

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut KBBI, universitas adalah perguruan tinggi yang terdiri dari sejumlah fakultas yang menyelenggarakan pendidikan ilmiah atau profesional dalam sejumlah disiplin ilmu tertentu. Universitas HKBP Nommensen Medan adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang terkemuka di Sumatera Utara yang memiliki sistem pendidikan yang bagus dan mahasiswa yang banyak.

Mahasiswa adalah seorang individu yang sedang belajar dan terdaftar di sebuah perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang berusia 18 sampai 25 tahun, dan ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir (Yusuf, 2012).

Pada masa remaja, remaja mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikologis dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Gunarsa & Gunarsa (2001) diantaranya, belajar memiliki peranan sosial dengan teman sebaya, mengembangkan kecakapan intelektual dan konsep-konsep tentang kehidupan bermasyarakat, memahami dan mampu bertingkah laku yang dapat dipertanggungjawabkan sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku.

Salah satu perubahan psikologis yang terjadi pada masa remaja adalah kehidupan sosial (Hurlock, 2006). Dalam kehidupan sosial diperlukan interaksi yang merupakan faktor utama di dalam hubungan antar dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi. Interaksi sosial merupakan kunci semua kehidupan sosial

karena tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama (Soekanto, 2012).

Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial paling menonjol terjadi pada masa remaja (Dewi, 2014). Menurut Walgito (2003) interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, dimana satu individu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Interaksi sosial merupakan salah satu cara individu untuk memelihara tingkah laku sosialnya sehingga dapat bertingkah laku dengan individu lain. Interaksi sosial dapat pula meningkatkan jumlah atau kuantitas dan mutu atau kualitas dari tingkah laku sosial individu sehingga individu makin matang di dalam bertingkah laku sosial dengan individu lain di dalam situasi sosial (Santoso, 2010).

Berinteraksi atau bergaul pada masa remaja sangat penting untuk dilakukan, karena pada masa ini terjadi perubahan sosial. Hal ini membuat remaja harus lebih banyak menyesuaikan dirinya dengan orang-orang yang berada disekitarnya, seperti teman sebayanya maupun orang dewasa di luar lingkungan keluarga dan sekolah. Hal ini dilakukan agar remaja memperoleh hubungan timbal balik yang baik antar remaja maupun orang lain. Ketika seorang remaja sulit berinteraksi di lingkungan sosial cenderung akan sulit bergaul, memiliki sedikit teman, dan merasa rendah diri.

Novrialdy, dkk (2019) mengatakan bahwa remaja yang tumbuh dan berkembang di era *milenium* saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi

yang dibutuhkan. Hal ini membuat remaja disebut sebagai generasi *post-millennials*, karena remaja pada masa sekarang remaja sangat mudah mengakses teknologi (Oblinger & Oblinger, 2005). Gunarsa (2006) mengatakan interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu *game online*.

Sebuah hasil penelitian mengungkapkan bahwa remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dengan penggunaan teknologi, seperti internet, *smartphone*, dan *game online* (Kuss, dkk., 2013; Tsitsika, dkk., 2014; Haug, dkk., 2015; Cha & Seo, 2018; Hussain, dkk., 2012; Jiang, 2014; Király, dkk., 2014; Strittmatter, dkk., 2015; Wang, dkk., 2014). Hal ini disebabkan karena masa remaja berada pada periode ketidakstabilan yang cenderung membuat remaja lebih mudah terjerumus percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016), sehingga membuat remaja cenderung rentan terhadap *game online*.

Menurut penelitian Utami & Hodikoh (2020) diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan penyesuaian sosial pada remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 56,8% remaja mengalami kecanduan *game online*, dan 65,8% remaja memiliki penyesuaian sosial yang buruk.

Menurut penelitian Yusuf, dkk (2019) mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja, menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial. Dimana jika semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan, dan

semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan, berikut hasilnya:

“main kak, kadang-kadang bisa 4 jam malah lebih pun. Mama marah sih tapi udah biasa kok, kalau berinteraksi dengan teman ya lewat chat di game aja kak kan bisa juga kalau ketemu langsung gitu agak malas sih kak, apalagi situasinya lagi pandemi gini kan”

(C, 21 April 2021)

“kalau aku seharian tahan pun kak, tergantung juga kalau ada yang ngajakin mabar ya bisa lama mainnya karna kan seru gak bisa ditinggal. Kalau ngumpul sama teman udah jarang sih kak, karna kan udah lebih sering main game di kamar, paling ya kalau makan ya keluar kamar tapi kadang juga makan di kamar sih kak”

(A, 21 April 2021)

Berdasarkan hasil wawancara diatas menunjukkan bahwa kedua mahasiswa tersebut lebih sering menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game online*, dan ini membuat mereka menjadi jarang berinteraksi dengan teman-temannya, selain itu mereka sudah dapat dikatakan telah terindikasi kecanduan *game online* karena mereka menghabiskan waktu lebih dari 4 jam untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jap, dkk (2013) yang menyatakan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online* yang berarti bahwa 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan *game online*. Remaja dapat menghabiskan waktu untuk bermain *game* lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu, bahkan 55 jam dalam seminggu, atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Rudhiati, dkk., 2015; van Rooij, dkk., 2011; Chou, dkk., 2005).

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). *Game online* sangat populer di kalangan masyarakat dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* dan *smartphone* (Kiryaly, dkk., 2014). *Game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Game online dapat memberikan dampak positif, seperti untuk hiburan (Adams, 2013), dimana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain *game* (Russoniello, dkk., 2009). Namun belakangan ini yang terjadi adalah *game online* cenderung dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga menyebabkan kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009).

Kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa akan hal-hal lain (Poerwodarminto (2005). Frekuensi bermain *game online* yang terlalu berlebihan ini dapat mengacaukan kehidupan sehari-hari, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol waktu, prestasi akademik menurun, relasi sosial, finansial, kesehatan dan kehidupan lain yang penting (Ghuman & Griffiths, 2012).

Pokkt, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association (MMA)* melakukan studi terkait *gim* di Indonesia, dan menyebutkan jumlah *gamer mobile* di tanah air mencapai 60 juta. Studi lain menunjukkan mayoritas aktivitas yang dilakukan

masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%) dengan rata-rata waktu 53 menit, bersosial media (17%), *streaming* video (12%), *browsing* (10%), hingga berbelanja *online* (7%). Studi juga menunjukkan bahwa seperempat dari jumlah total *gamer* berusia 16-24 tahun dan 25-34 tahun, dimana persentasenya masing-masing 27%, 24% lainnya berusia 35-44 tahun. Pengguna *smartphone* dengan usia 45-54 tahun juga turut aktif memainkan *gim mobile* dengan persentase 17% dari basis *gamer* di Indonesia (www.tek.id).

Di masa pandemi covid-19 saat ini jumlah pengguna internet mengalami peningkatan yang cukup pesat. Sebanyak 16,5% masyarakat Indonesia bermain *game*, hasil ini diperoleh dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Berdasarkan data dari statistika ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di 2020 (www.inews.id).

Peneliti juga telah melakukan survei *online* kepada mahasiswa/i Universitas HKBP Nommensen Medan dengan pernyataan yang disusun berdasarkan kriteria kecanduan *game online* dan bentuk-bentuk interaksi sosial. Survei *online* tersebut diisi oleh 56 orang mahasiswa/i, hasilnya menunjukkan bahwa 66,1% mahasiswa/i mampu bekerjasama dengan individu lain maupun dalam kelompok. Selanjutnya 39,3% mahasiswa/i merasa tenang dan nyaman ketika bermain *game* dan 50% mahasiswa/i tidak setuju mematikan aplikasi lain ketika sedang bermain *game online*. Kesimpulannya adalah mahasiswa/i tersebut memiliki interaksi sosial yang cukup baik dengan orang lain walaupun mereka lebih merasa tenang dan nyaman ketika bermain *game*.

Hasil penelitian dari Ayu & Saragih (2016) menunjukkan ada hubungan antara interaksi sosial dan konsep diri terhadap kecanduan *game online*. Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan menyebabkan ia menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial (Young, 2000).

Penelitian yang dilakukan oleh Anjasari, dkk (2020) juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan nilai korelasi sebesar 0,8058964 dan Pvalue sebesar 0,0001994. Dimana remaja yang semakin kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.

Berdasarkan uraian-uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Antara Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah yaitu: “Apakah ada hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan?”

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi atas dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi mahasiswa, dosen, maupun pembaca sebagai referensi pengetahuan tambahan dan untuk penelitian-penelitian selanjutnya semoga penelitian ini bermanfaat sebagai referensi untuk menggali lebih dalam lagi tentang hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Orangtua

Dengan adanya penelitian ini semoga memberikan informasi bagi para orangtua untuk mengetahui hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan anak-anak mereka.

2. Bagi Subjek Penelitian

Semoga dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi kepada para remaja mengenai hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Interaksi Sosial

2.1.1. Definisi Interaksi Sosial

Masyarakat dalam aspek-aspek dinamikanya terdiri atas individu-individu dan kelompok-kelompok dalam interaksi. Interaksi sosial merupakan syarat mutlak berbagai jenis aktivitas-aktivitas sosial serta menjadi dasar proses lainnya. Interaksi sosial adalah berbagai jenis relasi sosial dinamis yang terbentuk antar individu, kelompok dan kelompok, atau individu dan kelompok. Interaksi dapat terjadi ketika dua orang saling bertemu dan berkomunikasi (Partowisastro, 1983).

Sarwono (2009) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan manusia dengan manusia lain, atau hubungan manusia dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya sehingga terdapat hubungan yang timbal balik. Hubungan ini dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok (Walgito, 2003).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok dimana di dalamnya terdapat tindakan dan reaksi yang dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain.

2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Walgito (2003), faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial yaitu:

1. Imitasi, adalah dorongan untuk meniru orang lain. Faktor imitasi merupakan faktor yang mendasari atau melandasi interaksi sosial. Faktor ini memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat atau dalam interaksi sosial.
2. Sugesti, adalah pengaruh psikis baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan. Sugesti dapat dibedakan menjadi dua, yaitu (1) *auto-sugesti*, yakni sugesti terhadap diri sendiri yang datang dari dalam diri individu yang bersangkutan, dan (2) *hetero-sugesti*, yaitu sugesti yang datang dari orang lain.
3. Identifikasi, merupakan dorongan untuk menjadi sama dengan orang lain. Dalam proses identifikasi ini seluruh norma-norma, cita-cita, sikap dan sebagainya akan diadopsi dalam perilaku sehari-hari individu.
4. Simpati, merupakan perasaan rasa tertarik kepada orang lain. Simpati timbul tidak atas dasar logis rasional, melainkan atas dasar perasaan atau emosi.

2.1.3. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Indrawati, dkk (2017) mengemukakan dua bentuk interaksi sosial, yaitu:

1. Pembentukan. Tahap ini sering disebut dengan tahap pengenalan. Fase pertama, “fase kontak yang permulaan”, ditandai oleh usaha kedua belah

pihak untuk menangkap informasi dari reaksi kawannya. Masing-masing pihak berusaha menggali identitas, sikap, dan nilai pihak yang lain.

2. Peneguhan hubungan. Hubungan interpersonal tidak bersifat statis namun selalu berubah. Untuk memelihara atau memperteguh hubungan interpersonal diperlukan tindakan-tindakan tertentu untuk mengembalikan keseimbangan.

2.1.4. Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Menurut Partowisastro (1983) syarat-syarat terjadinya interaksi sosial, antara lain:

1. Kontak sosial. Kata ini berasal dari bahasa Latin, kata *con* atau *cum* berarti bersama dan *tango* menyentuh. Secara etimologi berarti “saling bersentuhan”. Dalam lapangan fenomena sosial, kontak berarti bertemu atau berpapasan, ini tidak perlu adanya persentuhan fisik. Kontak sosial merupakan fase pertama dari interaksi sosial.
2. Komunikasi, adalah interpretasi dari setiap kontak yang terjadi. Dengan adanya komunikasi maka pandangan, sikap, pikiran suatu individu maupun kelompok dapat diketahui atau dimengerti oleh individu atau kelompok lain yang berinteraksi sosial.

2.1.5. Aspek-Aspek Interaksi Sosial

Menurut Sarwono (2009) ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial terjadi, yaitu:

1. Komunikasi, merupakan proses pengiriman informasi dari seseorang kepada orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari komunikasi ada berbagai bentuk, misalnya percakapan antar dua orang dan berita yang diputar melalui radio.
2. Sikap, adalah istilah yang mencerminkan perasaan yang dirasakan oleh seseorang seperti senang atau tidak senang terhadap sesuatu, misalnya pada orang, kejadian, atau situasi.
3. Tingkah laku kelompok, adalah perilaku yang ditampilkan oleh beberapa individu yang sedang berkumpul di suatu tempat tertentu, dimana perilaku yang mereka tampilkan berbeda dan memiliki ciri masing-masing.
4. Norma sosial, merupakan kumpulan nilai-nilai yang berlaku di suatu kelompok masyarakat yang membatasi tingkah laku individu dan di dalamnya terkandung sanksi sosial.

2.2. Kecanduan *Game Online*

2.2.1. Definisi Kecanduan

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan. Kardefelt (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang.

Seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis (Alexander, 2010; Peele, 2004).

2.2.2. Definisi *Game Online*

Adams (2013) mengatakan *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Menurut Young (2009) *game online* adalah permainan digital yang dapat dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung ke jaringan internet sehingga penggunaannya dapat saling terhubung untuk bermain bersama di waktu yang bersamaan walaupun di tempat yang berbeda.

Dari definisi-definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan oleh dua atau banyak orang dalam waktu yang bersamaan dengan menggunakan jaringan internet.

2.2.3. Definisi Kecanduan *Game Online*

Internet gaming disorder didefinisikan sebagai pola perilaku *gaming* (*digital-gaming* atau *video-gaming*) yang ditandai dengan terganggunya kemampuan kontrol diri akibat bermain *game*, peningkatan prioritas pada *game* semakin banyak dibandingkan melakukan minat dan aktivitas sehari-hari, dan hal ini berlangsung terus menerus dan semakin meningkat, meskipun menyebabkan konsekuensi negatif (WHO, 2018). Kecanduan *game online* menurut Lemmens, dkk (2009) adalah penggunaan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan berulang kali yang menyebabkan munculnya permasalahan

pada aspek sosial, emosional, serta menyebabkan pemain tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain *game*.

Nurdilla (2018) mengatakan kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online*, dimana para pemainnya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti. Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu tingkah laku atau perilaku bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus dan berulang yang membuat pemainnya menjadi ketagihan atau bergantung.

2.2.4. Kriteria Kecanduan *Game Online*

Griffiths & Davies (2005) mengatakan ada enam kriteria kecanduan *game online* yaitu:

1. *Saliency* (perhatian), merupakan suatu aktivitas terpenting dalam kehidupan seseorang dan mendominasi pemikirannya (keasyikan), perasaan (keinginan), dan perilaku (penggunaan berlebihan).
2. *Mood Modification* (modifikasi suasana hati), yakni mengacu pada pengalaman subjektif yang dilaporkan orang sebagai konsekuensi dari keterlibatan dalam permainan video *game*, dan dapat dilihat sebagai strategi koping untuk memberikan perasaan tenang dan santai yang terkait dengan pelarian.
3. *Tolerance* (toleransi) adalah proses di mana peningkatan jumlah permainan video diperlukan untuk mencapai efek modifikasi suasana hati sebelumnya. Ini berarti bahwa seseorang yang terlibat dalam permainan video *game*, secara bertahap akan meningkatkan jumlah waktu yang mereka habiskan untuk terlibat dalam permainan *online*.

4. *Withdrawal Symptoms* (gejala penarikan) adalah keadaan perasaan tidak menyenangkan yang terjadi ketika *game online* dihentikan atau tiba-tiba berkurang, misalnya, gemetar, kemurungan, dan mudah tersinggung.
5. *Conflict* (konflik) yaitu mengacu pada konflik antara pemain video *game* dan orang-orang di sekitarnya (konflik interpersonal), konflik dengan aktivitas lain (pekerjaan, tugas sekolah, kehidupan sosial, hobi dan minat) atau dari dalam diri individu itu sendiri yang berkaitan dengan menghabiskan terlalu banyak waktu dalam permainan video *game*.
6. *Relapse* (kambuh) adalah kecenderungan pengulangan kembali ke pola sebelumnya bermain *game*, pola bermain yang berlebihan dengan cepat dipulihkan setelah periode kontrol.

2.2.5. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Masya & Candra (2016) mengemukakan faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan *game online*, yaitu:

1. Faktor Internal, yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* antara lain:
 - a) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*,
 - b) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah,
 - c) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya, dan
 - d) Kurangnya *self-control* dalam diri remaja.

2. Faktor Eksternal, yang dapat menyebabkan kecanduan *game online* antara lain:

- a) Lingkungan yang kurang terkontrol,
- b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik,
- c) *Game* merupakan aktivitas yang menyenangkan, dan
- d) Harapan orang tua yang melambung tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les.

2.3. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anjasari, Srinadi, & Nilakusmawati (2020) dengan judul penelitian “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja” dengan jumlah responden sebanyak 150 remaja di Kota Denpasar menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja, dengan nilai korelasi sebesar 0,8058964 dan Pvalue sebesar 0,0001994. Dimana remaja yang semakin kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Yusuf, Krisnana & Ibrahim (2019) mengenai “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja”. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 210 siswa. Data dianalisis dengan menggunakan analisis *spearman rho's* dengan derajat signifikansi $\alpha=0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal ($p = 0,027$ dan $r = - 0,152$), dan interaksi sosial ($p = 0,000$ dan $r = 0,248$) berhubungan dengan kecanduan *game online*. Kecanduan

game online memiliki hubungan dengan komunikasi interpersonal, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah komunikasi interpersonal yang dihasilkan. Kecanduan *game online* memiliki hubungan dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Ayu & Saragih (2016) mengenai “Interaksi Sosial Dan Konsep Diri Dengan Kecanduan *Games Online* Pada Dewasa Awal”. Sampel dalam penelitian ini adalah laki-laki dewasa awal berusia 18 sampai 40 tahun yang suka bermain *game online*. Hasil analisis data menggunakan analisis regresi berganda dan diperoleh hasil ada hubungan interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan *game online*, ada hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan *game online*, dan ada hubungan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online*.

Penelitian berikutnya tentang “*The Relationship Between Electronic Gaming and Health, Social Relationships, and Physical Activity Among Males in Saudi Arabia*” yang dilakukan oleh Alshehri & Mohamed (2019). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi hubungan antara permainan elektronik dan kesehatan, hubungan sosial, dan aktivitas fisik di antara laki-laki berusia 16-18 tahun di Arab Saudi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *game* elektronik memiliki hubungan negatif dengan kesehatan, hubungan sosial, dan aktivitas fisik pada laki-laki, yang paling signifikan negatif adalah korelasi antara permainan elektronik dan aktivitas fisik ($r = .49$), diikuti oleh hubungan sosial ($r = .42$) dan IMT ($r = .31$). Hasil terendah adalah untuk kesehatan ($r = .20$).

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Mone, Manurung, & Keraf (2020) dengan judul “*Online Game Addiction to Adolescent Adaptation Ability in Sikumana Village, Kupang City*”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh adiksi *game online* terhadap efikasi diri pada remaja di Desa Sikumana Kota Kupang. Partisipan dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Sikumana Kota Kupang tahun ajaran 2019/2020 yang berusia 17-21 tahun. Jumlah partisipan yang mengikuti penelitian ini adalah 100 remaja yang diambil menggunakan rumus Slovin dengan *standar error* 10%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif kecanduan *game online* terhadap penyesuaian diri remaja di Desa Sikumana Kota Kupang yang berarti dengan meningkatnya kecanduan *game online* remaja maka penyesuaian diri akan menurun.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Jayalakshmi, Chidambaram, Srikumar, Vijayakumar, & Naveen (2017) dengan judul “*Online Game Addiction among Adolescents in Pondicherry, India*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kesehatan fisik dan mental remaja di Pondicherry, India. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 600 remaja sekolah dan mahasiswa yang dipilih dengan metode *stratified sampling*. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa *game online* telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara remaja berkomunikasi dan berinteraksi.

2.4. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial

Manusia memiliki naluri untuk saling berhubungan dengan sesamanya sehingga menghasilkan sebuah pola pergaulan yang disebut pola interaksi sosial (Kusnadi & Iskandar, 2017). Soekanto (2012) mengatakan interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis yang melibatkan individu dengan individu lainnya, kelompok yang satu dengan kelompok yang lain, dan individu dengan kelompok dimana di dalamnya terdapat suatu tindakan dan reaksi yang dapat mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain. Dewi (2014) mengatakan bahwa kebutuhan untuk berinteraksi sosial paling menonjol terjadi pada masa remaja, karena pada masa ini remaja penting untuk melakukan proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari agar memperoleh hubungan timbal balik yang baik antar remaja maupun manusia lainnya.

Game online merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan di beberapa *platform*, seperti komputer atau *handphone* yang terhubung pada jaringan internet dan dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. *Game online* dapat memberikan dampak yang positif dan dampak yang negatif terhadap penggunanya.

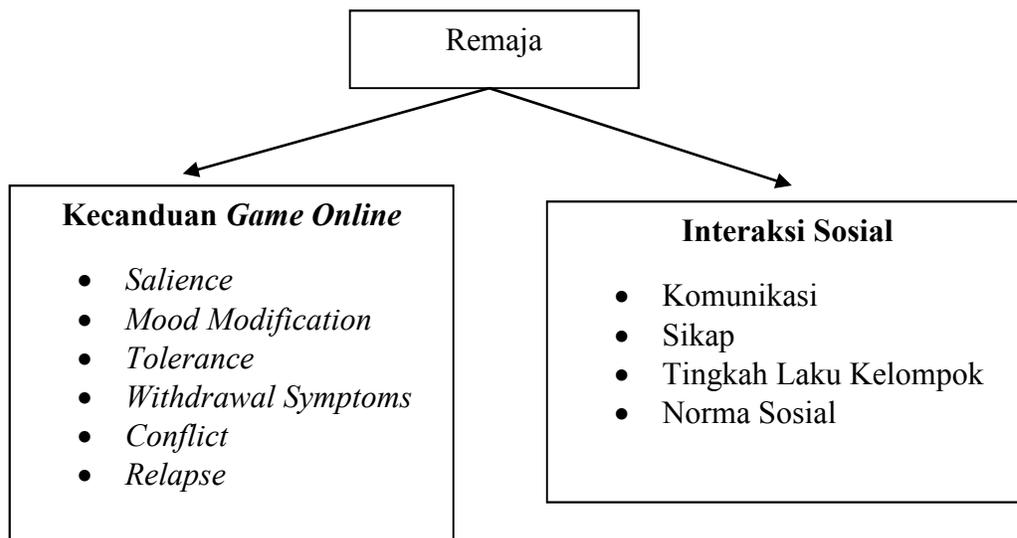
Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan dengan bijak seperti sebagai sarana hiburan untuk melepas rasa penat dan stress, membangun relasi pertemanan dengan orang baru, melatih *skill* bahasa, dan melatih motorik kasar. Namun, jika digunakan secara berlebihan akan membuat penggunanya menjadi kecanduan dan berdampak negatif bagi diri penggunanya yang mengakibatkan penggunanya kelelahan, kurang tidur, tidak melakukan aktivitas lain, dan lebih parahnya berdampak pada kesulitan berinteraksi sosial di lingkungan yang nyata.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa ada enam kriteria kecanduan *game online*, yakni *salience* (perhatian), *mood modification* (modifikasi suasana hati), *tolerance* (toleransi),

withdrawal symptoms (gejala penarikan), *conflict* (konflik), dan *relapse* (kambuh). Dari beberapa kriteria tersebut yang memiliki pengaruh paling besar dibandingkan dengan indikator-indikator lain terhadap interaksi sosial adalah *salience* (Anjasari, dkk., 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Anjasari, dkk (2020) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja, dimana remaja yang semakin kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.

2.5. Kerangka Konseptual



2.6. Hipotesis

Berdasarkan uraian teori diatas maka hipotesis penelitian adalah sebagai berikut:

- Ha : Ada hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.
- H0 : Tidak ada hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menggunakan angka, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data dan penampilan data (Siyoto & Sodik, 2015).

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2010). Berikut adalah dua variabel dalam penelitian ini:

Variabel Bebas (X) : Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online*

Variabel Terikat (Y) : Interaksi Sosial

3.3. Defenisi Operasional Variabel Penelitian

3.3.1. Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online*

Tingkat kecenderungan bermain *game online* adalah suatu aktivitas yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku seseorang, memberikan perasaan tenang dan santai, terjadi peningkatan waktu permainan, adanya perasaan tidak menyenangkan ketika *game online* dihentikan atau dikurangi, adanya konflik interpersonal yang diakibatkan dari permainan yang berlebihan, dan pola bermain yang berlebihan cepat kembali setelah periode kontrol. Tingkat kecenderungan bermain *game online* dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan skala tingkat kecenderungan bermain *game online* yang disusun atas kriteria kecanduan *game online* yakni *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptoms, conflict*, dan *relapse* menurut Griffiths & Davies (2005).

3.3.2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah suatu proses pengiriman informasi dari seseorang kepada orang lain, yang memiliki respon terhadap suatu hal misalnya atas suatu kejadian, perilaku yang muncul dari beberapa orang yang sedang berkumpul, dan kumpulan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat untuk membatasi perilaku individu. Interaksi sosial dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan skala interaksi sosial yang disusundari aspek-aspek interaksi sosial yaitu komunikasi, sikap, tingkah laku kelompok, dan norma sosial menurut Sarwono (2009).

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Margono (2004) mengatakan populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa/i Universitas HKBP Nommensen Medan yang berjumlah 8.336 mahasiswa/i aktif. Informasi ini diperoleh dari Pusat Sistem Informasi (PSI) Universitas HKBP Nommensen Medan.

3.4.2. Sampel

Husain & Purnomo (2001) mengatakan sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *sampling* tertentu. Untuk menghitung besarnya sampel yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *Slovin* berikut ini:

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

$e = \text{error level}$ (tingkat kesalahan) 5% atau 0,05

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{8.336}{1+Ne^2}$$

$$n = \frac{8.336}{1+8.336 \cdot 0.05^2}$$

$$n = \frac{8.336}{1+8.336 \cdot 0.0025}$$

$$n = \frac{8.336}{1+20,84}$$

$$n = \frac{8.336}{21,84}$$

$$n = 381$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka jumlah sampel yang diperlukan untuk penelitian ini adalah 381 orang mahasiswa/i Universitas HKBP Nommensen Medan. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*, yaitu teknik *sampling* yang penentuan sampelnya memperhatikan strata (tingkatan) yang ada dalam populasi. Jumlah sampel yang diambil berdasarkan masing-masing bagian ditentukan dengan rumus:

$$n = \frac{\text{jumlah subpopulasi}}{\text{jumlah populasi}} \times \text{jumlah sampel yang ditentukan}$$

Tabel 3.1 Jumlah Mahasiswa/i di Universitas HKBP Nommensen Medan

Fakultas	Jumlah Mahasiswa
Bahasa dan Seni	344
Ekonomi	2.463
Fisipol	423

FKIP	1.627
Ilmu Hukum	1.401
Pertanian	611
Peternakan	170
Psikologi	383
Teknik	914
Jumlah	8.336

Berdasarkan tabel tersebut, maka pengambilan sampel dari setiap bagian diperoleh sebagai berikut:

$$\text{Bahasa dan Seni} = \frac{344}{8336} \times 381 = 15,72 = 16$$

$$\text{Ekonomi} = \frac{2463}{8336} \times 381 = 112,57 = 113$$

$$\text{Fisipol} = \frac{423}{8336} \times 381 = 19,33 = 19$$

$$\text{FKIP} = \frac{1627}{8336} \times 381 = 74,36 = 74$$

$$\text{Ilmu hukum} = \frac{1.401}{8336} \times 381 = 64,03 = 64$$

$$\text{Pertanian} = \frac{611}{8336} \times 381 = 27,92 = 28$$

$$\text{Peternakan} = \frac{170}{8336} \times 381 = 7,76 = 8$$

$$\text{Psikologi} = \frac{383}{8336} \times 381 = 17,50 = 17$$

$$\text{Teknik} = \frac{914}{8336} \times 381 = 41,77 = 42$$

$$\text{Jumlah} = 381$$

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala psikologi yang merupakan suatu prosedur pengambilan data yang mengungkapkan konstruk atau konsep psikologi yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2008). Dimana responden diminta untuk memilih salah satu pilihan jawaban sesuai dengan dirinya dengan cara memberi tanda *ceklist* (✓). Skala psikologi yang digunakan adalah skala tingkat kecanduan *game online* dan skala interaksi sosial. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala model *Likert*, yaitu skala yang terdiri atas 4 alternatif jawaban, yakni Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Adapun kriteria penilaiannya bergerak dari 4,3,2,1 untuk jawaban yang *favourable* dan 1,2,3,4, untuk jawaban yang *unfavourable*.

Tabel 3.2 Skor Jawaban Skala *Likert*

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

3.5.1. Skala Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online*

Pengukuran tingkat kecenderungan bermain *game online* menggunakan skala model *Likert* yang disusun berdasarkan kriteria kecanduan *game online* menurut Griffiths & Davies (2005) yakni *salience*, *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal symptoms*, *conflict*, dan *relapse*. Skala *Likert* dalam pengukuran tingkat kecanduan *game online* memiliki 4 kategori pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3.5.2. Skala Interaksi Sosial

Pengukuran interaksi sosial menggunakan skala model *Likert* yang disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono (2009) yakni komunikasi, sikap, tingkah laku

kelompok, dan norma sosial. Skala Likert dalam pengukuran interaksi sosial memiliki 4 kategori pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

3.6. Pelaksanaan Penelitian

Prosedur pelaksanaan penelitian ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan Penelitian

Penelitian ilmiah adalah suatu cara untuk memperoleh, mengembangkan serta menguji kebenaran ilmu pengetahuan. Peneliti membutuhkan data yang akurat sehingga peneliti membutuhkan instrument yang tepat, maka dari itu peneliti merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat untuk menyusun instrumen penelitian yang akan digunakan dalam penelitian.

b. Tahap Pembuatan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan skala alat ukur yang akan disusun oleh peneliti sendiri dengan arahan serta bantuan dari dosen pembimbing. Terdapat dua skala yang akan dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu skala tingkat kecenderungan bermain *game online* dan skala interaksi sosial. Skala tingkat kecenderungan bermain *game online* akan disusun berdasarkan kriteria kecanduan *game online* menurut Griffiths & Davies (2005) dan skala interaksi sosial akan disusun berdasarkan aspek-aspek interaksi sosial menurut Sarwono (2009). Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat *blue print* dan kemudian dioperasionalkan dalam bentuk item-item pernyataan. Berikut tabel *blue print* dari dua skala yang akan dibuat oleh peneliti:

Tabel 3.3 Tabel *Blue Print* Skala Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online* Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
----	-------	-----------	------------	--------

			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Salience</i> (perhatian)	Bermain <i>game</i> menjadi aktivitas penting bagi individu.	1,2	19	3
		Individu menjadi kecanduan bermain <i>game</i> .	3	20	2
2	<i>Mood Modification</i> (modifikasi suasana hati)	Individu merasa senang dan nyaman ketika bermain <i>game</i> .	4,5	21	3
		Rasa stress yang dialami individu menjadi hilang ketika bermain <i>game</i> .	6	22	2
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	Individu terus menambah waktu untuk bermain <i>game</i> .	7,8,9	23,24	5
4	<i>Withdrawal Symptoms</i> (gejala penarikan)	Individu merasa kurang senang dan stress ketika tidak bermain <i>game</i> .	10,11,12	25,26	5
5	<i>Conflict</i> (konflik)	Individu dimarahi oleh orang tua ketika terlalu sering bermain <i>game online</i> karena.	13	27	2
		Ketika bermain <i>game</i> individu berkelahi dengan lawan mainnya atau orang disekitarnya.	14,15	28	3
6	<i>Relapse</i> (kambuh)	Individu berusaha mengurangi waktu bermain <i>game</i> .	16,17	29	3
		Individu merasa gagal mengurangi bermain <i>game online</i> .	18	30	2
Jumlah			18	12	30

Tabel 3.4 Tabel *Blue Print* Skala Interaksi Sosial Sebelum Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Komunikasi	Individu mampu menyampaikan pemikiran maupun perasaan yang dirasakannya kepada orang lain.	1,2	12	3
		Individu dapat menerima pemikiran maupun perasaan orang lain.	3	13	2

2	Sikap	Individu dapat mengambil tindakan dalam situasi tertentu di lingkungan sekitarnya.	4	14	2
		Individu berperilaku sesuai dengan perasaan yang diinginkannya.	5,6	15	3
3	Tingkah laku kelompok	Tingkah laku individu ketika bersama dengan individu lain.	7,8	16	3
		Individu berkumpul bersama individu lain di suatu tempat.	9	17	2
4	Norma sosial	Individu mematuhi norma-norma yang berlaku di masyarakat.	10	18,19	3
		Kebiasaan individu dalam berperilaku di suatu tempat.	11	20	2
Jumlah			11	9	20

c. Tahap Uji Coba Alat Ukur

Setelah proses penyusunan alat ukur selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba pada alat ukur yang telah dibuat. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari skala yang disusun sebagai pengumpul data penelitian. Peneliti melakukan uji coba alat ukur pada tanggal 30 Agustus - 2 September 2021 kepada 100 orang mahasiswa/i Universitas Methodist Indonesia. Penyebaran penelitian ini dilakukan dengan memberikan skala secara *online* kepada subjek penelitian dengan menggunakan bantuan *google form*. Setelah dilakukan pengumpulan data uji coba selama 4 hari, data yang terkumpul kemudian diolah dengan menggunakan program statistik SPSS 24.0 *for windows* untuk melalui prosedur analisis sederhana yang dilakukan untuk mengetahui koefisien reliabilitas dan uji analisis daya diskriminasi item. Uji validitas yang dimaksudkan berguna untuk mengetahui apakah instrument atau alat ukur yang digunakan valid yaitu dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dasar pengambilan keputusan dari hasil uji validitas ini adalah jika suatu item dikatakan valid

dan dapat digunakan yaitu jika lebih besar dari 0,03. Tabel di bawah ini akan menjelaskan hasil uji validitas dari tingkat kecenderungan bermain *game online*:

Tabel 3.5 Tabel *Blue Print* Skala Tingkat Kecenderungan Bermain *Game Online* Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	<i>Salience</i> (perhatian)	Bermain <i>game</i> menjadi aktivitas penting bagi individu.	1,2*	19	2
		Individu menjadi kecanduan bermain <i>game</i> .	3	20*	1
2	<i>Mood Modification</i> (modifikasi suasana hati)	Individu merasa senang dan nyaman ketika bermain <i>game</i> .	4,5	21*	2
		Rasa stress yang dialami individu menjadi hilang ketika bermain <i>game</i> .	6	22*	1
3	<i>Tolerance</i> (toleransi)	Individu terus menambah waktu untuk bermain <i>game</i> .	7,8,9	23,24	5
4	<i>Withdrawal Symptoms</i> (gejala penarikan)	Individu merasa kurang senang dan stress ketika tidak bermain <i>game</i> .	10,11,12	25,26	5
5	<i>Conflict</i> (konflik)	Individu dimarahi oleh orang tua ketika terlalu sering bermain <i>game online</i> karena.	13	27*	1
		Ketika bermain <i>game</i> individu berkelahi dengan lawan mainnya atau orang disekitarnya.	14,15	28	3
6	<i>Relapse</i> (kambuh)	Individu berusaha mengurangi waktu bermain <i>game</i> .	16*,17*	29*	-
		Individu merasa gagal mengurangi bermain <i>game online</i> .	18	30*	1
Jumlah			15	6	21

Catatan : tanda * merupakan item gugur

Berdasarkan hasil uji validitas atau daya diskriminasi skala tingkat kecenderungan bermain *game online* dari 30 item ada 9 item yang gugur karena $<0,003$. Reabilitas dari skala tingkat

kecenderungan bermain *game online* adalah 0,899 yang termasuk kategori *reliable*. Demikian juga dengan instrument interaksi sosial, berikut tabel yang akan menjelaskan uji validitas dari instrument interaksi sosial:

Tabel 3.6 Tabel *Blue Print* Skala Interaksi Sosial Setelah Uji Coba

No	Aspek	Indikator	Nomor Item		Jumlah
			<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1	Komunikasi	Individu mampu menyampaikan pemikiran maupun perasaan yang dirasakannya kepada orang lain.	1*,2	12	2
		Individu dapat menerima pemikiran maupun perasaan orang lain.	3*	13	1
2	Sikap	Individu dapat mengambil tindakan dalam situasi tertentu di lingkungan sekitarnya.	4*	14	1
		Individu berperilaku sesuai dengan perasaan yang diinginkannya.	5,6*	15	2
3	Tingkah laku kelompok	Tingkah laku individu ketika bersama dengan individu lain.	7*,8*	16	1
		Individu berkumpul bersama individu lain di suatu tempat.	9	17	2
4	Norma sosial	Individu mematuhi norma-norma yang berlaku di masyarakat.	10*	18,19	2
		Kebiasaan individu dalam berperilaku di suatu tempat.	11	20	2
Jumlah			4	9	13

*Catatan : tanda * merupakan item gugur*

Berdasarkan hasil uji validitas atau daya diskriminasi skala interaksi sosial dari 20 item ada 7 item yang gugur karena $<0,003$ dan reliabilitas skala interaksi sosial adalah 0,753 tergolong dalam kategori *reliable*.

d. Teknik *Scoring Instrument*

Pengisian skala ini memerlukan waktu pengerjaan dari subjek yaitu sekitar tiga sampai lima menit. Jumlah pernyataan dalam kedua skala alat ukur ini sebanyak 34 item yang disusun dengan skala Likert dengan 4 pilihan jawaban yang memperlihatkan tingkatan kesetujuan maupun ketidaksetujuan subjek. Keempat opsi jawaban yang ada yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju.

3.7. Teknik Analisis Data

Data penelitian ini diolah dan di analisis menggunakan analisis deskriptif dan *statistic inferensial*. Analisis deskriptif dilakukan dengan mendeskripsikan data yang telah terkumpul tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum, sedangkan analisis *inferensial* dilakukan dengan menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yakni uji normalitas dan uji linearitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis data.

3.7.1. Uji Asumsi

Uji asumsi yang digunakan dalam penelitian ialah:

- a. Uji Normalitas yaitu untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi berdasarkan prinsip kurva normal. Uji normalitas untuk data kedua variabel diperoleh dari nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* (K-S Z), apabila nilainya lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa distribusi data normal. Untuk melakukan uji ini, peneliti menggunakan program SPSS *version 24.0 for Windows*.
- b. Uji Linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear dengan menggunakan bantuan program SPSS *version 24.0 for Windows*. Hubungan yang linear adalah hubungan yang memiliki nilai $p < 0,05$ sedangkan hubungan yang tidak linear adalah jika nilai $p > 0,05$.

3.7.2. Uji Hipotesa

Pengujian hipotesa dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis statistik *non parametric spearman's rho* yang bertujuan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya hubungan antara variabel dengan menggunakan bantuan SPSS *version 24.0 for windows*. Untuk menguji hubungan antara tingkat kecenderungan bermain *game online* terhadap interaksi sosial dilakukan dengan syarat:

Jika $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima

Jika $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak

