

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seseorang apabila telah menyelesaikan SLTA, lalu meneruskan pendidikan selanjutnya biasanya disebut mahasiswa. Hartaji (dalam Hulukati & Djibran, 2018) menyatakan bahwa mahasiswa merupakan seseorang yang sedang menuntut ilmu ataupun yang sedang melanjutkan pendidikan di universitas yang diinginkan. Sebagai seorang mahasiswa, biasanya mereka tidak hanya dituntut untuk menimba ilmu saja, melainkan juga bisa berinteraksi dengan baik dilingkungan sosialnya (Ihsanullah, 2016).

Sarwono (2009) mengatakan interaksi sosial yaitu hubungan timbal balik antara manusia satu dengan manusia lain baik itu individu maupun kelompok Koentjaraningrat (2009) mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi jika seseorang melakukan perbuatan sedemikian rupa yang menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu yang lainnya. Maka akan terjadi seorang individu lainnya melakukan

suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut.

Interaksi sosial yang terjadi merupakan hubungan antara individu yang saling memengaruhi dan saling memiliki ketergantungan sehingga mahasiswa memerlukan interaksi yang baik untuk berkomunikasi (Walgito, 2003). Soekanto (2013) mengatakan bahwa interaksi sosial, yakni suatu ikatan bolak balik di mana terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Suatu hubungan yang terjadi antara dua individu ataupun lebih individu disebut interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah suatu peristiwa sangat berpengaruh pada aktivitas individu, maka dari itu kehidupan bermasyarakat menjadi buruk apabila berinteraksi tidak berjalan dengan baik (Hadi & Fatmala, 2019). H. Bonner dalam Ahmadi (2009) mengatakan interaksi sosial, yaitu adanya ikatan antara dua orang atau lebih yang mana adanya memiliki ketergantungan lalu memberi pengaruh satu sama lainnya. Interaksi sosial terjadi saat individu melakukan suatu kegiatan dan kemudian mendapatkan respon perilaku dari individu lainnya yang biasanya berupa hal yang membantu kegiatan individu tersebut (Eandra, 2019). Interaksi sosial dapat dikatakan sebagai hal yang sangat berpengaruh pada seluruh aktivitas (Ayu & Saragih, 2016).

Pesatnya perkembangan teknologi telah memberikan perubahan pada bentuk permainan remaja. Melalui bantuan teknologi remaja dapat melaksanakan

kegiatan permainan tanpa harus bertatap muka dengan lawan mainnya. Bentuk permainan ini lebih dikenal dengan nama game online. Game online merupakan permainan komputer yang dimainkan melalui beberapa bentuk koneksi internet atau media telekomunikasi lainnya (Ying, Patrick, Jing, & Larra, 2012). Game online disukai banyak orang mulai dari anak-anak dan remaja hingga orang dewasa (Christian, Christhop, Mehmet, & Tuncay, 2014).

Fenomena bermain game online di kalangan remaja merupakan suatu hal yang harus di perhatikan. Munculnya game online telah menimbulkan risiko baru bagi remaja, yakni risiko kecanduan game online. Game online memiliki sifat seductive (menggairahkan), yaitu membuat individu merasa bergairah memainkannya hingga menimbulkan perilaku adiksi. Individu rela terpaku di depan monitor selama berjam-jam. Apalagi permainan pada game online dirancang untuk suatu reinforcement atau penguatan yang bersifat 'segera' begitu permainan berhasil melampaui target tertentu. Sehingga game online membuat remaja semakin tertantang dan terus menerus menekuninya serta mengakibatkan remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Hawadi, dalam Madyanti, 2011).

Adiksi game online dapat dilihat dari penggunaan waktu selama (rata-rata) 20-25 jam dalam seminggu (Chou, Condron, & Belland dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Adiksi game online dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif

(Christian, Christoph, Mehmet, & Tuncay, 2014; Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015). Kekerasan pada video game online mungkin memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap remaja karena game online adalah permainan yang sangat menarik dan interaktif, game online memiliki permainan yang beberapa di antaranya berpola perilaku kekerasan, remaja akan berperilaku kekerasan berulang karena mereka sedang bermain dalam media game (Ardi, 2013). Hasil penelitian Anderson dkk (2008) menunjukkan bahwa anak yang bermain video game aksi dengan unsur kekerasan mengalami peningkatan emosi sehingga berperilaku lebih agresif. Di samping itu juga rentan mengalami stress (Ardi, Putra, & Ifdil, 2017; Bariyyah, 2015; Barseli & Ifdil, 2017; Sandra & Ifdil, 2015; Taufik & Ifdil, 2013).

Saat menjalani kehidupan kita tidak akan bisa hidup seorang diri karena akan membutuhkan bantuan dari orang-orang sekitar, tetapi seiring perkembangan zaman individu kurang dalam berinteraksi di lingkungan sekitar, penyebab salah satunya adalah gadget yang membuat individu bisa menambahkan aplikasi yang ia inginkan salah satunya adalah *game*. Di era ini ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih, tentunya membawa pengaruh baik negatif maupun positif dikalangan mahasiswa. Manusia mampu menciptakan kreatifitas dari temuan-temuan baru dimana salah satunya adalah *game online*. *Game online* ini bisa menjadi pengganti interaksi sosial antar mahasiswa satu dengan yang lain tanpa harus bertemu secara langsung (Salsabilla, 2020). Individu yang bermain *game*

*online* ia memiliki kesenangan tersendiri atas apa yang mereka kerjakan membuat ia merasa tidak membutuhkan orang lain. Hal ini disebabkan karena sering bermain *game* dalam waktu berjam-jam yang membuat individu tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya (Pradipta, Ulfa, Alexander, Sirait, & Danny, 2019).

Menurut penelitian Young (1996) menyatakan bahwa “*game online* bisa menjadi pengganti interaksi sosial melalui dunia maya dan menjadi pelarian dari realitas bagi penggunanya”. Namun banyak sekali hal negatif yang didapatkan dalam permainan *game online*, seperti : mengakibatkan pengisolasian sosial sehingga hubungan antar teman menjadi kurang baik, kurangnya interaksi sosial secara langsung, kurang mampu mengontrol waktu dan hidupnya, bermain *game* secara berlebihan adalah kegiatan yang sia-sia dan tidak dapat dijadikan cara sehat dalam mengatasi stress selain itu akan membuat ketajaman mata rabun jauh berkurang. Realitanya banyak pengguna *game online* lupa waktu sehingga hal tersebut menjadi kebiasaannya.

Walker (1989) mengatakan bahwa kecanduan sebagai perilaku yang berulang-ulang dan menjadikan individu tersebut lupa waktu. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Everitt & Robbin dalam King & Delfabbro (2019), seseorang yang bermain *game online* akan membuat ia kurang dalam mengendalikan dirinya yang membuat kecanduan dalam bermain *game online*. Orang yang kecanduan *game online* dapat memengaruhi kepribadiannya serta berpengaruh pada keluarga, sosial, pekerjaan, maupun pendidikan. Hal ini disampaikan oleh WHO (*world*

*health organization*) karenaseseorang yang kecanduan *game online* memiliki pola perilaku yang intens atau parah (Jaya, 2018). Temuan dalam penelitian ini kecanduan *game online* secara keseluruhan berada pada kategori sedang, yang di mana berarti subyek mengalami masalah dalam lingkungan sekitar, seperti pertemanan, keluarga, maupun pendidikan. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Virlia & Setiadji (2016) mengatakan individu yang bermain secara berlebihan dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada masalah diri sendiri, dan hubungan interpersonal.

Semakin banyak jenis ataupun variasi dalam *game online* yang dikeluarkan membuat seseorang menjadi ingin selalu memainkannya yang lama kelamaan akan menyebabkan kecanduan dalam bermain *game online* (Ayu & Saragih, 2016). Menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) kecanduan *game online* ialah istilah yang umum pada peneliti untuk melihat pemakaian *gadget* yang berlebihan, kompulsif dan obsesif pada video *game*. Dilihat dari sudut pandang sosiologi, individu keseringan bermain *game online* maupun yang telah kecanduan biasanya ia akan merasa menjadi pusat perhatian serta ia akan mengedepankan kepentingan sendiri. Ini akan berdampak terhadap kehidupan sosialnya, di mana membuat individu tersebut mengasingkan diri dari lingkungan sosial serta memiliki sifat yang tertutup. Hal ini biasanya juga berdampak pada aktivitas lainnya, seperti lupa dalam mengerjakan tugas, serta membuat individu tersebut kesiangan pergi kuliah disebabkan karena terlalu lama bermain *game* saat malam hari (Eandra, 2019).

Soeleman dalam Ayu & Saragih (2016) berpendapat interaksi sosial akan memburuk akibat bermain *game online*. Hal ini sama pada hasil riset yang dilakukan Dewi dalam Ayu & Saragih (2016) terdapat hubungan negatif yang signifikan terhadap intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah interaksi sosial seseorang, sebaliknya semakin tinggi interaksi sosial seseorang maka semakin rendah kecanduan *game online*.

Untuk mendukung fenomena yang ada, peneliti melakukan wawancara terhadap 3 orang mahasiswa/i yang memiliki kecanduan terhadap *game online*. Berikut hasil wawancara dengan responden pertama yang bernama ARS, pada hari Sabtu 28 Mei 2022 :

*“saya suka bermain game online kadang sampai begadang jumpa pagi, dan kalau kekampus offline ataupun online bisa terlambat kekampus ataupun terlambat join zoom gitu”*

Setelah mewawancarai responden pertama, peneliti melakukan wawancara terhadap responden kedua yang bernama LAS, pada hari Sabtu 28 Mei 2022 :

*“selama saya bermain game online yang menurut saya cukup terikat pada game tersebut, saya sering lalai dan tidak*

*mengerjakan tugas saya. Saya menyadarinya tetapi tetap terulang karena saya masih lebih memilih game yang saya mainkan tersebut”*

Untuk responden yang ketiga bernama HMD, pada hari Jumat 1 Juli 2022 :

*“bagi saya game online itu sangat berpengaruh terhadap keseharian saya, saya setiap hari harus memainkannya walaupun tugas kuliah menumpuk. Saya memainkan hampir setiap waktu untuk refreshing pikiran saya juga, saya jika bermain tidak suka diganggu atau diajak bicara oleh orang lain karena bisa merusak konsentrasi saya ketika bermain.”*

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan, terungkap mereka bermain *game online* selalu bergadang untuk menaikkan level *game* masing-masing. Informan juga mengungkapkan bahwa mereka sering terlambat datang ke kampus, karena bergadang, lalai dalam mengerjakan tugas. Dalam perspektif sosiologi, orang yang sering bermain *game online* dan kecanduan, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualisme. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan akan melupakan apa seharusnya kegiatan yang dia lakukan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi *Game Online*?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui Gambaran Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi *Game Online*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa agar dapat mengontrol *game online* dalam kesehariannya.

### 2. Secara Praktis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi mengenai pemahaman pada permasalahan tentang Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi *Game Online*.

### 3. Secara Akademis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam permasalahan pada Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi *Game Online*.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Interaksi Sosial**

##### **2.1.1. Defenisi Interaksi Sosial**

Sebagaimana diketahui manusia adalah makhluk sosial, yaitu makhluk yang selalu membutuhkan sesamanya dalam kehidupannya sehari-hari. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa manusia harus selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan manusia dengan manusia lainnya, atau hubungan manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok inilah yang disebut interaksi sosial (Sarwono, 2010).

Ahmadi (2002) menyatakan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Menurut H. Bonner (dalam Gerungan, 2010) interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya. Rumusan ini dengan tepat

menggambarkan kelangsungan timbal-baliknya interaksi sosial dua atau lebih manusia itu. Sementara itu, individu yang satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu yang lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lain, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama. Dengan demikian, hubungan antara individu yang berinteraksi senantiasa merupakan hubungan timbal-balik, saling pengaruh yang timbal balik. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan bersama. Pergaulan hidup terjadi apabila orang atau kelompok manusia bekerja sama. Saling bicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama (Anagoro dan Widiyanti, 1990)

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Walgito, 2003)

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, atau sebaliknya.

### **2.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Interaksi Sosial**

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

- a. Imitasi, mempunyai peran yang penting dalam proses interaksi. Salah satu segi positif dari imitasi adalah dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah dan nilai-nilai yang berlaku. Tetapi imitasi juga dapat menyebabkan hal-hal negatif, misalnya yang ditirunya adalah tindakan-tindakan yang menyimpang dan mematikan daya kreasi seseorang.
- b. Sugesti, hal ini terjadi apabila individu memberikan suatu pandangan atau sikap yang berasal dari dirinya yang kemudian diterima pihak lain. Berlangsungnya sugesti bisa terjadi pada pihak penerima yang sedang dalam keadaan labil emosinya sehingga menghambat daya pikirnya secara rasional. Biasanya orang yang memberi sugesti orang yang berwibawa atau mungkin yang sifatnya otoriter.
- c. Identifikasi, sifatnya lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Proses ini dapat berlangsung dengan sendirinya ataupun disengaja sebab individu memerlukan tipe-tipe ideal tertentu di dalam proses kehidupannya.
- d. Simpati, merupakan suatu proses dimana individu merasa tertarik pada pihak lain. Didalam proses ini perasaan individu memegang peranan penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk kerjasama.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu intensitas bertemu dengan orang lain, jenis kelamin, kepribadian ekstrovert, besar kelompok, keinginan untuk memperoleh status, interaksi dengan orang tua, pendidikan, imitasi, sugesti, identifikasi dan simpati.

### **2.1.3 . Aspek-aspek Interaksi Sosial**

Menurut Sarwono, (2010), ada beberapa aspek yang mendasari interaksi sosial, yaitu :

#### 1) Komunikasi

Komunikasi adalah proses pengiriman berita atau informasi dari seseorang kepada orang lainnya. Dalam kehidupan sehari-hari kita melihat komunikasi ini dalam berbagai bentuk, misalnya bergaul dengan teman, percakapan antara dua orang, pidato, berita yang dibacakan oleh penyiar, buku cerita, koran, dan sebagainya. Terdapat lima unsur dalam proses komunikasi, yaitu :

- a. Adanya pengirim berita;
- b. Adanya penerima berita;
- c. Adanya berita yang dikirimkan;
- d. Adanya media atau alat pengirim berita;
- e. Adanya sistem symbol yang digunakan untuk menyatakan berita. Dalam aspek komunikasi ini indikatornya adalah : proses pengiriman berita atau informasi.

#### 2) Sikap

Sikap (attitude) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu. Sesuatu itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang, atau kelompok. Sikap dinyatakan dalam tiga domain, yaitu :

- a. Affect, merupakan perasaan yang timbul
- b. Behavior, merupakan perilaku yang mengikuti perasaan itu
- c. Cognition, merupakan penilaian terhadap objek sikap

### 3) Tingkah Laku Kelompok

Teori yang pertama dikemukakan oleh tokoh-tokoh psikologi dari aliran klasik yaitu bahwa tingkah laku kelompok merupakan sekumpulan individu dan tingkah laku kelompok adalah gabungan dari tingkah laku-tingkah laku individu-individu secara bersama-sama. Teori yang kedua dikemukakan oleh Gustave Le Bon, bahwa tingkah laku kelompok yaitu bahwa bila dua orang atau lebih berkumpul disuatu tempat tertentu, mereka akan menampilkan perilaku yang sama sekali berbeda daripada ciri-ciri tingkah laku individu-individu itu masing-masing. Aspek tingkah laku kelompok ini indikatornya adalah : tingkah laku secara bersama-sama dan berkumpul dengan orang lebih dari satu orang di suatu tempat.

#### 4) Adanya Kontak Sosial

Terjadi apabila ada hubungan dengan pihak lain. Dalam hubungan kontak sosial memiliki tiga bentuk yaitu hubungan antar perorangan, hubungan antar orang dengan kelompok, hubungan antar kelompok. Hubungan ini bisa terjadi bila kita bicara dengan pihak lain secara berhadapan langsung maupun tidak langsung. Dalam kontak sosial sendiri terdiri dari tiga, yaitu hubungan antar perorangan, hubungan antar orang dengan kelompok, dan hubungan antar kelompok. Dengan adanya kontak sosial tersebut maka ada yang bersifat positif serta negatif.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Identifikasi Variabel Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018), penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

Tujuan akhir dari penelitian ini untuk mendapat interpretasi pemahaman individu terhadap fenomologi yang terjadi terhadap individu berdasarkan makna dibalik situasi yang sedang dialami. “Fenomologi dilakukan dalam situasi yang dialami atau murni sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami suatu fenomena yang dibahas”. (Cresswell, 2012).

Variabel penelitian ini adalah :

Interaksi Sosial

#### **3.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian**

##### **1. Interaksi Sosial**

Sarwono (2009) mengatakan interaksi sosial yaitu hubungan timbal balik antara manusia satu dengan manusia lain baik itu individu maupun kelompok

Koentjaraningrat (2009) mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi jika seseorang melakukan perbuatan sedemikian rupa yang menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu yang lainnya. Maka akan terjadi seorang individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut.

Interaksi sosial yang terjadi merupakan hubungan antara individu yang saling memengaruhi dan saling memiliki ketergantungan sehingga mahasiswa memerlukan interaksi yang baik untuk berkomunikasi (Walgito, 2003). Soekanto (2013) mengatakan bahwa interaksi sosial, yakni suatu ikatan bolak balik di mana terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Suatu hubungan yang terjadi antara dua individu ataupun lebih individu disebut interaksi sosial.

Interaksi sosial adalah suatu peristiwa sangat berpengaruh pada aktivitas individu, maka dari itu kehidupan bermasyarakat menjadi buruk apabila berinteraksi tidak berjalan dengan baik (Hadi & Fatmala, 2019). H. Bonner dalam Ahmadi (2009) mengatakan interaksi sosial, yaitu adanya ikatan antara dua orang atau lebih yang mana adanya memiliki ketergantungan lalu memberi pengaruh satu sama lainnya. Interaksi sosial terjadi saat individu melakukan suatu kegiatan dan kemudian mendapatkan respon perilaku dari individu lainnya yang biasanya berupa hal yang membantu kegiatan individu tersebut (Eandra, 2019). Interaksi

sosial dapat dikatakan sebagai hal yang sangat berpengaruh pada seluruh aktivitas (Ayu & Saragih, 2016).

### 3.3 Subjek Penelitian

#### 3.3.1 Karakteristik Subjektif Penelitian

Subjek adalah keseluruhan dari sumber informasi yang dapat memberikan data sesuai dengan masalah yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa/i di beberapa universitas yang ada di Medan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Subjek berusia 18-24 tahun
2. Pecandu *game online* (laki-laki/perempuan)
3. Intensitas pemakaian lebih dari 6 jam/hari

#### 3.3.2 Jumlah Subjek Penelitian

Penelitian kuantitatif tidak mengenal adanya jumlah sampel minimum (sample size). Subjek pada penelitian ini menggunakan tiga orang mahasiswa/i yang bermain *game online* yang berlangsung secara terus menerus atau bisa disebut pecandu *game online*, yang intensitas bermainnya dalam satu hari bisa lebih dari 6 jam.

Penelitian ini membutuhkan mahasiswa/i yang tujuan penelitian bisa memperoleh informasi yang akurat sesuai dengan yang dibutuhkan. Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, Sugiyono (2016).

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Menurut Sugiono (2013), populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu, yaitu mahasiswa yang berusia 18-24 tahun, laki – laki dan perempuan, mempunyai aplikasi *game online*, dan pecandu *game online* yang berada di Medan.

#### **3.4.2 Sampel**

Menurut Sugiyono (2013), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, jumlah sampel yang diambil berdasarkan tabel Isaac dan Michael. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa jumlah populasi relatif besar dan tidak dapat teridentifikasi dengan pasti. Karena jumlah populasi terhingga, maka peneliti menggunakan tabel Isaac dan Michael dengan jumlah populasi tak terhingga.

Maka jumlah responden berdasarkan tabel Isaac dan Michael dengan kesalahan 10% adalah 272 orang (Arikunto, 2006). Oleh karena itu, responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang berusia 18-24 tahun, laki – laki dan perempuan, mempunyai aplikasi *game online*, dan pecandu *game online* yang berada di Medan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standard yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data adalah strategi atau cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data-data yang valid dari responden serta bagaimana peneliti menentukan metode yang tepat untuk memperoleh data, kemudian mengambil kesimpulan. Teknik pengumpulan data memiliki peranan yang sangat besar dalam suatu penelitian, teknik yang digunakan akan menentukan hasil akhir yang di dapatkan dalam satu penelitian. Semakin baik teknik yang digunakan, maka semakin baik pula obyek yang digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Untuk memperoleh data yang valid dan akurat, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu;

#### 1. Wawancara

Wawancara merupakan sesi tanya jawab dengan maksud tertentu guna mendapatkan jawaban yang lebih mendalam. Dimana wawancara tersebut dilakukan oleh dua belah pihak antara pewawancara dan narasumber yang di wawancara dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan tertentu. Tujuan dari wawancara, seperti ditegaskan oleh Lincoln dan Guba (1985:266) yang dikutip oleh Moleong (2002)

antara lain: mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian dan lain-lain kebulatan; merekonstruksi kebulatan-kebulatan demikian sebagai yang dialami masa lalu; memproyeksikan kebulatan-kebulatan sebagai yang diharapkan untuk dialami pada masa yang akan datang; memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain, baik manusia maupun bukan manusia (triangulasi); dan melakukan verifikasi, mengubah dan memperluas konstruksi yang dikembangkan oleh peneliti sebagai pengecekan anggota.

## 2. Dokumentasi

Menurut Suharsini Arikunto, metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data yang berkaitan dengan hal-hal yang berupa transkrip, catatan, surat kabar, buku, majalah, prasasti notulen rapat, agenda serta foto-foto kegiatan.<sup>10</sup> metode dokumentasi dalam penelitian ini dipergunakan untuk melengkapi data yang di peroleh dari hasil wawancara dan hasil pengamatan (observasi). Metode dokumentasi merupakan metode yang sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.

## 3. Skala Likert

Dalam skala Likert ini terdiri dari 4 alternatif jawaban, yakni sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Adapun

kriteria penilaiannya bergerak dari 4, 3, 2, 1 untuk jawaban yang *favourable* dan 1, 2, 3, 4 untuk jawaban *unfavorable*.

**Tabel 3.1**

**Kriteria penilaian skala likert**

Pilihan Jawaban	Bentuk Pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
SS	1	4
S	2	3
TS	3	2
STS	4	1

**3.5.1 Skala Interaksi Sosial**

Pengukuran interaksi social menggunakan skala model likert yang disusun berdasarkan aspek interaksi sosial menurut Sarwono (2010) yaitu : Komunikasi, Sikap, Tingkah laku kelompok, dan Adanya kontak sosial. Total keseluruhan dari pengukuran skala interkasi sosial terdiri dari 40 aitem yang dibagi menjadi 24 aitem *favourable* dan 16 aitem *unfavoriabe*.

Aspek	Indikator Perilaku	Pernyataan / Aitem		Jumlah Sah
		Favourable	Unfavourable	
Komunikasi	Adanya Pengirim Berita	1,2	3	3

	Adanya Penerima Berita	4,5	6	3
	Adanya Berita Yang Dikirimkan	7,8	9	3
	Adanya Media atau Alat Pengirim Berita	10,11	12	3
Sikap	Affect (merupakan perasaan yang timbul)	13	14,15	3
	Cognition (merupakan penilaian terhadap objek sikap)	16,17	18	3
	Behavior (merupakan perilaku yang mengikuti perasaan itu)	19,20	21	3

Tingkah Laku Kelompok	Tingkah laku Secara Bersama-sama	22,23	24	3
	Berkumpul dengan Lebih dari Satu Orang	25,26	27,28	4
Adanya Kontak Sosial	Hubungan Antar Perorangan	29,30	31	3
	Hubungan Antar Orang dengan Kelompok	32,33	34,35	4
	Hubungan Antar Kelompok	36,37,38	39,40	5
<b>Total item yang sah</b>				<b>40</b>

### 3.6 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan cara menyebarkan angket atau kuisisioner ke mahasiswa yang berusia 18 – 24 tahun yang berisi pertanyaan - pertanyaan tentang Gambaran Interaksi Sosial Mahasiswa Adiksi *Game Online*.

### 3.7 Uji Coba Alat Ukur

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas dari skala yang disusun sebagai alat pengumpul data penelitian, peneliti mendapat hasil sebagai berikut:

#### 3.7.1 Skala Interaksi Sosial

Dari hasil perhitungan komputerasi program *SPSS* , peneliti mendapatkan hasil realibilitas untuk Pembelian Impulsif 815 dan 17 item yang gugur dari 40 item dengan *Corelation* berada pada 0.3 sehingga *blue print* setelah uji coba adalah sebagai berikut:

Aspek	Indikator Perilaku	Pernyataan / Aitem		Jumlah Sah
		Favourable	Unfavourable	
Komunikasi	Adanya Pengirim Berita	1,2	3	3

	Adanya Penerima Berita	4,5	6	3
	Adanya Berita Yang Dikirimkan	7		1
	Adanya Media atau Alat Pengirim Berita	11	12	2
Sikap	Affect (merupakan perasaan yang timbul)	13		1
	Cognition (merupakan penilaian terhadap objek sikap)	17	18	2
	Behavior (merupakan perilaku yang mengikuti perasaan itu)	20		1

Tingkah Laku Kelompok	Tingkah laku Secara Bersama-sama	23		1
	Berkumpul dengan Lebih dari Satu Orang	25,26	27	3
Adanya Kontak Sosial	Hubungan Antar Perorangan	29		1
	Hubungan Antar Orang dengan Kelompok	32,33	34	3
	Hubungan Antar Kelompok	36,	40	2
<b>Total item yang sah</b>				<b>23</b>

### **3.8 Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Adapun pengertian dari metode deskriptif analisis menurut Sugiono (2009) adalah :  
“Metode Analisis suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum”.

