

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI  
SOSIAL PADA KOMUNITAS *GAMER* MALANG RAYA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**



**OLEH**  
**Ordianus Fahik Malik**  
**NIM. 2017230008**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADewi  
MALANG  
2022**

**Abstract:** Pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial merupakan Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, remaja, dan mahasiswa, saat ini, peneliti memilih penelitian terhadap komunitas *gamers* Malang Raya tersebut, karena adanya permasalahan, seperti pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial merupakan salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, remaja, dan mahasiswa. Sehingga sesuai dengan pembahasan tersebut, maka peneliti memanfaatkan kondisi saat ini untuk mengukur dan mengetahui apakah ada pengaruh dari *game online* maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat komunikasi sosial pada komunitas Malang Raya. Teori yang digunakan adalah teori *dependency* media (ketergantungan media), dengan metode penelitian kuantitatif, dengan populasi dalam penelitian ini adalah komunitas *gamer* malang raya, sampel 100 responden. Variabel x adalah *game online* dan variabel y adalah komunikasi sosial, analisis data yang digunakan adalah analisis linear sederhana dengan aplikasi SPSS 17. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui distribusi kuesioner kepada responden maka dapat disimpulkan bahwa *Game online* memiliki tanda positif yang menunjukkan bahwa variabel ini berpengaruh terhadap komunikasi sosial. Yang artinya bahwa semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dimunculkan, demikian pula sebaliknya.

**Kata kunci:** Game Online, Komunikasi Sosial, Komunitas Gamer Malang Raya

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

*Game berbasis web adalah game PC yang dimainkan secara multipemain melalui web.* Dalam bermain game berbasis web, ada dua gadget penting yang harus dimiliki, yaitu sekumpulan PC dan hal-hal yang menunjukkan keterkaitan dengan web (Affandi, 2013). Sementara itu, menurut (Kusumawardani 2015), game berbasis web adalah game terkomputerisasi yang harus dimainkan ketika gadget terhubung dengan jaringan web yang memungkinkan klien untuk berhubungan dengan berbagai pemain yang mengakses game secara bersamaan. Internet merupakan jaringan komunikasi di seluruh dunia dari semua jaringan yang menghubungkan semua PC di dunia meskipun mereka memiliki kerangka kerja dan mesin yang berbeda seperti yang ditunjukkan oleh (Ahmad dan Hermawan 2013). Sementara itu (Oetomo 2002), menyatakan bahwa internet adalah jaringan mendunia, yang dicirikan sebagai jaringan PC yang sangat besar, di mana jaringan PC terdiri dari beberapa organisasi kecil yang terkait satu sama lain.

Berdasarkan informasi AppAnnie, 30% unduhan game portabel di Asia Tenggara akan berada di Indonesia pada tahun 2020. Posisi selanjutnya diduduki oleh Vietnam sebesar 22%, Filipina (16%), Thailand (15%), dan Malaysia (8 %). Sementara itu, tingkat unduhan game berbasis web dari Singapura di Asia Tenggara hanya 1%.

Jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat 5-10% per tahun yang berarti lebih dari 25 juta pemain *game online* per tahun di Indonesia dengan rentang usia (12-34) tahun yang menggemari dan menjadikan *game online* menjadi hobi, (Eva 2014), Direktur PT Megaxus infotech dalam Tribunnews.com. Satu ulasan lagi yang disutradarai oleh (duniaku.net 2014), menurut media penyedia data game berbasis web di Indonesia, menampilkan informasi pemain game online berdasarkan usia. 12% pemain game berbasis web di Indonesia berusia di bawah 13 tahun, 70% pemain berusia 13-24 tahun, 10% pemain berusia 25-34 tahun, dan tetap berusia di atas 34 tahun. Melalui tinjauan serupa, diamati bahwa periode

normal pemain game berbasis web di Indonesia adalah 19,4 tahun. Dimana pada usia tersebut, dilihat dari tingkat pendidikannya, individu tersebut bersekolah. Informasi ini sesuai dengan review yang dilakukan oleh Laboratorium Analisis Media pada tahun 2007, bahwa pemain game berbasis web kewalahan oleh mahasiswa. Berdasarkan informasi di atas, kita dapat melihat bahwa sebagian besar pemain game berbasis web berada pada tingkat pendidikan lanjutan (mahasiswa). Jumlah pemain dinamis di Indonesia, ada 3 jenis permainan yang sangat populer, khususnya PUBG Mobile, Free Fire, dan Mobile Legend, yang menggunakan permainan secara konsisten, tempat ketiga adalah Mobile legends dengan 25 juta pemain dinamis setiap hari. , jumlah pemain PUBG Mobile setiap hari bertambah. mencapai 50 juta klien, salah satu tolok ukur permainan yang paling menakutkan adalah jumlah pemain, sementara jumlah pemain free fire dinamis telah melampaui 80 juta klien setiap hari, (Leonanda Ferry 2020).

Pemuda usia 18 tahun asal Sidomulyo, Jabung, Kabupaten Malang, tega membunuh rekan kerjanya di sebuah bengkel di Kota Malang, karena sering dimaki saat bermain *game online*, dalam Liputan 6 (Simarmata 2020). Sedangkan menurut dalam kompas.com (Wartawan, 2021), mengungkapkan bahwa siang dan malam main *game online*, siswi SMP diduga kecanduan dan sakit, akibatnya merenggut nyawanya, remaja tersebut didiagnosis mengalami gangguan saraf akibat dari kecanduan dari *game online* bahkan dia tidak mengenali pribadinya karena larut dalam karakter *game online*. Berangkat dari permasalahan tersebut peneliti akan meneliti bagaimana pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial pada komunitas *gamers* Malang raya.

Menurut Mulyana (2014), komunikasi sosial memanfaatkan bahwa korespondensi sangat penting untuk membangun ide diri kita, pemenuhan diri untuk ketahanan, dan untuk mendapatkan kebahagiaan, menghindari ketegangan dan tekanan karena ada faktor-faktor yang membuat kita tidak layak untuk mengendalikan diri. Sedangkan menurut Syahputra (2018), komunikasi sosial dalam *game* tersebut pada umumnya menggunakan bahasa kasar, bahasa yang dianggap rendah, dan bisa menimbulkan konflik apabila individu berhubungan

dengan teman karib atau rekan-rekan, jika dalam suasana tidak formal, karena adanya faktor yang membuat kita tidak bisa mengontrol diri sendiri.

Beberapa sering main-main dan tolol soal main-main, atau sering disebut *noo bitu (nob)* bikin heboh seseorang yang bermain dalam permainan namun salah satu pemain meninggalkan permainan secara sadar atau tidak terduga. Ketiga, adanya keinginan dari pemain, yang membuat darah dalam legenda menipis namun keadaan saingan kita muncul pada salah satu pemain yang lewat, dan akan membawa salah satu pemain permainan selesai. maka kesalahan bahasa pun akan terjadi mengakibatkan pengaruh komunikasi sosial. Pengaruh game online terhadap komunikasi sosial merupakan Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, remaja, dan mahasiswa, saat ini Hasil dari kebiasaan game berbasis web memasukkan masalah perilaku korespondensi relasional (Aziz, 2016). Sementara itu, menurut (Prayitno dan Amti, 2009), sangat baik dapat diurutkan menjadi tiga aspek, yaitu unsur kualitas mendalam, aspek ketat, aspek sosialitas, aspek kualitas mendalam, misalnya, mengabaikan aturan dasar. , lihai, tidak sopan, dll. Aspek tegas, misalnya tidak melakukan pemujaan, atau kegiatan lain yang menyimpang dari agama

Komunitas adalah pertemuan yang saling peduli lebih dari yang seharusnya. Cenderung diartikan bahwa daerah setempat merupakan suatu perkumpulan yang saling mendukung dan membantu (Hermawan 2008). Kelompok masyarakat adalah “bermacam-macam orang yang menempati iklim tertentu dan terhubung dengan minat yang sama” (Iriantara, 2004). Jadi wilayah lokal adalah bagian kecil dari pemegang yang disebut asosiasi, sangat baik dapat diperintahkan bahwa area lokal tidak sepenuhnya berbeda dari asosiasi di mana ada peluang dan kebebasan dasar dalam aktivitas publik untuk berhubungan, mengumpulkan, mengumpulkan dan menawarkan sudut pandang.

Membuat area lokal dalam game berbasis web dapat memahami kapasitas sosial untuk menemukan kesuksesan sehingga kerjasama antar pemain game berbasis web dibuat tanpa mengorbankan titik awal satu sama lain (Anhar, 2010). Korespondensi sosial dapat berjalan seperti yang diharapkan untuk membina diri

dengan menghubungkan dengan individu pemain game internet tidak peduli apa tempat awal atau agama mereka.

Alasan peneliti memilih penelitian terhadap komunitas *gamers* Malang Raya tersebut, karena adanya permasalahan diatas, seperti pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial merupakan Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, remaja, dan mahasiswa. Sehingga sesuai dengan pembahasan tersebut, maka peneliti memanfaatkan kondisi saat ini untuk mengukur dan mengetahui apakah ada pengaruh dari *game online* terhadap komunikasi sosial pada komunitas *gamer* Malang Raya.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan landasan di atas, penulis menemukan definisi dari masalah penelitian adalah apakah ada pengaruh *game online* terhadap hubungan pertemanan di kalangan mahasiswa di Kota Malang

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh tingkat komunikasi sosial pada mahasiswa di Kota Malang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1. Manfaat Praktis**

Penelitian diharapkan mampu memberikan manfaat kepada mahasiswa, khususnya mahasiswa di Kota Malang, untuk memberikan pemahaman tentang dampak dari bermain *game online*.

### **1.4.2. Manfaat Teoritis**

Eksplorasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk penelitian ilmu korespondensi, khususnya korespondensi persahabatan antara mahasiswa di kota Malang dan keadaan mereka saat ini. Selain itu, eksplorasi ini dipercaya dapat melengkapi penyelidikan sebelumnya dan dapat digunakan sebagai sumber perspektif untuk pemeriksaan tambahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 9 Samarinda. *Jurnal E-jurnal Ilmu komunikasi. (online)* 1(4): 177-178.
- Agus Purwanto, Erwan dan Dyah Ratih Sulistyastuti. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Administrasi Publik, dan Masalah-masalah Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Afriyani, Iin dan R Panji Hermoyo. 2017. Aspek Kepribadian Tokoh Utama Dalam Novel Tentang Kamu Karya Tere Liye. *STILISTIKA*, 10(1): 62-76
- Ahmadi, Candra dan Dadang Hermawan. 2013. *e-Business dan e-Commerce*. Yogyakarta. ANDI.
- Ah Yusuf, Ilya Krisnana, and A. I. 2019. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. *Psychiatry Nursing Journal*, 1(2), 71–77.
- Anas Sudijono. 2003. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL. Media Komunikasi, (*Online*), 150-155, (widuri.raharja.info), diakses 13 April 2015.
- Akbar, dkk. 2016. Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Al Muchtar, Suwarma. 2015. *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri.
- Arni, Muhammad. 2005. *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ariantoro, T. R. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. Jurnal Teknik Informatika Musirawas (Jutim), 1 (1), 47-52.
- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Aziz, Abdul. 2016. *Pengaruh Kepemimpinan Transformasional, Budaya Organisasi dan Motivasi Terhadap Komitmen Organisional Pada PT Kusuma Sandang Mekarjaya Yogyakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Budi Sutedjo Dharma Oetomo. 2002. *e-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Bobak, I. M., Lowdermilk, D. L., & Jensen, M. D. 2005. Buku Ajar Keperawatan Maternitas. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Chaplin, J.P. 2014. Kamus Lengkap Psikologi. Depok: Rajawali Pers.

- Candra Zebeh Aji, 2012. *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bouna Books.
- Defleur, M.L., dan S. B. R. 1975. *Theories of Mass Communication*, 3<sup>th</sup> ed. David McKay.
- Dewardari, S. 2013. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo*. Doctoral dissertation, Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP-UKSW.
- Devito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antar Manusia*. Tangerang Selatan: KARISMA Publishing Group.
- Elvira, Sylvia D dan Gutayanti Hadisukanto, 2013. *Buku Ajar Psikiatri*. Badan Penerbit FK UI. Jakarta pp. 2-15.
- Fajar, Marhaeni. 2009. *Ilmu Komunikasi Teori & Praktek Edisi Pertama*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Fromme, J. 2003. *The Internasional Journal of Computer Game Research. Computer Games as a Part of Children's Culture: Volume 3, Issue 1 May*.
- Ghozali, I. 2009. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. UNDIP.
- Ghozali, I. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goleman, D. 2015. *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Griffith, M., Davies, M., & Chapell, D. 2004. *Online Computer Gaming: a Comparison Of adolescent and Adult Gamers. Journal of Adolescence*, 27(1), 84-96. DOI: 10.1016/j.adolescence.2003.10.007.
- Griffiths, M. 2010. *Online Video Gaming.: What Should Educational Psychologists Know*. In Practice 26.
- Indriantoro, Nur, dan Supomo, Bambang. 2013. *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE.
- Iriantara, Yosol. 2004. *Manajemen Strategis Public Relations*. Jakarta: Ghalia
- Iwan Ristiawan<sup>1</sup>, Heru Kurnianto Tjahjono. 2012. *Pengaruh Dimensi Kepemimpinan Transformasional Motivasi Intrinsik dan Keadilan Kompensasi Finansial Terhadap Komitmen Afektif Pada Perawat RS. Pku Muhammadiyah Yogyakarta*
- Jourard, S. M. 1971. *Self Disclosure; An Experimental Analysis of the Transparent Self*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.
- Kusuma, Yuliandi. 2011. *Internet untuk Anak Tercinta. Jurnal Online*, (online), 71. (<https://etd.repository.ugm.ac.id>), diakses 10 September 2019
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Masya, H., & Candra, D. A. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di*



- Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 3(2), 153 – 169.
- Mulyana, D., Cartonoe., dkk. 2014. *Buku Panduan Penulisan Skripsi*. Bandung: FKIP UNPAS
- Mendatu, Achmanto. 2010. *Pemulihan Trauma: Strategi Penyembuhan Trauma untuk Diri Sendiri, Anak, dan Orang Lain di Sekitar Anda*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Mulyana, Deddy. 2014. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Cetakan ke-18. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Mulyana. 2005. *Human Communication: Prinsip-Prinsip Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyatiningsih, E. 2011. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nanang Martono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Nurjaman, Kadar & Umam, Khaerul. 2012. *Komunikasi dan Public Relations: Panduan Untuk Mahasiswa, Birokrat, dan Praktisi Bisnis*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Prayitno, Eman Amti. 2009. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konselling*. Rineka Cipta: Jakarta. Prasetyo, Bambang dan Miftah.
- Rahmawati, Apriani. 2015, *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja*, Skripsi: Universitas Diponegoro, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
- Ramadhani, A.D. 2013. *Hubungan Kontrol Tekanan Darah dengan Indeks Massa Tubuh Pada Pasien Hipertensi*. Jurnal. Jakarta: UIN.
- Rachmawati, P. 2015. *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MMORPG dan Dukungan Sosial terhadap Adiksi Game Online*. *Ejurnal psikologi (online)*, 3(1), 395-405.
- Rochmah, Siti. 2011. *Pengaruh Komunikasi Interpersonal dan Lonelines Terhadap Adiksi Game Online*. Jakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sendjaja, Djuarsa. 2002. *Teori Komunikasi*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutaryo. 2005. *Sosiologi Komunikasi*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Syahputra, Teuku Romy dkk. 2018. Pengaruh Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. (*online*), 3(1): 13-24.
- Syahrar, R. 2015. *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, (*Online*), Vol. 1, No. 1, dalam <http://ojs.unm.ac.id> diakses 05 Maret 2017).
- Teuku Romy Syahputra. (2017). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di Fakultas MIPA). Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Syiah Kuala Banda Aceh.
- Ulfa, Salawati. Dan T Zulham. 2017. Analisis Utang Luar Negeri Dan Pertumbuhan Ekonomi: Kajian Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM) Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unsyiah*.
- Wilson & Sapanuchart. 1993. *Metode Penelitian*. Jakarta: Gahlia Indonesia.