

**PERILAKU SOSIAL MAHASISWA PECANDU *GAME ONLINE*
KOTA MALANG**

SKRIPSI

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



OLEH:

TAMZIL AZIZ

NIM.2015230052

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

RINGKASAN

Pada era saat ini memunculkan berbagai hal yang dapat membuat seseorang merasa candu terhadap teknologi. Salah satunya yakni *game online*. Hal tersebut saat ini tengah banyak digandrungi oleh banyak masyarakat khususnya pada kalangan mahasiswa. Salah satu indikator penting untuk dapat dikatakan kecanduan *game online*, di antaranya yaitu tidak bisa mengontrol waktu dan merasa terikat untuk bermain *game*. Oleh sebab itu tujuan penelitian ini agar dapat mengetahui perilaku sosial mahasiswa pecandu *game online* Kota Malang.

Studi kasus adalah metode yang digunakan dengan jenis penelitian deskriptif pada pendekatan kualitatif. Selain itu, teknik pengumpulan data menggunakan wawancara disertai dengan observasi dan dokumentasi menggunakan instrumen berupa *interview guide* dan alat perekam. Penelitian ini dilaksanakan di kota Malang dengan subjek yang terdiri dari 10 informan serta dapat memenuhi kriteria seperti intensitas bermain *game online* 6-10 jam setiap hari (secara akumulatif), bermain *game online* lebih dari dua tahun dan memiliki aplikasi *game online* jenis main bareng minimal 2 yang diunduh.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial mahasiswa pecandu *game online* Kota Malang cenderung tertutup, empati yang kurang terhadap lingkungan sekitarnya. Selain itu, para pecandu *game online* juga memiliki perilaku positif yang ditunjukkan dengan adanya sikap memuji dan ucapan terimakasih terhadap lawan interaksinya. Oleh sebab itu, kecanduan game online memiliki sisi negatif dan positif terhadap perilaku sosial khususnya pada komunikasi interpersonal seseorang.

Kata Kunci: *Game Online*, Perilaku Sosial, Komunikasi Interpersonal

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hubungan dinamis yang berkaitan dengan perseorangan, kelompok dengan kelompok ataupun perorangan dengan kelompok istilah dari interaksi sosial. Seseorang akan merasa kesulitan jika tidak menjalin hubungan sosial terhadap individu. Hal ini termasuk sebuah dasar dari proses sosial (Xiao, 2018: 94).

Menurut Bakhtiar dalam Ngafifi (2014: 34) di era kondisi saat ini, teknologi dapat menjadi sebuah hambatan bagi manusia modern. pada awalnya rancangan teknologi dapat memudahkan manusia. Namun, hal tersebut terkikis oleh keadaan zaman yang mengakibatkan lunturnya rasa solidaritas, kebersamaan, dan silaturahmi. Menurut Sagara dan Masykur (2018: 418) berhubungan dengan kondisi kehidupan masyarakat di era digital, teknologi memberikan dampak perubahan dan kemajuan dalam pola berpikir. Adanya internet dan game online ini, permainan tradisional kini jarang dimainkan oleh anak-anak seperti kelereng, layangan, dan jening permainan tradisional lainnya, karena sebagian besar menganggap bahwa bermain game online tidak membuang waktu dan tenaga.

Selain itu, bermain *game online* dapat berdampak kecanduan yang berakibat negatif dan tidak dapat dihentikan. Hal tersebut dapat menimbulkan kerugian pada diri sendiri salah satunya tidak mampu mengatur lamanya durasi bermain *game online*, maupun menghancurkan semua tanggung jawab dalam kehidupan dan aktivitas sosialnya (Pranitika, Hendriyani & Mabruhi, 2014: 25).

Di samping itu, menurut Ondang, Moku & Goni (2020: 8) *game online* juga menimbulkan pengaruh positif yaitu untuk para pemain sebagai hiburan pada saat istirahat serta mengobati rasa jenuh karena merasa banyak tugas yang diberikan. Selain itu, dapat melatih otak dalam setiap permainan karena perlu memikirkan strategi untuk dapat menaklukkan musuh. Selain itu, dampak positif yang dipaparkan, kecanduan *game online* terdapat beberapa indikator penting untuk dapat dikatakan kecanduan, di antaranya yaitu merasa terikat dengan *game online*, susah mengontrol waktu bermain mengakibatkan emosional tidak stabil, dan boros keperluan yang dibutuhkan *game*. (Wong & Hodgins dalam Pratama, Widiyanti & Hendrawati, 2020: 114).

Secara ekonomi, *gamers* bisa dikatakan boros untuk keperluan fasilitas yang ada di dalam *game* itu sendiri seperti *skin* dalam pakaian maupun senjata yang dibutuhkan dalam *game online*. Setiap bulan *game online* memberikan *event* yang menarik sehingga pemain *game* tersebut meminati dan membeli *voucher* atau *diamond* yang disediakan di dalam *game* itu sendiri. Empati

seseorang dapat dipengaruhi *game online* salah satunya memberikan dampak buruk bagi sikap seseorang. Selain itu, pemain yang merasa kecanduan mengakibatkan persoalan dalam relasi sosial. (Borba dalam Kurniawati & Harmaini, 2020: 69).

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui sejauh mana perilaku sosial mahasiswa pecandu *game online* yang terjadi di Kota Malang. Empat tim finalis turnamen *Mobile Legends* (ML) yang diselenggarakan ITN Malang. Dalam kegiatan itu, Rektor ITN Malang meresmikan keberadaan UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) Pesports (Persatuan *E-Sport*) ITN Malang. Karena menurutnya dengan adanya UKM ini, saya ingin game online bukan menjadi hal yang negatif. Tapi bisa membangun sportifitas mereka sehingga positif. Didalamnya juga ada proses pembelajaran, pendidikan dan pelatihan. Sehingga mereka bisa dikondisikan berprestasi, kata Dr Ir Kustamar MT, Rektor ITN Malang usai kegiatan (Widyawati, 2020).

Mahasiswa merupakan orang dewasa yang dalam perspektif pendidikan mengarah dirinya pada pencapaian identitas dan jati diri. Mahasiswa tidak lain dan tidak bukan menjadi suatu objek sosialisasi yang dapat dibentuk dan dipengaruhi oleh seseorang untuk beradaptasi dengan keinginan para pemegang otoritas, dalam hal ini adalah tempat dimana menimba ilmu. (Octaviani, Reza & Bajari, 2019: 1). Selain itu, mahasiswa juga merupakan seseorang yang paham terkait kemajuan teknologi, salah satunya yakni maraknya *game online*. Mahasiswa yang tidak asing dengan *game online* mungkin akan terpapar kecanduan *game online*. Sesuai dengan penelitian

yang dilakukan Mubarak (2021) adanya *game online* di Yogyakarta ditemukan bahwa para pemain *game online* mayoritas berstatus mahasiswa yang berusia kurang lebih sekitar 19 – 25 tahun (Mubarak, 2021: 70).

Mahasiswa dapat mengikuti perkembangan teknologi, namun tidak menutup kemungkinan akan memberikan dampak pada perilaku mahasiswa itu sendiri. *Game online* berdampak pada mahasiswa antara lain: menghiraukan tugas yang diberikan oleh dosen dan enggan untuk mengikuti perkuliahan, dampak lain dari *game online* adalah pola makan dan waktu tidak stabil, menghambat proses belajar, prestasi belajar menurun serta mengakibatkan kesulitan bersosial dengan teman sejawat. (Dhamayanthie, 2020: 15).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosyidi (2020: 5) studi kasus yang terjadi pada mahasiswa Kota Malang yang memainkan *game online*, mayoritas pecandu menyatakan bahwa dirinya mengalami kesulitan dalam mengarahkan dan membagi waktu. Selain itu, menyatakan bahwa menghabiskan waktu bermain *game online* dapat mengganggu perkuliahan atau tugas lainnya.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, peneliti menjadi tertarik untuk meneliti dengan judul “Perilaku Sosial Mahasiswa Pecandu *Game Online* Kota Malang”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku sosial mahasiswa pecandu *game online* Kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku sosial mahasiswa pecandu *game online* Kota Malang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Manfaat akademis untuk memperkaya pengetahuan pembaca dalam bidang komunikasi yang berkaitan dengan gamers. Penelitian ini diharapkan mampu memperluas wawasan dan gagasan untuk pembaca.

1.4.2 Manfaat Praktis

Agar bermanfaat kepada siapa saja yang mengalami fenomenologi yang dilakukan para *gamers* serta menerapkan ilmu yang diterima peneliti selama menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Tribhuwana Tungadewi (UNITRI) Malang

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, L. & Saragih, S. 2016. Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Dewasa Awal. Surabaya: *Jurnal Psikologi Indonesia*. 5 (2)
- Darwis, M. Amri, K. & Reymond, H. 2020. Dampak dari Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombon. Padang: *Ristek (Jurnal Bimbingan dan Konseling)*. 5 (2)
- Desy, P.I. 2018. Faktor yang Mempengaruhi Komunikasi Interpersonal Kepala Badan Sumber Daya Manusia Provinsi Bengkulu. Bengkulu: *Alignment*. 1 (1)
- Drajat, E.K. 2017. Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Yogyakarta: *Jurnal Konseling Gusjigang*. 3 (1)
- Ghoni, A. 2016. *Konsep Manusia Menurut Plato*. Semarang: Jurusan Aqidah dan Filsafat
- Harapan, E. & Ahmad, S. 2014. *Komunikasi Antarpribadi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hasmawati, F. 2020. Karakteristik Komunikator yang Efektif dalam Komunikasi Antar Pribadi. Palembang: *JKPI*. 4 (2)
- Junaidi. Dkk. 2019. *Komunikasi Multikultural di Indonesia*. Yogyakarta: Buku Litera Jogja
- Kurniawati, R. & Harmaini. 2020. Kecanduan *Game Online* dan Empati pada Mahasiswa. Riau: *Jurnal Psikologi*. 16 (1)