatif

Penulis memberikan pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya, pertanyaannya yaitu bagaimana respon yang diberikan oleh mahasiswa kecanduan *game online* pada saat berinteraksi.

Penulis melakukan wawancara dengan tetangga mahasiswa kecanduan *game online* terkait bagaimana hubungan sosial dalam bentuk disosiatif yaitu pertikaian, berikut pemaparannya:

a) Informan Mi (tetangga MF)

Wawancara yang penulis lakukan dengan informan Mi yang menyatakan bahwa “dia memberikan respon yang baik kepada saya saat berinteraksi.” Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial yang dalam bentuk pertikaian, karena dalam berinteraksi sosial mahasiswa kecanduan *game online* memberikan respon yang baik dan tidak menimbulkan pertikaian.

b) Informan D (tetangga FR)

Wawancara dengan FR yang menyatakan bahwa:

Karna kami berinteraksi banyaknya pada saat bermain *game online* bersama, tergantung situasi kalau kami sedang mabar dia kadang merespon dengan baik kadang tidak, apalagi kalau *team* kalah dia bahkan bisa marah-marah kepada saya dan teman-teman dan itu akan terbawa sampai setelah mabar selesai. Tapi kalau *team* kami menang *mood* dia akan baik dan memberi respon yang baik kepada kami.

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena dalam berinteraksi sosial ia memberikan respon yang kurang baik sesuai dengan *moodnya*, namun itu tidak menimbulkan pertikaian.

c) Informan A (tetangga f)

Wawancara dengan informan A yang menyatakan bahwa “dia menjawab apa aja yang ditanya kak satu pertanyaan satu jawaban.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena ia hanya berbicara seperlunya dan menjawab apa yang ditanya saja dan namun hal itu tidak menimbulkan kesalahpahaman dan pertikaian.

d) Informan Y (tetangga RH)

Wawancara dengan informan Y yang menyatakan bahwa “dia merespon dengan baik.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena ia memberikan respon yang baik dan tidak menimbulkan pertikaian dengan tetangga.

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan dengan keempat tetangga mahasiswa kecanduan *game online* tentang bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya, bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian.

4. Hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos.

a. Asosiatif

1) Kerjasama

Penulis memberikan pertanyaan kepada pemilik kos untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungan sekitarnya, pertanyaan itu adalah dalam hal apa Anda berinteraksi dengan mahasiswa kecanduan *game online*.

Penulis melakukan wawancara pada tanggal 1 Maret 2021 dengan informan Ik yang merupakan pemilik kos dari MF, beliau menyatakan bahwa “ya seperti tadi saya bilang kalau di main di warung, kalau di kos ada gotong royong atau saya minta bantuan dia membantu dan kalau dia bayari uang kos kesaya.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan dalam bentuk kerjasama, karena ia melakukan kontak sosial dan ia juga bersedia membantu pemilik kos jika pemilik kos meminta tolong.

2) Asimilasi

Penulis memberikan pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dari segi asimilasi dengan pemilik kos, pertanyaannya yaitu “bagaimana hubungan mahasiswa kecanduan *game online* dengan lingkungannya.”

Penulis melakukan wawancara dengan informan Ik yang menyatakan bahwa “dia berinteraksi dengan baik dengan orang-orang yang ada disini, misalnya jika dia lewat di dekat saya dia sering menyapa saya, dia sering main bersama penghuni kos lain di warung saya.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa hubungan mahasiswa kecanduan *game online* melakukan hubungan sosial dalam bentuk asimilasi, hal itu terlihat pada saat mahasiswa kecanduan *game online* berinteraksi dengan pemilik kos dan penghuni kos lainnya dimana ia mau menyapa pemilik kos dan sering main bersama dengan pemilik kos lainnya.

b. Disosiatif

Penulis memberikan pertanyaan untuk melihat bagaimana hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos, pertanyaannya yaitu bagaimana respon mahasiswa kecanduan *game online* pada saat berinteraksi.

Penulis melakukan wawancara dengan pemilik kos MF yang menyatakan bahwa “ia memberikan respon yang baik kepada saya saat berinteraksi.” Berdasarkan hasil wawancara di atas terlihat bahwa mahasiswa kecanduan *game online* tidak melakukan hubungan sosial dalam bentuk pertikaian, karena mahasiswa kecanduan *game online* memberikan respon yang baik pada saat berinteraksi dan hal itu tidak menimbulkan pertikaian.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian seperti diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan sosial mahasiswa yang kecanduan *game online* dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya (teman sebaya, keluarga, tetangga dan pemilik kos) berlangsung dalam bentuk asosiatif yaitu kerjasama, asimilasi dan akomodasi. Hasil penelitian ini terbantahkan oleh hasil penelitian Husna (2019) yang menyatakan bahwa:

Interaksi sosial mahasiswa pecandu *game online* mereka tidak peduli dengan yang berada di sekelilingnya. Interaksi sosial pecandu *game online* dengan keluarga menjadi berkurang, ketika keluarga berkumpul pecandu menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. semenjak menjadi pecandu *game online*, temannya tidak ingin berteman dengannya, jadi interaksi sosial mereka terganggu.

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Ariantoro (2016) yang menjelaskan bahwa “terdapat dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, perubahan pola makan dan istirahat, pemborosan uang, dan mengganggu kesehatan.

Hasil penelitian didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Eyandra (2019) yang menyatakan bahwa: “interaksi dari informan terhadap keluarga baik, interaksi informan terhadap teman kos baik dan interaksi dengan teman satu kampus ada yang baik dan cukup baik.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian ini terbantahkan oleh pendapat dari Ariantoro dan hasil penelitian yang dilakukan oleh Husna dan didukung oleh hasil penelitian Eyandra.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap mahasiswa kecanduan *game online* di IAIN Batusangkar mengenai hubungann sosial mahasiswa kecanduan *game online* dapat diperoleh kesimpulan bahwa: Pertama, hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya yaitu; (a) kerjasama yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebaya yaitu mengerjakan tugas bersama dengan dan membantu temannya pada saat ada permasalahan, (b) asimilasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebayanya yaitu ia mampu meredam perbedaan-perbedaan yang ada pada dirinya dengan lingkungan sosialnya seperti tidak memilih-milih dalam berteman, berinteraksi secara menyeluruh dengan orang di sekitarnya dan tidak terlalu merespon orang yang bersikap tidak baik kepadanya untuk menghindari permasalahan. (c) akomodasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan teman sebayanya yaitu ia mampu meredakan ketegangan yang ada pada dirinya dengan cara berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya.

Kedua, hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga yaitu; (a) kerjasama yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarganya yaitu menolong orang tuanya menyiapkan dagangan dan menanyakan kesehatan orang tua kepada saudaranya. (b) asimilasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan keluarga yaitu berinteraksi dengan sopan dan abik dengan keluarga di rumah, (c) akomodasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* yaitu berinteraksi secara langsung dengan keluarga di rumah.

Ketiga, hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangga yaitu (a) kerjasama yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya yaitu menolong tetangganya pada saat meminta bantuan dan ikut serta dalam kegiatan gotong royong. (b) asimilasi yang dilakukan oleh mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya yaitu

dengan menyapa tetangganya ketika bertemu dan mengobrol-ngobrol dengan tetangganya. (c) akomodasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan tetangganya yaitu memberikan respon yang baik ketika berkomunikasi.

Keempat, hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos yaitu; (a) kerjasama yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos yaitu membantu pemilik kos ketika butuh bantuan dan jika ada kegiatan gotong royong ia juga ikut serta. (b) asimilasi yang dilakukan mahasiswa kecanduan *game online* dengan pemilik kos yaitu dia menyapa ketika bertemu.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Dapat menjadi ilmu dan wawasan tambahan terkhusus bagi ilmu Bimbingan dan Konseling terkait hubungan sosial mahasiswa kecanduan *game online*.

2. Praktis

- a. Dapat digunakan mahasiswa dalam mempersiapkan diri untuk melakukan hubungan sosial dengan lingkungan disekitar.
- b. Menjadi wawasan baru bagi mahasiswa dalam memahami bagaimana berinteraksi dengan orang yang berada di sekitarnya.
- c. Memberikan manfaat kepada mahasiswa agar tercapai hasil yang diharapkan dalam melakukan kegiatan apapun

C. Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan penulis dalam skripsi ini adalah:

1. Saran untuk mahasiswa kecanduan *game online* agar dapat mengurangi durasi bermain *gamenya* dan lebih memperhatikan lingkungan di sekitarnya karena hal tersebut sangat dibutuhkan dalam melakukan hubungan sosial.
2. Saran untuk pembaca, pembaca hendaknya dapat melanjutkan penelitian terkait dengan interaksi sosial mahasiswa kecanduan *game online*.

pembaca juga lebih memahami bagaimana cara berinteraksi dengan mahasiswa kecanduan *game online*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adiningtyas, S. W. 2017. Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online* (The Role Of Teachers In Overcoming Addiction To Online Games. *Jurnal Kopasta* 4(1): 28-40.
- Al-Qur'an Digital. Qs. Al-Hadid ayat 20
- Ambarwati, D. 2016. Hubungan Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas IV SD Negeri Se-Kecamatan Mergangsan. *Skripsi*. PIAUD. FIP UNY. Yogyakarta.
- Anhar, R. 2014. Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 Game Centre Di Kecamatan Klojen Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, UIN Maliki Ibrahim, Malang.
- Ariantoro, T. R. 2016. Dampak *Game online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal*. 1(1) : 45-50.
- Arifin, Bambang Samsul. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Dahliah. 2015. *Game online* dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial Gamers. *Jurnal Paradigma Madani* 2(2) : 51-72.
- Dinata, O. 2017. Hubungan Kecanduan *Game online* Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus *Game online* Clash of Clans Pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). *Jurnal JOM FISIP*. Sosial. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik. Universitas Riau.
- Eyandra, O. S. 2019. Interaksi Sosial Pecandu *Game online* Mahasiswa UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. *JOM FISIP* 6(Ed. II): 1-13.
- Fitri, E. dkk. 2018. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 4(3): 211-219.
- Fitriani, W. 2019. Seminar Nasional Prodi BKPI PPS IAIN Batusangkar. 04 Mei: 1-5.
- Gerungan, W. A. 1987. *Psikologi Sosial*. Edisi Kedua. Cetakan Kesembilan. PT. Eresco: Bandung.
- Hakiki, C. 2019. Hubungan Kecanduan *Game online* Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maliki Ibrahim Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi. UIN Maliki Ibrahim, Malang.

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kecanduan>

https://id.m.wikipedia.org/wiki/permainan_daring

<https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/main>

<https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/candu.html>

<https://www.google.com/amp/s/kbbi.web.id/mahasiswa.html>

Husna, L. S. M. 2019. Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Kecanduan *Game online* (Studi Pada Mahasiswa IAIN Surakarta). *Skripsi*. Fakultas Ushuluddin dan Dakwah. IAIN Surakarta.

Malentika, N. Dkk. 2017. Hubungan Antara Interaksi Sosial Dengan Suasana Hati Pada Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah PSYCHE* 11(2): 97-106.

Moleong, L. J. 2017. *Metodologi Penulisan Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyani, R. D. 2018. Hubungan Antara Depresi Dan Kecanduan Game Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. *Skripsi*. Psikologi. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya. UIN . Yogyakarta.

Noor, J. 2015. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Kata Ilmiah*. Prenadamedia Group: Jakarta.

Rahman, A. A. 2017. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Salim, A. 2016. Pengaruh Game Online Terhadap Prilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Alauddin, Makasar.

Soekanto, Soerjono. 2015. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Rajagrafindo Persada: Jakarta.

Sugiyono. 2018. *Metode Penulisan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung

Utami, T. W. dan Atik Hodikoh. 2020. Kecanduan *Game online* Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan* 12(1): 17-22.

Yanto, R. 2011. Pengaruh *Game online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang. *Skripsi*. Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Andalas. Padang