

Hubungan antara Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Proposal Skripsi



Disusun oleh:

Muhammad Ridho Caesar

(30702100135)

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG**

2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Muhammad Ridho Caesar Patriot
30702100135

Telah Disetujui untuk Diuji dan Dipertahankan di depan Dewan Penguji Guna
Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Mencapai Gelar Sarjana Psikologi

Pembimbing

Tanggal

Zamroni, S.Psi., M.Si

14 Agustus 2025

Semarang, 14 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Universitas Islam Sultan Agung



Dr. Joko Huncoro, S.Psi., M.Si
NIK.210799001

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Muhammad Ridho Caesar Patriot

30702100135

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada 22 Agustus 2025

Dewan Penguji

1. Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si.
2. Ratna Supradewi, S.Psi., M.Si., Psikolog
3. Zamroni, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Tanda Tangan

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Semarang, 22 Agustus 2025

Mengetahui,
Dean Fakultas Psikologi UNISSULA



Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si
NIDN. 210799001

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya Muhammad Ridho Caesar Patriot dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil dari karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun.
2. Sepanjang pengetahuan saya, dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang digunakan sebagai acuan di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar isi.
3. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan pernyataan ini, saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Semarang, 14 Agustus 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Ridho Caesar Patriot

(30702100135)

MOTTO

“ketika allah menempatkan kita pada suatu tempat, tunaikan
apa yang allah minta itu”

(UST, Muhammad Nuruddin)

“Hidup laki-laki hanya ada untuk tanggung jawab dan diminta
untuk pertanggung jawabannya, selebihnya ialah tempat salah
dan disalahkan”

(Ahmad Bahauddin Nursalim)

“jika manusia mencoba menghitung nikmat Allah, maka mereka
tidak mampu menghitungnya”.

(An-nahl Ayat 18)

“Terkadang, cerita terbaik adalah cerita yang tahu kapan harus
berhenti”

(ScreenRant)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kesehatan, kemudahan, kenikmatan, kabar gembira, kelapangan rezeki yang tak dapat di hutung, serta kekuatan kepada penulis untuk bisa menyelesaikan karya ini. Dengan izin Allah kupersembahkan karya ini kepada Ayah dan Bundaku tercinta tersayang dan *mybos* Late Latif Toto Sunarto, S.Pd dan *My Majesty* Arniwati Rusdin, S.Pd, panutan peneliti, yang selalu mendo'akan layaknya nafas, tak pernah terputus insentif yang tak pernah kurang, meluangkan waktu yang sempit, membantu mencari literatur, memberikan kabar terbaik di setiap harinya, memberikan dukungan kepada peneliti, serta selalu memberikan cinta dan kasih sayang yang tak terbatas, selalu memberikan dukungan, semangat, dan arahannya kepada penulis untuk menyelesaikan karya ini dengan baik.

Dosen pembimbing, Bapak Zamroni, S.Psi., M.Si yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, memberikan ilmu, pengetahuan, masukan, saran, nasehat, dukungan, waktu dan motivasi kepada penulis sampai karya ini dapat terselesaikan. Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang, almamater kebanggaan penulis.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, hidayah, dan ridho-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik guna memperoleh gelar S-1 Sarjana Psikologi. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Besar Nabi Muhammad SAW, semoga kelak kita mendapatkan syafaatnya di yumul qiyamah aamiin allahumma aamiin. Tidak lupa, shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman semoga kita kelak mendapatkan syafa'at Beliau di *Yaumul Qiyamah* nanti. Nabi yang menjadi suri teladan dalam berpikir, bertindak, dan berakhlak mulia, serta inspirasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Joko Kuncoro, S.Psi., M.Si. selaku Dekan Fakultas Psikologi UNISSULA yang telah membantu proses akademik maupun penelitian.
2. Bapak Zamroni S.Psi, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan dukungan, waktu, tenaga dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi, dengan sabar dan penuh semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Inhasuti Sugiasih, S.Psi., M.Psi., selaku dosen wali di Fakultas Psikologi yang memberikan bimbingan, nasehat, arahan, saran dan masukan selama proses perkuliahan di UNISSULA
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi UNISSULA atas dedikasinya dalam memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis yang sangat bermanfaat hingga saat ini dan kemudian hari.
5. Bapak dan Ibu Staff Tata Usaha dan Perpustakaan serta seluruh Karyawan Fakultan Psikologi UNISSULA, yang telah memberikan kemudahan

dalam proses administrasi dari awal perkuliahan hingga terselesaikannya penulisan skripsi ini Teman-teman Mahasiswa Fakultas Psikologi UNISSULA Semarang, yang telah membantu saya dalam proses penelitian.

6. Keluarga Saya yang sangat berjasa kepada penulis. Ayah dan Ibunda tercinta, Latif, dan Arniwati Rusdin selaku Orangtua yang senantiasa memberikan dukungan berupa moril dan materil sehingga saya dapat bertahan sejauh ini hingga saya dapat Menyusun hingga menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Natasya Fachrunnisa yang telah senantiasa mendukung, memberi arahan, ketegasannya, hadiahnya, waktunya mencari literatur dan teori, tenaganya, ketenangannya, serta motivasi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Sahabat-sahabat bisnis, Gus Muhammad ilham Maulana, Nabil Muhammad Maulana, yang telah kebersamai saya, selalu mengirimkan video medsos yang *realite* dengan realita kehidupan, selalu ada info yang pasti bisa, selalu satu misi, serta banyak membantu dari awal perkuliahan hingga lulus.
9. Rekan-rekan Redzone yang *berbahagia* dan *berbahaya*, Ramadan surya alam, Doni, Vilandri, Andri, Sandi Nirwana, Khoiru syifa, Firdaus Ar-raza, Fahriansyah, IbnuSolah, Rafsanjani Fadel Bant, serta yang penulis tidak bisa ketikan, yang telah kebersamai penulis selama 4 tahun hingga saat ini, selalu setia menyambut dan kebersamai penulis.
10. Teman-Teman Kelas C dan Pihak lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas dukungan yang kalian berikan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semarang, 14 Agustus 2025
Penulis,

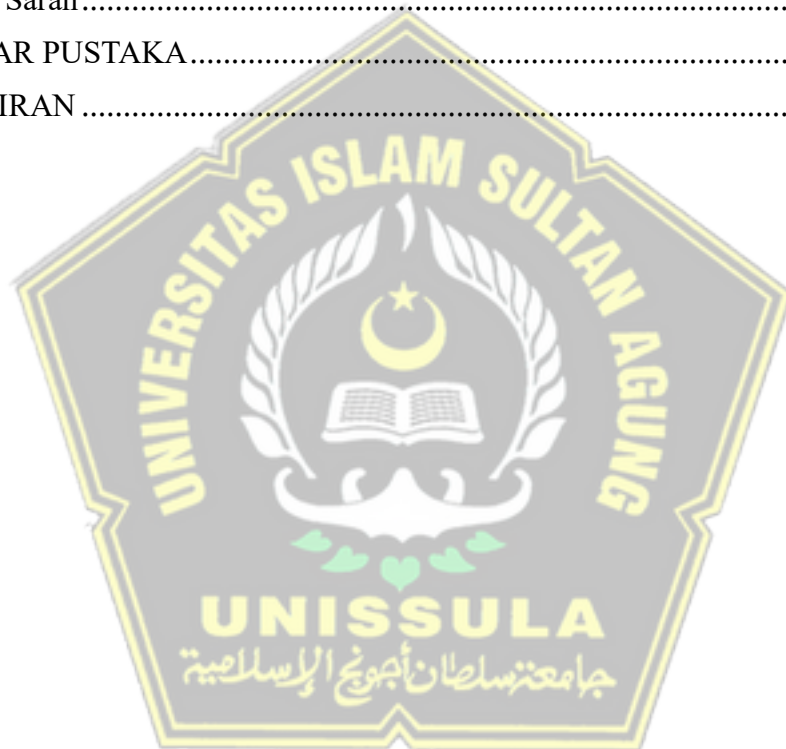
Muhammad Ridho Caesar

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang	1
B Rumusan Masalah	7
C Tujuan Penelitian.....	7
D Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat Teoritis	7
2. Manfaat Praktis	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Interaksi Sosial.....	9
1. Definisi Interaksi Sosial.....	9
2. Aspek Aspek Interaksi Sosial.....	10
3. Faktor Faktor Yang Memengaruhi Interaksi Sosial.....	11
4. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial.....	13
B. Kecanduan <i>Game Online</i>	15
1. Definisi kecanduan <i>Game Online</i>	15
2. Aspek Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	16
3. Faktor Faktor Yang Memengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	20
C. <i>Game Online</i>	21
1. Definisi <i>Game Online</i>	21

2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	22
D. Hubungan antara kecanduan <i>Game Online</i> dengan interaksi sosial	23
E. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Identifikasi Variabel	26
B. Definisi Operasional.....	26
1. Interaksi sosial.....	27
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	27
C. Populasi, Sample, Dan Teknik Pengambilan Sampel.....	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel	29
3. Teknik Pengambilan Sampel.....	29
D. Metode pengambilan data.....	29
1. Skala Interaksi sosial	30
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	31
E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, Uji Realibilitas	32
1. Validitas	32
2. Uji Daya Beda Aitem.....	33
3. Realibilitas Alat Ukur	33
F. Teknik Analisis.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Orientasi Kancan dan Pelaksanaan Penelitian	35
1. Orientasi Kancan Penelitian.....	35
2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian	36
3. Uji Coba Alat Ukur	38
A Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur	39
1. Skala Interkasi sosial	40
2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	40
3. Penomoran Ulang	41
C. Pelaksanaan Penelitian.....	42
D. Data Analisis dan Hasil Penelitian	43
1. Uji Asumsi	43

2. Uji Hipotesis	44
E. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
1. Deskripsi Data Skor Interaksi Sosial.....	45
2. Deskripsi Data Skor Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	46
F. Pembahasan	47
G. Kelemahan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan	49
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN	54



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Mahasiswa Fakultas Psikologi Unissula.....	29
Tabel 2. Blueprint Skala Interaksi Sosial	31
Tabel 3. Blueprint Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	32
Tabel 4. Rincian Distribusi Aitem Skala Interaksi Sosial	37
Tabel 5. Rincian Distribusi Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	38
Tabel 6. Data mahasiswa Uji Coba Alat Ukur.....	39
Tabel 7. Rincian Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Interaksi Sosial..	40
Tabel 8. Rincian Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	41
Tabel 9. Nomor Aitem baru Skala Interaksi Sosial.....	41
Tabel 10. Nomor Aitem Baru Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	42
Tabel 11. Tabel Rincian Data Sample Penelitian.....	43
Tabel 12. Uji Normalitas	44
Tabel 13. Norma Kategori Skor.....	45
Tabel 14. Deskripsi Skor Skala Interaksi Sosial.....	45
Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek Skala Interaksi Sosial.....	46
Tabel 16. Deskripsi Skor Kecanduan <i>Game Online</i>	46
Tabel 17. Kategorisasi Skor Subjek Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Norma Kategorisasi Interaksi Sosial	46
Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Skala Interaksi Sosial	59
Lampiran 2. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	61
Lampiran 3. Tabulasi Data Uji Coba Skala Interaksi Sosial(Y).....	64
Lampiran 4. Tabulasi Data Uji Coba Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Lampiran 5. Uji Daya Beda Aitem Skala Interaksi Sosial	69
Lampiran 6. Uji Daya Beda Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	71
Lampiran 7. Skala Interaksi Sosial	77
Lampiran 8. Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	79
Lampiran 9. Tabulasi Data Skala Penelitian Interaksi Sosial.....	81
Lampiran 10. Tabulasi Data Skala Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i> (X)	83
Lampiran 11. Uji Normalitas.....	86
Lampiran 12. Uji Linieritas	87
Lampiran 13. Uji Hipotesis	87
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 15. Dokumentasi Dan Bukti Penelitian.....	88



Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Muhammad Ridho Caesar Patriot
Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung
Email: mridho825@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengkaji keterkaitan antara kecanduan game online dan interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Jumlah partisipan dalam penelitian ini sebanyak 100 mahasiswa yang diperoleh melalui teknik purposive sampling. Alat ukur yang dipakai meliputi Skala Kecanduan Game Online yang disusun oleh Lemmens dkk. (2009) dengan reliabilitas 0.822 serta Skala Interaksi Sosial yang dikembangkan oleh Amalina (2019) dengan reliabilitas 0.993. Analisis data dilakukan dengan metode regresi sederhana melalui program SPSS versi 29.0. Hasil analisis mengungkapkan adanya korelasi positif yang signifikan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial ($r_{xy} = -0,752$; $p < 0,01$). Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan mahasiswa terhadap game online, semakin tinggi pula kualitas interaksi sosial yang mereka miliki. Temuan ini menekankan urgensi penerapan langkah-langkah preventif sekaligus program edukatif guna meminimalkan dampak buruk dari kecanduan game online terhadap kemampuan mahasiswa dalam membangun hubungan sosial.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Kecanduan *Game Online*

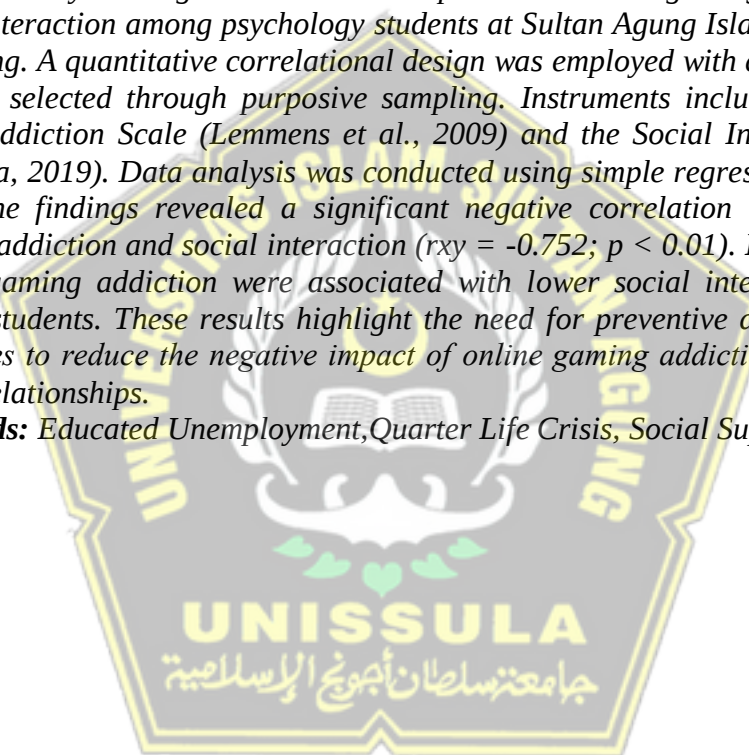
The Relationship Between Online Gaming Addiction and Social Interaction Among Psychology Students at Sultan Agung Islamic University, Semarang

Muhammad Ridho Caesar Patriot
Fakultas Psikologi
Universitas Islam Sultan Agung
Email: mridho825@gmail.com

Abstract

This study investigates the relationship between online gaming addiction and social interaction among psychology students at Sultan Agung Islamic University, Semarang. A quantitative correlational design was employed with a sample of 100 students selected through purposive sampling. Instruments included the Online Game Addiction Scale (Lemmens et al., 2009) and the Social Interaction Scale (Amalina, 2019). Data analysis was conducted using simple regression with SPSS 29.0. The findings revealed a significant negative correlation between online gaming addiction and social interaction ($r_{xy} = -0.752$; $p < 0.01$). Higher levels of online gaming addiction were associated with lower social interaction quality among students. These results highlight the need for preventive and educational strategies to reduce the negative impact of online gaming addiction on students' social relationships.

Keywords: Educated Unemployment, Quarter Life Crisis, Social Support



BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mengubah cara hidup masyarakat, terutama di kalangan Mahasiswa. *Game Online* merupakan salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan siswa, hingga mahasiswa. *Game Online* menawarkan berbagai jenis tantangan dan interaksi sosial yang membuatnya menarik untuk dimainkan. Namun, fenomena *Game Online* di kalangan Mahasiswa kini menjadi perhatian banyak pihak, termasuk orang tua dan pendidik. Kecanduan *Game Online* dapat menyebabkan dampak negatif yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, terutama Interaksi sosial (Chatterjee, dkk, 2022)

Dengan perkiraan 10,7 juta pengguna sekitar 10% dari seluruh pengguna berusia 12 hingga 24 tahun siswa remaja bermain *Game Online* hampir setiap hari. Sebagian besar pemain *Game Online* adalah anak muda, dan Indonesia berada di peringkat ketujuh dunia, menurut laporan tersebut. Hal ini menyiratkan bahwa kecanduan *Game Online* dapat memengaruhi perkembangan sosial, akademik, dan kesehatan. (Kusumawati, dkk, 2017).

Pemain *Game Online* kerap kali asyik menghabiskan waktu di depan perangkat mereka sehingga mengabaikan tugas-tugas lain, termasuk belajar, makan, tidur, dan sebagainya. bermasyarakat (Pande & Marheni, 2015). Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game Online*, semakin sedikit menggunakan waktu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Seseorang bermain *game* umumnya di lakukan sendiri dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga memungkinkan menjadi kecanduan (Dewi, 2014).

Menurut Izzah, dkk. (2024) dampak buruk dari *Game Online* bagi penggunaanya ialah, terlalu sering bermain *game* dapat mempengaruhi otak individu dan menyebabkan perubahan pada bagian tertentu di dalam otak, dapat meningkatkan rasa tidak mementingkan diri sendiri, terutama ketika individu kurang mendapatkan perhatian dari keluarga dan orang-orang terdekatnya, sehingga bermain *game* menjadi pelarian mereka, individu mengalami kesulitan bersosialisasi dengan teman-temannya dan cenderung terlalu sering bermain *Game Online*. Berdampak pada psikologis individu, yang dapat menyebabkan tindakan agresif. Individu yang kecanduan *Game Online* dapat mengalami masalah kesehatan mental, menjadi lebih pendiam karena, kurang interaksi dengan sosial, sulitnya konsentrasi dalam belajar, serta rentan terhadap kecemasan, depresi, dan memiliki perkembangan sosial yang buruk.

Lemmens, dkk. (2009) berpendapat bahwa kecanduan terhadap *Game Online* merupakan gangguan psikologis yang signifikan, ditandai oleh lemahnya kontrol diri, perubahan suasana hati sebagai bentuk kompensasi, serta munculnya konflik dalam kehidupan sosial. Peneliti tersebut menyoroti bahwa individu yang mengalami kecanduan cenderung mengalami hambatan dalam menjalankan fungsi sosialnya, menjauh dari interaksi sosial secara langsung di dunia nyata, serta menghadapi penurunan dalam prestasi akademik. Selain itu, kondisi ini juga sering disertai dengan gangguan emosional seperti perasaan cemas yang berlebihan dan gejala depresi.

Di Indonesia, kalangan pelajar dan mahasiswa saat ini paling banyak memainkan *Mobile Legends* dan *Free Fire* sebagai bentuk hiburan digital. Kedua permainan ini termasuk dalam kategori *multiplayer online battle arena* (MOBA) dan *battle royale*, yang memperoleh popularitas tinggi berkat kemudahan akses melalui perangkat seluler, besarnya komunitas pengguna, serta tingkat kompetisi yang intens. Ciri khas dari permainan ini adalah sifatnya yang berbasis tim, yang menuntut kerja sama antar pemain untuk mencapai kemenangan (Rani dkk. 2019).

Banyak Mahasiswa suka membolos kuliah, untuk memainkan *Game Online*. Hal ini berdampak sosial dengan membuat anak-anak dan siswa/mahasiswa kurang peduli terhadap lingkungan mereka dan lebih apatis. Menghabiskan lebih sedikit waktu bersama membuat hubungan dengan teman dan keluarga menjadi tegang. Karena mereka hanya dapat bersosialisasi melalui *Game Online*, pecandu *Game Online* tidak berkomunikasi dengan teman-teman mereka atau jaringan sosial di dunia nyata. Keterlibatan sosial pun berkurang, sehingga mereka lebih sulit terhubung dengan orang lain. (Fauziah, 2013).

Bermain *Game Online* merupakan permainan kolaborasi tim, meskipun demikian tidak semua dampak yang ditimbulkan bersifat positif. Studi yang dilakukan oleh (Beautyana, dkk. 2019) mengungkapkan bahwa lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* seperti *mobile legends* dapat berdampak negatif pada kualitas interaksi sosial langsung antar siswa. Hal ini disebabkan karena pemain lebih banyak menjalin interaksi di jagat maya daripada di dunia nyata.

Penemuan tersebut diperkuat oleh penelitian (Ayu dkk. 2022), yang menunjukkan bahwa meskipun *game* berbasis tim dapat merangsang komunikasi dalam konteks permainan, hal tersebut tidak serta-merta meningkatkan kemampuan bersosialisasi secara langsung. Terlebih lagi, jika intensitas bermain tergolong tinggi, potensi untuk mengalami penurunan keterampilan sosial semakin besar.

Oleh karena itu, meskipun *Game Online* berbasis tim memiliki kemungkinan untuk menjadi medium interaksi digital, dampaknya terhadap relasi sosial di dunia nyata sangat dipengaruhi oleh seberapa lama dan dalam konteks apa permainan tersebut dimainkan.

Peneliti melakukan wawancara dengan mahasiswa Fakultas Psikologi mengenai interaksi sosial, Berdasarkan hasil wawancara kepada subjek pada tanggal 20 Mei 2025 berinisial H, berjenis kelamin laki-laki, Angkatan 2023, mahasiswa Fakultas Psikologi yang

berpengaruh pada interaksi sosial guna mendukung pernyataan diatas, berikut kutipan wawancara:

“aku main (Game Online) hampir setiap hari bang, apa lagi habis kelas. Rata-rata, aku main 4-5 jam setiap hari bang mainnya. Terus juga interaksi sosial ku kaya kurang begitu bang. Saya tu lebih sering berkomunikasi dengan teman-teman di dalam game daripada bertemu langsung. terkadang juga, gak pernah ikut acara-acara sosial karena lebih memilih bermain.”

wawancara kepada subjek kedua berinisial V, berjenis kelamin laki-laki, mahasiswa Fakultas Psikologi Angkatan 2021 diperoleh informasi sebagai berikut.

“aku tu do kalau sudah mabar (Bermain bersama teman online) sering lupa waktu. Tapi, bisa bertemu dengan orang baru dari berbagai daerah. aku ngrasa lebih enak sama nyambung gitulo sama teman-teman di game dari pada di dunia nyata. Sama ini juga aku kaya malas aja gitu ketemu sama orang secara langsung, yaa, kecuali kalau ngajak main, tapi, kalau ketemu orang baru tu, rasanya tu agak bagaimana begitu lo do, ngerti la baru ketemu terus akrab kan gak mungkin yaa.pokoknya tu enakan main game ketimbang ketemu orang, malas bawaanya.”

wawancara kepada subjek ketiga berinisial S, berjenis kelamin laki-laki Mahasiswa Psikologi Angkatan 2022 diperoleh informasi sebagai berikut.

“mabar itu do,(Bermain Game Online bersama teman online) sudah menjadi bagian paling penting sudah itu. Pokoknya tiada hari tanpa mabar. Kalau sudah luang pokoknya harus mabar, kalau sudah main tu rasanya kaya enak saja rasanya.tapi memang kalau aku ketemu orang kaya apa yaa, agak laen begitu, Kadang-kadang gak tahu harus basa basi apa sama orang, yaa biasa saja begitu sama orang. Terus juga aku tu enakan di kamar di banding ketemu orang di luar, paling aku keluar beli makan sama jajan, sama solat itu aja.”

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti laksanakan kepada 3 mahasiswa Universitas Islam Sultan agung Fakultas Psikologi Semarang.

Sebagaimana yang dipaparkan di atas, didapatkan informasi bahwa subjek mengalami kemampuan yang kurang di dalam berinteraksi dengan orang lain di antaranya sering menyendiri, menjauhi pergaulan, tidak peka dengan kondisi sekitar lingkungan, membatasi kontak mata dengan orang lain, menyendiri, Sehingga hal tersebut menimbulkan rasa malas untuk bertemu orang di sekeliling, Hal tersebut bisa disimpulkan bahwa efek buruk dari dari kecanduan bermain *Game Online* adalah kurangnya interaksi sosial.

Menurut (Novrialdy, 2019). Interaksi sosial meliputi adanya hubungan antar manusia dan antarmanusia dengan kelompok, adanya orang-orang yang menjalin ikatan, dan adanya tujuan-tujuan tertentu seperti memengaruhi orang lain. Karena mereka menginginkan yang terbaik saat bermain *Game Online*, seperti memenangkan turnamen, pecandu *Game Online* dan orang lain (yang juga merupakan pemain game) akan menjalin hubungan. Hal ini dikenal sebagai hubungan interaksi sosial seorang pecandu *Game Online*.

Nasdian, (2015) berpendapat, perilaku dan interaksi manusia satu sama lain diatur oleh interaksi sosial. Fondasi bagi perkembangan interaksi sosial yang berpola, atau struktur sosial, adalah interaksi sosial. Cara lain untuk memandang kontak sosial adalah sebagai proses di mana individu menyelaraskan diri dengan orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain.

Interaksi sosial bagi Mahasiswa merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri mahasiswa, agar mereka dapat berkembang menjadi individu dengan kepribadian yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan karena masa kuliah merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, sehingga mahasiswa dapat dikatakan berada pada tahap paling menantang dan sensitif dalam perkembangan manusia. Siswa yang kesulitan berinteraksi dengan orang lain dalam lingkungan sosial umumnya merasa kurang percaya diri, memiliki sedikit teman, dan kesulitan dalam bersosialisasi. Mahasiswa mengalami

tekanan psikologis akibat merasa stres, terasing dari jaringan sosial mereka, dan tidak nyaman dalam lingkungan sosial mereka. Dalam lingkungan saat ini, interaksi sosial mahasiswa terganggu dengan adanya interaksi yang intens dan berlebihan dalam bermain *Game Online* (Gunarsa, 2006).

Kecanduan permainan daring dapat berdampak buruk bagi perkembangan remaja. Beberapa dampak negatifnya meliputi isolasi sosial, kehilangan kendali secara bertahap, tantangan akademik, kesulitan berkonsentrasi dan berinteraksi dengan orang lain, perasaan malu, ketergantungan, kesedihan, kemarahan, dan narsisme. (Xu, Turel, & Yuan, 2012). Banyak mahasiswa yang terindikasi untuk meninggalkan jam kuliah, Untuk kepentingan permainan ini. Anak-anak dan remaja kehilangan minat dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar mereka, yang memiliki konsekuensi sosial. Karena berkurangnya waktu yang dihabiskan bersama teman dan keluarga, hubungan dengan mereka menjadi tegang. Karena berinteraksi sosial hanya terjadi dalam permainan online, pecandu permainan online mengisolasi diri dari teman-teman dan dunia nyata. Hubungan sosial menjadi lebih sedikit, yang membuatnya lebih sulit untuk berinteraksi dengan orang lain. (Fauziah, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh (Apriliani, Rahayu, & Nurmaguphita, 2025), Kecanduan *Game Online* mengakibatkan interaksi sosial yang buruk pada remaja. Fikri & Kusmawati, (2025) juga menghasilkan kesimpulan dalam penelitiannya penggunaan *Game Online* mempengaruhi interaksi sosial remaja melalui tindakan dengan menggunakan simbol, makna, dan isyarat. Penelitian lain dilakukan oleh Ayu dkk., (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis ingin mengeksplorasi lebih dalam terkait dengan tema kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas

Islam Sultan Agung, karena penelitian sebelumnya melibatkan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

B Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, apakah ada Hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung

C Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu, untuk membuktikan secara empirik apakah ada hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Fakultas Psikologi.

D Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Harapannya penelitian ini dapat bermanfaat untuk memberikan wawasan referensi terhadap kajian pada bidang psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peniliti, harapan besarnya agar menambah wawasan serta pembelajaran bagi penulis tentang hubungan kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial di kalangan mahasiswa.
- b. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengaruh kecanduan *Game Online* terhadap interaksi sosial yang sangat diharapkan memainkan *Game Online* dengan bijak dan tidak berlebihan
- c. Bagi subjek, harapan besarnya agar dapat memberikan kesadaran bagi pembaca khususnya mahasiswa untuk lebih bijak dalam memanfaatkan internet serta *Game Online* dan mampu meningkatkan interaksi sosial antar mahasiswa dengan tetap memperhatikan kegiatan akademis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Interaksi Sosial

1. Definisi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara dua orang atau lebih di mana tindakan seseorang memengaruhi, mengubah, atau meningkatkan perilaku orang lain, atau sebaliknya, (Ahmadi, dkk. 2008). Interaksi sosial Ketika seseorang berperilaku dengan cara yang memicu respons atau reaksi, dan seseorang lain melakukan tindakan dan menerima respons dari orang lain yang mendukung tindakan tersebut, interaksi sosial terjadi. (Koentjaraningrat, 2009).

Interaksi sosial yang terstruktur terbentuk melalui interaksi sosial, sebagaimana ditunjukkan oleh proses-proses sosial di mana orang-orang saling berorientasi satu sama lain dan merespons kata-kata atau tindakan orang lain. Teori interaksi sosial dalam psikologi dikembangkan oleh beberapa tokoh yang paling menonjol ada 2, yaitu George Herbert dan Herbert Blumer. Yang menjelaskan bagaimana interaksi sosial untuk membentuk pikiran, diri dan masyarakat. Hubungan timbal balik antar dua orang atau lebih, yang masing-masing orang terlibat di dalamnya untuk memainkan peran secara aktif di dalamnya. Interaksi sosial bukan hanya terjadi hubungan antara pihak tertentu akan tetapi terlibat melibatkan terjadinya saling mempengaruhi (Homans, 1974).

Pada pemaparan yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa, interaksi sosial ialah proses individu yang berhubungan dengan individu lainnya secara langsung sehingga dapat menimbulkan hubungan timbal balik antar individu, hal tersebut dapat mempengaruhi individu satu dengan individu lainnya pada komunikasi. Pada penelitian ini interaksi yang dimaksud adalah interaksi yang terjadi pada dunia realita.

2. Aspek Aspek Interaksi Sosial

Aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono, dkk (2009) adalah:

1. Komunikasi

Merupakan proses pengiriman berita dari seorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk, misalnya percakapan antar dua orang atau lebih di dalam keluarga, masyarakat sekitar.

2. Sikap

Merupakan mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan yang biasa biasa saja dari seseorang terhadap sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang orang atau kelompok.

3. Norma sosial

Merupakan nilai nilai yang berlaku dalam satu kelompok yang membatasi tingkah laku individu dalam kelompok itu, yang membedakan norma sosial dengan produk sosial dan budaya, serta konsep- konsep psikologi lainnya ialah bahwa norma sosial terkandung sanksi sosial, individu juga secara tidak langsung memberikan norma-norma berbeda ketika sedang berada di lingkungan sosial, seperti di lingkungan sosial individu terlihat biasa saja ketika bertemu dengan orang di sekeliling lingkungannya

Bales, dkk. (2009) mengemukakan beberapa poin yang mencakup aspek-aspek dalam interaksi sosial, yaitu:

1) Situasi :

yaitu Suasana yang menggambarkan tingkah laku masing-masing individu tersebut ketika berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

2) Aksi/ interaksi :

yaitu suatu tingkah laku yang tampak sebagai pernyataan pribadi. Setiap aksi adalah interaksi sebab aksi/ interaksi selalu menghubungkan subjek dengan objek atau situasi tertentu.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa, aspek aspek yang mempengaruhi adalah komunikasi, sikap, norma sosial. Dari aspek yang telah dijelaskan oleh para ahli pada pemaparan tersebut, maka peneliti memutuskan bahwa aspek yang akan dipakai untuk menyusun skala pada penelitian ini ialah aspek interaksi sosial yakni komunikasi, sikap, dan norma sosial.

3. Faktor Faktor Yang Memengaruhi Interaksi Sosial

Menurut (Gerungan, 2006) faktor-faktor yang memengaruhi interaksi sosial yaitu:

1. Faktor imitasi

Merupakan dorongan untuk meniru orang lain, seperti interaksi kepada oranglain yang tidak bisa terbuka saat bersosialisasi, pakaian yang selalu mengikuti atau mengambil inspirasi dari tokoh *Game Online* yang sedang viral.

2. Faktor sugesti

Merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang dapat memberikan perilaku negatif seperti kecanduan *Game Online* yang menjadikan adanya kurang interaksi sosial.

3. Faktor identifikasi

Merupakan suatu dorongan untuk menjadi indentik (sama) dengan orang lain. Yang dapat menjadikan individu mencoba untuk membentuk identitas baru di dalam bermain *Game Online*.

4. Faktor simpati

Simpati merupakan perasaan tertarik pada orang lain. Dibandingkan dengan hubungan sosial yang didasarkan hanya pada saran atau peniruan, hubungan yang didasarkan pada simpati jauh lebih mendalam., di dalam *Game Online* individu merasakan rasa simpati kepada orang lain apabila salah satu orang yang memainkan jenis *Game Online* tersebut. Cole & Griffiths, (2007) menekankan bahwa simpati mendorong pemain untuk terlibat dalam social guilds atau tim,

menciptakan ketergantungan emosional pada hubungan virtual.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh (Walgito, 2003). menyatakan bahwa ada enam komponen utama dalam interaksi sosial, yaitu :

1. Imitasi

Imitasi berarti tindakan meniru atau duplikasi baik dalam perilaku, ucapan, sikap atau penampilan. Imitasi merupakan faktor yang bersifat *unpredicted* atau tidak dapat diprediksi, karena bagi seorang individu akan meniru suatu perilaku secara konstruktif yang artinya individu tersebut tidak akan memisahkan nilai positif ataupun negatif dari suatu yang ditiru.

2. Sugesti

Sugesti merupakan suatu tindakan untuk memberikan pengaruh pada orang lain agar menerima cara pandang atau sikap yang dianutnya. Sugesti ini umumnya disebarkan oleh individu yang memiliki kedudukan sosial yang kuat atau dominan jika dibandingkan individu lain.

3. Identifikasi

Merupakan suatu proses psikologis dimana seseorang meniru atau menyerap ciri dari perilaku orang lain yang dianggap memiliki pengaruh besar bagi struktur sosial dimana individu tersebut berada. Identifikasi memungkinkan individu merasa menjadi bagian dari suatu kelompok sehingga akan mendorong terjadinya interaksi sosial.

4. Simpati

Simpati merupakan suatu hal yang melibatkan perasaan yang berasal dari penyerapan informasi yang diterima oleh panca indera baik berupa penglihatan atau pendengaran. Simpati terjadi seseorang memiliki ketertarikan terhadap suatu pembahasan yang akan berdampak pada munculnya rasa kesamaan dan kepedulian dalam bentuk tindakan. Jika rasa kesamaan dan kepedulian ini dimiliki oleh seseorang, maka akan menimbulkan suatu interaksi antara individu

tersebut dan individu lain dalam situasi serupa.

5. Empati

Empati adalah kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan, pikiran, serta pengalaman orang lain dari sudut pandang mereka, bukan dari sudut pandang diri sendiri. Empati merupakan kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain. Adanya empati yang muncul akan menimbulkan interaksi antar individu atau kelompok. Menurut *Self-Determination Theory* (SDT) (Deci dkk. 2012) kebutuhan akan *relatedness* (keterhubungan sosial) yang tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata dapat dipenuhi melalui *Game Online*, terutama bagi individu dengan empati tinggi yang mencari validasi emosional.

6. Motivasi

Motivasi merupakan suatu bentuk dorongan yang diberikan antara individu terhadap individu lain dengan tujuan untuk menarik minat, memperbaiki moral dan menerapkan suatu aturan pada individu lain. Motivasi ini bisa muncul karena kebutuhan pribadi, keinginan untuk diterima dalam kelompok, atau harapan mendapatkan manfaat dari hubungan sosial.

Dari penjelasan faktor di atas dapat disimpulkan ada beberapa faktor yang saling berkaitan dan dapat mempengaruhi interaksi sosial, imitasi suatu tingkah laku meniru untuk melakukan suatu tindakan, sugesti pemberian pengaruh pada satu pihak ke pihak lain, identifikasi kegiatan mencari mengumpulkan data dari lapangan, simpati lebih menggambarkan prasaan belas kasihan terhadap orang lain.

4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Bentuk interaksi sosial menurut (Park, dkk. 2006) dikelompokkan menjadi 4 bentuk:

1) Kerjasama (*Cooperation*)

Kerjasama adalah gaya interaksi sosial di mana individu atau kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

2) Persaingan (*Competition*)

Persaingan adalah jenis interaksi sosial di mana seseorang dapat mencapai tujuan dan mendorong orang lain untuk melakukan hal yang sama.

3) Pertentangan (*Contradiction*)

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mencapai tujuan mereka dengan mengorbankan individu atau kelompok lain adalah melalui konflik.

4) Penyesuaian (*Accommodation*)

Penyesuaian adalah proses di mana seseorang berusaha menyelesaikan perselisihan atau mencapai kestabilan..

5) Perpaduan atau asimilasi

Upaya untuk mengurangi perbedaan antara individu atau kelompok adalah yang mendefinisikan integrasi, suatu proses sosial pada tahap kelanjutannya.

Menurut (Sarwon dkk, 2009). menjelaskan bentuk-bentuk interaksi sosial yaitu:

a. Kerjasama

Sebuah kegiatan yang melibatkan gotong royong dan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan.

b. Persaingan

Suatu tindakan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk meniru atau melebihi apa yang dilakukan atau dimiliki orang lain

c. Konflik

Suatu ketegangan yang terjadi antara dua orang atau lebih karena ada perbedaan cara pemecahan suatu masalah.

d. Akomodasi

Usaha yang dilakukan seseorang untuk mengurangi ketegangan, perbedaan, dan meredakan pertentangan dengan melakukan kompromi sehingga terjadi suatu kesepakatan dengan pihak lain yang bersangkutan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk interaksi sosial dari beberapa teori. bentuk dari interaksi sosial itu sendiri adalah kerjasama, persaingan pertentangan, persesuaian dan perpaduan atau asimilasi.

B. Kecanduan *Game Online*

1. Definisi kecanduan *Game Online*

Banyak penelitian mendefinisikan kecanduan *Game Online* sebagai penggunaan game yang berlebihan, kompulsif, dan obsesif, serta masalah umum yang terkait dengan bermain game. (Charlton dkk, 2007). Menurut (Lemmens dkk, 2009) Penggunaan komputer atau ponsel secara berlebihan dan sering yang menyebabkan masalah sosial dan emosional, serta ketidakmampuan para gamer untuk mengelola aktivitas bermain game mereka yang berlebihan, merupakan definisi dari kecanduan game.

(*American Psychiatric Association.*, 2013) melalui *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* edisi kelima (DSM-5) mengajukan konsep Internet Gaming Disorder (IGD) sebagai bentuk gangguan perilaku adiktif yang ditempatkan dalam kategori *Conditions for Further Study*. Dengan penempatan tersebut, IGD belum ditetapkan sebagai diagnosis klinis yang sah secara penuh, namun telah dirumuskan sejumlah kriteria diagnostik yang dimaksudkan untuk mendukung penelitian serta pengembangan kajian lebih lanjut di bidang ini.

Menurut (Young, 2009). Kecanduan terhadap permainan daring dikenal sebagai kecanduan *Game Online*. Para pemain permainan *Game Online* terkadang membayangkan bermain permainan saat seharusnya fokus pada hal lain, dan mereka memikirkan permainan bahkan saat tidak sedang online. Pecandu permainan *Game Online* memprioritaskan bermain permainan di atas aktivitas lain, termasuk pelajaran dan sekolah. Permainan *Game Online* menjadi prioritas yang harus diutamakan. Sedangkan menurut Weinstein, (2010) di mana seseorang bermain game secara berlebihan, yang mungkin berdampak negatif pada pemain, itulah yang mendefinisikan kecanduan *Game Online*.

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa kecanduan *Game Online* merupakan perilaku berlebihan yang membuat orang melupakan lingkungan sekitarnya, terutama saat berinteraksi dengan orang lain, dan mengabaikan mereka karena bermain game membutuhkan fokus yang lebih besar pada permainan itu sendiri.

2. Aspek Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek-aspek yang digunakan untuk menjelaskan kecanduan *Game Online* menurut (Lemmens dkk. 2009) sebagai berikut:

a. *Salience* (Arti)

Titik di mana bermain game menjadi prioritas utama dalam kehidupan seseorang dan menguasai emosi, pikiran, dan tindakan mereka (penggunaan berlebihan). Pemain *game* akan selalu berfikir dengan *Game Online* yang sedang dimainkan karena telah menjadi salah satu hal yang penting baginya sehingga sebagian besar waktu luangnya akan di gunakan untuk bermain *Game Online*.

b. *Tolerance* (Toleransi)

Sikap menerima diri sendiri saat melakukan sesuatu adalah toleransi. Toleransi ini biasanya terkait dengan memperpanjang durasi suatu aktivitas, dalam hal ini bermain *Game Online*. Sebagian besar orang yang bermain *Game Online* akan terus bermain hingga mereka puas dengan pengalaman mereka.

c. *Mood modification* (Modifikasi Mood)

Dimensi ini sebelumnya diberi label euphoria, mengacu pada “Buzz” atau “high” yang timbul dari suatu aktivitas disebut sebagai euforia dalam dimensi sebelumnya. Namun, bermain game juga dapat membuat seseorang merasa lebih tenang dan rileks, yang merupakan pengalaman subjektif terkait dengan melarikan diri dari stres dan masalah. Setelah mulai bermain *Game Online*, peserta akan merasakan perbaikan dalam suasana hati mereka.

d. *Relapse* (Pengulangan)

Aspek ini berkaitan dengan kecenderungan pemain untuk bermain game dan kembali ke pola aslinya. Setelah periode pengendalian atau abstinensi, kecenderungan bermain berlebihan kembali muncul. Pada tahap kecanduan, pemain *Game Online* akan terus kembali ke kebiasaan lama mereka dan akhirnya gagal dalam upaya untuk mengurangi waktu atau intensitas bermain.

e. *Withdrawal* (Penarikan)

Aspek ini berkaitan dengan adanya emosi tidak menyenangkan dan efek fisik yang terjadi ketika bermain game tiba-tiba berkurang atau dihentikan. Oleh karena itu pemain *Game Online* akan semakin kesulitan dalam menarik dirinya dari kebiasaan bermain *Game Online* yang berlebihan.

f. *Conflict* (Konflik)

Semua perselisihan antarindividu yang disebabkan oleh kecanduan bermain game termasuk dalam kategori ini. Pemain dan orang-orang di sekitar mereka sering terlibat dalam pertengkaran. Pertengkaran, pengabaian, dan bahkan kebohongan dapat menjadi bagian dari konflik tersebut. Pemain akan mengorbankan kehidupan sosial mereka untuk fokus pada permainan saat mereka berada dalam tahap kecanduan. Akibatnya, mereka secara alami akan berselisih dengan orang-orang di sekitar mereka.

g. *Problem* (Masalah)

Mengacu pada masalah yang disebabkan oleh permainan game yang berlebihan. Masalah-masalah ini meliputi masalah lingkungan sosial serta masalah pribadi, termasuk konflik intrapsikis dan emosi subjektif rasa tidak berdaya. Pecandu permainan *Game Online* mungkin mengalami masalah sosial atau kesehatan. Permainan online berlebihan dapat mengganggu kemampuan tubuh untuk berfungsi normal, yang bergantung pada mendapatkan cukup tidur dan memenuhi kebutuhan dasar. Seperti yang dibahas dalam bagian sebelumnya tentang konflik, masalah sosial juga dapat memengaruhi

pecandu. Mereka juga mungkin mengalami kesulitan di bidang lain dalam hidup mereka, seperti masalah di tempat kerja atau kesulitan di sekolah.

Lee, (2011) menjelaskan terdapat empat komponen kecanduan bermain *Game Online*, yakni *excessive use*, *withdrawal*, *symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions*.

a. *Excessive use*

ketika bermain online *game* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

b. *Tolerance*

Bermain *Game Online* untuk mengubah suasana hati semakin populer. Jika *Game Online* dimainkan secara konsisten dalam jangka waktu yang sama, kesenangan yang diberikan akan berkurang. Sebelum mencapai jangka waktu yang lama, pemain tidak akan lagi merasakan tingkat kegembiraan yang sama seperti saat pertama kali mulai bermain. Oleh karena itu, untuk mencegah toleransi, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar dapat menghasilkan efek yang sama kuatnya seperti sebelumnya.

c. *Withdrawal symptoms*

Perasaan tidak menyenangkan yang timbul akibat berkurangnya atau berhentinya bermain *Game Online*. Gejala-gejala ini juga dapat memiliki dampak psikologis pada seseorang, seperti membuatnya mudah marah atau moody.

d. Komponen *negative repercussions*

Hal ini menyebabkan dampak negatif antara pemain *Game Online* dan lingkungannya. Aktivitas lain seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial juga terpengaruh oleh faktor ini. Konflik intrapsikis atau rasa putus asa yang disebabkan oleh waktu bermain *Game Online* yang berlebihan adalah dua dampak yang mungkin terjadi pada

pemain.

Sedangkan menurut (Chen & Chang, 2008) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *online game*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *online game*.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Ini adalah upaya untuk menjauhi atau menarik diri dari sesuatu. Mirip dengan perokok yang tidak mampu berhenti merokok, seseorang yang kecanduan permainan daring merasa tidak mampu melepaskan diri atau menjauh dari hal-hal yang terkait dengan permainan daring..

- c. *Tolerance* (toleransi)

Menerima diri sendiri saat melakukan sesuatu adalah definisi toleransi dalam konteks ini. Toleransi ini umumnya berkaitan dengan seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk suatu aktivitas, dalam hal ini bermain *Game Online*. Hingga mereka merasa puas, sebagian besar pemain *Game Online* tidak akan berhenti bermain.

- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Hal ini meliputi kekhawatiran tentang hubungan kita dengan orang lain dan tantangan kesehatan. Karena terlalu sibuk bermain *Game Online*, orang yang kecanduan game tersebut sering mengabaikan hubungan sosial mereka. Serupa dengan itu, mereka yang kecanduan *Game Online* cenderung mengabaikan masalah kesehatan seperti kurang tidur, kebersihan pribadi yang buruk, dan pola makan yang tidak teratur.

Mengacu pada buku manual mengenai internet *addiction test* yang didalamnya terdapat aspek-aspek kecanduan seseorang untuk *online*

berdasarkan referensi dari DSM-IV (Young, 2009). Para peneliti pun sepakat bahwa kecanduan internet merupakan sindrom kecanduan yang sangat mirip dengan compulsive control disorder, yakni dimana didalamnya terdapat *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder* (Kol & Topgul, 2022).

Berdasarkan kesimpulan pada aspek seseorang yang kecanduan *Game Online*, terdapat tujuh aspek yaitu. *Salience* (Arti), *Tolerance* (Toleransi), *Mood modification* (Modifikasi Mood), *Relapse* (Pengulangan), *Withdrawal* (Penarikan), *Conflict* (Konflik), *Problem* (Masalah). Skala yang akan Peneliti gunakan adalah *Game Addiction Scale (GAS)*, yang disusun oleh (Lemmens dkk. 2009).

3. Faktor Faktor Yang Memengaruhi Kecanduan *Game Online*

Faktor aktraksi dan faktor motivasi (Yee, 2002) mengemukakan dua faktor yang memengaruhi kecanduan *Game Online* yaitu:

1) *Attraction factor* (faktor aktraksi)

Ada 2 faktor aktraksi utama dari *Game Online* yang mendorong minat dan penggunaan waktu untuk bermain *Game Online*. Jaringan interaksi pemain yang berkembang bersamaan dengan *Game Online* merupakan lingkaran penghargaan yang dikembangkan dalam game-game tersebut. Daya tarik ketiga elemen ini bervariasi dari satu pemain ke pemain lain dan berlangsung dalam lingkaran virtual yang membuat pemain terpesona.

2) *Motivationfactor* (faktor motivasi)

Faktor motivasi adalah Tekanan atau masalah nyata yang dapat diatasi dengan menggunakan faktor-faktor daya tarik, seperti masalah terkait harga diri, persepsi diri, kurangnya kendali atas hidup sendiri, perasaan tidak berharga, kesulitan dalam membangun atau mempertahankan hubungan, dan sebagainya. Berbagai tekanan perbedaan antar diri pemain dapat mempengaruhi perbedaan derajat dalam kecanduan yang alaminya sehingga mmiliki gangguan interaksi sosial.

Menurut (Yee, 2006). Terdapat lima faktor penyebab kecanduan *Game Online* yaitu:

1 *Relationship*

Dorongan untuk terlibat dalam permainan dan kesiapan untuk membangun hubungan yang segera terjalin serta menangani masalah dan kendala dalam kehidupan nyata.

2 *Manipulation*

Pemain yang memanipulasi dan memperlakukan pemain lain seperti benda demi mendapatkan kekayaan dan kepuasan bagi diri mereka sendiri. Karakteristik ini membuat pemain sangat bersemangat untuk curang, mengejek, dan mengendalikan pemain lain.

3 *Immersion*

Pemain yang sangat menikmati mengubah identitas mereka. Dengan mengembangkan karakter yang sesuai dengan sejarah dan kebiasaan dunia, mereka menikmati alur cerita “dunia khayal” tersebut.

4 *Escapism*

Stres dan masalah kehidupan nyata hanya sementara dilupakan, dihindari, dan dijaui oleh para pemain yang suka bermain di dunia virtual.

Berdasarkan dua penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat faktor yang memengaruhi kecanduan *Game Online* yaitu faktor aktraksi, *Relationship*, *Manipulation*, *Immersion*, *Escapism*, dan faktor motivasi

C. Game Online

1. Definisi Game Online

Game Online adalah permainan yang dapat diakses dengan sangat mudah melalui jaringan internet (Joshua, 2016). Menurut (Young, 2009)

mendefinisikan bahwa yang disebut *Game Online* adalah sebuah permainan yang berbasis jaringan dan memungkinkan para pemainnya untuk dapat berkomunikasi atau berinteraksi dengan pemain lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi dalam *game* tersebut. pengertian dari *Game Online* sebagai pengguna komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial dan pemain juga tidak mampu mengendalikan bermain *game* yang berlebihan (Lemmens, dkk. 2009).

(Surbakti, 2017) Menjelaskan bahwa salah satu jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer adalah permainan *Game Online*. Internet dan jaringan serupa lainnya sering digunakan.

Pemain *Game Online* sering kali terlalu asyik bermain hingga menghabiskan banyak waktu di depan perangkat mereka, sehingga lupa melakukan hal-hal seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Semakin lama seseorang bermain *Game Online*, semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya. (Pande & Marheni, 2015) .

2. Jenis-jenis *Game Online*

Jenis-jenis *Game Online* terdiri dari beberapa bentuk menurut (Yonandi dkk, 2020) diantaranya yaitu:

1 *First Person Shooter (FPS)*.

Jenis game ini mengambil sudut pandang orang pertama yang dimilikinya, permainan ini memberikan kesan seolah-olah kita berada di dalamnya secara fisik. Di Indonesia, jenis permainan ini umumnya disebut sebagai “permainan tembak-menembak.” Sebagian besar permainan ini berlatar belakang situasi pertempuran yang menggunakan senjata militer.

2 *Real Time Strategy*.

Merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja tetapi banyak karakter.

3 *Croos- Platfrom Online.*

Permainan yang dapat dimainkan secara *online* dengan berbagai *hardware*, seperti *Need for Speed Undercover*, dapat dimainkan secara *online* dari PC atau konsol *game* apa pun yang terhubung ke internet.

4 *Browser Game*

Permainan ini kompatibel dengan browser termasuk *Firefox*, *Opera*, dan *Internet Explorer*. Untuk memainkan permainan ini, Anda memerlukan browser yang mendukung *PHP*, *Flash*, dan *JavaScript*.

5 *Adventure game*

Permainan yang paling menarik untuk dibuat dan dimainkan adalah permainan petualangan. Permainan pertama yang dibuat adalah permainan bertema petualangan, yang sejak itu terus berkembang. Pada tahun 1990-an, permainan petualangan seperti *Sonic* dan *Mario Bros.* sangat populer.

6 *Music Dance Game*

Ini adalah jenis permainan baru yang revolusioner di industri game. Permainan ini menggabungkan tarian dan musik. Bahkan, permainan ini sangat populer di area ramai seperti pusat perbelanjaan. *Streetidol*, *Showtime*, *Ayodance*, dan permainan musik tarian lainnya termasuk di antara banyak pilihan yang tersedia.

7 *Massvie Multiplayer Online Games.*

Peserta dapat berpartisipasi secara langsung, layaknya di dunia nyata, dalam lingkungan berskala besar dengan lebih dari 100 peserta.

D. Hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial

Permasalahan utama dalam penelitian ini berangkat dari fenomena menurunnya interaksi sosial pada pengguna *Game Online* di kalangan mahasiswa, yang dalam berbagai studi sebelumnya telah dikaitkan dengan munculnya gangguan pada fungsi sosial individu. Mahasiswa, sebagai kelompok usia dewasa muda, berada dalam tahap perkembangan identitas

diri dan kemandirian sosial yang krusial. Namun, keterlibatan yang berlebihan dalam aktivitas *Game Online* diduga mengganggu proses ini, khususnya dalam konteks interaksi sosial di lingkungan akademik.

Untuk memahami hubungan ini secara ilmiah, penelitian ini mengacu pada dua kerangka teoretis utama. Pertama, *Game Addiction Theory* oleh Lemmens dkk. (2009), yang menjelaskan bahwa kecanduan *Game Online* merupakan suatu kondisi psikologis yang ditandai oleh enam gejala utama: salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, dan conflict. Kecanduan ini diyakini dapat mengalihkan perhatian individu dari interaksi dunia nyata ke dalam dunia virtual, serta memicu gangguan psikososial lainnya.

Teori Interaksi Sosial dari (Sarwono dkk, 2009) dan *Behavioral Exchange Theory* oleh (Homans, 1974), yang menegaskan bahwa keterlibatan aktif individu dalam lingkungan sosial sangat penting bagi pembentukan identitas sosial, komunikasi interpersonal, dan dukungan emosional. Dalam teori pertukaran perilaku Homans, interaksi sosial dipertahankan ketika individu memperoleh imbalan sosial seperti penerimaan, pengakuan, atau perhatian. Sebaliknya, jika interaksi dunia nyata dianggap tidak memberikan imbalan yang diharapkan, individu cenderung mencari kompensasi melalui dunia maya seperti *Game Online*.

Berdasarkan teori dan temuan sebelumnya, penelitian ini mengasumsikan bahwa kecanduan *Game Online* (X) berpengaruh negatif terhadap kualitas interaksi sosial (Y) pada mahasiswa. Gejala kecanduan seperti konflik sosial, menarik diri dari relasi interpersonal, serta kehilangan kontrol waktu diduga menyebabkan penurunan frekuensi dan kualitas komunikasi, partisipasi kelompok, serta empati terhadap lingkungan sosial kampus.

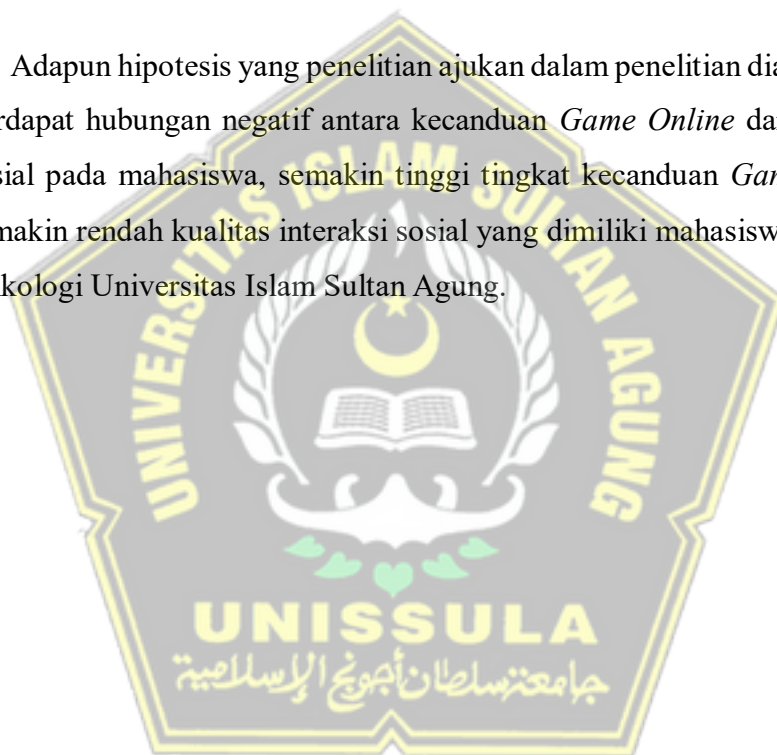
Hubungan antara kedua variabel tersebut akan diuji menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Data akan dikumpulkan melalui instrumen yang telah terstandar, yaitu *Game Addiction Scale* dari Lemmens dkk, (2009) untuk mengukur tingkat kecanduan *Game Online*,

dan skala interaksi sosial yang mencakup indikator komunikasi langsung, partisipasi kelompok, intensitas relasi, dan empati.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran empiris tentang bagaimana kecanduan *Game Online* memengaruhi interaksi sosial mahasiswa, serta menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi intervensi sosial dan edukatif di lingkungan pendidikan tinggi.

E. Hipotesis

Adapun hipotesis yang penelitian ajukan dalam penelitian diatas adalah Terdapat hubungan negatif antara kecanduan *Game Online* dan interaksi sosial pada mahasiswa, semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online*, semakin rendah kualitas interaksi sosial yang dimiliki mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel

Proses identifikasi variabel merupakan langkah awal yang penting dalam menentukan variabel dasar penelitian dan memahami peran masing-masing variabel dalam konteks penelitian. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dirancang. Proses penelitian melibatkan berbagai tahapan, mulai dari pengumpulan data, penyajian data, hingga interpretasi data untuk menghasilkan temuan penelitian (Sugiono, 2015).

Penelitian ini menggunakan dua variabel berbeda yaitu variabel tergantung (dependen) dan variabel bebas (independen). Variabel tergantung merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas, sebaliknya variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel tergantung dan memiliki hubungan negatif maupun positif terhadap variabel tergantung lainnya. Adapun yang dibahas dalam mencakup analisis menggunakan dua variabel, yakni;

1. Variabel bebas (X) : Kecanduan *Game Online*
2. Variabel Tergantung (Y) : Interaksi sosial

B. Definisi Operasional

Sugiono, (2015) mengungkapkan definisi operasional yang jelas bertujuan untuk memperjelas ruang lingkup variabel, mempermudah pemahaman bagi peneliti, serta memastikan konsistensi dalam proses pengumpulan, pengukuran, dan analisis data. Definisi operasional yang baik mencerminkan pengumpulan informasi dan pemahaman peneliti mengenai variabel yang akan diukur. Berikut ini adalah definisi operasional dari variabel yang akan diteliti:

1. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok, Yang dimana interaksi sosial terjadi karena adanya kerja sama, persaingan, pertentangan atau konflik diantara individu satu dengan individu lainnya maupun kelompok.

Interaksi sosial ialah proses individu yang berhubungan dengan individu lainnya secara langsung sehingga dapat menimbulkan hubungan timbal balik antar individu, hal tersebut dapat memengaruhi individu satu dengan individu lainnya.

Aspek yang dipakai untuk mengukur interaksi sosial dalam penelitian ini menggunakan skala yang disusun oleh (Amalina, 2019) berdasarkan aspek yang disusun oleh (Sarwono, dkk. 2009), seperti penilaian komunikasi, sikap dan norma sosial. Skor tinggi menunjukkan bahwa subjek memiliki *skill* interaksi sosial yang baik yaitu mampu komunikatif dan terbuka, responsif secara emosional, keterampilan mendengarkan yang baik, partisipatif dalam kegiatan sosial, kemampuan menyesuaikan diri, kemampuan menyelesaikan konflik interpersonal, percaya diri saat berinteraksi. Dan skor rendah menunjukkan bahwa subjek mengalami *skill* interaksi sosial kurang yaitu kurang canggung atau pasif dalam berkomunikasi, kurangnya empati sosial, menghindari situasi sosial, ketidakmampuan dalam bekerja sama, tingkat kecemasan sosial yang tinggi, kurangnya kontrol emosi dalam interaksi, minimnya pengalaman sosial.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game Online* adalah sebuah perilaku yang berlebihan sangat membuat individu lupa dengan lingkungan sekitar terutama untuk berinteraksi dengan orang sekitar dan cenderung mengabaikan, karena bermain *game* itu sendiri lebih membuat suasana yang membutuhkan konsentrasi yang lebih terhadap *game* tersebut, dengan acuan aspek yang dapat mempengaruhi individu kecanduan online *game*, yaitu *salience*,

tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict dan *problem* (Lemmens dkk. 2009).

Pengukuran kecanduan *Game Online* menggunakan skala yang disusun oleh (Lemmens dkk. 2009) berdasarkan aspek *kecanduan Game Online* di antaranya *salience* (Arti penting), *tolerance* (Toleransi), *mood modification* (Modifikasi suasana hati), *withdrawal* (Penarikan), *relapse* (Kambuh), *conflict* (Konflik) dan *problem* (Masalah). Skor tinggi menunjukkan bahwa subjek memiliki gejala kecanduan *Game Online* yaitu, preokupasi berlebihan terhadap game (*salience*), gejala putus zat saat tidak bermain (*withdrawal*), toleransi meningkat, gagal mengontrol kebiasaan bermain, kehilangan minat pada aktivitas lain, bermain meskipun tahu dampaknya negatif, berbohong tentang intensitas bermain, menggunakan game untuk menghindari masalah. Dan skor rendah menunjukkan subjek menggunakan game secara seimbang, tidak memikirkan game secara obsesif, tidak mengalami gejala putus zat, masih aktif dalam kegiatan offline, mengontrol waktu bermain dengan baik, tidak menyembunyikan kebiasaan bermain, tidak menggunakan game sebagai pelarian utama

C. Populasi, Sample, Dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subyek yang akan diteliti yang memiliki karakteristik yang sama (Sugiono, 2015). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Unissula Semarang. Unissula yang berada di salah satu kota Semarang dengan jumlah mahasiswa Fakultas Psikologi 727 mahasiswa. Alasan dalam memilih populasi tersebut karna mahasiswa merupakan masa perkembangan yang dimana harusnya fokus untuk menentukan masa depan dan akademis, akan tetapi masih banyak yang mementingkan bermain sehingga mahasiswa adanya kurang interaksi dan kecanduan *Game Online*.

Tabel 1 Jumlah Mahasiswa Fakultas Psikologi Unissula

Elemen Data	Satuan	Jumlah
Jumlah Mahasiswa Psikologi	Orang	727

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti, mewakili karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian bertujuan untuk memahami karakteristik populasi secara keseluruhan (Sugiono, 2015). Tujuan dari pemilihan ini adalah untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih relevan dan sesuai dengan tujuan serta rancangan penelitian yang telah disusun sebelumnya.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Purposive sampling*. Teknik non random sampling adalah teknik pengambilan data yang berdasarkan dengan pemilihan suatu karakteristik atau ciri-ciri untuk mendapatkan sampel relevan untuk mencapai tujuan dari sebuah penelitian (Azwar, 2019). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yakni mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang masih aktif dan yang kecanduan memainkan *Game Online*. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini penulis menggunakan *Non-probability Sampling* dengan metode *Purposive Sampling* dimana teknik dalam pengambilan sampel ini memiliki pertimbangan yang sudah ditentukan kepada responden.

D. Metode pengambilan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala, yaitu instrumen yang berisi serangkaian pernyataan yang dirancang untuk mengungkap permasalahan penelitian berdasarkan jawaban dari subjek. Skala pengukuran merupakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang berfungsi sebagai panduan untuk menetapkan rentang nilai dalam instrumen

ukur, sehingga menghasilkan data berbentuk angka (Sugiono, 2015). Pengumpulan data menjadi langkah yang sangat penting, karena data yang terkumpul akan digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan model skala likert. Skala likert dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seorang ataupun kelompok orang terhadap suatu permasalahan (Azwar, 2012). Terdapat empat alternatif jawaban dalam skala likert yakni Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Alasan peneliti menghilangkan pilihan jawaban netral (N) yaitu karena jawaban netral memiliki arti ganda antara setuju atau tidak setuju, sehingga jawaban netral tidak memberikan ketegasan pendapat, sikap, ataupun persepsi dan untuk menghindari subjek menjawab netral. Pernyataan dalam skala dibedakan menjadi Pernyataan *favorable* (yang mendukung teori) dan *unfavorable* (yang tidak mendukung teori). Pernyataan dalam skala dibedakan menjadi Pernyataan *favorable* (yang mendukung teori) dan *unfavorable* (yang tidak mendukung teori). Pada Pernyataan *favorable*, skor untuk tiap pilihan jawaban adalah 4 untuk SS, 3 untuk S, 2 untuk TS, dan 1 untuk STS. Pada Pernyataan *unfavorable*, skor untuk tiap pilihan jawaban adalah 4 untuk STS, 3 untuk TS, 2 untuk S, dan 1 untuk SS. Skala yang digunakan yakni:

1. Skala Interaksi sosial

Skala Interaksi sosial penelitian ini menggunakan skala Amalina, (2019) yang disusun berdasarkan beberapa aspek dari (Sarwono, dkk 2009). antara lain, adanya komunikasi, sikap, dan norma sosial. Total aitem keseluruhan berjumlah 29 aitem yang terdiri dari 16 aitem *favorabel* dan 13 *unfavorable*. Skala Interaksi sosial terdiri dari empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan STS (Sangat Tidak Setuju). Berikut ini merupakan *blueprint* skala dukungan sosial :

Tabel 2. *Blueprint* Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Komunikasi	1,3,5,10,12	2,4,6,7	9
2	Sikap	8,14,16,18,20,22,24	9,11,13	10
3	Norma sosial	26,27,28,29	15,17,19,21,23,25	10
Total		16	13	29

2. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala *Game Addiction Scale* (GAS) bertujuan untuk mengukur kecanduan *Game Online* peneliti menggunakan aspek kecanduan *Game Online* yang disusun oleh Lemmens dkk. (2009) Total aitem keseluruhan berjumlah 21 aitem *favorabel* 10 dan 11 aitem *unfavorabel*. Berdasarkan hasil didapat dari uji coba alat ukur Skala kecanduan *Game Online* menunjukkan bahwa daya diskriminasi aitem dan nilai rehabilitas 0.946. Berikut ini merupakan *blueprint* skala *Game Addiction Scale* (GAS). Setiap pernyataan memiliki empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

Tabel 3. *Blueprint Skala Kecanduan Game Online*

No	Aspek	Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Arti penting (<i>Salience</i>)	3	0	3
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	3	0	3
3	Modifikasi Suasana Hati (<i>Mood Modification</i>)	3	0	3
4	Kambuh (<i>Relapse</i>)	3	0	3
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	3	0	3
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	3	0	3
7	Masalah (<i>Problems</i>)	3	1	3
Total		20	1	21

E. Validitas, Uji Daya Beda Aitem, Uji Reliabilitas

1. Validitas

Validitas yaitu seberapa jauh sebuah skala dapat menjalankan fungsi ukurnya. Suatu alat tes dapat dikatakan validitasnya tinggi apabila hasil datanya akurat dan dapat memberi gambaran variabel yang diukur sesuai tujuan pengukuran begitu pula dengan sebaliknya, jika skala memiliki hasil ukur yang tidak akurat maka dikatakan sebagai skala dengan validitas rendah, Validitas dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Validitas isi yaitu pengujian kisi-kisi atau rancangan skala pada kelayakan isi tes untuk mengukur relevansi Pernyataan dengan indikator berperilaku dengan tujuan untuk ukur dapat dievaluasi secara logis oleh penilai yang kompeten (Azwar, 2019).

Validitas dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Validitas isi yaitu pengujian kisi-kisi atau rancangan skala pada kelayakan isi tes untuk

mengukur relevansi Pernyataan dengan indikator berperilaku dengan tujuan untuk dapat dievaluasi secara logis oleh penilai yang kompeten. Dalam pengujian Pernyataan alat ukur skala tidak bisa dilakukan berdasarkan keputusan satu pihak atau penilaian penulis saja, namun juga harus dilakukan oleh penilai kompeten. Sehingga dalam penilaian profesional tersebut, peneliti memerlukan keputusan dan persetujuan dari dosen pembimbing (penilai kompeten) (Azwar, 2019).

2. Uji Daya Beda Aitem

Uji daya beda aitem biasanya dilakukan sebagai pembeda antara satu individu dengan individu yang lainnya. Uji daya beda aitem dilakukan dengan memilih berdasarkan kesesuaian fungsi alat ukur dengan fungsi skala (Azwar, 2019). Batasan kriteria pemilihan Pernyataan berdasar dari korelasi Pernyataan total yaitu $r_{ix} \geq 0,30$, yang berarti seluruh daya beda Pernyataan yang mempunyai koefisien korelasi minimal 0,30 dikatakan memuaskan, sedangkan Pernyataan dengan r_{ix} kurang dari 0,30 dianggap sebagai Pernyataan dengan daya beda rendah (Azwar, 2019).

Apabila terdapat jumlah Pernyataan yang lolos tidak mencukupi, maka dapat dipertimbangkan dengan menurunkan batas kriteria menjadi 0,25 (Azwar, 2019). Teknik korelasi *product moment* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Packages for Sosial Science*) versi 29.0 digunakan dalam penelitian ini untuk menghitung uji daya beda.

3. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas yaitu Reliabilitas yaitu salah satu karakteristik penting dari sebuah instrumen yang baik karena menunjukkan tingkat keandalan (reliable), yang ditandai dengan hasil pengukuran yang akurat dan memiliki kesalahan (error) yang minimal. Reliabilitas mengacu pada konsistensi hasil pengukuran yang mencerminkan sejauh mana alat ukur dapat memberikan hasil yang tepat dan stabil. Koefisien reliabilitas memiliki rentang nilai antara 0 hingga 1,00, yang menunjukkan tingkat keandalan instrumen, di mana semakin mendekati angka 1,00, hasil pengukuran dianggap semakin andal (Azwar, 2019). Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan

dengan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk menilai konsistensi internal alat ukur, dengan bantuan perangkat lunak SPSS (Statistical Package for Social Science) versi 29.0 for Windows.

F. Teknik Analisis

Analisis data yaitu sebuah cara dalam mengolah data yang didapat dan digunakan untuk menarik sebuah kesimpulan. Teknik analisis dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis regresi sederhana. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel bebas dengan satu variabel tergantung (Azwar, 2019). Perhitungan analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS (*Statistical Packages for Social Science*) 29.0.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Orientasi Kancan dan Pelaksanaan Penelitian

1. Orientasi Kancan Penelitian

Orientasi kancan riset adalah proses yang dilaksanakan sebelum riset berlangsung, untuk menyiapkan beberapa hal tentang tahapan dalam riset agar bisa berlangsung dengan maksimal. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah menentukan Lokasi penelitian yang sudah ditentukan. Riset dilaksanakan di Universitas Islam Sultan Agung Semarang UNISSULA, yang beralamat di Jalan Jl. Kaligawe Raya No.KM. 4, Terboyo Kulon, Kec. Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah 50112 Indonesia.

Universitas Islam Sultan Agung, merupakan perguruan tinggi swasta yang didirikan oleh Yayasan Badan Wakaf Sultan Agung (YBWSA) pada tanggal 16 Dzulhijjah 1381 H atau 20 Mei 1962 M. Usia 59 tahun menjadikannya sebagai universitas tertua dan terbesar di Semarang, Jawa Tengah.

Universitas Islam Sultan Agung memiliki kampus megah yang diisi dengan 11 (sebelas) fakultas unggulan, yaitu Fakultas Kedokteran, Fakultas Teknik, Fakultas Hukum, Fakultas Ekonomi, Fakultas Agama Islam, Fakultas Teknologi Industri, Fakultas Psikologi, Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran Gigi, dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Unissula juga memiliki jenjang program studi yang berbeda, mulai dari jenjang Diploma (DIII), Sarjana (S1), Magister (S2), hingga Doktor (S3).

Pertimbangan peneliti ketika menentukan Universitas Islam Sultan Agung Semarang sebagai lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan terkait Kecanduan *Game Online* ditemukan pada mahasiswa UNISSULA.

- b. Belum terdapat penelitian yang secara khusus menganalisis hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa UNISSULA.
- c. Jumlah dan karakteristik yang sudah ditentukan oleh peneliti
- d. Penelitian telah mendapatkan izin resmi dari pihak UNISSULA .

2. Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan dengan matang dan sempurna untuk mencegah berbagai macam masalah yang dapat menghambat dalam proses penelitian. Adapun Langkah yang harus dilaksanakan sebagai berikut:

a. Tahap Perizinan

Tahap perizinan merupakan langkah awal dalam sebuah penelitian. Peneliti menyiapkan administrasi berupa pembuatan surat izin permohonan penelitian kepada bagian tata usaha Fakultas Psikologi UNISSULA yang ditujukan kepada wakil Dekan I Fakultas Psikologi, Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam melalui surat dengan nomor 1323 /A.3/Psi-SA/VIII/2025. Kemudian Peneliti mendapatkan Izin dari Wakil Dekan I Fakultas Psikologi.

b. Penyusunan Alat Ukur

Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan alat ukur skala. Penyusunan alat ukur merupakan tahapan yang penting dalam suatu penelitian. Peneliti memodifikasi alat ukur untuk menyesuaikan dengan kriteria subjek penelitian yang sudah ditentukan. Alat ukur yang digunakan oleh peneliti terdapat 2 skala yaitu skala Interaksi sosial dan skala Kecanduan *Game Online*.

Skala penelitian ini memiliki 2 jenis aitem yaitu favorable dan unfavorable. Skala Interaksi sosial terdiri dari 13 aitem favorable dan 16 aitem unfavorable. Skala Kecanduan *Game Online* terdiri dari 20 aitem favorable dan 1 aitem unfavorable. Skala ini memiliki 4 jawaban yaitu (SS) untuk “Sangat Sesuai”, (S) untuk “Sesuai”, (TS) untuk “Tidak Sesuai”, dan (STS) untuk “Sangat Tidak Sesuai”. Setiap jawaban memiliki ketentuan

sistem penilaian dalam aitem favorable yaitu “Sangat Sesuai (SS) skor 4, “Sesuai” (S) skor 3, “Tidak Sesuai” (TS) skor 2, “Sangat Tidak Sesuai (STS) skor 1. Sedangkan penilaian aitem *unfavorable* dilakukan kebalikan dari penilaian aitem favorable yaitu “Sangat Tidak Sesuai” (STS) skor 4, “ Tidak Sesuai” (TS) skor 3, “Sesuai” (S) skor 2, “Sangat Sesuai” skor 1. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Skala Interaksi Sosial

Skala Interaksi Sosial disusun oleh Amalina, (2019). Berdasarkan aspek-aspek dari Sarwono dkk, (2009) yaitu Komunikasi, sikap dan Norma Sosial. Skala interaksi sosial berjumlah 29 aitem dengan aitem favorable 13 dan *unfavorable* 16 dengan sebaran aitem sebagai berikut:

Tabel 4. Rincian Distribusi Aitem Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Komunikasi	1,3,5,10,12	2,4,6,7	9
2	Sikap	8,14,16,18,20,22,24	9,11,13	10
3	Norma sosial	26,27,28,29	15,17,19,21,23,25	10
Total		16	13	29

b. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala *Game Addiction Scale (GAS)* disusun berdasarkan aspek-aspek dari (Lemmens dkk, 2009), yaitu *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, *conflict* dan *problem*. Skala *Game Addiction Scale (GAS)* terdiri dari 21 aitem dengan aitem favorable 20 dan *unfavorable* 1 dengan sebaran aitem sebagai berikut:

Tabel 5. Rincian Distribusi Aitem Skala Kecanduan *Game Online*

No	Aspek	Pertanyaan		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Arti penting (<i>Salience</i>)	1,2,3		3
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>) Modifikasi Suasana	4,5,6		3
3	Hati (<i>Mood Modification</i>)	7,8,9		3
4	Kambuh (<i>Relapse</i>)	10,11,12		3
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	13,14,15		3
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	16,17,18		3
7	Masalah (<i>Problems</i>)	19,20	21	3
Total		10	1	21

3. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2025 sampai 3 Agustus 2025 secara online, penyebaran alat ukur dalam bentuk *google form*. Peneliti menggunakan teknik Purposive Sampling atau pengambilan sampel sesuai kategori yaitu pada mahasiswa Psikologi. Jumlah mahasiswa yang terdata adalah 445 mahasiswa, dengan total mengisi tautan sebanyak 56 mahasiswa. Tautan *google form* diisi melalui perwakilan Angkatan dan disebarkan grup angkatan.

Tabel 6. Data mahasiswa Uji Coba Alat Ukur

NO	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1.	Jenis Kelamin			
	a. Laki-laki	27	21,2%	56
	b. Perempuan	29	78,8%	
2.	Fakultas			
	a. Psikologi	56	100%	56
3.	Angkatan			
	a. 2021	12	20,7%	56
	b. 2023	44	77,1%	
4.	Game yang di mainkan			
	a.Mobile Legends	28	25,8%	56
	b.Fc Mobile		0%	
	c.Free Fire		0%	
	d. Roblox	28	27,2%	
	e. Candy Crush		0%	
	f.Block Blast		0%	
	g.Biliar pool		0%	
	h.Clash Of Clans		0%	
	i.E Football		0%	
	j.F1 Clash 2025		0%	
	k.Royal match		07%	
	l.Subway surf		07%	
	m.Off-road leange		07%	
	n.Fruit ninja		07%	
	o.Delta force		07%	
5.	Lama bermain Game setiap hari			
	a. 1-2 jam/hari	12	23,3%	56
	b.3-4 jam/ hari	5	9,8%	
	c.5-6 jam/hari	39	71,5%	
	d.7-8 jam/hari	0	0%	
	e. ≥ 8 jam/hari	0	0%	

A. Uji Daya Beda Aitem dan Reliabilitas Alat Ukur

Setelah dilaksanakan uji coba alat ukur, tahap selanjutnya yaitu uji daya beda aitem dan reliabilitas alat ukur dengan menggunakan program SPSS versi 29. Koefisiensi korelasi aitem dianggap tinggi pada aitem $\geq 0,30$ jika aitem yang berdaya tinggi perkiraan bisa diturunkan menjadi $\geq 0,25$ (Slamet Riyanto & Aglia Andhita Hatmawan, 2023)

1. Skala Interaksi sosial

Uji daya beda aitem pada skala Interaksi sosial menunjukkan hasil dari total 29 aitem diperoleh 28 aitem dengan daya beda tinggi yang memiliki nilai koefisien 0,987 sampai 0,801 dan 1 aitem dengan daya beda rendah yang memiliki nilai koefisien -0,059. Hasil nilai realibilitas didapatkan dengan bantuan koefisiensi Alpha Cronbach sebanyak 0,993. dengan hal tersebut bahwa skala prokrastinasi akademik dinyatakan reliabel. Skala uji coba beda aitem memperoleh hasil berikut:

Tabel 7. Rincian Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Interaksi Sosial

NO	Aspek Interaksi sosial	Nomor Aitem	Daya Beda Tinggi	Daya Beda Rendah
1	komunikasi	1,2,3,4,5,6,7,10,12	9	0
2	Sikap	8,9,11,14,16*,18,13 20,22,24	9	1
3	Norma Sosial	26,15,27,17,28,19 29,21,23,25	10	0
4	Total	29	28	1

Keterangan: (*) aitem dengan daya beda rendah

2. Skala Kecanduan *Game Online*

Uji daya beda aitem pada skala *Kecanduan Game Online* menunjukkan hasil dari total 21 aitem diperoleh 18 aitem dengan daya beda tinggi yang memiliki nilai koefisien 0,829 sampai 0,275 dan 3 aitem dengan daya beda rendah yang memiliki nilai koefisien 0,246 sampai 0,205. Hasil nilai realibilitas didapatkan dengan bantuan koefisiensi Alpha Cronbach sebanyak 0,822, dengan hal tersebut bahwa skala *Kecanduan Game Online* dinyatakan reliabel. Skala uji coba beda aitem memperoleh hasil berikut:

Tabel 8. Rincian Berdaya Beda Tinggi dan Rendah pada Skala Kecanduan *Game Online*

NO	Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	Nomor Aitem	Daya Beda Tinggi	Daya Beda Rendah
1	Arti penting (<i>Salience</i>)	1,2,3	3	0
2	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	4,5,6*	2	1
3	Modifikasi Suasana Hati (<i>Mood Modification</i>)	7*,8*,9	1	2
4	Kambuh (<i>Relapse</i>)	10,11,12	3	0
5	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	13,14,15	3	0
6	Konflik (<i>Conflict</i>)	16,17,18	3	0
7	Masalah (<i>Problems</i>)	19,20,21	3	0
Total		21	18	3

Keterangan: (*) aitem dengan daya beda rendah

3. Penomoran Ulang

Tahap selanjutnya setelah dilakukan uji daya beda aitem pada skala Interaksi Sosial dan skala Kecanduan *Game Online* yaitu memberikan nomor baru pada aitem sebagai berikut:

Tabel 9. Nomor Aitem baru Skala Interaksi Sosial

NO	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Komunikasi	1,3,5,10,12	2,4,6,7	9
2.	Sikap	8,14,16",18,20,22,24,	9,11,13	5
3.	Norma Sosial	26,27,28,29	15,17,19,21,23,25	6
Total		14	13	27

Keterangan: “ nomor Daya Rendah pada aitem

Tabel 10. Nomor Aitem Baru Skala Kecanduan *Game Online*

NO	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	Arti Penting (<i>Salience</i>)	1,2,3		3
2.	Toleransi (<i>Tolerance</i>)	4,5,6		3
3.	Modifikasi Suasana Hati (<i>Mood Modification</i>)	7,8,9		3
4.	Kambuh (<i>Relapse</i>)	10,11,12		3
5.	Penarikan (<i>Withdrawal</i>)	13,14,15		3
6.	Konflik (<i>Conflict</i>)	16',17,18		3
7.	Masalah (<i>Problems</i>)	19,20	21	3
Total		27	1	28

Keterangan: “ nomor daya rendah pada aitem

C. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4 Agustus sampai 7 Agustus 2025 pada seluruh mahasiswa Unissula Fakultas Psikologi. Pada saat pengambilan data, peneliti menyebarkan skala *Online* menggunakan layanan *Google Form* kepada seluruh mahasiswa psikologi Unissula, <https://forms.gle/XiC7H8RG4nV1c3RZ6>. Penyebaran skala penelitian ini dilakukan peneliti dengan menyebarkan tautan *google form* lewat media sosial *Whatsapp*. Skala yang telah terisi diberi nilai sesuai dengan ketentuan dan di analisis menggunakan SPSS versi 29.0. Total responden dalam penelitian ini sebanyak 100 subjek. Berikut rincian subjek penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 11. Tabel Rincian Data Sample Penelitian

NO	Karakteristik	Frekuensi	Presentase	Total
1.	Jenis Kelamin			
	a. Laki-laki	27	27%	100
	b. Perempuan	73	73%	
2.	Fakultas			
	a. Psikologi	100	100%	100
3.	Angkatan			
	a. 2022	51	51%	100
	b. 2024	49	49%	
4.	Game yang di mainkan			
	a.Mobile Legends	30	30%	100
	b.Fc Mobile	6	6%	
	c.Free Fire	0	0%	
	d. Roblox	31	31%	
	e. Candy Crush	12	12%	
	f.Block Blast	10	10%	
	g.Biliar pool	10	10%	
	o.Delta force	1	1%	
5.	Lama bermain Game setiap hari			100
	a. 1-2 jam/hari	2	2%	
	b.3-4 jam/ hari	2	2%	
	c.5-6 jam/hari	96	96%	
	d.7-8 jam/hari	0	0%	
	e. $\geq$ 8 jam/hari	0	0%	

Proses pengolahan data dilakukan setelah seluruh data penelitian berhasil dikumpulkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian uji asumsi, termasuk uji normalitas, uji linearitas, dan uji hipotesis. Ketiga uji tersebut perlu dipenuhi sebelum melanjutkan ke analisis korelasi. Seluruh proses pengujian asumsi ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* versi 29.0

D. Analisis Data dan Hasil Penelitian

1. Uji Asumsi

a. Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk menentukan normal atau tidak normal distribusi dari variabel penelitian. Uji normalitas menggunakan Teknik One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada

program SPSS Versi 29.0 Ketika hasil lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) maka mendapatkan hasil normal, sedangkan mendapatkan hasil kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) hasil tidak normal.

Tabel 12. Uji Normalitas

Variabel	Mean	Standar Deviasi	KS	Sig	P	Ket
Interaksi sosial	107	7.565	0,207	0,001	$> 0,05$	Tidak Normal
Kecanduan <i>Game Online</i>	66.32	4.536	0,183	0,001	$> 0,05$	Tidak Normal

Setelah dilakukan uji normalitas menggunakan program SPSS Versi 29.0 didapatkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,001 dinyatakan tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan proses pengujian dalam menentukan apakah hubungan antara kedua variabel yang mempunyai hubungan linear yang signifikan atau tidak signifikan. Ketika hasil mendapatkan nilai signifikansi $< 0,05$ bisa dikatakan kedua variabel mempunyai korelasi linier.

Berdasarkan hasil linieritas pada interaksi sosial (Y) dan kecanduan *Game Online* (X) yaitu 0.001 atau ($p < 0,05$), maka dengan hal tersebut terdapat tidak ada hubungan linear antara kedua variabel dengan signifikan.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan mengidentifikasi apakah hipotesis diterima atau ditolak. Pada penelitian menggunakan pearson correlation merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk mengukur antara variabel bebas dan variabel tergantung.

Uji korelasi ini mendapatkan nilai koefisien korelasi $r_{xy} = 0,777$ dan signifikansi adalah < 0.001 ($p < 0,01$). Bisa disimpulkan bahwa hipotesis dapat ditolak, hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara *Kecanduan*

Game Online dengan Interaksi Sosial di Universitas Islam sultan Agung, Semarang.

E. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian merupakan sebuah Gambaran skor yang memiliki karakteristik dasar skor pada saat penelitian, bertujuan untuk memberikan Kesimpulan yang lebih detail dari suatu permasalahan yang sedang diteliti. Penelitian ini menggunakan model distribusi normal yang memiliki kegunaan untuk kategorisasikan subjek penelitian dalam setiap tingkatan variabel yaitu:

Tabel 13. Norma Kategori Skor

Rentang Skor	Kategorisasi
$\mu + 1.5\sigma < X$	Sangat Tinggi
$\mu + 0.5\sigma < X \leq \mu + 1.5\sigma$	Tinggi
$\mu - 0.5\sigma < X \leq \mu + 0.5\sigma$	Sedang
$\mu - 1.5\sigma < X \leq \mu - 0.5\sigma$	Rendah
$X \leq \mu - 1.5\sigma$	Sangat Rendah

Keterangan: μ =Mean Hipotetik; σ = Standar deviasi hipotetik

1. Deskripsi Data Skor Interaksi Sosial

Skala Interaksi Sosial memiliki 28 aitem yang memiliki skor tiap jawaban sekitar 1-4. Skor paling tinggi yaitu 112 didapatkan dari (28x4) dan skor paling rendah yaitu 28 didapatkan dari (28x1). Rentang skor dari skala Interaksi Sosial sebesar 84 didapatkan dari (112-28). Mean hipotetik pada skala ini adalah 70 didapatkan dari ((112+28):2). Standar deviasi pada skala ini adalah 14 yang didapatkan dari ((112-28):6).

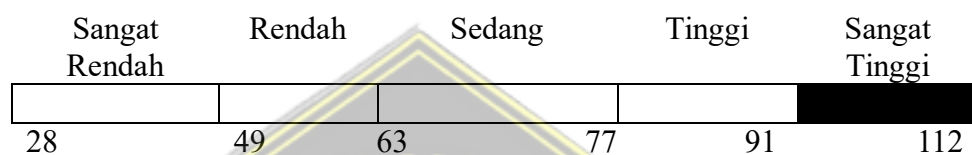
Tabel 14. Deskripsi Skor Skala Interaksi Sosial

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	59	28
Skor Maksimum	112	112
Mean(M)	107,25	70
Standar Deviasi (SD)	7,565	14

Berdasarkan tabel mean empirik yang terdapat pada norma kategorisasi diatas didapatkan skor 107,25 berada dikategori sangat tinggi. Dibawah ini merupakan tabel norma kategorisasi deskripsi data variabel Interaksi Sosial.

Tabel 15. Kategorisasi Skor Subjek Skala Interaksi Sosial

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
$91 < X \leq 112$	Sangat Tinggi	98	98%
$77 < X \leq 91$	Tinggi	0	0%
$63 < X \leq 77$	Sedang	0	0%
$49 < X \leq 63$	Rendah	2	2%
$28 \leq 49$	Sangat Rendah	0	0%
Total		100	100%



Gambar 1. Norma Kategorisasi Interaksi Sosial

2. Deskripsi Data Skor Skala Kecanduan *Game Online*

Skala *Game Addiction Scale (GAS)* memiliki 18 aitem yang memiliki skor tiap jawaban sekitar 1-4. Skor paling tinggi yaitu 72 didapatkan dari (18×4) dan skor paling rendah yaitu 18 didapatkan dari (18×1) . Rentang skor dari skala prokrastinasi akademik sebesar 54 didapatkan dari $(72 - 18)$. Mean hipotetik pada skala ini adalah 45 didapatkan dari $(72 + 18) : 2$. Standar deviasi pada skala ini adalah 9 yang didapatkan dari $((72 - 18) : 6)$.

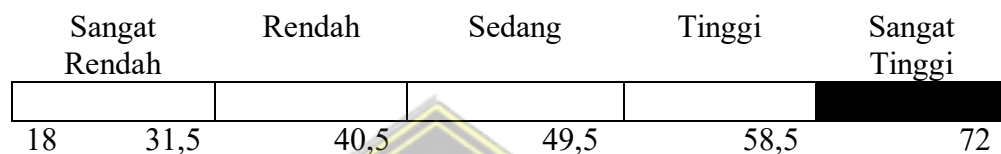
Tabel 16. Deskripsi Skor Kecanduan *Game Online*

	Empirik	Hipotetik
Skor Minimum	39	18
Skor Maksimum	72	72
Mean(M)	66.32	45
Standar Deviasi (SD)	4.536	9

Berdasarkan tabel mean empirik yang terdapat pada norma kategorisasi diatas didapatkan skor 66,32 berada dikategori sedang. Dibawah ini merupakan tabel norma kategorisasi deskripsi data variabel Kecanduan *Game Online*.

Tabel 17. Kategorisasi Skor Subjek Skala Kecanduan *Game Online*

Norma	Kategorisasi	Jumlah	Presentase
$58,5 < X \leq 72$	Sangat Tinggi	95	95%
$49,5 < X \leq 58,5$	Tinggi	3	3%
$40,5 < X \leq 49,5$	Sedang	1	1%
$31,5 < X \leq 40,5$	Rendah	1	1%
$18 < 31,5$	Sangat Rendah	0	0%
Total		100	100%

Gambar 2. Norma Kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online*

F. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada mahasiswa Psikologi Unissula. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan koefisien korelasi 0,777 artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara interaksi sosial dengan kecanduan *Game Online*. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi interaksi sosial maka semakin tinggi kecanduan *Game Online*, dan sebaliknya. Oleh karena itu, uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan peneliti di tolak.

Berdasarkan temuan penelitian bahwa di peroleh interaksi sosial termasuk dalam kategori sangat tinggi, sedangkan pada variabel kecanduan *Game Online* memperoleh kategori sangat tinggi juga, hal ini menyebabkan terjadinya korelasi yang tinggi terhadap interaksi sosial dengan kecanduan *Game Online*.

Temuan penelitian ini tidak sejalan dengan temuan pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu dkk., (2022). menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial. Hasil studi yang dilakukan Fikri & Kusmawati, (2025) juga menghasilkan kesimpulan dalam penelitiannya penggunaan *Game Online* mempengaruhi interaksi sosial remaja melalui tindakan dengan menggunakan simbol, makna, dan isyarat. Menunjukkan bahwa terdapat korelasi negative antara interaksi dengan kecanduan *Game Online*. Ketika individu

cenderung mengalami kecanduan *Game Online* maka adanya hambatan interaksi sosial, sehingga individu cenderung individual atau anti sosial.

Temuan dari penelitian ini didukung hasil penelitian yang di lakukan oleh (Ritonga dkk, 2024) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari kecanduan *Game Online* terhadap interaksi sosial. Yang menunjukkan hal yang positif jika kecanduan *Game Online* meningkat maka interaksi sosial remaja usia sekolah di dusun gunung selamat juga akan meningkat, dan sebaliknya. Dan temuan penelitian ini juga sejalan dengan riset yang di lakukan oleh (Senja, 2020). penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dengan interaksi sosial yang mereka lakukan. Pengaruh positif terhadap kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial yaitu bisa berinteraksi dengan cara berkomunikasi dalam *Game Online*, karena adanya keterjangkaunya jarak untuk bertemu, sehingga pentingnya interaksi sosial dengan membatasi dan mengatur pola yang baik untuk menjadikan bermain *Game Online* hanya untuk mengisi waktu luang.

Hal ini yang menyebabkan hipotesis penelitian ini di tolak dapat di sebabkan oleh tingginya interaksi sosial dengan kecanduan *Game Online*, sebaliknya.

G. Kelemahan Penelitian

Kelemahan yang ditemukan selama penelitian berlangsung yaitu :

1. Kurangnya pengawasan dari peneliti dalam pengambilan data karena dilaksanakan secara *online* sehingga banyak mahasiswa yang tidak mengisi kuesioner.
2. Skala kecanduan *game online* ini memiliki pilihan SS (Sangat Setuju), S (Setuju). TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Seharusnya 1 (Never) 2 (Rarely) 3 (Sometimes) 4 (often) 5 (very often)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian ini yang telah dilakukan bahwa hipotesis penelitian ini ditolak. Artinya terdapat hubungan positif yang signifikan antara hubungan antara kecanduan *Game Online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Psikologi Unissula. Semakin tinggi tingkat kecanduan *Game Online* maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan adapun saran yang bisa disampaikan yaitu:

1. Saran bagi mahasiswa
 - a. Setelah mengamati hasil dari jawaban, mahasiswa diharapkan mengerjakan kuesioner dengan benar, cermat dan sesuai keadaan yang dialami.
 - b. Kecanduan *Game Online* merupakan salah satu pemicu dari rendahnya perilaku Interaksi Sosial. Mahasiswa harus belajar mengenali ciri-ciri kecanduan seperti kurangnya inisiatif, mengurung diri, berbicara yang tidak jelas. Membangun dukungan yang positif dalam menghadapi kecanduan *Game Online*, dukungan yang positif bisa didapatkan dari dosen, keluarga dan teman terdekat. Mahasiswa harus belajar mengatur waktu secara efektif antara kegiatan yang prioritas ataupun tidak prioritas.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melibatkan subjek penelitian yang lebih beragam dari fakultas dan universitas lain yang lebih luas. Menggunakan variabel lain yang juga berpotensi mempengaruhi interaksi sosial seperti sugesti, identifikasi diri, dan regulasi

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2008). Psikologi Belajar, Jakarta: *PT. Rineka Cipta*.
- Amalina, A. F. (2019). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Keterbukaan Diri (Self Disclosure) Pada Media Sosial Skripsi Oleh Arini Fiki Amalina Universitas Islam Negeri Hubungan Interaksi Sosial Dengan Keterbukaan Diri (Self Disclosure), i–159. Retrieved from <http://etheses.uin-malang.ac.id/15798/1/15410174.pdf>
- American Psychiatric Association*. (2013) (5th ed.). Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Apriliani, R. D., Rahayu, P. P., & Nurmaguphita, D. (2025). Kecanduan bermain game online berhubungan dengan interaksi sosial di SMPN 2 Panjatan Kulonprogo., 9, 49–55.
- Ayu, N., Wirdaningsih, A., Sri, R., Santosa, S. A., Salsabila, S., Ashilah, S., & Sahin, A. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMK Bhakti Praja Purwakarta. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1030–1037.
- Azwar. (2012). *Motode Penelitian*. Pustaka Pelajar. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Azwar. (2019). *Reliabilitas dan Validitas (Edisi 4)*. Pustaka Pelajar.
- Bales, R. F., Krippendorff, K., & Bock, M. A. (2009). *Interaction process analysis. The content analysis reader*.
- Beautyana, S. F., Desi, D., & Setiawan, H. (2019). Perbedaan Gejala Depresi Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 12(02). <https://doi.org/10.47317/jkm.v12i02.192>
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2005.07.002>
- Chatterjee, S., Chaudhuri, R., Thrassou, A., & Vrontis, D. (2022). Social network games (SNGs) addiction: Psychological dimensions and impacts on life quality and society. *Technological Forecasting and Social Change*, 177(January), 121529. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2022.121529>
- Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38–51.

- Cole, H., & Griffiths, M. D. (2007). Social interactions in massively multiplayer online role-playing gamers. *Cyberpsychology and Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Dewi. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Fauziah, R. E. (2013). Pengaruh Game online terhadap perunahan perilaku anak SMPN 1 Samboja, 1(3), 1–16.
- Fikri, & Kusmawati, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja di Sekolah SMA Triguna Utama Ciputat. *SOSMANIORA (Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora)*, 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.55123/sosmaniora.v4i1.4690>
- Gerungan, W. A. (2006). Psikologi Sosial. Bandung. *Eresco*.
- Gunarsa. (2006). Psikologi perkembangan anak dan remaja. *BPK Gunung Mulya, Jakarta*.
- Homans, G. C. (1974). Social behavior: Its elementary forms.
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS)*, 2(2), 171–179.
- Joshua, J. (2016). Online Game System and Method, 2(12).
- Koentjaraningrat, K. (2009). Pengantar ilmu antropologi. *PT. Rineka Cipta*., 144.
- Kol, E., & Topgul, S. (2022). Internet Addiction as a Behavioral Addiction (pp. 352–373). <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-9187-1.ch017>
- Kusumawati, R., Aviani, Y. I., Molina, Y., & Padang, U. N. (2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online. *Jurnal RAP UNP*, VOL 8 NO 1(Mei), 88–89.
- Lee, E. J. (2011). A case study of Internet Game Addiction. *Journal of Addictions Nursing*, 22(4), 208–213. <https://doi.org/10.3109/10884602.2011.616609>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Nasdian, T. (2015). *Sosiologi Umum*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Ng, J. Y. Y., Ntoumanis, N., Thøgersen-Ntoumani, C., Deci, E. L., Ryan, R. M., Duda, J. L., & Williams, G. C. (2012). Self-Determination Theory Applied to Health Contexts: A Meta-Analysis. *Perspectives on Psychological Science*, 7(4), 325–340. <https://doi.org/10.1177/1745691612447309>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.

<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 KUTA. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163–171.
- Park, E. J., Kim, E. Y., & Forney, J. C. (2006). A structural model of fashion-oriented impulse buying behavior. *Journal of Fashion Marketing and Management*, 10(4), 433–446. <https://doi.org/10.1108/13612020610701965>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends : Bang Bang Terhadap Mahasiswa Impact Of Online Mobile Legends Game : Bang Bang For Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.
- Ritonga, L. A., Adi, P. N., & Saragih, S. Z. (2024). The Influence Of Online Games On The Social Interaction Of School-Age Adolescents In Dusun Gunung Selamat. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 5(1), 25–34. <https://doi.org/10.36987/jmapen.v5i1.5919>
- Sarwono, S., & Meinarno, E. A. (2009). Psikologi Sosial. *Salemba Humanika*. Jakarta.
- Senja, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosia. *Edumaspul (Jurnal Pendidikan)*, 4(2), 364–376.
- Slamet Riyanto & Aglia Andhita Hatmawan. (2023). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 3(17), 43. Retrieved from [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Metode Penelitian*. (Pustaka Buku., Ed.), *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Retrieved from [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. Jurnal curere. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Walgito, B. (2003). Psikologi Sosial (suatu pengantar)., 66–73.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321–340. <https://doi.org/10.1057/ejis.2011.56>
- Yee, Nicholas. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. *Unpublished Manuscript*, 15, 1–16.
- Yee, Nick. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

- Yonandi, R., & Nursalim, M. (2020). Kecanduan Game Online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab, dan Penanganannya). 11(5), 766. *Urnal Bk Unes*, 11(5), 766.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

