

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI KALANGAN
MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS SUMATERA
UTARA MEDAN**

TESIS

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Ilmu Komunikasi (M.I.Kom)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi*

Oleh :

**ELDA
1720040029**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Elda
Nomor Pokok Mahasiswa : 1720040029
Program Studi/Konsentrasi : Magister Ilmu Komunikasi
Judul Tesis : HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA
DI KALANGAN MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI UNIVERSITAS SUMATERA
UTARA MEDAN

Disetujui untuk disampaikan kepada

Panitia Sidang Tesis

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi

Medan, 09 September 2019

UMSU

Komisi Pembimbing

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Pembimbing I



Dr. Drs. Iskandar Zulkarnain, M.Si

Pembimbing II



Dr. Yan Hendra, M.Si

PENGESAHAN

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN
KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI KALANGAN MAHASISWA
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS SUMATERA UTARA MEDAN**

ELDA

1720040029

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi

**“ Tesis ini telah dipertahankan di Hadapan Panitia Penguji yang dibentuk
oleh Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.**

Dinyatakan Lulus dalam Ujian Tesis Dan Berhak Menyandang Gelar

Magister Ilmu Komunikasi (M.I.Kom),

Pada Hari Senin Tanggal 09 September 2019 ”

Panitia Penguji

1. Dr. Drs. Iskandar Zulkarnain, M.Si. 1.....
Ketua
2. Dr. Yan Hendra, M.Si. 2.....
Anggota
3. Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP. 3.....
Anggota
4. Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom. 4.....
Anggota
5. Hj. Rahmanita Ginting, M.Sc., Ph.D. 5.....
Anggota

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Utara Medan

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa:

1. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister pada Program Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara benar merupakan hasil karya peneliti sendiri.
2. Tesis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/doktor), baik di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara maupun di perguruan tinggi lain.
3. Tesis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Komisi Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
4. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang penulis sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, 09 September 2019

Penulis,




ELDA
1720040029

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ELDA
NPM : 1720040029
Program Studi : Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non Exclusive Royalty Free Rights) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Dibuat di : Medan
Pada Tanggal : 09 September 2019
Yang Menyatakan,


(ELDA)

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KETERAMPILAN SOSIAL REMAJA DI KALANGAN MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

ABSTRAK

ELDA
1720040029

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja melakukan penyesuaian sosial. Di zaman modern, interaksi sosial sebagai bentuk penyesuaian sosial yang dilakukan remaja tidak terbatas dalam dunia nyata saja, namun seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membantu manusia untuk berinteraksi satu sama lain tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Salah satu program yang paling diminati oleh kalangan mahasiswa saat ini adalah media *game online*. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah Kecanduan *Game Online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus mempunyai masalah dengan pengaruh interpersonal dan kesehatan. Penelitian ini dilakukan di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, (2) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, (3) untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 186 responden yang dipilih menggunakan *random sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan skala *likert*. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan *simple linier regression*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teori Sosiopsikologi dari Little Jhon. Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa (1) tingkat kecanduan *game online* pada remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan berada dalam kategori sedang dengan persentase 69,4%. (2) sedangkan tingkat keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan mayoritas berada pada kategori sedang dengan persentase 85,5% atau 159 subyek (3) diketahui diketahui pula (koefisien korelasi 0,215 dengan $p=0,000$ dan nilai Sig.2-tailed 0,05) yang artinya adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Keterampilan Sosial Remaja, Mahasiswa

**RELATIONSHIP OF ONLINE GAME ADDICTION TO YOUTH SOCIAL
SKILLS IN COMMUNICATION SCIENCE STUDENTS OF ISLAMIC
STATE UNIVERSITY, SUMATERA UTARA MEDAN**

ABSTRACT

**ELDA
1720040029**

Adolescence is a period where a person grows and develops to reach maturity, where in the process adolescents make social adjustments. In modern times, social interaction as a form of social adjustment made by adolescents is not limited in the real world, but along with the development of science and technology which is rapidly helping humans to interact with each other without being limited by distance and time. One of the most popular programs for students today is online gaming media. Someone who is bound by very strong habits and can not be separated to play online games can be said that the person has been Addicted to Online Games, which is characterized by the urge to do continuously have problems with interpersonal and health effects. This research was conducted among communication science students of North Sumatra State Islamic University Medan, with the aim (1) to find out the level of social skills in adolescents among communication science students of North Sumatra State Islamic University of Medan, (2) to determine the level of online gaming addiction in adolescents among communication science students of North Sumatra State Islamic University of Medan, (3) to find out the relationship between online game addiction and social skills in adolescents among communication students of North Sumatra State Islamic University of Medan. This research uses quantitative methods. Research subjects were 186 respondents who were selected using random sampling. In collecting data, researchers used a Likert scale. Analysis of the data in this study uses simple linear regression. In this study, researchers used the Theory of Sociopsychology from Little Jhon. The results of the research conducted, it is known that (1) the level of online game addiction in adolescents among communication science students at the North Sumatra State Islamic University in Medan is in the medium category with a percentage of 69.4%. (2) while the level of adolescent social skills among communication science students of North Sumatra State Islamic University Medan is in the medium category with a percentage of 85.5% or 159 subjects (3) known also (correlation coefficient 0.215 with $p = 0.000$ and Sig .2-tailed 0.05) which means that there is a significant relationship between online game addiction and teenage social skills among communication students at the North Sumatra State Islamic University in Medan.

Keywords: Online Game Addiction, Youth Social Skills, Students

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufiq dan hidayahNya, sehingga atas perkenanNya juga, peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dan selanjutnya memaparkan dihadapan Dewan “Sidang Tesis” yang mulia. Salam dan taslim juga peneliti sanjung sajikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SWA, yang karena syafa’atnyalah segala amal perbuatan kita insya Allah dapat diterima sebagai bentuk ibadah oleh Allah SWT.

Terimakasih yang tak terhingga secara khusus peneliti sampaikan kepada kedua orangtua Ayahanda Dr. H. Mardianto, M.Pd dan Ibunda Dr. Hj. Amini, M.Pd yang telah memberikan dorongan serta semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan” sebagai nsyarat untuk memperoleh gelar S-2 / Magister Pada Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU), dapat diselesaikan karena adanya dukungan dari berbagai pihak, untuk itu saya ucapkan terimakasih.

Terimakasih juga penelitisampaikan kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
2. Bapak Dr. Syaiful Bahri M.AP Selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).
3. Ibu Hj. Rahmanita Ginting, M.Sc., Ph.D Selaku Ketua Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) dan Dosen Penguji/Pembanding.
4. Bapak Dr. Drs. Iskandar Zulkarnain, M.Si selaku Pembimbing I yang telah menjadi tempat diskusi, selalu sabar membimbing, memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti.
5. Bapak Dr. Yan Hendra, M.Si selaku Pembimbing II yang membantu memberikan koreksi dan saran agar hasil penelitian menjadi terarah dan berkualitas.
6. Bapak Dr. Arifin Saleh, MSP, selaku Penguji/Pembanding yang telah memberikan masukan terhadap tesis peneliti.
7. Bapak Dr. Ribut Priadi, S.Sos., M.I.Kom selaku Dosen Penguji/Pembanding yang telah memberikan masukan terhadap tesis peneliti.
8. Bapak Prof. Dr. H. Moh. Hatta, selaku Ketua Senat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan S2 di Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak Prof. Dr. Ahmad Qorib, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial UINSU Medan, Ibu Lies Utami Efni Safitri, SE., MM selaku Kepala Bagian

Tata Usaha dan seluruh mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

10. Para staff/pegawai Biro Administrasi Program Magister Ilmu Komunikasi Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian sampai dengan pelaksanaan sidang tesis.
11. Imanda Kurnia, Listiyana Safitri Daulay, Dara Hersafira, Hermansyah, Rainal Tantawi Siregar, T. Prasetyo selaku teman dekat dan juga menjadi my support system dalam keadaan apapun.
12. Serta teman-teman Mahasiswa Pascasarjana Magister Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, yang tidak disebutkan namanya satu persatu yang memberikan motivasi untuk mengerjakan dan menyelesaikan tesis ini.

Peneliti juga menyampaikan permohonan maaf kepada semua pihak yang secara tidak sengaja merasa tersinggung atas perilaku dan sikap peneliti saat berada di lingkungan kampus maupun luar kampus.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 15 Agustus 2019

Elda

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Pembatasan Masalah.....	10
1.3.Rumusan Masalah.....	11
1.4.Tujuan Penelitian.....	11
1.5.Manfaat Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORI	13
2.1.Komunikasi.....	13
2.2.Teori Sosiopsikologi Komunikasi.....	20
2.3.Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.3.1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	24
2.3.2. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.3.3. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	28
2.3.4. Faktor-faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	29
2.3.5. Dampak Bermain <i>Game Online</i> Pada Remaja.....	31
2.4.Keterampilan Sosial.....	34
2.4.1. Pengertian Keterampilan Sosial.....	34
2.4.2. Dimensi Keterampilan Sosial.....	35
2.4.3. Manfaat Memiliki Keterampilan Sosial.....	37
2.4.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial.....	39
2.5.Remaja.....	42
2.5.1. Pengertian Remaja.....	42

2.5.2. Ciri-ciri Masa Remaja.....	44
2.5.3. Tugas-tugas Perkembangan Remaja.....	48
2.6. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan Keterampilan Sosial Remaja.....	50
2.7. Hipotesis.....	55
2.8. Kajian Penelitian Terdahulu.....	55
2.9. Kerangka Konsep.....	61
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	64
3.1. Metode Penelitian.....	64
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian.....	65
3.3. Definisi Operasional.....	65
3.4. Populasi dan Sampel.....	66
3.4.1. Populasi.....	66
3.4.2. Sampel.....	67
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	70
3.6. Instrument Penelitian.....	72
3.7. Validitas dan Reliabilitas.....	77
3.7.1. Uji Validitas.....	77
3.7.2. Uji Reliabilitas.....	84
3.8. Teknik Analisis Data.....	85
3.9. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	88
3.9.1. Lokasi Penelitian.....	88
3.9.2. Waktu Penelitian.....	89
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
4.1. Proses Penelitian.....	90
4.2. Hasil Analisis Data.....	90
4.2.1. Tingkat Keterampilan Sosial Remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.....	91
4.2.2. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.....	93

4.2.3. Uji Hipotesis.....	96
4.3. Pembahasan.....	99
4.3.1. Hasil Observasi.....	99
4.3.2. Kecanduan <i>Game Online</i>	100
4.3.3. Keterampilan Sosial.....	103
4.3.4. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja.....	110
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	115
5.1. Pembahasan.....	115
5.2. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Menentukan Sampel dari Suatu Sampel Random oleh Krejcie and Morgan.....	68
Table 3.2 Skala Likert Modifikasi.....	73
Table 3.3 <i>Blue print</i> sebaran item skala keterampilan sosial.....	74
Table 3.4 <i>Blue print</i> sebaran item skala kecanduan <i>game online</i>	75
Table 3.5 Hasil Pengujian SPSS Validitas Kecanduan <i>Game Online</i>	79
Table 3.6 Kecanduan <i>Game Online</i> yang Diterima dan Item yang Gugur.....	81
Table 3.7 Hasil Pengujian SPSS Validitas Keterampilan Sosial Remaja.....	81
Table 3.8 Keterampilan Sosial yang Diterima dan Item yang Gugur.....	83
Table 3.9 Hasil Uji Reliabilitas.....	85
Table 3.10 Kriteria Jenjang.....	86
Table 4.1 Nilai Mean dan Standar Deviasi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	91
Table 4.2 Kategorisasi Norma Kecanduan <i>Game Online</i>	92
Table 4.3 Persentase Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	92
Table 4.4 Nilai Mean dan Standar Deviasi Variabel Keterampilan Sosial.....	94
Table 4.5 Kategorisasi Norma Keterampilan Sosial.....	95
Table 4.6 Persentase Tingkat Keterampilan Sosial.....	95
Table 4.7 Koefisien Korelasi Product Moment.....	97
Table 4.8 Distribusi Subyek Penelitian Jenis Kelamin.....	98
Table 4.9 Distribusi Subyek Penelitian Usia.....	98
Table 4.10 Distribusi Subyek Penelitian Pendidikan.....	98

DAFTAR GAMBAR

Table 2.1 Kerangka Konsep	63
Table 4.1 Diagram Persentase Kecanduan <i>Game Online</i>	93
Table 4.2 Diagram Persentase Keterampilan Sosial	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Angket Penelitian
- Lampiran 2 : Distribusi Subyek Penelitian di Seluruh Mahasiswa Ilmu
Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Lampiran 3 : Hasil Pengamatan Observasi
- Lampiran 4 : Hasil Pengujian SPSS Uji Validitas Variabel Kecanduan Game
Online
- Lampiran 5 : Hasil Pengujian SPSS Uji Validitas Variabel Keterampilan
Sosial Remaja
- Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran 7 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi membuat masyarakat modern tidak dapat bertahan tanpa melakukan kegiatan komunikasi. Komunikasi yang terjadi, antar masyarakat biasanya selalu terjadi secara langsung dan tatap muka. Namun, saat ini dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan canggih membuat masyarakat dapat melakukan komunikasi tanpa harus bertatap muka atau bertemu secara langsung.

Komunikasi yang dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung dapat terjadi dikarenakan dengan kemunculan internet. Internet tidak dimiliki, dikendalikan atau dikelola oleh sebuah badan tunggal tetapi merupakan sebuah jaringan komputer yang terhubung secara intensional dan beroperasi berdasarkan protokol yang disepakati bersama. Sejumlah organisasi khususnya provider dan badan telekomunikasi berperan dalam operasi internet (McQuail, 2011: 28-29). Dengan kemunculan internet, maka setiap manusia bisa melakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik atau tatap muka.

Kehadiran internet menjadikan manusia dapat berkomunikasi tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Seseorang, dimanapun ia berada, sejauh apapun ia berada, selama menggunakan internet, ia dapat berkomunikasi dengan cepat dan mudah tanpa harus bertemu secara langsung (tatap muka). Hal ini membuat perkembangan kehidupan manusia menjadi *global village*. Perkembangan media

komunikasi memunculkan istilah *global village* dimana menurut media komunikasi modern memungkinkan jutaan orang dapat saling terkoneksi diberbagai tempat di seluruh dunia (McLuhan, 2005). Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, sektor-sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan (Santrock, 2003: 24).

Pola kehidupan yang telah diwariskan ini cenderung sebagian demi sebagian mulai bergeser atau bahkan mungkin mulai hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan baru, terutama yang terjadi di wilayah perkotaan. Sebagai contoh pola permainan anak-anak masa kini, anak-anak masa kini cenderung mulai meninggalkan bentuk permainan tradisional dan beralih ke permainan yang lebih modern, ini dapat kita identifikasikan dengan melihat semakin sepihnya lapangan, mulai hilangnya perlombaan permainan tradisional dan mulai ramainya tempat-tempat yang menyediakan bentuk permainan yang lebih modern, seperti Warung Internet (Warnet).

Dalam sebuah survey yang dilakukan oleh US Federal Networking Council, dalam kurun waktu 20 tahun, sejak pertama kali penggunaan internet dibuka untuk umum, kini pengguna internet didunia mencapai lebih dari 1,4 miliar atau sekitar 21% dari total penduduk dunia. Di benua Asia, peringkat pertama Negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak adalah China dengan total 253 juta orang pengguna atau sekitar 19% dari total penduduk China. Sedangkan di Indonesia, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

baru-baru ini mengadakan survei pengguna internet di Indonesia. Hasilnya adalah jumlah pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 63 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Jumlah ini meningkat 8% jika dibandingkan dengan tahun lalu, dimana saat ini hanya sekitar 55 juta pengguna saja.

Pengguna Internet Terbanyak saat ini masih berada di Pulau Jawa. Posisi kedua diikuti Pulau Sumatera, Sulawesi, Bali, dan Kalimantan. Sedangkan secara Provinsi, pengguna terbanyak ada di Jawa Barat. Lalu diikuti Jawa Timur dan Jawa Tengah. Dilihat dari klarifikasi umur, pengguna terbanyak Internet masih berusia 12-34 tahun, yang mencapai 64 persen dari total pengguna. Tentu ini bukanlah hasil yang positif bagi remaja di Indonesia, dalam penelitian terdahulu kecanduan internet dapat menyebabkan remaja mengalami kehidupan sosial yang terisolasi dan cenderung menutup diri, ini menyebabkan remaja mulai tidak punya kendali akan kehidupannya, salah satu contoh adalah menurunnya Keterampilan Sosialnya.

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang (Merrel, 1998:40). Johnson dan Johnson (1999: 107) mengemukakan enam hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu:

1. Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu

mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

2. **Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir**
Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.
3. **Meningkatkan Kualitas Hidup**
Meningkatkan kualitas hidup adaah dari hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.
4. **Meningkatkan Kesehatan Fisik**
Hubungan yang baik dan saling mendukung atau mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.
5. **Meningkatkan Kesehatan Psikologis**

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

6. Kemampuan Mengatasi Stres

Hal lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stress dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik.

Salah satu yang ditawarkan oleh internet sendiri terhadap anak-anak tentu saja adalah permainan game online. Menurut Kin dkk (2002:24) Game Online adalah game (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (LAN atau Internet). Beragam games diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang mendownload. Bahkan kebanyakan antar pemain tidak saling kenal didunia nyata, hanya sebatas didunia online.

Game online dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama didepan komputer. Permainan game online yang begitu

mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan. Game adalah permainan yang mengasyikkan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunaannya. Anak diajak menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka. Banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan memegang kendali atas tokoh-tokoh yang ada didalamnya. Agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan sang pemainnya, yaitu menjadi pemenang dengan poin minimal mencapai target tertentu. Ini tentu membuat anak mengalami kecanduan terhadap game online.

Grispon & Bokular (Elster, 1999:3) Kecanduan atau addiction adalah suatu keadaan interaksi antar psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Seseorang dikatakan kecanduan game online jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan game online akan merasakan efek kesenangan jika bermain game online (Euphoria).

Pada umur 12-34 tahun usia yang paling banyak mengalami kecanduan game online dimana Remaja di usia rentang 12-23 tahun merupakan pemain terbesarnya, di saat itu remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Masa

remaja sendiri merupakan suatu bagian dari proses tumbuh kembang berkesinambungan, yang merupakan masa peralihan dari kanak-kanak ke dewasa awal. Pada tahap ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang cepat dalam aspek fisik, emosi, kognitif, dan sosial. Remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003:92).

Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 tahun hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat, yaitu masa pra-remaja 10-12 tahun, masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Deswita, 2006:133).

Perubahan secara psikis pada remaja biasanya nampak pada adanya emosi yang meledak-ledak, sulit dikendalikan, cepat depresi (sedih, putus asa) dan kemudian melawan dan memberontak. Emosi tidak terkendali ini disebabkan oleh konflik peran yang senang dialami remaja. Oleh karena itu, perkembangan psikologis ini ditekankan pada keadaan emosi remaja. Keadaan emosi pada masa remaja masih labil karena erat dengan keadaan hormone dalam tubuh. Masa remaja merupakan masa transisi, yakni saat individu berusaha mencapai kemandirian sehingga dapat diterima dan diakui sebagai orang dewasa. Remaja pun mulai berpikir kritis dan memperluas pergaulan. Keberhasilan remaja melalui

masa ini dipengaruhi baik oleh faktor individu sendiri (biologis, kognitif, dan psikologis) maupun lingkungan (keluarga, teman sebaya, dan masyarakat).

Ketergantungan internet game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Orleans & Laney, 1997:64). Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh seorang remaja. Menurut Putallaz & Gottman (dalam Dodge, Pettit, McClaskey, Brown, & Gottman, 1986: 73) keterampilan sosial merupakan aspek tingkah laku sosial yang penting untuk diperhatikan guna mencegah penyakit fisik atau patologis pada anak dan dewasa. Pada remaja keterampilan sosial dibutuhkan dalam komunikasi sosial. Keterampilan sosial juga memiliki pengaruh terhadap masa selanjutnya sesama berlangsungnya kehidupan seseorang.

Di Indonesia, penggemar online telah mencapai 6 juta, sebagian besar remaja atau sekitar 40% yang ternyata memiliki dampak negatif pada mereka yang tidak dapat berhenti bermain. Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja berusia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka kecanduan game online (Feprinca, 2014) Game online sangat diminati oleh berbagai kelompok mulai dari anak-anak, remaja dan sebagian kecil orang dewasa. Penyedia game online juga semakin berkembang di Indonesia, salah satunya berbasis di Jakarta seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna yang mengembangkan game Crazy Kart, Cross Fire, Idol Street, dan Perfect World (Ramadhani, 2013).

Saat ini, aplikasi Mobile Legends telah diunduh 35 juta kali dan ada 8 juta pengguna aktif harian di Indonesia. Jumlah pemain aktif ditargetkan untuk terus tumbuh bersama dengan inovasi dan fitur baru yang dirilis oleh Moonton di Indonesia. Game ini telah berhasil menjadi fenomena di kalangan anak-anak, remaja, dan siswa. Legenda seluler dapat menyebabkan kecanduan yang sangat parah bagi penggunanya karena game ini menghadirkan kegembiraan dan keingintahuan yang mendalam bagi generasi muda.

Mahasiswa dapat duduk berjam-jam dan bermain dengan game ini. Para pecandu game ini bahkan lupa dengan lingkungan sekitar yang seharusnya diajak berkomunikasi malah terabaikan karena kehadiran game ini. Bahkan sekarang ada banyak siswa yang bermain game Mobile Legend online di hangout seperti kafe. Banyak siswa juga memainkan permainan ini di kampus dan di sela-sela waktu luang mereka sambil menunggu dosen atau teman. Game ini tidak hanya dimainkan oleh pria, tetapi wanita (siswa wanita) juga tidak jarang ditemui bermain game Mobile Legend dan PUBGM. Selain kemudahan yang ditawarkan karena game ini digunakan pada ponsel pintar, sepertinya game ini membuat ketagihan bagi orang yang memainkannya. Selain mobile legend, beberapa game yang juga menyasar mahasiswa diantaranya adalah PUBGM, ML, AOV, FreeFire, dan sebagainya.

Anderson (2001) mengatakan bahwa mahasiswa memiliki risiko lebih besar terkait masalah internet, terutama penggunaan internet yang berlebihan. Tujuh puluh dua persen mahasiswa adalah pengguna internet, dan 87% mahasiswa memiliki akses ke internet. Salah satu faktor penggunaan internet yang berlebihan

terkait dengan masalah pengembangan. Meskipun mahasiswa dianggap sebagai orang dewasa, ini memungkinkan mahasiswa untuk bekerja bersama atau menjalin hubungan dengan orang lain, tetapi bagi beberapa mahasiswa yang memiliki hubungan sosial yang buruk, mereka akan mengalami kesulitan dalam membangun hubungan atau hubungan dalam kehidupan nyata. Di dunia virtual, mereka akan merasa lebih terbuka, tidak merasa malu, lebih pintar, dan bahkan memiliki keterampilan sosial yang baik.

Peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, karena selain peneliti merupakan alumni kampus tersebut, sehingga peneliti akan lebih familiar dengan karakter lokasi dan juga obyek penelitian. Selain itu dikarenakan berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, kebanyakan mahasiswa jurusan komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan memiliki ketertarikan dengan game online yang sedang berkembang saat ini seperti PUBG, ML, AOV, FreeFire, Hago, Line Get-Rich dan sebagainya

Adanya beberapa permasalahan diatas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan bermain game online yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap perilaku prososial pada remaja?. Adapun judul penelitian ini adalah “Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan”.

1.2. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini mempunyai arah yang jelas dan tidak terjadi salah tafsir, maka ruang lingkup permasalahan perlu dibatasi pada tempat penelitian. Dengan demikian diharapkan masalahnya dapat dikaji secara mendalam untuk memperoleh hasil yang maksimal. Dalam hal ini penulis membatasi penelitian hanya difokuskan pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Stambuk 2018.

1.3. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada *Gamers* remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan?
2. Bagaimana tingkat perilaku keterampilan sosial pada *gamers* remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan?
3. Bagaimana hubungan pecandu *game online* terhadap keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

2. Untuk mengetahui tingkat perilaku keterampilan sosial pada *gamers* remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat menambah uraian-uraian yang bersifat teoritis tentang game online, khususnya remaja yang kecanduan terhadap game online dan hubungannya dengan keterampilan sosial.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi masukan kepada pihak terkait dalam membimbing remaja menggunakan game online untuk membangun dan meningkatkan keterampilan sosial remaja.

3. Manfaat Akademis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberi masukan kepada pihak terkait dalam membimbing remaja menggunakan game online untuk membangun dan meningkatkan keterampilan sosial remaja.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan yang dilakukan oleh manusia sejak manusia itu diciptakan. Pada saat ini, kajian ilmu komunikasi merupakan dari suatu proses perkembangan yang panjang. Oleh karena kajian komunikasi berdasarkan hasil suatu proses yang panjang maka definisi mengenai komunikasi itu sangat beragam. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, dimana interaksi yang terjadi akan menimbulkan efek atau feedback terhadap komunikator maupun komunikan. Dengan kata lain komunikasi dapat didefinisikan sebagai interaksi sosial melalui pesan-pesan.

Secara etimologi menurut asal katanya istilah komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, atau *communico*, *communico*, *communication* dan *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) yang paling sering disebut sebagai asal kata komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan yang dianut secara sama. Akan tetapi definisi-definisi kontemporer menyarankan bahwa komunikasi merujuk pada cara berbagi hal-hal tersebut, seperti dalam kalimat “kita berbagi pikiran”, “kita mendiskusikan makna”, dan “kita mengirimkan pesan” (Mulyana, 2010: 46).

Theodorson dalam buku Syaiful Rohim yang berjudul “*Teori Komunikasi Massa : Perspektif, Ragam, & Aplikasi*” komunikasi adalah proses pengalihan informasi dari satu orang atau sekelompok orang dengan menggunakan simbol-simbol tertentu kepada satu orang atau kelompok lain. Proses pengalihan informasi tersebut selalu mengandung pengaruh tertentu. Komunikasi yang efektif ditandai dengan hubungan interpersonal yang baik. Kegagalan komunikasi sekunder terjadi, bila isi pesan kita dipahami tetapi hubungan di antara komunikasi menjadi rusak. Setiap kali kita melakukan komunikasi, kita tidak saja sekedar menyampaikan isi pesan tetapi kita juga menentukan kadar hubungan interpersonal, bukan saja menentukan “*content*” tetapi juga “*Relationship*” (Rohim, 2009: 11).

Selain itu Effendy mengatakan komunikasi sebagai proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran, atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lain-lain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keraguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang timbul dari lubuk hati (Effendy, 2013: 11).

Culip dalam (Widjaja, 2010: 21-22) tahapan proses komunikasi yang efektif harus dilaksanakan melalui 4 tahap, yaitu:

1. *Fact Finding* adalah mencari dan mengumpulkan fakta dan data sebelum seseorang melakukan kegiatan komunikasi. Untuk berbicara di depan masyarakat perlu dicari fakta dan data tentang masyarakat tersebut.

2. *Planning* merupakan suatu rencana tentang apa yang akan dikemukakan dan bagaimana mengemukakannya.
3. *Communicating* merupakan tahap dalam penyampaian pesan atau berkomunikasi.
4. *Evaluating* merupakan penilaian dan menganalisa kembali hasil komunikasi tersebut.

Effendy (2003: 33) bahwa pada garis besarnya komunikasi diklasifikasikan menjadi:

1. Komunikasi langsung (*direct communication*) yaitu komunikasi langsung antar komunikator dan komunikan secara tatap muka atau saling melihat (*face to face communication*). Ini meliputi komunikasi antar personal (*interpersonal communication*) dan kelompok (*group communication*).
2. Komunikasi tidak langsung (*indirect communication*) yaitu komunikasi tidak langsung atau komunikasi bermedia yang diklasifikasikan menjadi media massa (*mass media communication*) dan komunikasi tanpa media (komunikasi langsung).

Effendy (2003: 55) komunikasi memiliki beberapa fungsi, yaitu :

1. Menginformasikan (*to inform*)
2. Mendidik (*to educate*)
3. Menghibur (*to entertain*)
4. Mempengaruhi (*to influence*)

Fungsi komunikasi secara garis besar ialah bahwa komunikasi tidak hanya berupa proses penyampaian dan penerimaan informasi saja, tetapi juga memiliki peran dan fungsi sebagai proses membangun hubungan antara pelaku komunikasi.

Dengan demikian, intisari komunikasi adalah suatu berita. Komunikasi juga digunakan untuk mengembangkan hubungan antar teman dan membangun kepercayaan antar individu dan pertemanan seseorang dalam organisasi (Nurjaman, 2012: 44-45). Tujuan komunikasi ialah mengharapkan pengertian, dukungan, gagasan dan tindakan. Setiap kali kita bermaksud mengadakan komunikasi maka kita perlu meneliti apa yang menjadi tujuan kita, apakah kita ingin menjelaskan sesuatu kepada orang lain atau apakah kita ingin agar orang lain mengerjakan sesuatu.

Harold Lasswell mengatakan “cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi dalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut” *who says what in which channel to whom with what effect?* siapa mengatakan apa dengan saluranapa kepada siapa dengan pengaruh bagaimana (Rohim, 2009: 162).

Lasswell (dalam Effendy, 2006:10) ada lima unsur komunikasi yang saling bergantung satu sama lain, yaitu :

1. Sumber (*source*), sering disebut juga pengirim (*sender*), penyandian (*encoder*), komunikator (*communicator*), pembicara (*speaker*) atau *originator*. Sumber adalah pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Penyandian (*enconding*) adalah proses untuk menyampaikan apa yang ada dalam hati (perasaan) atau dalam kepala (pikiran), sumber harus mengubah perasaan atau pikiran tersebut

kedalam seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang idealnya dipahami oleh penerima pesan.

2. Pesan, yaitu apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Pesan merupakan seperangkat simbol verbal dan nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud sumber tadi.
3. Saluran atau media, yakni alat atau wahana yang digunakan sumber untuk menyampaikan pesannya kepada penerima.
4. Penerima (*receiver*), sering juga disebut sebagai sasaran/tujuan (*destination*), pendengar (*listener*), penafsir (*interpreter*), atau khalayak (*audience*), yakni orang yang menerima pesan dari sumber.
5. Efek, yaitu apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut, misalnya penambahan pengetahuan (dari tidak tahu menjadi tahu), terhibur, perubahan sikap (dari tidak setuju menjadi setuju), perubahan keyakinan, perubahan perilaku (dari tidak bersedia menjadi bersedia), dan sebagainya.

Tidak mudah untuk melakukan komunikasi secara efektif. Bahkan beberapa ahli komunikasi menyatakan bahwa tidak mungkinlah seseorang melakukan komunikasi yang sebenar-benarnya efektif. Ada banyak hambatan yang bisa merusak komunikasi. Ada beberapa hal yang merupakan hambatan komunikasi yang harus menjadi perhatian bagi komunikator kalau ingin komunikasinya sukses.

Anda sedang bercakap-cakap dengan orang lain di beranda rumah anda tiba-tiba lewat kendaraan motor dengan suara knalpot yang bising, seketika pula

anda menghentikan pembicaraan karena merasa terganggu. Hal ini dalam dunia komunikasi disebut noise (gangguan komunikasi). Proses komunikasi tidak akan berjalan lancar jika terjadi gangguan dalam komunikasi. Gangguan atau hambatan itu secara umum dapat dikelompokkan menjadi hambatan internal dan hambatan eksternal, yaitu:

1. Hambatan internal, adalah hambatan yang berasal dari dalam diri individu yang terkait kondisi fisik dan psikologis. Contohnya, jika seorang mengalami gangguan pendengaran maka ia akan mengalami hambatan komunikasi. Demikian pula seseorang yang sedang tertekan (depresi) tidak akan dapat melakukan komunikasi dengan baik.
2. Hambatan eksternal, adalah hambatan yang berasal dari luar individu yang terkait dengan lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya. Contohnya, suara gaduh dari lingkungan sekitar dapat menyebabkan komunikasi tidak berjalan lancar. Contoh lainnya, perbedaan latar belakang sosial budaya dapat menyebabkan salah pengertian.

Menurut Onong (2003: 45) Ada 4 jenis hambatan komunikasi, yaitu:

1. Gangguan. Ada 2 jenis gangguan terhadap jalannya komunikasi yang menurut sifatnya dapat diklasifikasikan sebagai gangguan mekanik dan semantik. Gangguan mekanik gangguan yang disebabkan oleh saluran komunikasi atau kegaduhan yang bersifat fisik. Gangguan semantik gangguan jenis ini bersangkutan dengan pesan komunikasi yang pengertiannya menjadi rusak. Gangguan semantik tersaring ke dalam pesan melalui penggunaan bahasa. Lebih banyak kekacauan mengenai

pengertian suatu istilah atau konsep yang terdapat pada komunikator, akan lebih banyak gangguan semantik dalam pesannya. Gangguan ini terjadi dalam salah pengertian.

2. Kepentingan. Kepentingan akan membuat seseorang selektif dalam menanggapi atau menghayati suatu pesan.
3. Motivasi terpendam Motivasi akan mendorong seseorang berbuat sesuatu yang sesuai benar dengan keinginan, kebutuhan, dan kekurangannya. Semakin sesuai komunikasi dengan motivasi seseorang semakin besar kemungkinan komunikasi itu dapat diterima dengan baik oleh pihak yang bersangkutan. Sebaliknya, komunikasi akan mengabaikan suatu komunikasi yang tak sesuai dengan motivasinya.
4. Prasangka. Prasangka merupakan salah satu rintangan atau hambatan berat bagi suatu kegiatan komunikasi oleh karena orang yang mempunyai prasangka belum apa-apa sudah bersikap curiga dan menentang komunikator yang hendak melancarkan komunikasi.

Hasan (2005: 95) ada beberapa faktor yang mempengaruhi tercapainya komunikasi yang efektif:

1. Perbedaan latar belakang setiap orang ingin diperlakukan sebagai pribadi, dan memang setiap orang berbeda, berkaitan dengan perbedaan itu merupakan tanggung jawab komunikator untuk mengenal perbedaan tersebut dan menyesuaikan isi pesan yang hendak disampaikan dengan kondisi penerima pesan secara tepat, dan memilih media serta saluran komunikasi yang sesuai agar respon yang diharapkan dapat dicapai.

Makin besar persamaan orang-orang yang terlibat dalam pembicaraan makin besar kemungkinan tercapainya komunikasi yang efektif. Perbedaan yang mungkin dapat menimbulkan kesalahan dalam berkomunikasi antara lain: Perbedaan persepsi, perbedaan pengalaman dan latar belakang, serta sikap praduga/stereotip.

2. Faktor bahasa: bahasa yang digunakan seseorang verbal maupun nonverbal (bahasa tubuh) ikut berpengaruh dalam proses komunikasi antara lain: Perbedaan arti kata, penggunaan istilah atau bahasa tertentu, dan Komunikasi nonverbal.
3. Sikap pada waktu berkomunikasi. Hal ini ikut berperan, bahkan sering menjadi faktor utama, sikap-sikap seseorang yang dapat menghambat komunikasi tersebut antara lain: Mendengar hanya apa yang ingin kita dengar, mengadakan penilaian terhadap pembicara, sibuk mempersiapkan jawaban, bukan pendengar yang baik, pengaruh faktor emosi, kurang percaya diri, dan Gaya/cara bicara serta nada suara.
4. Faktor lingkungan: lingkungan dan kondisi tempat kita berkomunikasi juga ikut menentukan proses maupun hasil komunikasi tersebut, hal-hal yang berpengaruh antara lain: Faktor tempat, Faktor situasi/waktu.

2.2. Teori Sosiopsikologi Komunikasi

Dalam ilmu komunikasi, penelitian terhadap gejala-gejala atau realitas komunikasi telah berkembang sejak lama. Seorang Profesor komunikasi Universitas Colorado, Robert T. Craig berusaha menggambarkan secara teoritis

sebuah komunikasi kedalam bentuk lengkap. Craig beranggapan bahwa teori komunikasi, adalah suatu disiplin yang praktis yang didasari oleh kehidupan yang nyata dengan masalah sehari – hari melalui praktek komunikasi. Craig menjelaskan bahwa semua teori-teori komunikasi yang relevan dengan kehidupan dunia praktis yang umum di mana komunikasi sudah menjadi istilah yang memiliki banyak makna.

Craig mengidentifikasi tujuh tradisi teori komunikasi. Beberapa pendekatan yang bersifat aktual, yang biasa digunakan oleh para peneliti untuk mempelajari pelatihan dan masalah komunikasi. Craig mengatakan bahwa komunikasi merupakan proses primer menyangkut pengalaman kehidupan manusia, yaitu bahwa komunikasi membentuk kenyataan. Banyaknya bentuk pengalaman terbentuk dari banyaknya bentuk komunikasi.

Tradisi sosiopsikologis ruang lingkupnya mencakup antara perhatian kepada perilaku individu, kepribadian, pengaruh dan sifat individu melakukan suatu persepsi. Dalam teori ini kajian individu disangkutkan kepada makhluk sosial yang merupakan sebuah tujuan dari tradisi sosiopsikologis ini. Psikologi sosial berdasarkan dari sebuah tradisi yang memiliki tradisi lain yang kuat didalam komunikasi. Tradisi Sosiopsikologi ini banyak digunakan dalam kajian tentang diri individu, percakapan, pesan, hubungan interpersonal, kelompok, media, organisasi, budaya bahkan masyarakat. Meskipun teori ini memiliki banyak sekali perbedaan, namun memperhatikan suatu perilaku dan sifat pribadi dan juga sebuah proses kognitif yang berujung kepada sebuah perilaku.

Teori sosiopsikologis lebih mencakup pada sisi kognitif yang dimana teori ini memberikan pemahaman tentang bagaimana kita manusia memproses sebuah informasi. Oleh karena itu, tradisi sibernetika dan juga tradisi sosiopsikologis memiliki penjelasan yang sama tentang sistem pemrosesan pada informasi. Tokoh tradisi Sosiopsikologis ini adalah Carl I Hovland, dia adalah seorang yang ahli psikologi dan juga peletak dasar dari penelitian maupun eksperimen yang berkaitan tentang efek-efek dari komunikasi. Penelitiannya bertujuan untuk:

1. Menjadi dasar proposisi empirik yang berhubungan dengan hubungan yang terjadi antara stimulus komunikasi, perubahan opini dan, kecenderungan audiens.
2. Memberikan langkah awal yang bertujuan membangun teori-teori berikutnya.

Efek yang utama diukur adalah perubahan atau perbedaan pendapat yang dinyatakan dengan sikap yang diberikan dan pesan disampaikan oleh komunikator untuk komunikasi. Menurut pengertian dari The Yale Attitude Studies didalam formula *who says, whom, what to, with what effect*, ada 3 variabel yang dapat disebut memiliki sifat persuasif, yaitu:

1. *Who*, sumber pesan (menyangkut keahlian dan kredibilitas).
2. *What*, isi pesan (topik dan argumen).
3. *Whom*, karakter penerima pesan (kepribadian, kognisi)

Teori-teori dari psikologisosial juga dapat menjelaskan tentang bagaimana proses-proses yang sedang berlangsung didalam diri manusia pada saat

berkomunikasi. Manusia pada saat proses komunikasi berlangsung menghasilkan pesan dan melibatkan proses secara internal maupun external yang ada didalam diri manusia itu sendiri seperti contohnya berfikir, membuat keputusan, dan juga proses menggunakan simbol. Oleh sebab itu proses memahami pesan yang sudah diterima, manusia juga menggunakan proses psikologis untuk berpikir, memahami dan menggunakan ingatan supaya terbentuknya pemaknaan.

Berbagai tipologi dapat dibagi untuk mengorganisasi bidang Ilmu Komunikasi. Dia mengembangkan suatu tipologi yang mampu untuk merefleksikan bidang komunikasi, Craig membagi komunikasi dalam 7 tradisi yaitu :

1. Semiotika
2. Fenomenologi
3. Sibernetika
4. Sosiokultural
5. Kritis
6. Retorika
7. Sosiopsikologi

Adapun varian dari tradisi sosiopsikologi dibagi menjadi 3 bagian:

1. Perilaku.

Konsentrasinya pada bagaimana orang sebenarnya berperilaku di situasi komunikasi, hubungan apa yang kita katakan dan apa yang kita lakukan.

Dalam sudut pandang perilaku, teori-teori berkonsentrasi pada bagaimana manusia berperilaku dalam situasi-situasi komunikasi. Teori-teori tersebut

biasanya melihat hubungan antara perilaku komunikasi, apa yang dikatakan dan dilakukan dalam kaitannya dengan beberapa variabel, seperti sifat pribadi, perbedaan situasi, dan pembelajaran. Ketika perilaku tertentu diberi penghargaan, perilaku tersebut akan diulang. Hal ini dapat disebut sebagai pembelajaran (learning). Sedangkan ketika respon diberi hukuman, perilaku tersebut akan berhenti atau unlearned.

2. Kognitif.

Teori kognitif memberikan pemahaman bagaimana manusia memproses informasi dan berpusat pada bentuk pemikiran. Cabang ini berkonsentrasi pada bagaimana individu memperoleh, menyalurkan dan memproses informasi yang digunakan untuk menuntun perilaku yang ditunjukkan. Dengan kata lain, apa yang dilakukan dalam situasi komunikasi bergantung tidak hanya pada bentuk stimulus-respon, melainkan pada operasi mental yang digunakan untuk mengolah informasi.

3. Biologis.

Apapun pemikiran dan perilaku kita terhubung secara biologis dan berkembang tidak hanya berasal dari proses belajar atau dari faktor situasi melainkan juga dari pengaruh bawaan neurobiologis sejak lahir (Littlejohn, Stephen W. Foss, Karen A. 2009).

2.3. Kecanduan *Game Online*

2.3.1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Grispon dan Bokular (Elster, 1999:3) Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat.

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009:11). Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah menuju ke otak, dan dapat berubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Kim dkk (2002:24) *Game online* adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan

komunikasi online (LAN atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004:49) mengatakan Multiplayer online *game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan pemaparan diatas kecanduan merupakan tingkah laku yang tergantung atau keadaan terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

2.3.2. Aspek Kecanduan Game Online

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online*

dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008:45) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri)
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
3. *Tolerance* (toleransi)
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kesehatan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga criteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendari, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya. Aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2.3.3. Jenis-Jenis Game Online

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Game Online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga

seolah-olah permainan berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, reflex, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time Strategy Games* (MMORTS)
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).
3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG)
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khalayak dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *genre* permainan ini *Ragnarok Online*, *The Lord of The Rings Online*, *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.

2.3.4. Faktor-faktor Penyebab Remaja Kecanduan Terhadap *Game Online*

Yee (2005:25) terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online*:

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan idir. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan.

Maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *Relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *Manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan kekayaan diri), *Immersion* (pemain yang

sangat menyukai menjadi orang lain), *Escapism* (bermain *game online* untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *Achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

2.3.5. Dampak Bermain *Game Online* Pada Remaja

Selain memberikan dampak positif *game online* juga memberikan dampak negative. Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang bisa dibilang member manfaat/pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif *Game Online* bisa seperti berikut (duniabaca.com) :

1. Dapat menguasai komputer.
2. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata-kata yang tidak mereka ketahui.
3. Dari *game online* ini dapat menambah teman.
4. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game onlinenya* yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti :

1. Seseorang yang bermain *game online* hanya mengambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia.
2. Bermain *game online* membuat orang menjadi ketagihan.

3. Terkadang lebih merelakan kuliahnya untuk bermain *game online* (bolos kuliah).
4. Dengan bermain *game online* tersebut juga bisa membuat lupa waktu untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dll.
5. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
6. Seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat kuliah ternyata dia bolos kuliah untuk bermain *game online*.

Margaretha Soleman (Ambarina, 2008:78) mengemukakan dampak buruk secara sosial, fisik dari kecanduan bermain *game online*, sebagai berikut :

1. Sosial

Hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan remaja hanya sebatas di internet *game online* saja, sehingga membuat para pecandu internet *game online* menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial menjadi berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku *gamers* menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang dilihat dan dimainkan dalam permainan internet *game online*.

2. Psikis

Pikiran remaja menjadi terus menerus memikirkan *game* yang sedang dimainkan. Sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos,

atau menghindari pekerjaan. Membuat remaja menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar. Melakukan apapun demi bisa bermain *game*, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer/smartphone membuat remaja menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

3. Fisik

Terkena paparan cahaya radiasi handphone dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat tidak tidur semalaman bermain internet *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain. Dampak negatif yang lain yaitu berat badan menurun akibat lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak makan makanan ringan dan jarang berolahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat menyebabkan kematian.

Berdasarkan uraian diatas maka dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Adapun dampak positif dalam bermain *game online* ini antara lain dapat menguasai komputer, dapat mengerti bahasa Inggris, dari *game online* ini dapat menambah teman, serta bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu *game online* dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut. Sedangkan dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan

waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang menjadi ketagihan, terkadang lebih merelakan kuliahnya untuk bermain *game online* (bolos kuliah), bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor komputer maupun layar handphone secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah/kuliah ternyata dia bolos untuk bermain *game online*.

2.4. Keterampilan Sosial

2.4.1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang (Merrell, 1998:40). Selanjutnya menurut Hargie, Saunders, & Dickson, keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain ataupun kehilangan pengakuan sosial (dalam Gimpel & Merrell, 1998:44).

Combs & Slaby (dalam Gimpel & Merrell, 1998:45) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara

sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Keterampilan sosial adalah kemampuan kompleks yang dimiliki seseorang, dimana orang tersebut mampu untuk membedakan perilaku positif atau negatif, dan tidak akan melakukan perilaku yang nantinya akan mendapat hukuman ataupun yang tidak disukai oleh lingkungan (Libet dan Lewinson, dalam Gimpel & Merrell, 1998:47).

Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak individu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figure paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat *Erickson & Freud, dalam Cartledge & Millburn, 1995:23). Menurut Matson (dalam Gimpel & Merrell, 1998:49) keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah perilaku spesifik, inisiatif, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berinteraksi dengan orang lain yang menunjukkan perilaku positif sesuai dengan kontes sosial dan menjauhi perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan dan mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang serta bersifat dipelajari bukan bawaan lahir.

2.4.2. Dimensi Keterampilan Sosial

Caldarella & Merrell (1997:55) mengemukakan 5 dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :

1. Hubungan baik dengan teman sebaya (*Peer Relations*) ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan mengajak bermain atau mau berinteraksi dengan teman sebaya.
2. Manajemen diri (*Self-management*) merefleksikan remaja yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, mau berkompromi, dan dapat menerima kritikan dengan baik.
3. Kemampuan akademis (*Academic*) ditunjukkan melalui perilaku yang mandiri dan produktif, seperti dan mengikuti arahan guru dengan baik.
4. Kepatuhan (*Compliance*) menunjukkan remaja yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi. Intinya, dimensi ini dimana seseorang dapat memenuhi permintaan dari orang lain.
5. Perilaku asertif (*Assertion*), seseorang yang memiliki aspek ini cenderung disebut orang yang terbuka kepada orang lain, serta memiliki keterampilan dalam percakapan, berani mengakui kesalahan, dan berani mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi.

Jadi ada lima dimensi keterampilan sosial yang sebaiknya dimiliki oleh remaja, yaitu dimensi teman sebaya, manajemen diri, kemampuan akademis, kepatuhan, dan perilaku asertif.

2.4.3. Manfaat Memiliki Keterampilan Sosial

Johnson dan Johnson (1999:107) mengemukakan enam manfaat dari memiliki keterampilan sosial, yaitu :

1. **Perkembangan Kepribadian dan Identitas.**

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

2. **Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir.**

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

3. Meningkatkan Kualitas Hidup.

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat dan intim dengan individu lainnya.

4. Meningkatkan Kesehatan Fisik.

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

5. Meningkatkan Kesehatan Psikologis.

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengarah pada kecemasan, depresi, frustrasi dan kesepian. Telah dibuktikan bahwa kemampuan membangun hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

6. Kemampuan Mengatasi Stress

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stress dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam

mengatasi stress dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik.

Berdasarkan penjelasan diatas ada enam manfaat keterampilan sosial yaitu perkembangan kepribadian dan identitas, mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, meningkatkan kualitas hidup, meningkatkan kesehatan fisik, meningkatkan kesehatan psikologis, kemampuan mengatasi stress.

2.4.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:64) terdapat Sembilan aspek yang mempengaruhi keterampilan sosial dalam kehidupan remaja, yaitu :

1. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Keputusan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis akan *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

2. Lingkungan

Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka

sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek dan nenek saja.

3. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diidentifikasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

4. Rekreasi

Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi. Dengan rekreasi seseorang akan merasa mendapatkan kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capek, bosan, monoton serta mendapatkan semangat baru.

5. Pergaulan dengan Lawan Jenis

Untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama.

6. Pendidikan

Pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial

yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.

7. Persahabatan dan Solidaritas Kelompok

Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman sangatlah besar. Biasanya remaja lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya. Hal tersebut merupakan suatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif.

8. Lapangan Kerja

Keterampilan sosial untuk memiliki lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran disekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

Berdasarkan penejelasan diatas ada tujuh faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan sosial yaitu keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan persahabatan dan solidaritas kelompok, lapangan kerja. Kemampuan keterampilan sosial remaja juga ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalaman yang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta keterampilan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang

harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan, keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi keterampilan sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono, 2002:76).

2.5. Remaja

2.5.1. Pengertian Remaja

Istilah remaja berasal dari kata Latin *adolescence* yang berarti “tumbuh” atau “tubuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence* mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik (Hurlock, 1980:189). Awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia tiga belas tahun sampai enam belas tahun atau tujuh belas tahun dan akhir masa remaja bermula dari usia enam belas atau tujuh belas tahun sampai delapan belas tahun.

Piaget (Hurlock, 1980:264) mengatakan secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan.

Harold Albery (Makmun, 2004:53) menyatakan periode masa remaja dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang

dijalani seorang individu yang terbentang sejak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya (Yusuf, 2006:27) mengemukakan masa remaja merupakan segmen kehidupan yang penting dalam siklus perkembangan individu dan merupakan masa (dari masa anak ke masa dewasa) yang diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat).

Mappiare (dalam M. Ali dan M. Asrori, 2009:38), masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan Hurlock membagi rentang usia remaja menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, usia 17/18 tahun sampai dengan 21/22 tahun adalah remaja akhir.

Sundari (2005:78) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan pengertian remaja menurut Dradjat (1994:147) adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara

12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

2.5.2. Ciri-Ciri Masa Remaja

Masa remaja memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan masa-masa sebelumnya dan sesudahnya. Menurut Hurlock (1980:207) ciri-ciri remaja antara lain sebagai berikut:

1. Masa remaja sebagai periode penting

Dikatakan periode penting, dikarenakan pada masa individu mengalami perkembangan baik secara fisik maupun secara psikis. Perkembangan berarti serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Van dan Daele mengatakan perkembangan berarti perubahan secara kualitatif. Ini berarti perkembangan bukan hanya sekedar penambahan beberapa sentimeter pada tinggi badan seseorang melainkan suatu integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks seperti fisik, psikis dan sosial.

2. Masa remaja sebagai masa peralihan

Peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih-lebih sebuah peralihan dari suatu tahap perkembangan ke tahap berikutnya. Artinya, apa yang telah terjadi

sebelumnya akan meninggalkan bekasnya pada apa yang terjadi sekarang dan yang akan datang.

3. Masa remaja sebagai masa perubahan

Selain perubahan fisik, remaja juga mengalami perubahan dalam psikisnya yang meliputi perubahan emosi, pola perilaku serta wawasan berfikir. Secara psikologis kedewasaan bukan hanya akumulasi dari pencapaian suatu umur tertentu, melainkan merupakan suatu keadaan dimana sudah terdapat ciri-ciri psikologi tertentu pada diri seseorang. Sementara itu menurut Allport (dalam Sarwono, 2001:64) ciri-ciri psikologi yang dapat membedakan bahwa seseorang tersebut sudah dewasa atau belum adalah:

- a. Pemekaran diri sendiri (*extention of the self*) yang ditandai dengan kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagai bagian dari dirinya sendiri. Perasaan egois berkurang dan sebaliknya akan timbul rasa memiliki, salah satu tanda yang khas timbulnya kemampuan untuk mencintai orang lain dan alam sekitarnya.
- b. Kemampuan untuk melihat diri sendiri secara objektif yang ditandai dengan munculnya kemampuan untuk mempunyai wawasan tentang diri sendiri (*self-insight*) dan kemampuan untuk menangkap humor (*sense of humor*) dan saat tertentu ia bisa melepaskan diri dari dirinya sendiri dan meminjau dirinya sebagai orang lain.
- c. Memiliki falsafah hidup tertentu (*unitying pshilosophy of life*) tanpa perlu merumuskan dan mengucapkannya dengan kata-kata, orang

sudah bertingkah laku dalam kedudukan tersebut dan ia berusaha sendiri menuju sasaran yang telah ia tetapkan.

Seiring dengan usia fisik dan emosi, remaja juga mengalami perkembangan sosial dimana remaja akan semakin menundukkan lingkungan pergaulan yang lebih luas khususnya teman sebaya, terbukanya kemungkinan persahabatan mendorong sikap remaja memilih teman yang cocok dengan dirinya, pemilihan teman ini disadari oleh kriteria yang ditentukan oleh warna kepribadiannya.

4. Masa remaja sebagai periode bermasalah

Pada masa ini remaja banyak mengalami masalah rumit yang kebanyakan bersifat psikologis. Hal ini disebabkan oleh emosionalitas remaja yang kurang bisa dikuasai, sehingga kurang mampu mengadakan konsensus dengan pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya dan mengakibatkan pertentangan sosial. Selain itu, juga disebabkan berkurangnya bantuan dari orangtua atau orang dewasa lain dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Pada masa kanak-kanak, dia selalu dibantu oleh orangtua dan gurunya, dan pada saat ini dia menganggap dirinya lebih mampu dan menganggap orangtuanya dan gurunya terlalu tua untuk dapat mengerti dan memahami perasaan, emosi, sikap, kemampuan berfikir dan status mereka.

Masalah-masalah yang dihadapi remaja menurut Soesilowindradini tersebut antara lain :

a. Masalah berhubungan dengan keadaan jasmani

- b. Masalah yang berhubungan dengan kebebasannya
- c. Masalah-masalah yang berhubungan dengan nilai-nilai
- d. Masalah yang berhubungan dengan peranan pria dan wanita
- e. Masalah yang berhubungan dengan anggota dari lawan jenis
- f. Masalah yang berhubungan dengan hubungan dalam bermasyarakat
- g. Masalah yang berhubungan dengan jabatan
- h. Masalah yang berhubungan dengan kemampuan

5. Masa remaja sebagai periode yang penuh gejolak

Banyak sekali perilaku remaja yang sangat berani, impulsive tanpa melihat resikonya, hal ini disebabkan rasa ingin tahu dan ingin mencoba dari remaja tersebut sangat besar.

6. Masa remaja sebagai periode yang tidak realistis

Para remaja pada saat ini kadang kala pola berfikir mereka tidak realistis, mereka cenderung banyak memandang kehidupan secara berlebih tanpa memikirkan realitas yang sebenarnya.

7. Masa remaja sebagai masa mencari identitas

Untuk mencari jati diri mereka sebenarnya kadang-kadang remaja berperilaku yang negatif dan mengganggu kepentingan umum. Ini mereka lakukan untuk menarik perhatian orang dewasa atau masyarakat lingkungan sekitar mereka.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ciri-ciri remaja antara lain terjadi perubahan fisik, psikis maupun sosialnya. Selain itu remaja juga dianggap sebagai periode penuh gejolak dan rawan dengan berbagai

masalah. Hal ini dikarenakan pada masa ini para remaja berusaha untuk mencari jati diri dan pengakuan dari masyarakat.

2.5.3. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Sebagai seorang remaja yang dalam pertumbuhan dan perkembangan untuk menjadi dewasa, remaja memiliki tugas-tugas yang harus dilakukannya demi mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut Mappiare (dalam M. Ali dan M. Asrori, 2009:99), adalah :

1. Menerima keadaan fisiknya dan menerima perasannya sebagai pria dan wanita.
2. Menjalin hubungan-hubungan baru dengan teman-teman sebaya baik sesama jenis maupun lain jenis kelamin.
3. Memperoleh kebebasan secara emosional dari orang tuanya dan orang-orang dewasa lainnya.
4. Memperoleh kepastian dalam hal kebebasan pengaturan ekonomis.
5. Memilih dan mempersiapkan diri ke arah suatu pekerjaan atau jabatan.
6. Menginginkan dan dapat berperilaku yang diperbolehkan oleh masyarakat.

7. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dan konsep-konsep intelektual yang diperlukan dalam hidup sebagai warga Negara yang terpuji.
8. Mempersiapkan diri untuk pernikahan dan hidup berkeluarga.
9. Menyusun nilai-nilai kata hati yang sesuai dengan gambaran dunia yang diperoleh dari ilmu pengetahuan yang memadai.

Tugas perkembangan masa remaja difokuskan pada upaya meningkatkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan bersikap dan berperilaku secara dewasa. Adapun tugas-tugas perkembangan remaja menurut Hurlock (dalam M. Ali dan M. Asrori, 2009:89) adalah :

1. Mampu menerima keadaan fisiknya.
2. Mampu menerima dan memahami peran seks usia dewasa.
3. Mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok yang berlainan jenis.
4. Mencapai kemandirian emosional.
5. Mencapai kemandirian ekonomi.
6. Mengembangkan konsep dan keterampilan intelektual yang sangat diperlukan untuk melakukan peran sebagai anggota masyarakat.
7. Memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai orang dewasa dan orangtua.
8. Mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial yang diperlukan untuk memasuki dunia dewasa.
9. Mempersiapkan diri untuk memasuki perkawinan.

10. Memahami dan mempersiapkan berbagai tanggung jawab kehidupan keluarga.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah sikap dan perilaku dirinya sendiri dalam menyikapi lingkungan disekitarnya. Perubahan yang terjadi pada fisik maupun psikologisnya menuntut anak untuk dapat menyesuaikan diri dalam lingkungan dan tantangan hidup yang ada dihadapannya.

2.6. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, dengan adanya internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif. Banyak penelitian yang menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan internet. Banyak penelitian yang menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan internet, seperti yang dilakukan oleh Moody (Brian, 2005:46) menemukan bahwa penggunaan internet yang tinggi sangat berhubungan dengan kesepian yang tinggi, Young (2000:28) menyatakan bahwa internet bisa mengakibatkan adiksi. Menurut young (2003:34) bahwa tipe-tipe internet yang dapat membuat adiksi adalah *Cybersexual Addiction* (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau *cybersex* secara berlebihan), *Cyber-relationship Addiction* (terlibat secara berlebihan dalam hubungan *online* seperti *chatting* dll), *Net Compulsions* (berjudi, berdagang dan

belanja secara *online*), *Information Overload* (adiksi untuk mencari data secara *online* lewat internet), *Computer Game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* adalah salah satu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan adiksi.

Game online merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan (Kompas 14 November 2003). Seseorang yang telah adiksi *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya.

Chen dan Chang (2008:39) menyebutkan setidaknya terdapat empat aspek adiksi *game online* yaitu *compulsion, tolerance, interpersonal & health related problem*. Secara garis besar seseorang yang adiksi *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan.

Bermain *game online* membuat seorang remaja merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat

remaja semakin betah menggandrungi *game online*, ditambah lagi tampilan yang semakin memukau dan sistem suara yang benar-benar seperti nyata membuat remaja akan semakin tertarik menekuni dan menjelajahi dunia *game online*. Kepuasan yang terus dicari remaja secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada *addiction* bagi pemainnya.

Adiksi terhadap *game online* adalah ketergantungan secara fisik dan psikologis pada permainan *game online* dan ada perasaan yang tidak menyenangkan jika tidak memainkan *game online*. Permainan *game online* memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri sehingga frekuensi dan durasi dalam bermain *game online* akan terus meningkat dari waktu ke waktu.

Allah SWT telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini adiksi *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan adiksi

Banyak adiksi *game online* yang menomor satukan *game* dari pada hal-hal yang lebih penting seperti beribadah, sehingga para adiksi *game online* berada jauh dari sisi Allah. Bagi remaja yang berlebihan bermain *game online* dapat menghabiskan sebagian besar waktunya hanya untuk bermain *game* dan tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, belajar, waktu untuk bersosialisasi dengan teman maupun keluarga akan sangat berkurang.

Remaja dengan rentang usia antara 18 sampai 20 tahun merupakan masa dimana individu mengeksplorasikan keterampilan-keterampilan yang ada pada dirinya. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk

berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain ataupun kehilangan pengakuan sosial.

Dalam rentang usia remaja ini diharapkan lebih banyak bersosialisasi dengan lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat guna meningkatkan kemampuan keterampilan sosial dalam dirinya. Tetapi jika hal tersebut terabaikan, maka remaja akan memiliki ketidakmampuan dalam berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, serta dapat menjalin hubungan yang baik (bersosialisasi) dengan orang lain akan mengakibatkan individu merasa tidak puas pada diri sendiri dan mempunyai sikap-sikap menolak diri. Remaja yang mengalami perasaan ini akan merasa dirinya dikucilkan oleh orang lain. Akibatnya remaja tidak mengalami saat-saat yang menggembirakan seperti yang dinikmati oleh teman-teman sebayanya.

Keterampilan sosial yang dimiliki seseorang sangat digunakan dalam membedakan perilaku positif atau negatif, dan tidak akan melakukan perilaku yang nantinya akan mendapat hukuman ataupun yang tidak disukai oleh lingkungan. Keterampilan sosial bukanlah kemampuan yang dibawa sejak

individu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat. Karena keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk mendapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrat manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya. Salah satu ciri orang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya adalah ia mampu mengikuti aturan-aturan dalam lingkungan sosial atau lingkungan masyarakat.

Seperti halnya remaja yang telah adiksi pada permainan *game online*, akan mengakibatkan individu kurang belajar dalam berkomunikasi baik verbal ataupun nonverbal dengan lingkungan sekitar karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* saja. Jika hal tersebut terus dibiarkan berlarut-larut maka perkembangan keterampilan sosial pada remaja tidak akan berkembang dengan baik. Dalam lingkungan keluarga, individu kurang dapat menjalin

hubungan dengan seluruh anggota keluarga, kurang bisa menerima norma-norma dalam keluarga dan kurang bisa menerima otoritas orang tua. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa adiksi *game online* mempunyai hubungan dengan keterampilan sosial pada remaja.

2.7. Hipotesis

Arikunto (2000:45), hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara. Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah Terdapat Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

2.8. Kajian Penelitian Terdahulu

- 1. Ragil Nur Aziz**, Skripsi 2011 Malang. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Self Esteem Remaja *Gamers* di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja membutuhkan self esteem. Self esteem adalah evaluasi diri didasarkan pada pertimbangan untuk mempertahankan penghargaan terhadap diri disertai keyakinan bahwa dirinya adalah orang yang mempunyai

kemampuan, penting, berguna dan sukses. Banyak cara yang ditempuh untuk dapat meningkatkan self esteem seseorang, bukan hanya dilakukan secara langsung di dunia nyata, tetapi tidak jarang juga mereka memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sebagai sarana meningkatkan self esteem. *Game online* adalah salah satu produk kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan self esteem seseorang. Didalam *game* seseorang dapat menjadi superior dan dihormati orang lain. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah kecanduan *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidakmampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan hubungan interpersonal dan kesehatan. Penelitian ini dilakukan di Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online gamers* remaja di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat self esteem pada *gamers* remaja di Malang, (3) untuk mengetahui hubungan tingkat self esteem dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebagai 50 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*.

- 2. Paulus Narendra Utama**, Skripsi 2011 Yogyakarta. Hubungan Antara Kecanduan Bermain PC Game On-line Dengan Konsep Diri Pada Remaja. Asumsinya adaah jika seorang remaja mengalami kecanduan bermain PC game on-line maka konsep dirinya rendah. Hipotesis yang diajukan adalah

Ada hubungan negatif antara Kecanduan Bermain PC game on-line dengan Konsep diri pada remaja. Semakin tinggi tingkat kecanduan permainan pc game on-line makin rendah konsep diri. Variabel dalam penelitian ini adalah Kecanduan Bermain PC game on-line sebagai variabel bebas dan Konsep diri sebagai variabel tergantug. Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 50 orang dengan kriteria subyek Remaja, baik laki-laki maupun perempuan berusia 13-18tahun dan merupakan seorang pengguna permainan PC Game on-line di game center. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran skala Kecanduan bermain PC game on-line dan skala konsep diri. Dari 24 item valid skala kecanduan bermain PC game on-line, terdapat 2 item gugur dan 22 item valid, dari 40 item konsep diri, terdapat 3 item gugur dan 37 item valid pada skala konsep diri. Hasil uji coba reliabilitas pada skala konsep diri sebesar 0,958 dan pada skala kecanduan bermain PC game on-line sebesar 0,916. Hasil analisis data menyatakan bahwa sebaran data normal dan linier. Data penelitian menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson* dengan bantuan SPSS for Windows versi 13.00. hasil perhitungn yang diperoleh menunjukkan bahwa koefisien korelasi (r) yang didapatkan sebesar -0,714 ($p < 0.05$). hal ini berarti bahwa hipotesis dalam penelitian menyatakan diterima.

- 3. Pradipta Christy Pratiwi**, jurnal 2012 Surakarta. Perilaku Adiksi *Game Online* Ditinjau dari Efikasi Diri akademik dan Keterampilan Sosial Pada Remaja di Surakarta. Perkembangan internet menyuguhkan banyak

penawaran yang menarik, alih-alih menggunakan internet untuk menyelesaikan tugas sekolah atau pekerjaan, kenyataannya banyak yang beralih pada *game online*. Remaja membutuhkan efikasi diri akademik dan keterampilan sosial untuk memenuhi tanggung jawab perkembangannya dalam berprestasi dan relasi sosial yang positif, perilaku adiksi *game online* pada remaja yang marak saat ini diduga berhubungan dengan kurangnya kompetensi-kompetensi tersebut dalam diri remaja. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online* pada remaja di Surakarta; 2) Mengetahui hubungan antara efikasi diri akademik dengan perilaku adiksi *game online* pada remaja di Surakarta; dan 3) Mengetahui hubungan antara keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online* pada remaja di Surakarta.

Populasi penelitian ini adalah remaja di Kota Surakarta yang memiliki karakteristik yaitu usia 13-18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game online* (Young, 2004). Subjek penelitian ini sejumlah 76 remaja yang secara kebetulan di lima *game center* yang terletak di Surakarta. Sampling yang digunakan adalah purposive incidental sampling. Instrument penelitian ini menggunakan *Game Online Adiction Test* yang mengacu pada *Internet Adicition Test* (Young, 1998) dengan 17 *item* valid dan reabilitas 0,802. Skala Efikasi Diri Akademik menggunakan modifikasi dan adaptasi dari *college Academic Self Efficacy Scale* (Froman & Owen, 1988) dengan 29 *item*

valid dan reabilitas 0,828. Skala keterampilan Sosial dengan 23 item valid dan reabilitas 0,813.

4. **Agung Salim**, Skripsi 2016 Makassar. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang datanya berupa angka-angka yang diolah menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan regresi linier sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 yang berjumlah 192 mahasiswa. Sedangkan sampelnya adalah 16% dari jumlah populasi yaitu 30 mahasiswa, dengan cara pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling*.

Berdasarkan hasil angket, rumusan masalah dapat terjawab: (1) Realitas penggunaan *game online* di kalangan mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 yakni berupa bentuk *game online* genre petualangan, *game online genre racing/balapan*, *game online genre pertempuran/tembak-tembakan/ peperangan* dan *game online genre strategi*, dengan grafis 3D (Dimensi), dimana mahasiswa memainkan *game online* tersebut pada waktu istirahat atau waktu luang diluar jam pelajaran (2) Perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014 adalah mahasiswa

mampu mengimbangi antara bermain *game online* dengan belajar, dalam artian mahasiswa tersebut mampu membagi waktu antara belajar dan bermain *game online*. Ketika waktu belajar, mahasiswa gunakan untuk belajar, membaca buku dan di waktu luang digunakan untuk bermain *game online* dan sebagian mengisinya dengan mengolah bakat seperti bermain musik atau berdiskusi lepas dengan teman sekelas (3) Terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku belajar mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar angkatan 2014, yakni: *Game Online genre* petualangan berpengaruh terhadap aspek belajar asosiasi verbal, belajar aturan, dan belajar pemecahan masalah. *Game online genre racing*/balapan juga berpengaruh terhadap aspek belajar rangkaian. *Game online genre* peperangan /tembak-tembakan/peperangan juga berpengaruh terhadap aspek belajar diskriminasi. Sedangkan *game online centre* strategi berpengaruh terhadap aspek belajar pemecahan masalah.

5. **Mimi Ulfa**, Jurnal 2017 Pekanbaru. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Metode penelitian ini digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsif kuantitatif, siswa-siswa yang menyukai main game online di mabes center sebagai populasi yang akan diambil. Peneliti menggunakan teknik *accidental sampling* untuk menenukan populasi dan teknik penyebaran kuesioner dengan wawancara dan dokumentasi. Game online adalah menyediakan fitur “komunitas online”,

sehingga menjadikan game online sebagai aktivitas sosial, dan berpengaruh terhadap perilaku. Para gamers akan memiliki kecanduan bermain game online yang akan menyebabkan perilaku berdampak negatif. Dari analisis yang dilakukan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $4032.276 \geq 0.195$, maka hipotesis yang diajukan diterima artinya ada pengaruh antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Dan penelitian yang saya lakukan mempunyai beberapa persamaan pada penelitian terdahulu seperti metode penelitian yaitu kecanduan *game online*, keterampilan sosial remaja dengan menggunakan metode kuantitatif, sedangkan perbedaannya penelitian saya yaitu pada subjek penelitian yaitu mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

2.9. Kerangka Konsep

Sekaran (2009:87) bahwa kerangka konseptual mendiskusikan mengenai pengaruh antar variabel yang sedang diteliti. Mengembangkan kerangka konseptual membantu kita untuk menghipotesis dan menguji berbagai hubungan dan pengaruh sehingga memperjelas pemahaman kita mengenai dinamika situasi yang kita teliti. Sedangkan menurut Kuncoro (2009:4) adalah pondasi utama dari proyek penelitian, hal ini merupakan jaringan hubungan antar variabel yang secara logis diterangkan, dikembangkan, dan dielaborasi dari perumusan masalah yang telah diidentifikasi melalui proses wawancara, observasi dan *survey literature*.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat melahirkan produk-produk yang berguna bagi kehidupan manusia. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat berguna bagi kehidupan manusia yaitu internet. Internet menjadikan

manusia dapat berkomunikasi tanpa mengenal batas ruang dan waktu. Internet digunakan sebagai sarana pemenuhan kebutuhan manusia akan akses informasi dan hiburan. Internet dapat diakses oleh siapa saja baik itu anak-anak, remaja ataupun orang tua dan remaja merupakan salah satu segmen pengguna terbesar internet. Remaja merupakan fase dimana seseorang sedang ingin berkembang dan mencari jati diri serta memiliki keinginan yang tinggi untuk mencari hiburan dan bersenang-senang. Salah satu sarana hiburan dari internet yang digunakan oleh para remaja yakni *game online*.

Game online merupakan hiburan yang sangat digemari oleh para remaja tak jarang para remaja sampai lupa waktu saat sedang bermain *game online*. Kesenangan para remaja dalam bermain *game online* dapat menimbulkan keinginan untuk bermain *game online* online terus menerus tanpa memperdulikan waktu. Hal ini tentu dapat berdampak buruk bagi kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial bagi seorang remaja. Remaja seharusnya banyak berinteraksi dengan lingkungan dan teman sebayanya guna mengaktifkan kemampuan serta ketrampilan sosialnya. Keterampilan sosial ini dibutuhkan dalam upaya seorang remaja menyesuaikan diri dan bersosialisasi dengan lingkungan sosial serta teman-temannya.

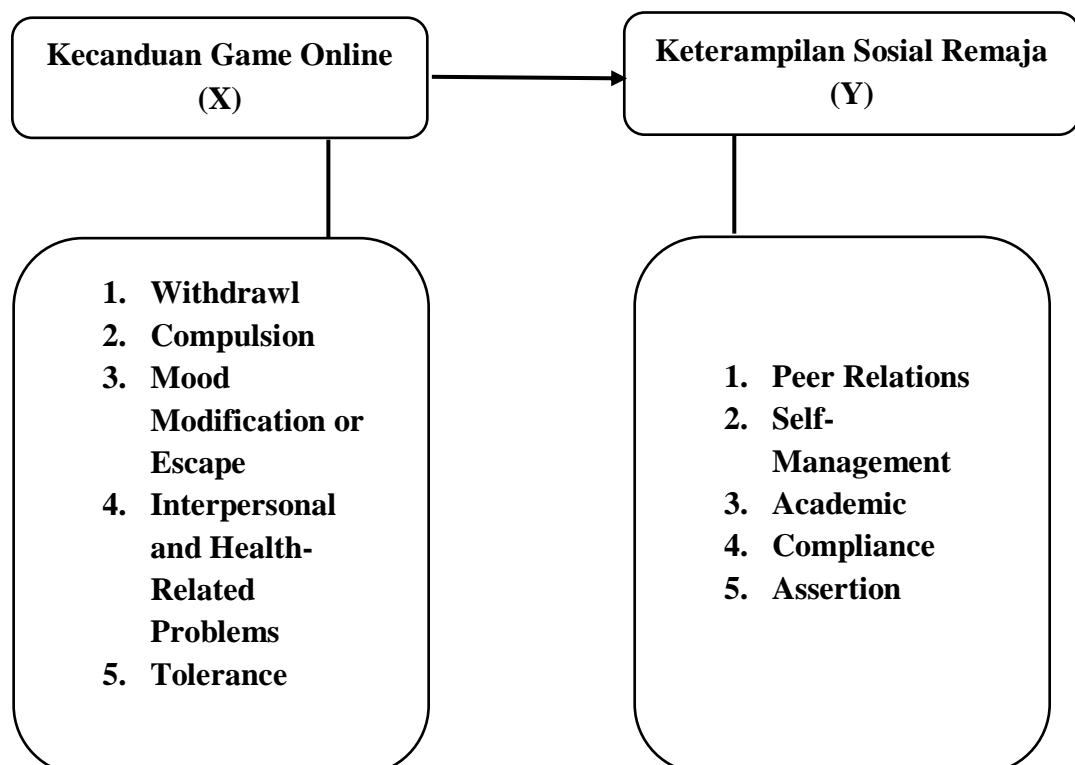
Keterampilan sosial yang dimiliki seorang remaja dapat digunakan dalam membedakan perilaku positif atau negatif sehingga seorang remaja tidak akan melakukan perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan di sekitarnya. Keterampilan sosial bukanlah suatu kemampuan yang ada pada diri seorang remaja sejak remaja itu lahir tetapi diperoleh melalui proses belajar, baik belajar

dari orang tua sebagai figur paling dekat dengan anak maupun belajar dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat karena keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk mendapat menyesuaikan diri dengan standar masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Keterampilan sosial ini tentu akan sangat berguna bagi seorang remaja dalam kehidupan normal yang ia jalani namun saat seorang remaja mengalami kecanduan akan *game online* tentu seorang remaja aja sibuk dengan *game online* dan waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*. Saat seorang remaja mengalami kecanduan *game online* tentu waktu untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang sehingga keterampilan sosial yang dimilikinya menjadi tidak berkembang.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis menentukan kerangka penelitian ini adalah sebagai berikut :

Gambar 2.1 Kerangka Konsep



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif menurut Arikunto (2006:12) adalah penelitian yang banyak menggunakan angka-angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data serta penampilan dari hasilnya. Menurut Azwar (2008:61) penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data *numerical* (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakuakn pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis). Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi perbedaan kelompok atau signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti.

Jenis dari penelitian ini adalah kuantitatif korelasional yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel. Dengan teknik korelasi, peneliti dapat mengetahui hubungan variasi dalam sebuah variabel dengan variasi yang lainnya, besarnya atau tingginya hubungan tersebut dinyatakan dalam bentuk koefisien korelasi.

Penelitian ini menggunakan metode korelasional karena bertujuan untuk melihat Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keterampilan Sosial Remaja

di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sukandarrumidi, 2004:39). Variabel dalam penelitian ini adalah :

Variabel X : Kecanduan *Game Online*

Variabel Y : Keterampilan Sosial Remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

3.3. Definisi Operasional

Definisi operasional menurut Suryabrata (2005:29) adalah definisi yang bersifat hal-hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Sedangkan menurut Azwar mengemukakan bahwa definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Berikut ini definisi operasional *game online* dan keterampilan sosial:

1. **Kecanduan *Game Online*** adalah suatu keadaan dimana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online* dari waktu ke waktu yang dilakukan secara terus menerus tanpa ada rasa puas

dan akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi, atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi yang ada pada dirinya seperti persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan selain itu juga mempengaruhi *mood modification or escape* dimana menjadikan *game online* sebagai cara melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan seperti bersalah, cemas, depresi dan sedih.

2. **Keterampilan Sosial** adalah perilaku spesifik, inisiatif kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mampu berinteraksi dengan orang lain yang menunjukkan perilaku positif sesuai dengan konteks sosial dan menjauhi perilaku yang tidak disukai oleh lingkungan dan mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang serta bersifat dipelajari bukan bawaan lahir.

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan dari subyek penelitian (Arikunto, 2006:41). Populasi adalah kumpulan pengukuran atau data pengamatan yang dilakukan terhadap orang, benda atau tempat. Populasi juga didefinisikan sebagai sekelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sekelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek lainnya (Masyhuri dan Zainudin, 2008:212).

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja *gamers* yang berusia antara 18-20 tahun yang bermain *game online* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Berdasarkan data yang peneliti dapatkan pada populasi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada stambuk 2018 dengan jumlah 359. **(Lampiran II)**

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil apabila kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi (Kasiram, 2008:223).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi (Kasiram, 2008:223). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria-kriteria spesifik, yaitu:

1. Remaja berusia 18-20 tahun.
2. Bermain *game online* dengan durasi lebih dari 3 jam.
3. Remaja Jurusan Ilmu Komunikasi di UINSU Medan.

Tabel 3.1.

Menentukan Sampel dari Suatu Sampel Random Oleh Krejcie and Morgan

(Cohen *et. al.*, 2000)

N	S	N	S	N	S
10	10	220	140	1.200	291
15	14	230	144	1.300	297
20	19	240	148	1.400	302
25	24	250	152	1.500	306
30	28	260	155	1.600	310
35	32	270	159	1.700	313
40	36	280	162	1.800	317
45	40	290	165	1.900	320
50	44	300	169	2.000	322
55	48	320	175	2.200	327
60	52	340	181	2.400	331
65	56	360	186	2.600	335
70	59	380	191	2.800	338
75	63	400	196	3.000	341
80	66	420	205	3.500	346
85	70	460	210	4.000	351
90	73	480	214	4.500	354

95	76	500	217	5.000	357
100	80	550	226	6.000	361
110	86	600	234	7.000	364
120	92	650	242	8.000	367
130	97	700	248	9.000	368
140	103	700	254	10.000	370
150	108	750	260	15.000	375
160	113	800	265	20.000	377
170	118	850	269	30.000	379
180	123	900	274	40.000	380
190	127	950	274	50.000	381
200	132	1000	278	75.000	382
210	136	1.100	285	1.000.000	384

Dalam hal ini kondisi populasinya yang homogen yaitu remaja *gamers* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU Medan, maka besar kecilnya sampel tidak menjadi masalah. Maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sebanyak 186 orang dari populasi stambuk 2018, karena dirasa sudah cukup mewakili populasi remaja *gamers* di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Alasan peneliti mengambil sampel hanya pada stambuk 2018, dikarenakan pada saat observasi peneliti menemukan banyaknya mahasiswa ilmu komunikasi

UINSU yang lebih menyukai game online dari pada stambuk lainnya dan lebih muda secara usia dan milenial sehingga lebih tertarik dengan game online.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2006:100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. “Cara” menunjuk pada sesuatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi hanya dapat dipertontonkan penggunaannya. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Kuesioner

Skala psikologi merupakan salah satu alat pengukuran psikologis dimana aspek kajiannya bersifat efektif (Azwar, 2006:3). Skala merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengungkap suatu konstruk atau konsep psikologi yang menggambarkan aspek kepribadian individu (Azwar, 2006:6).

Skala yang akan dibuat peneliti sebelum digunakan dalam penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. Selanjutnya suatu alat ukur dianggap baik ketika memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas akan menghasilkan informasi yang dapat dipertanggung jawabkan sehingga kesimpulan yang diambil nantinya tidak keliru atau tidak jauh beda dengan keadaan sebenarnya. Skala psikologis yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala tingkat kecanduan *game online* dan keterampilan sosial remaja yang disusun berdasarkan indikator perilaku masing-masing.

2. Observasi

Observasi atau metode pengamatan menurut Arikunto (2006:151) adalah kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera. Jadi, mengobservasi dapat dilakukan melalui penglihatan, pendengaran, peraba, dan pengecap. Tujuan dari observasi adalah untuk mendapatkan data tentang satu masalah sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

Observasi sangat mendukung dalam penelitian ini terutama sebagai tambahan bagi peneliti untuk menganalisa data yang telah diperoleh melalui angket. Observasi ini dilakukan apabila belum banyak keterangan dimiliki tentang masalah yang diselidiki, observasi ini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan yang ada dengan cara observasi sistematis atau dengan menggunakan instrumen pengamatan. Observasi dilakukan terhadap remaja yang bermain *game online* secara rutin dan hanya sekedar pernah bermain *game online* berkaitan dengan keterampilan sosial remaja *gamers* di kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Pada penelitian ini peneliti menjadi partisipan.

3. Dokumentasi

Selain metode-metode di atas, peneliti juga menggunakan metode dokumentasi. Peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain

sebagainya (Arikunto, 2006:158). Sedangkan yang digali adalah identitas anggota atau responden, pengetahuan tentang jumlah populasi dan keadaan mahasiswa yang bermain *game online*.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengungkapkan aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model *likert* untuk pengukuran keterampilan sosial dan kecanduan *game online*, yang mana skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala *likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono, 2009:93).

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif jawaban yang disediakan yaitu Sangat Sering (SS), Sering (S), Kadang-kadang (KK), Tidak Pernah (TP).

Adapun petunjuk pengerjaannya adalah sebagai berikut:

1. *Sangat Sering*, berarti responden sangat sering yang tercantum dalam item.
2. *Sering*, berarti responden sering dengan apa yang tercantum dalam item.

3. *Kadang-kadang*, berarti responden kadang-kadang dengan apa yang tercantum dalam item.
4. *Tidak Pernah*, berarti responden tidak pernah dengan apa yang tercantum dalam item.

Dalam skala ini terdiri atas pernyataan yang bersifat *favourable*. Pernyataan *favourable* adalah pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang bersifat positif dan negatif mengenai objek sikap, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada objek sikap. (Azwar, 2005:53). Sistem penilaian pada kedua item itu dibedakan sebagai berikut :

Tabel 3.2.
Skala Likert Modifikasi

Jawaban	Skor
Sangat Sering	4
Sering	3
Kadang-kadang	2
Tidak Pernah	1

Secara terperinci *blue print* instrument penelitian ini dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

1. Skala Kecanduan *Game Online*

Pengukuran kecanduan *game online* menggunakan angket berindikator *withdrawal, compulsion, mood modification or escape, interpersonal & health problem, tolerance* seperti halnya aspek dari kecanduan *game online* yang

dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008:46). Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan *game online*.

Tabel 3.3.

Blue print sebaran item skala kecanduan game online

No.	Indikator	Deskriptor	No Item	Jumlah
1.	<i>Withdrawal</i> (penarikan diri)	Tidak bisa lepas dari bermain <i>game online</i>	1, 7, 15, 25, 30	5
2.	<i>Compulsion</i> (kompulsif)	Dorongan untuk melakukan secara terus menerus	2, 4, 10, 16, 21	5
3.	<i>Mood modification or escape</i>	Melarikan diri dari berbagai masalah atau perasaan yang kurang menyenangkan.	3, 8, 11, 17, 29	5
4.	<i>Interpersonal and health-related problems</i>	Interaksi dengan orang lain Masalah yang berhubungan dengan kesehatan	5, 9, 13, 18, 22 14, 19, 23, 26, 28	5 5
5.	<i>Tolerance</i>	Toleransi terhadap bermain <i>game online</i>	6, 12, 20, 24, 27	5
Jumlah			30	30

2. Skala Keterampilan Sosial

Pengukuran keterampilan sosial menggunakan angket berindikator hubungan baik dengan teman sebaya (*Peer relation*), manajemen diri (*Self-management*), kemampuan akademis (*Academic*), kepatuhan (*Compliance*) serta perilaku asertif (*Assertion*) yang dikemukakan oleh Caldarella & Merrell (1997:55) berikut adalah perincian sebaran item skala keterampilan sosial.

Tabel 3.4.

***Blue print* sebaran item skala keterampilan sosial**

No.	Indikator	Deskriptor	No item	Jumlah
1.	Mempunyai hubungan baik dengan teman sebaya (<i>Peer relations</i>),	Memuji atau menasehati orang lain	4, 9, 18	3
		Menawarkan bantuan kepada orang lain	17	1
		Mengajak bermain atau mau berinteraksi dengan teman sebaya.	6, 13	2
2	Manajemen diri (<i>Self-management</i>),	Mampu untuk mengontrol emosinya dan bekompromi	7, 20	2
		Mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada	3, 8	2
.3.	Kemampuan akademis (<i>Academic</i>),	Perilaku yang mandiri dan produktif, seperti pemenuhan tugas	16	1

		secara mandiri		
		Menyelesaikan tugas individual	2	1
		Mengikuti arahan guru dengan baik	11, 14	2
4.	Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	Mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan saling berbagi.	12, 19	2
5.	Perilaku asertif (<i>Assertion</i>)	Terbuka kepada orang lain, memiliki keterampilan dalam percakapan	5, 10, 15	3
		Dan berani mengajak orang lain berinteraksi dalam segala situasi.	5, 10, 15	3
		Berani mengakui kesalahan.	1	1
Jumlah			20	20

3.7. Validitas dan Reliabilitas

3.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Arikunto menyatakan, suatu instrument yang valid mempunyai validitas yang tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2006:168).

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukuran dapat mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2007:173).

Terdapat tiga tipe validitas, yaitu validitas isi, validitas konstruk dan validitas kriteria. Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi skala dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement*. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validitas ini adalah sejauh mana item-item dalam tes mencakup keseluruhan kawasan yang hendak diukur atau sejauh mana isi skala mencerminkan ciri atribut yang hendak diukur. Validitas konstruk adalah tipe validitas yang menunjukkan sejauh mana tes mengungkapkan suatu konstruk teoritik yang hendak diukur. Sedangkan validitas kriteria adalah validitas kriteria adalah validitas berdasarkan kriteria tertentu yang dapat dijadikan dasar pengujian dari hasil sebuah alat ukur (Azwar, 2007:76).

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas isi, dengan cara menggunakan kisi-kisi instrument atau *blue print* skala. Dalam penyusunan instrumen ditentukan indikator-indikator sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan. Adapun untuk mengukur validitas skala yakni menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson* (Indra Jaya, 2013:147), dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi product moment

N = Jumlah subjek

$\sum x$ = Jumlah skor item/nilai tiap item

$\sum y$ = Jumlah skor total/nilai total item

$\sum xy$ = Jumlah hasil antar skor tiap item dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Perhitungan validitas dihitung dengan menggunakan bantuan komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 25.0 for Windows. Pada umumnya untuk penelitian-penelitian di bidang ilmu pendidikan digunakan taraf signifikansi 0,05 atau 0,01. Apakah suatu koefisien validitas dianggap memuaskan atau tidak, pengembaliannya dikembalikan kepada pihak pemakai skala atau kepada mereka yang berkepentingan dalam penggunaan hasil ukur skala yang bersangkutan (Azwar, 2007:179).

Tabel 3.5.**Hasil Pengujian SPSS Validitas Variabel Kecanduan Game Online**

Item	Nilai Correct Total Item	Keterangan
	r-hitung	
x.1	.290	Valid
x.2	.219	Valid
x.3	.274	Valid
x.4	.214	Valid
x.5	.239	Valid
x.6	.246	Valid
x.7	.560	Valid
x.8	.245	Valid
x.9	.401	Valid
x.10	.316	Valid
x.11	.252	Valid
x.12	.440	Valid
x.13	.321	Valid
x.14	.511	Valid
x.15	.377	Valid
x.16	.199	Valid

x.17	.706	Valid
x.18	.601	Valid
x.19	.623	Valid
x.20	.641	Valid
x.21	.503	Valid
X.22	.481	Valid
x.23	.530	Valid
x.24	.415	Valid
x.25	.215	Valid
x.26	.369	Valid
x.27	.286	Valid
x.28	.278	Valid
x.29	.245	Valid
x.30	.630	Valid

Sumber : Hasil Pengujian SPSS 25.0

Hasil uji validitas menunjukkan korelasi antara skor item dengan skor total item yang dapat digunakan untuk menguji validitas instrument. Uji kuesioner sebanyak 186 responden. Pada signifikan 5% dengan derajat bebas $df = n - 2$, $df = 186 - 2$, r tabel sebesar 0,121. Pada hasil dapat dilihat bahwa seluruh nilai *corrected item-total correlation* (r-hitung) lebih besar daripada r-tabel, sehingga seluruh item pertanyaan variabel kecanduan game online dinyatakan valid.

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan game online didapat hasil bahwa seluruh item dinyatakan valid berjumlah 30 item, item tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6. Item Variabel
Kecanduan *Game Online* Yang Diterima Dan Item Yang Gugur**

Variabel Kecabduan <i>Game Online</i>			
No.	Aspek	Item Diterima	Item Gugur
1.	<i>Withdrawal</i> (Penarikan diri)	1, 7, 15, 25, 30	-
2.	<i>Compulsion</i> (Kompulsif)	2,4, 10, 16, 21	-
3.	<i>Mood Modification or Escape</i>	3,8,11,17, 29	-
4.	<i>Interpersonal and Health-Related Problems</i>	5, 9, 13, 14, 18, 19, 22, 23, 26, 28	-
5.	<i>Tolerance</i>	6, 12, 20, 24, 27	-
Jumlah		30	-

Dari hasil uji validitas skala kecanduan *game online* diatas, diketahui bahwa seluruh item yang valid berjumlah 30, selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrument penelitian.

**Tabel 3.7.
Hasil Pengujian SPSS Validitas Variabel Keterampilan Sosial Remaja**

Item	Nilai Correct Total Item	Keterangan
	r-hitung	
y.1	.365	Valid
y.2	.796	Valid
y.3	.789	Valid

y.4	.827	Valid
y.5	.480	Valid
y.6	.805	Valid
y.7	.392	Valid
y.8	.400	Valid
y.9	.203	Valid
y.10	.333	Valid
y.11	.239	Valid
y.12	.441	Valid
y.13	.365	Valid
y.14	.389	Valid
y.15	.223	Valid
y.16	.232	Valid
y.17	.221	Valid
y.18	.793	Valid
y.19	.235	Valid
y.20	.793	Valid

Sumber : Hasil Pengujian SPSS 25.0

Hasil uji validitas menunjukkan korelasi antara skor item dengan skor total item yang dapat digunakan untuk menguji validitas instrument. Uji kuesioner sebanyak 186 responden. Pada signifikan 5% dengan derajat bebas $df = n - 2$, $df =$

186 – 3, r tabel sebesar 0,121. Pada hasil dapat dilihat bahwa seluruh nilai *corrected item- total correlation* (r -hitung) lebih besar daripada r -tabel, sehingga seluruh item pertanyaan variabel keterampilan sosial remaja dinyatakan valid.

Hasil perhitungan dari uji validitas skala keterampilan sosial didapat hasil bahwa seluruh item dinyatakan valid berjumlah 20 item. Item tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.8. Item Variabel
Keterampilan Sosial Yang Diterima Dan Item Yang Gugur**

Variabel Keterampilan Sosial			
No.	Aspek	Item Diterima	Item Gugur
1.	Hubungan baik dengan teman sebaya (<i>Peer relations</i>)	4, 6, 9, 13, 17, 18	-
2.	Manajemen diri (<i>Self-management</i>)	3, 7, 8, 20	-
3.	Kemampuan akademis (<i>Academic</i>)	2, 11, 14, 16	-
4.	Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	12, 19	-
5.	Perilaku asertif (<i>Assertion</i>)	1, 5, 10, 15	-
Jumlah		20	0

Dari hasil uji validitas skala keterampilan sosial diatas, diketahui seluruh item yang dinyatakan valid berjumlah 20 item, selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas yang dijadikan sebagai instrument penelitian.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas mengacu pada konsistensi atau kepercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Azwar, 2008:180). Reliabel menurut Arikunto (2006:165) adalah dapat dipercaya, dan dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat ukur data karena instrumen tersebut sudah baik.

Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 hingga 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2007). Uji reliabilitas pada penelitian ini dengan menggunakan rumus *Alpha Chronbach*.

Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_b^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \alpha_b^2$ = Jumlah varians butir pertanyaan
- α_t^2 = Varians total

Perhitungan reliabilitas dihitung dengan menggunakan bantuan Komputer versi SPSS (*Statistical Product And Service Solution*) 25.0 for Windows.

Tabel 3.9.
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Alpha Cronbach	Keterangan
Kecanduan Game Online	.806	Reliable
Keterampilan Sosial	.813	Reliable

Sumber : Hasil Pengujian SPSS 25.0

Nilai koefisien reliabilitas (*Cronbach's Alpha*) diatas adalah untuk variabel kecanduan game online sebesar 0.806 dan untuk variabel ketrampilan sosial remaja sebesar 0.813. Dengan demikian maka nilai koefisien reliabilitas untuk kedua variabel dalam penelitian diatas > 0.70 sehingga kesimpulannya adalah instrument variabel kecanduan game online dan variabel ketrampilan sosial remaja merupakan instrumen yang reliabel.

3.8. Teknik Analisis Data

Kegiatan analisis data adalah untuk mereduksi data menjadi perwujudan yang dapat dipahami dan ditafsirkan dengan cara tertentu sehingga masalah penelitian yang ada dapat ditelaah dan diuji (Kerlinger, 2001:182). Analisis data adalah sebagai bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian. Untuk mengetahui apakah adanya hubungan antara kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja gamers di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, analisa data secara keseluruhan diolah dengan menggunakan alat bantu komputer program *Statistical Program for Social*

Science (SPSS) versi 25 untuk program *windows*. Data mentah yang telah diperoleh kemudian dianalisis dengan beberapa tahapan, yaitu :

1. Menghitung mean hipotetik (μ), dengan rumus :

$$\mu = \frac{1}{2} (I \max + I \min) \sum k$$

μ : Rerata Hipotetik

$I \max$: Skor Maksimal Item

$I \min$: Skor Minimal Item

$\sum k$: Jumlah Item

2. Menghitung deviasi standar hipotetik (α), dengan rumus :

Mencari Standart deviasi adalah dengan cara membagi mean hipotetik dengan 6.

3. Menentukan Kategorisasi

Kategorisasi bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok yang terpisah secara berjenjang menurut kontinum berdasarkan atribut yang diukur. Kategorisasi ini dengan menggunakan rumus seperti di bawah ini :

Tabel 3.10.
Kriteria Jenjang

Rumus	Kategori
$X \geq (M + 1 \text{ SD})$	Tinggi
$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + 1 \text{ SD})$	Sedang
$X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah

4. Analisis Persentase

Rumus persentase digunakan untuk menghitung jumlah persentase subjek yang termasuk dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah pada variabel kecanduan *game online* dan keterampilan sosial pada subyek penelitian. Dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

N = Jumlah Subjek

5. Analisis Korelasi

Sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui korelasi antara variabel X (kecanduan *game online*) dengan variabel Y (keterampilan sosial remaja), maka peneliti menggunakan teknik analisis *product moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_s = \frac{\sum X^2 + \sum Y^2 - \sum d^2}{2\sqrt{\sum X^2 * \sum Y^2}} \quad (\text{Umar, 2002:325})$$

Keterangan :

r_s = Koefisien korelasi X terhadap Y

x = Skor Keterampilan Sosial Remaja

y = Skor Kecanduan *game online*

Harga r_{xy} menunjukkan indeks korelasi antara dua variabel yang dikorelasikan, setiap nilai korelasi mengandung dua makna, yaitu ada tidaknya korelasi dan besarnya korelasi.

3.9. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.9.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan sebagai lokasi penelitian. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU) berlokasi di Jl. Williém Iskandar Pasar V, Kenangan Baru, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Sumatera Utara. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara sebelumnya adalah Institut Agama Islam Negeri (IAIN).

Institut Agama Islam Negeri awalnya mengasuh lima fakultas, yakni Fakultas Tarbiyah, Fakultas Dakwah, Fakultas, Syari'ah, Fakultas Ushuluddin, dan Fakultas Tarbiyah IAIN Sumatera Utara Cabang Padang Sidempuan. Dalam perkembangannya, pada tahun 2000-an perkembangan IAIN memasuki babak baru dimana sebagai upaya untuk pengembangan, pimpinan dan segenap civitas akamedika ingin mengalihkan status Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sumatera Utara Menjadi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UINSU). Hasilnya pada 16 Oktober 2014 IAIN SU resmi beralih status menjadi UINSU yang ditandatangani oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Dan saat ini, UINSU memiliki beberapa program pendidikan, yakni Dakwah dan Komunikasi, Syari'ah, Tarbiyah dan Keguruan, Ushuluddin, Sains dan Teknologi, Kesehatan

Masyarakat, Ilmu Sosial, Ekonomi dan Bisnis Islam, serta Program Pascasarjana.
(sumber <http://uinsu.ac.id/> diakses pada tanggal 17 April pukul 16.25 WIB)

Alasan saya memilih lokasi penelitian di UINSU, dikarenakan disana banyak mahasiswa yang kecanduan terhadap game online, dan saya juga bekerja disana sehingga memudahkan saya mengambil tindakan penelitian di UINSU.

3.9.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari sampai April 2019, saya melaksanakan penelitian dengan membagikan kuesioner kepada para mahasiswa yang telah ditentukan dan memahami masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Proses Penelitian

Proses dalam penelitian ini pertama kali yang dilakukan adalah pengambilan data mahasiswa Ilmu Komunikasi pada Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Setelah mendapatkan data mahasiswa, peneliti mencari tahu jumlah populasi dan sampel, lalu setelah mengetahui jumlah populasi dan sampel, peneliti langsung turun ke lokasi penelitian untuk menyebarkan kuesioner.

Peneliti menyebarkan kuesioner pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Peneliti tidak begitu banyak menghabiskan waktu dalam menyebarkan kuesioner di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan sebab peneliti dibantu oleh Ibu Ketua Tata Usaha dan salah satu mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan untuk bertemu dengan para mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Namun, peneliti tidak menemukan kendala dalam menyebarkan kuesioner. Para mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dengan senang hati membantu peneliti untuk mengisi kuesioner.

4.2. Hasil Analisis Data

Penelitian ini meliputi 2 variabel, yaitu variabel keterampilan sosial dan kecanduan *game online* pada remaja ilmu komunikasi yang diukur dengan skala. Berikut ini adalah hasil analisis data penelitian :

4.2.1. Tingkat Kecanduan *Game Online* Remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek-subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu: tinggi, sedang dan rendah. Sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-masing variabel. Dari hasil perhitungan dengan aplikasi *SPSS 25.0*, untuk mengetahui deskripsi tingkat kecanduan game online. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada **Tabel 4.1**.

Tabel 4.1.
Nilai Mean dan Standar Deviasi Variabel Kecanduan Game Online

Statistics

Kecanduan_game

N	Valid	186
	Missing	0
Mean		87,48
Std. Error of Mean		,526
Std. Deviation		7,173
Variance		51,451

Sumber : Hasil SPSS 25.0

Berdasarkan hasil pengujian melalui aplikasi *SPSS 25.0* diperoleh hasil bahwa nilai mean pada variabel kecanduan game online sebesar 87,48 dengan nilai standart deviasi sebesar 7.173. Berikut ini kategorisasi variabel kecanduan game online :

1. $X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$
 $X \geq (87,48 + 7,173)$
 $X \geq 94,65$ (tinggi)
2. $(\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{ SD})$
 $80,30 < X < 94,65$ (sedang)
3. $X \leq (\text{mean} - 1 \text{ SD})$
 $X \leq (87,48 - 7,173)$
 $X \leq 80,30$ (terendah)

Tabel 4.2.

Kategorisasi Norma Kecanduan *Game Online*

Rumus	Kategorisasi	Kategori
$X \geq (M + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 94,65$
$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + 1 \text{ SD})$	Sedang	$80,30 < X < 94,65$
$X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah	$X \leq 80,30$

Tabel 4.3.

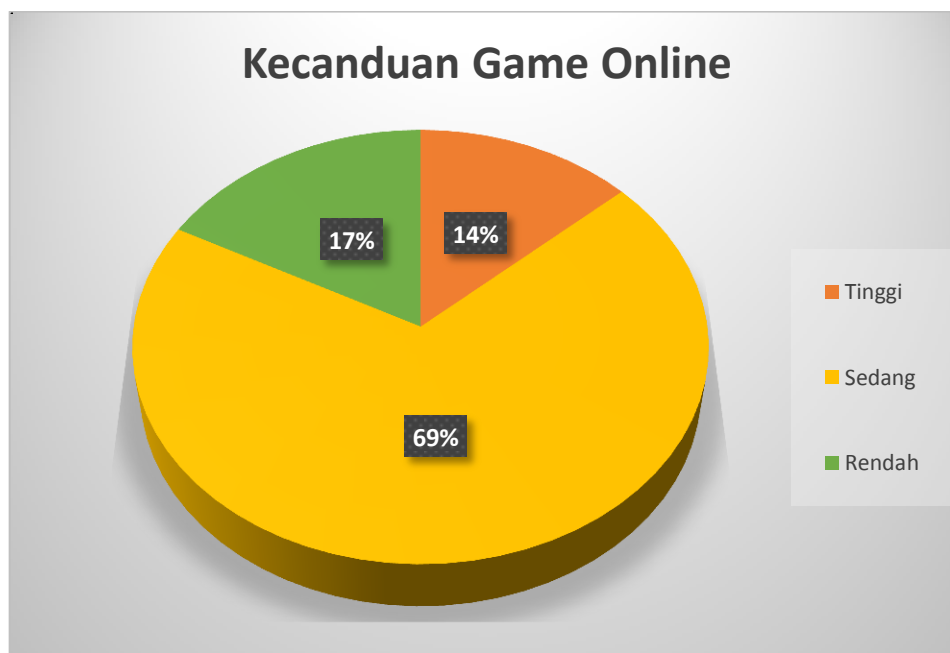
Persentase Tingkat Kecanduan *Game Online*

Kategori	Rumus	Frekuensi	Skor skala
Tinggi	$X \geq 102,06$	25	13,4%
Sedang	$72,90 < X < 102,06$	129	69,4%
Rendah	$X \leq 72,90$	32	17,2%
Jumlah		186	100%

Berdasarkan tabel 4.3. dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan terbesar terdapat pada kategori sedang, yaitu sebanyak 129 subyek

(69,4%) sedangkan untuk kategori tinggi sebanyak 25 subyek (13,4%), dan kategori rendah sebanyak 32 subyek (17,2%).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil persentase tingkat kecanduan *game online*, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.1.



Gambar 4.1. Diagram Persentase Kecanduan Game Online

4.2.2. Tingkat Keterampilan Sosial Remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Berdasarkan hasil analisa data angket yang telah dilakukan maka subjek-subjek tersebut dapat digolongkan menjadi tiga kategori, yaitu : tinggi, sedang dan rendah sedangkan untuk menentukan jarak masing-masing tingkat klasifikasi terlebih dahulu dicari rata-rata skor (mean) dan standart deviasi dari masing-masing variabel. Dari perhitungan manual menggunakan rumus untuk mengetahui

deskripsi tingkat keterampilan sosial, maka perhitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut :

Tabel 4.4.
Nilai Mean dan Standart Deviasi Variabel Keterampilan Sosial

Statistics		
Keterampilan_sosial		
N	Valid	186
	Missing	0
Mean		56,82
Std. Error of Mean		,471
Std. Deviation		6,425
Variance		41,285

Sumber : Hasil SPSS 25.0

Berdasarkan hasil pengujian melalui aplikasi *SPSS 25.0* diperoleh hasil bahwa nilai mean pada variabel keterampilan sosial remaja sebesar 56,82 dengan nilai standart deviasi sebesar 6,425. Berikut ini kategorisasi variabel keterampilan sosial remaja :

1. $X \geq (\text{mean} + 1 \text{ SD})$
 $X \geq (56,82 + 9,47)$
 $X \geq 66,29$ (tinggi)
2. $(\text{mean} - 1 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1 \text{ SD})$
 $47,35 < X < 66,29$ (sedang)
3. $X \leq (\text{mean} - 1 \text{ SD})$
 $X \leq (56,82 - 9,47)$

$$X \leq 47,35 \text{ (terendah)}$$

Tabel 4.5.

Kategorisasi Norma Keterampilan Sosial

Rumus	kategorisasi	Kategori
$X \geq (M + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 66,29$
$(M - 1 \text{ SD}) \leq X < (M + 1 \text{ SD})$	Sedang	$47,35 < X < 66,29$
$X < (\text{mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah	$X \leq 47,35$

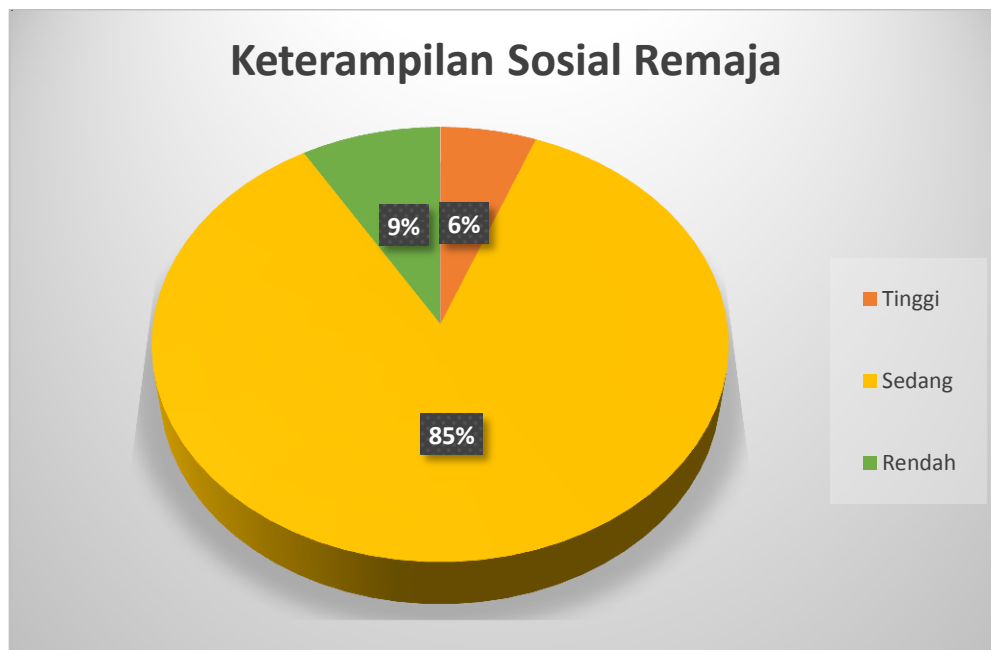
Tabel 4.6.

Persentase Tingkat Keterampilan Sosial

Kategori	Rumus	Frekuensi	Skor skala
Tinggi	$X \geq 66,29$	11	5,9%
Sedang	$47,35 < X < 66,29$	159	85,5%
Rendah	$X \leq 47,35$	16	8,6%
Jumlah		186	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat keterampilan sosial remaja Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan terbesar terdapat pada kategori sedang, yaitu sebanyak 159 orang (85,5%) kemudian sebanyak 11 orang (5,9%) berada pada kategori tinggi, sedangkan untuk kategori rendah sebanyak 16 orang (8,6%).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.2..



Gambar 4.2. Diagram Persentase Keterampilan Sosial

4.2.3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara. Dari hasil pengolahan data dengan bantuan *SPSS 25.00 for Windows* dapat dijelaskan pada table 4.7.

Tabel 4.7.
Koefisien Korelasi Product Moment

		Correlations	
		Kecanduan Game Online	Keterampilan Sosial Remaja
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	,215**
	Sig. (2-tailed)		,003
	N	186	186
Keterampilan Sosial Remaja	Pearson Correlation	,215**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	
	N	186	186

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber : Hasil SPSS 25.0

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan aplikasi *SPSS 25.0* diatas diperoleh hasil bahwa hubungan antara variabel kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial remaja adalah sebesar 0,215 dengan nilai signifikansi = 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antar kedua variabel tersebut. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Hubungan positif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka keterampilan sosial pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara akan menurun.

Tabel 4.8.
Distribusi Subyek Penelitian Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	96	51,6%
Perempuan	90	48,4%
Total	186	100%

Data diambil dari hasil angket penelitian

Tabel 4.9.
Distribusi Subyek Penelitian Usia

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
18 Tahun	60	32,3%
19 Tahun	120	64,5%
20 Tahun	6	3,2%
Total	186	100%

Data diambil dari hasil angket penelitian

Tabel 4.10.
Distribusi Subyek Penelitian Pendidikan

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
SMA Swasta	46	24,7%
SMA Negeri	40	21,5%
SMK	20	10,8%
Pesantren	80	43%
Total	186	100%

4.3. Pembahasan

4.3.1. Hasil Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Observasi yang peneliti lakukan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yakni dengan cara melakukan pengamatan terhadap situasi dan kondisi dari lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang situasi dari lokasi penelitian dan kondisi dari mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini serta untuk memperoleh gambaran masalah yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

Peneliti melakukan observasi di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan dan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan terhadap sampel dalam penelitian ini yaitu Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan diperoleh hasil bahwa mayoritas sampel dalam penelitian berjenis kelamin laki-laki dan memiliki usia pada rentang antara 18 sampai 20 tahun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, peneliti melihat bahwa mayoritas mahasiswa yang bermain *game online* menghabiskan sebagian waktu senggangnya untuk bermain game online dengan teman-temannya. Dari pengamatan tersebut pula dapat dilihat bahwa mahasiswa yang bermain *game online* cenderung jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena waktunya dihabiskan untuk bermain *game online* dan tidak jarang para mahasiswa yang kecanduan game online

menghabiskan uangnya untuk membeli perlengkapan guna bermain *game online*. *Game online* membuat mahasiswa tersebut tidak memiliki waktu untuk bersosialisasi dan mengembangkan keterampilan sosial yang dimilikinya.

4.3.2. Kecanduan *Game Online*

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *gamers* remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan berada pada kategori sedang. Distribusi kecanduan *game online* remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan untuk kategori sedang berjumlah, yaitu sebanyak 129 subyek (69,4%). Dimana hal ini mengindikasikan bahwa para remaja *gamers* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan cukup mampu untuk menahan dorongan dalam diri untuk secara terus menerus bermain *game online*. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa remaja *gamers* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

Sedangkan 32 subyek (17,2%) berada pada tingkat rendah, hal ini menunjukkan taraf yang baik pada tingkat kecanduan *game online* remaja *gamers* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Kategori rendah dalam kecanduan *game online* mengindikasikan

bahwa adanya kemampuan yang baik dalam menarik diri dari dunia *game online*, mampu untuk menahan dorongan bermain *game online*, mampu mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta memperhatikan masalah kesehatan.

Dari data yang terhimpun dapat dilihat orang *gamers* remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa tinggi sebanyak 25 subyek (13,4%) diantaranya masuk dalam kategori tinggi, hal ini berindikasi bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan bervariasi. Bervariasinya tingkat kecanduan *game online* tersebut karena beberapa aspek yang menjadikan seseorang kecanduan terhadap *game online*. Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

1. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus). Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri). Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi). Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.
4. *Interpersonal and Health-Related Problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan internasional yang mereka miliki karena hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Remaja yang kecanduan *game online* sering kali melupakan hal-hal yang lebih penting yang harus dikerjakan daripada bermain *game online*. Adapun dampak negatif dari bermain *game online* antara lain hanya menghambur-hamburkan waktu dan uang secara sia-sia, membuat orang jadi ketagihan, terkadang lebih merelakan kuliahnya untuk bermain *game online* (bolos kuliah), bias membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang, dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor ataupun layar *smartphone* dapat membuat mata menjadi minus, seorang remaja jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat kuliah ternyata dia bolos kuliah untuk bermain *game online*.

Kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*.

Banyak remaja yang kecanduan *game online* menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para kecanduan *game online* berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmanNya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri.

4.3.3. Keterampilan Sosial

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan keterampilan sosial yang dimiliki remaja di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan mayoritas berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 159 orang (85,5%) hal ini mengidentifikasi bahwa remaja yang memiliki tingkat keterampilan sosial rendah ini adalah mereka yang memiliki pola keterampilan sosial dalam taraf normal artinya, kemampuan keterampilan dan bertindak dalam lingkungan masih dipengaruhi oleh factor fisik, psikologis, dan lingkungan keterampilan.

Kemudian hasil distribusi pada kategori rendah sebanyak 16 orang (8,6%), hal ini mengidentifikasi bahwa para remaja yang masih belum mampu menunjukkan keberadaan dirinya di lingkungan sosial secara optimal dan belum mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Sedangkan remaja yang memiliki tingkat keterampilan sosial pada tingkat tinggi sebanyak 11 orang (5,9%) dimana hal ini mengindikasikan bahwa mereka adalah remaja yang perilaku sosial yang sesuai dengan nilai standar kelompoknya dan dapat memenuhi harapan kelompoknya, mampu menyesuaikan diri dengan baik terhadap berbagai kelompok, dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial dan terhadap perannya dalam kelompok sosial serta puas terhadap kontak sosialnya dan terhadap peran yang dimainkan dalam situasi sosial.

Dari hasil distribusi diatas tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan keterampilan sosial remaja berbeda antara satu orang dengan lainnya.

Perbedaan tingkat keterampilan sosial tersebut ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kondisi jasmani yang sehat, proses belajar yang baik, pengalaman yang menyenangkan, dan mampu dalam mengatasi konflik agar tercipta keterampilan sosial yang baik dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan faktor eksternal, yaitu pola asuh keluarga, hubungan yang harmonis dalam keluarga sehingga terciptanya suasana yang penuh cinta kasih, kehangatan keceriaan, serta peran masyarakat, peranan sekolah, budaya dan agama juga menjadi indikasi keterampilan sosial yang baik jika semua berjalan selaras (Sunarto dan Hartono, 2002:76)

Adapun dari hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:66) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial adalah sebagai berikut :

1. Keluarga yang merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.
2. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan

sekolah/kuliah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek, nenek saja.

3. Kepribadian, secara umum penampilan sering diidentikan dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harga dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.
4. Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi. Dengan rekreasi seseorang akan merasa mendapatkan kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capek, bosan, monoton serta mendapatkan semangat baru.
5. Pergaulan dengan lawan jenis, untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama.
6. Pendidikan, pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.
7. Persahabatan dan solidaritas kelompok. Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman sangatlah besar. Biasanya remaja lebih mementingkan

urusan kelompok dibandingkan urusan dengan keluarganya. Hal tersebut merupakan suatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif.

8. Lapangan kerja. Keterampilan sosial untuk memilih lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran disekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara normal. Remaja sebagai makhluk sosial yang hidup berkelompok diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain agar dapat dikatakan sebagai remaja yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan usianya. Oleh karena itu remaja dituntut untuk memiliki kemampuan keterampilan sosial, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah/kampus, maupun didalam lingkungan masyarakat tempat dia tinggal.

Menurut Johnson dan Johnson (1999:34) banyak manfaat yang diperoleh apabila seseorang memiliki keterampilan sosial antara lain :

1. Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Hasil pertama adalah perkembangan kepribadian dan identitas karena kebanyakan dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu

yang rendah dalam keterampilan interpersonalnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

2. Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir.

Keterampilan sosial juga cenderung mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Keterampilan yang paling penting, karena dapat digunakan untuk bayaran kerja yang lebih tinggi, mengajak orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja.

3. Meningkatkan Kualitas Hidup

Meningkatkan kualitas hidup adalah hasil positif lainnya dari keterampilan sosial karena setiap individu membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim dengan individu lainnya.

4. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Hubungan yang baik dan saling mendukung akan mempengaruhi kesehatan fisik. Penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

5. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Penelitian menunjukkan bahwa kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat mengurangi distress psikologis, yang menciptakan kebebasan, identitas diri, dan harga diri.

6. Kemampuan Mengatasi Stres

Hasil lain yang tidak kalah pentingnya dari memiliki keterampilan sosial adalah kemampuan mengatasi stress. Hubungan yang saling mendukung telah menunjukkan berkurangnya jumlah penderita stres dan mengurangi kecemasan. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, dan umpan balik.

Sedangkan menurut Wilis (2005:64), keterampilan sosial yang baik ialah kemampuan seseorang untuk hidup dan bergaul secara wajar terhadap lingkungan, sehingga remaja merasa puas terhadap diri sendiri dan lingkungan. Keterampilan sosial yang baik akan menjadi salah satu bekal penting karena akan membantu remaja pada saat terjun dalam masyarakat luas. Dalam Islam pun sangat dianjurkan untuk melakukan interaksi sosial. Remaja yang melakukan keterampilan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai *Ulul Al-baab* (orang yang berakal).

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok

maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai hubungan silaturahmi. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturahmi. Silaturahmi mempunyai manfaat dan pengaruh yang sangat positif bagi kondisi kejiwaan seseorang, seperti bersilaturahmi dengan orang lain dapat menghilangkan kejenuhan, kepenatan, kesepian dan dapat mengurangi ketegangan jiwa dan emosi seseorang. Lebih mendalam lagi, silaturahmi juga akan menjadikan seseorang memiliki banyak relasi, banyak sahabat dan kenalan, menemukan teman akrab dan terpercaya, sehingga seseorang akan bertukar pikiran dengannya mengenai berbagai hal yang terjadi pada dirinya.

4.3.4. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja

Hasil analisa dengan menggunakan korelasi *Product Moment Karl Pearson*, diketahui bahwa terbukti adanya hubungan positif antara tingkat kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi sebesar 0,15 dan bernilai positif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,003. Berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,003 yang lebih kecil dari taraf signifikan (α) 5% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel keterampilan sosial (Y) dan kecanduan *game online* (X) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan positif artinya jika kecanduan *game online* mengalami peningkatan, maka kecenderungan keterampilan sosial

remaja akan mengalami penurunan pada remaja *gamers* di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Seseorang yang mampu menyesuaikan diri dengan sosialnya dengan baik tidak hanya dipengaruhi oleh satu factor saja, namun karena dipengaruhi oleh berbagai faktor. Proses keterampilan sosial ditentukan oleh faktor-faktor yang menentukan kepribadian itu sendiri baik. Adapun dari hasil studi Davis dan Forstythe (Mu'tadin, 2002:64) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial antara lain keluarga yang merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana remaja akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau *broken home* dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya.

Faktor lain adalah lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, perkarangan) dan lingkungan sosial (tetangga), lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak akan sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari saudara, orang tua, atau kakek dan nenek saja. Selain itu faktor kepribadian, secara umum penampilan sering diidentikkan dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Orang tua dalam hal ini berperan untuk

memberikan penanaman nilai-nilai untuk menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan.

Pergaulan dengan lawan jenis juga menentukan keterampilan sosial seseorang yaitu untuk mendapatkan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja sebaiknya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama. Pendidikan, pada dasarnya sekolah mengajarkan berbagai keterampilan kepada anak. Salah satu keterampilan tersebut adalah keterampilan-keterampilan sosial yang dikatakan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer atau smartphone bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indicator dari keterampilan sosial yang kurang baik.

Seperti yang telah dijelaskan oleh Lawton (dalam Hurlock, 1997:78), seseorang yang memiliki keterampilan sosial yang baik antara lain adalah individu yang mampu memenuhi harapan lingkungannya, bersedia menerima tanggung jawab dan berani mengambil resiko atas perbuatannya, peduli dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dapat bekerja sama dengan orang, saling menghormati dan menghargai orang lain, disiplin dalam tugas dan masalah yang terjadi dalam lingkungan kelompok, segera menangani masalah yang menuntut

penyelesaian, mengetahui bagaimana bekerja bila saatnya bekerja dan bermain bila saatnya bermain, mengambil keputusan dengan senang, tanpa konflik, dan tanpa banyak meminta nasihat serta dapat berkompromi bila menghadapi kesulitan.

Keterampilan sosial merupakan salah satu faktor penting dalam perkembangan sosial individu secara umum bagi anak, remaja, dewasa, dan usia lanjut. Sesuai dengan penjelasan Durkin (dalam Hartati, 2005:42) keterampilan sosial sangatlah penting bagi seseorang untuk menunjang kesuksesan masa depan dalam menjalin hubungan dengan orang-orang disekitarnya. Secara singkat dikatakan bahwa kemampuan keterampilan sosial yang baik akan mampu menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam pergaulan dan dapat memajukan aspek-aspek positif dalam hubungan tersebut. Remaja yang mempunyai hubungan sosial yang buruk akan sulit dalam terjun dalam dunia luar. Oleh karena itu remaja yang mempunyai keterampilan sosial yang kurang baik bila berada pada suatu komunitas tertentu dia akan cenderung ikut-ikutan dengan komunitas tersebut tanpa berpikir panjang dan tidak mempunyai pendirian yang kuat dalam dirinya.

Sering dijumpai banyak remaja diwaktu jam kuliah mereka bermain *game* di kantin kampus ataupun di kafe, bahkan tidak sedikit diantara mereka yang memakai seragam kampus (almamater) saat mereka bermain *game online* di kafe. Tidak jarang pula dijumpai para remaja yang sehari-hari tidak pulang kerumah dan tidak tidur dimalam hari hanya untuk bermain *game online* saja. Begitu kuatnya dorongan untuk terus bermain *game online* sehingga para remaja rela

menghabiskan waktunya hanya untuk berlama-lama bermain *game online* dari pada kegiatan lain seperti belajar dan berkumpul dengan keluarga. Hal ini yang menyebabkan sosialisasinya dengan keluarga maupun teman berkurang.

Dalam Islam pun sangat dianjurkan untuk melakukan interaksi sosial. Remaja yang melakukan sosial berarti dia telah menjalin hubungan persaudaraan dan persahabatan dengan orang disekitarnya. Allah SWT menyebutkan orang yang berhasil menjalin persaudaraan sebagai *Ulul Al-baab* (orang yang berakal). Allah SWT menciptakan manusia dengan berbagai perbedaan untuk saling mengenal.

Berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia adalah kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Selain secara kodrati manusia adalah makhluk sosial, yang memerlukan hubungan dengan sesamanya untuk dapat hidup dan berkembang secara formal. Manusia juga perlu berinteraksi dengan sesamanya untuk dapat memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya, baik kebutuhan fisiologis, seperti kebutuhan akan makan dan minum, kebutuhan tempat tinggal, dan lain-lain, maupun kebutuhan psikologis, semisal kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan aktualisasi diri dan sebagainya yang hanya akan dapat dipenuhi jika seseorang bersedia bekerjasama dengan sesamanya (Amin, 2007:87). Salah satu ciri orang yang dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya adalah ia mampu mengikuti aturan-aturan dalam lingkungan sosial atau lingkungan masyarakat.

Remaja yang dapat menunjukkan sikap yang menyenangkan terhadap orang lain, terhadap partisipasi sosial serta terhadap perannya dalam kelompok

maka remaja tersebut akan menyesuaikan diri dengan baik secara sosial. Keterampilan sosial dalam perspektif Islam diartikan sebagai hubungan silaturahmi. Setiap manusia yang beriman diwajibkan bagi mereka menjaga silaturahmi karena Allah SWT sangat membenci orang-orang yang memutuskan silaturahmi.

Teori yang saya gunakan pada penelitian ini yaitu teori sosiopsikologis komunikasi, pada penelitian ini sebagian besar mahasiswa memiliki pengaruh yang kuat terhadap media apapun termasuk game online, yang mengakibatkan keterampilan sosial remaja di kalangan mahasiswa sangat rendah.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi product moment diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antar kedua variabel tersebut. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara kecanduan *game online* dengan keterampilan sosial. Dari perhitungan diatas dapat diketahui bahwa hipotesis yang diajukan peneliti diterima. Hubungan positif tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka keterampilan sosial pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Univeristas Islam Negeri Sumatera Utara Medan akan menurun.

1. Tingkat Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* mayoritas berada pada kategori sedang.
2. Tingkat Keterampilan Sosial Remaja Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. Menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial mayoritas berada pada kategori sedang.

Dari hasil uji hipotesis dapat dilihat bahwa Teori Sosiopsikologis by Little John dengan kaitan penelitian ini dapat diterima.

5.2. Saran

1. Teoritis

Diharapkan ke depannya hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dan menambah referensi yang berguna bagi penelitian-penelitian yang berkaitan dengan perilaku remaja yang kecanduan terhadap game online dan hubungannya dengan keterampilan sosial.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun bahan pertimbangan kepada pemerintah dan orang tua dalam mengambil keputusan dan pengawasan berkaitan dengan perkembangan hiburan *game online* dan perilaku remaja dalam bermain *game online*.

3. Akademis

Penelitian ini hendaknya mampu membantu dalam pengembangan pengetahuan tentang keterampilan sosial dan kecanduan *game online* dalam ruang lingkup yang lebih luas, misalnya faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat keterampilan sosial dan kecanduan *game online*

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ambarina, F. D. 2008. *Konseling Kognitif Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Game Online Pada Remaja*. Jakarta: Skripsi Upi.
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ataghaista. 2013. Tradisi Sosiopsikologis. Diakses Rabu, 06 Februari 2019 dari <https://ataghaitsa.wordpress.com/2013/04/25/tradisi-sosiopsikologis/>
- Aziz, Ragil Nur. 2011. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Self Esteem Remaja *Gamers* di Kecamatan Lowokmaru Kota Malang [Skripsi]. Malang (ID): UIN Maliki Malang.
- Azwar, Syaifudin. 2008. *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- _____. 2008. *Reliabilitas dan Validitas Cetakan VIII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Cartledge, C., & Milburn, J. F. 1995. *Teaching Social Skill to Children and Youth: Innovative Approaches (3rd ed)*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Chaplin, J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Cohen, L.; Manion, L; & Morrison, K. 2000. *Research methods in education*. London: Routledge Falmer.
- Danfort, I. 2003. *Running Head: Addiction Classification and Personality Correlates; Addiction to Online Games: Classification and Personality Correlates*. Tersedia: <http://www.iandanfort.net>(10 Februari 2019).
- Daradjat, Zakiyah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Jakarta: Ruhama.
- Desiesy. 2011. Teori Komunikasi BAB III. Diakses Rabu, 06 Februari 2019 dari <http://desiesyworlds.blogspot.co.id/2011/12/teori-komunikasi-bab-iii-tradisi.html/>
- Deswita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dodge, K. A., Pettit, G. S., Gregory, S., McClaskey, C. L., & Brown, M. M. 1986. *Social Competence in Children. Monographs of the Society for Research in Child Development*, 51, 1-85.

- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung:PT. Citra Aditya Bakti.
- Effendy, Onong Uchjana. 2013. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Eslter, Jon. 1999. *Addiction Entries and Exits*. New York: Russell Sage Foundation.
- Garbarino & Johnson. 1999. *The Different Roles of Satisfaction*. *Journal of Marketing*. April 1999. Email : ads@ama.org
- Hasan, Erliana. 2005. *Komunikasi Pemerintahan*. Bandung: Refika Aditama.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1997. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Edisi Kelima)*. Terjemahan oleh Istidawanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Jaya, Indra. Ardat. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: Cita Pustaka Media Perintis
- Johnson. D. W., & Johnson, R. T. 1999. *Learning Together and Alone (5th Ed)*. Boston: Allyn & Bacon.
- Kasiram, Moh. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif – Kuantitatif*. Malang: UIN Malang Press.
- Kim. Hyo-Jun. 2002. *Improving The Vehicle Performance with Active Suspension Using Road-Sensing Algorithm*. Elsevier Science Ltd.
- Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi*. Penerbit. Erlangga. Jakarta.
- Littlejohn, Stephen W. and Karen A. Foss. 2009. *Encyclopedia of Communication Theory*. Los Angeles: Sage.
- Makmun, A.S. 2004. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Masyhuri & Zainuddin. 2008. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- McLuhan, Marshal. 1992. *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century*. Oxford University Press : Reprint Edition.
- McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- M. Ali & M. Asrori. 2009. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Merrel, K. W & Gimpel, G. A. 1998. *Social Skill of Children and Adolescents Conceptualization, Assessment, Treatment*. New Jersey London. Lawrence Erlbaum Associates.

- Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muthahhari, Murthada. 1994. *Perspektif Al-Qur'an tentang Manusia dan agama*. Bandung: Mizan.
- Mu'tadin, Z. 2002. *Pengantar Pendidikan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: Amdi Offset.
- Orleans, M. & Laney, M. C. 1997. *Early Adolescent Computer Use: Isolation or Sociation*, Sociology Department, CSUF.
- Pratiwi, Pradipta Christy. 2012. Perilaku Adiksi *Game Online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial Pada Remaja di Surakarta [Jurnal]. Surakarta (ID): Universitas Sebelas Maret. Vol:1 No. 2.
- Rahayu, Iin Tri & Ardani Tristiadi Ardi. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia.
- Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology*. New York: Free Press.
- Rohim, Syaiful. 2009. *Teori Komunikasi : Perspektif, Ragam, & Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saling, Agung. 2016. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar [Skripsi]. Makassar (ID): UIN Alauddin Makassar.
- Santrock. 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W. 2001. *Psikologi social: Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sekaran. Uma. 2009. *Research Methods For Business (Metodologi Penelitian untuk Bisnis)*. Jakarta: Salemba Empat
- Sugiyono. 2009. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, S. 2005. *Kesehatan Mental Dalam Kehidupan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ulfa, Mimi. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru [Jurnal]. Pekanbaru (ID): Universitas Riau.
- Utama, Paulus Narendra. 2011. Hubungan Antara Kecanduan Bermain PC Game On-line dengan Konsep Diri Pada Remaja [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Sanata Dharma.
- Widayanti. 2007. *Dampak Kebiasaan Bermain Video Game Terhadap Perkembangan Sosial Anal Usia Sekolah Dasar*. Skripsi pada FIP UPI Bandung.

- Widjaja. 2010. *Komunikasi: Komunikasi dan hubungan masyarakat*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winn, B. M dan Fisher, J. W. 2004. *Design of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games*. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. (3 Februari 2019).
- Yee, N. 2005. *Motivations of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behaviour. (06 Februari 2019).
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium*. *Cyber Psychology & Behavior*, 3(5), 475-479.www.netaddiction.com/net.compulsions.htm(01-02-2019)
- Yusuf, S. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Lampiran 1

ANGKET PENELITIAN

IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama : _____ (boleh inisial)

Usia dan Jenis Kelamin : _____ L/P

Pendidikan : _____

Game yang dimainkan : _____

Lama bermain game : _____

PETUNJUK

Dalam kuesioner ini terdapat dua bagian, yaitu bagian keterampilan social dan bagian kecanduan *game online*. Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban yang menyatakan pada diri anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan saya jamin kerahasiannya.**

Keterangan :

SS : Sangat Sering

S : Sering

KK : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

Skala Kecanduan *Game Online*

No.	PERTANYAAN	SS	S	KK	TP
1.	Saya bolos kuliah untuk bermain game online				
2.	Saya suka menceritakan permasalahan saya pada teman-teman di game online				
3.	Saya bermain game online untuk menghilangkan stress				
4.	Saya tidak dapat menunda keinginan untuk bermain game online				
5.	Saya suka berteman di dalam dunia maya				
6.	Saya memilih game online dari pada mengerjakan tugas kuliah				

7.	Saya gelisah ketika tidak bermain game online				
8.	Saya merasa lebih tenang ketika bermain game online				
9.	Hubungan saya berkurang dengan teman karena bermain game online				
10.	Intensitas waktu bermain game online saya meningkat dari waktu ke waktu				
11.	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa bermain game online				
12.	Saya melupakan kondisi kesehatan saya ketika bermain game online				
13.	Saya jarang berkumpul dengan keluarga karena bermain game online				
14.	Saya bermain game online sampai lupa makan				
15.	Saya enggan untuk meninggalkan permainan game online				
16.	Saya lupa waktu ketika bermain game online				
17.	Saya merasa puas ketika dapat bermain game online				
18.	Saya jarang berkumpul dengan tetangga karena bermain game online				
19.	Saya tidak bias menjaga kesehatan saya ketika bermain game online				
20.	Saya malas membaca buku karena bermain game online				
21.	Saya bermain game online hingga larut malam				
22.	Saya jarang berdiskusi dengan teman karena bermain game online				
23.	Saya tidak dapat menjaga asupan makanan saya ketika bermain game online				
24.	Saya memilih bermain game online dari pada membantu orang tua				
25.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah game online				
26.	Saya tidak dapat bekerja maksimal karena sering bermain game online				
27.	Saya bermain game online sampai lupa beribadah				
28.	Saya kurang tidur karena bermain game online				
29.	Saya tidak dapat bermain game online hanya 1 jam saja				
30.	Saya sulit berkonsentrasi di kelas karena mengingat game online				

Item yang dicetak miring adalah item yang tidak valid

Skala Keterampilan Sosial

No.	PERTANYAAN	SS	S	KK	TP
1.	Jika saya berbuat salah sesegera mungkin saya meminta maaf				
2.	Saya memberikan pendapat di depan kelompok				
3.	Saya datang ke kampus tepat waktu				
4.	Saya memberikan ucapan selamat kepada teman saya yang berprestasi				
5.	Saya menegur tetangga yang menyalakan music keras-keras ketika larut malam				
6.	Saya menerima ajakan teman untuk pergi makan bersama				
7.	Saya tidak gampang terpancing emosi ketika kalah dalam pertandingan				
8.	Saya mengembalikan buku perpustakaan yang saya pinjam tepat waktu				
9.	Saya menerima teman yang tidak sependapat dengan saya				
10.	Saya menceritakan permasalahan kepada teman saya				
11.	Saya tidak suka mengganggu teman saya ketika diskusi kelompok				
12.	Saya meluangkan waktu untuk berkumpul dengan keluarga				
13.	Saya meluangkan waktu saya untuk pergi rekreasi dengan teman saya				
14.	Saya mengenalkan diri saya di depan kelas				
15.	Saya bertanya kepada orang dijalan ketika tidak menemukan alamat yang saya tuju				
16.	Saya mengerjakan tugas pribadi sendiri tanpa mencontoh tugas pribadi teman saya				
17.	Saya membantu teman saya yang mengalami kesulitan dengan tugasnya				
18.	Saya mengingatkan teman saya yang sering bolos kuliah				
19.	Saya tidak suka bermain hingga larut malam				
20.	Saya tidak marah ketika pendapat saya tidak di dengarkan				

Item yang dicetak miring adalah item yang tidak valid

Lampiran 2**Distribusi Subyek Penelitian di Seluruh Mahasiswa Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.**

KELAS	STAMBUK					
	2018	2017	2016		2015	
			HUMAS	JURNALIS	HUMAS	JURNALIS
1	47	44	43	25	30	20
2	45	34				
3	46	39				
4	45	35				
5	46	34				
6	46	35				
7	46	34				
8	38	40				
JUMLAH	359	295	43	25	30	20
TOTAL	772					

Lampiran 3

Hasil Pengamatan Observasi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan Stambuk 2018

Jenis Kelamin

Laki-laki

Perempuan

Usia

18 – 20 Tahun

Alumni

SMA Swasta

SMA Negeri

SMK

Pesantren

Permainan *Game Online* yang dimainkan

PUBG Mobile

FreeFire

Mobile Legend

AOV

Hago

Durasi main *Game Online*

3 Jam bahkan lebih

Variabel X

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Tota l	
1	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	91	
2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	95	
3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	111	
4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	101	
5	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	106	
6	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	99	
7	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	100	
8	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	103	
9	2	2	3	2	2	2	4	3	4	2	2	2	1	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	92	
10	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	91	
11	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	93
12	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	92	
13	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	89	
14	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	90	
15	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	86	
16	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	3	3	78	
17	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	3	4	84	
18	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	88	
19	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	86	
20	2	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	94	

46	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	4	85		
47	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88		
48	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	1	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	93		
49	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85		
50	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	92	
51	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	87	
52	2	4	2	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	86	
53	2	3	3	2	3	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	3	3	77	
54	2	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	3	94	
55	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	93	
56	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	87	
57	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	88	
58	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	4	3	3	92	
59	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	103
60	3	3	3	4	5	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	4	3	2	82	
61	2	3	2	1	6	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	2	82	
62	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	88	
63	2	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	85
64	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	97
65	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	78	
66	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	85
67	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	87	
68	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	87	
69	2	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	85
70	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	75	

71	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	2	80	
72	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	89	
73	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	85	
74	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	98	
75	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	84	
76	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	95	
77	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	86
78	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	97	
79	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	86	
80	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	88	
81	2	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	4	3	2	81	
82	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	88	
83	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	88	
84	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	89	
85	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	87	
86	3	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	90	
87	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	3	4	3	4	77	
88	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	96	
89	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	2	89	
90	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	83	
91	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	91	
92	3	4	3	4	3	3	2	4	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	2	78	
93	3	5	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	102	
94	3	6	3	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	94	
95	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	3	3	72	

96	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	85	
97	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	89
98	2	4	3	4	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	86	
99	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	84	
100	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	82	
101	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	93
102	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	93
103	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	83
104	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	91
105	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85
106	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	88
107	2	3	3	1	3	3	4	3	4	3	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	96
108	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
109	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	86
110	2	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	79
111	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	2	83
112	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	4	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	78
113	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	78
114	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
115	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	87
116	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	4	2	84
117	2	3	3	2	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	4	4	2	2	2	3	2	2	79
118	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	84
119	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	72
120	2	2	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	69

121	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	79		
122	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	72		
123	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	83		
124	3	2	4	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	74		
125	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	89		
126	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	89
127	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	88	
128	2	4	2	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	93
129	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	89
130	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	4	4	4	3	88
131	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	96
132	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	86
133	2	4	4	2	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	99
134	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
135	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	91
136	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	89
137	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	83
138	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	94
139	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	88
140	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	82
141	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	93
142	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	77
143	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	78
144	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	79
145	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	83

146	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	98		
147	3	3	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	80	
148	2	2	3	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	79		
149	3	2	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	94		
150	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	79	
151	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	83	
152	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	92	
153	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
154	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	90
155	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	94	
156	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	85	
157	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	89	
158	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	91	
159	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	85	
160	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	85	
161	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	92	
162	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	81	
163	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	89	
164	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	85	
165	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	86	
166	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	2	3	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	3	4	99		
167	1	3	3	3	1	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	80	
168	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	2	2	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	95	
169	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	85	
170	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	89		

23	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	65
24	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	2	3	62
25	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	50
26	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
27	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	4	64
28	2	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	68
29	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	3	58
30	2	4	4	4	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	2	4	2	4	59
31	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	49
32	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
33	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	63
34	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	61
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	57
36	4	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	55
37	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	60
38	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	53
39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	60
40	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	4	3	54
41	4	3	3	3	3	3	2	4	1	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	55
42	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	57
43	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
44	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	61
45	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	59
46	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	60
47	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	58

48	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	2	3	2	3	59
49	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	57
50	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	60
51	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	66
52	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	71
53	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	60
54	3	4	4	4	2	4	3	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	65
55	4	3	4	2	3	2	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	2	2	2	2	59
56	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	2	3	55
57	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	2	3	56
58	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	55
59	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	56
60	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	59
61	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	52
62	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	59
63	3	4	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	61
64	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	3	4	3	62
65	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	46
66	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	48
67	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	49
68	2	4	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	50
69	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	2	4	2	4	70
70	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	66
71	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	65
72	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	63

73	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	3	4	69
74	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	4	3	3	2	4	2	4	69
75	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	4	3	4	4	4	3	2	3	2	51
76	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	4	3	4	4	3	4	3	64
77	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	65
78	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	3	4	65
79	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	4	70
80	2	4	2	2	2	2	4	2	1	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	57
81	4	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	1	2	2	3	3	2	3	2	51
82	3	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	56
83	4	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	54
84	3	2	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	53
85	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	54
86	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
87	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	54
88	2	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	67
89	2	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	49
90	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	55
91	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	3	1	3	64
92	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	3	1	3	50
93	2	1	1	1	4	1	4	3	3	4	4	4	2	2	4	2	1	4	1	4	52
94	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	47
95	2	2	2	2	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	2	52
96	2	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	54
97	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	2	51

98	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	2	4	2	49
99	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	47
100	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	52
101	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	51
102	2	2	2	2	2	2	2	2	5	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	52
103	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	4	2	54
104	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	43
105	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	2	55
106	2	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	57
107	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	46
108	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	51
109	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	47
110	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	45
111	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	48
112	2	2	2	2	4	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	49
113	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	4	4	4	2	4	2	52
114	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	45
115	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	47
116	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	47
117	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	48
118	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	49
119	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	5	2	2	2	2	3	3	2	3	2	47
120	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48
121	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	46
122	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	46

123	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	4	4	2	3	2	3	2	49
124	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	45
125	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	4	2	2	3	3	3	3	49
126	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	54
127	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	50
128	2	2	2	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	3	3	4	2	2	2	2	48
129	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	58
130	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	3	2	3	51
131	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	56
132	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	59
133	4	2	2	2	2	2	5	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	53
134	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	4	4	1	4	4	2	4	2	53
135	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	2	3	56
136	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	58
137	2	4	4	4	4	4	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	65
138	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	52
139	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	50
140	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	54
141	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	44
142	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
143	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
144	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	56
145	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
146	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	59
147	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	55

148	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	63
149	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	58
150	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	50
151	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	64
152	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	64
153	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	58
154	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	62
155	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	64
156	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	69
157	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	50
158	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	2	2	2	3	2	3	58
159	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	56
160	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	64
161	4	4	4	4	1	4	4	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	64
162	2	2	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	60
163	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	58
164	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	60
165	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
166	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	5	2	3	4	4	2	3	2	3	58
167	2	2	2	2	2	2	5	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	50
168	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	53
169	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	4	3	60
170	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	67
171	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	66
172	3	2	2	2	2	2	3	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	2	4	2	58

173	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	3	58
174	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	64
175	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	2	2	3	2	3	2	47
176	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	64
177	3	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	55
178	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
179	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	1	4	4	3	3	3	3	64
180	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	2	4	3	3	3	3	59
181	2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	67
182	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	48
183	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
184	1	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	58
185	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	5	3	3	3	3	58
186	1	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	3	2	2	3	4	3	4	3	53

x6	Correlation Coefficient	-,067	-,119	-,050	,036	-,306**	,027	-,006	,184*	,014	,069	,198**
	Sig. (2-tailed)	,365	,104	,496	,622	,000	,719	,933	,012	,848	,349	,007
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x7	Correlation Coefficient	,366*	,347**	,337**	,248**	,047	,105	,055	,091	,074	,471**	,578**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,001	,524	,155	,459	,219	,314	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x8	Correlation Coefficient	,095	,097	,133	,106	,030	,049	,090	,074	,106	,028	,227**
	Sig. (2-tailed)	,197	,188	,071	,149	,680	,506	,224	,318	,148	,701	,002
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x9	Correlation Coefficient	,123	,084	,054	,013	-,020	,183*	,122	,180*	,133	,261**	,374**
	Sig. (2-tailed)	,095	,252	,467	,857	,789	,013	,096	,014	,069	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x10	Correlation Coefficient	-,020	-,072	-,001	,037	-,060	,153*	,081	,003	,110	,131	,241**
	Sig. (2-tailed)	,789	,332	,988	,613	,415	,037	,272	,964	,136	,074	,001
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x11	Correlation Coefficient	-,083	-,061	-,112	-,079	-,251**	-,111	,012	,195**	,014	,179*	,188*
	Sig. (2-tailed)	,258	,411	,127	,285	,001	,132	,875	,008	,852	,014	,010
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x12	Correlation Coefficient	,014	,002	,012	-,048	-,174*	,095	,087	,068	,189**	,189**	,339**
	Sig. (2-tailed)	,846	,983	,867	,511	,018	,198	,240	,356	,010	,010	,000

	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x13	Correlation Coefficient	-,056	,023	,107	-,077	,098	,061	-,026	-,167*	-,034	,291**	,297**
	Sig. (2-tailed)	,449	,757	,147	,295	,184	,406	,720	,023	,646	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x14	Correlation Coefficient	,038	-,007	-,044	,021	,053	,079	,025	,357**	,098	,496**	,489**
	Sig. (2-tailed)	,608	,925	,553	,772	,469	,283	,731	,000	,181	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x15	Correlation Coefficient	,124	,064	,069	-,001	,007	,161*	,115	,127	,113	,254**	,342**
	Sig. (2-tailed)	,093	,389	,352	,995	,928	,028	,119	,084	,124	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x16	Correlation Coefficient	,001	-,033	-,095	-,202**	,029	,075	,079	-,177*	,030	,121	,171*
	Sig. (2-tailed)	,988	,655	,197	,006	,697	,306	,286	,015	,680	,100	,020
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x17	Correlation Coefficient	,282*	,220**	,229**	,132	,048	,168*	,198**	,128	,097	,891**	,710**
	Sig. (2-tailed)	,000	,003	,002	,073	,513	,022	,007	,081	,187	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x18	Correlation Coefficient	,517*	,504**	,477**	,397**	,254**	,041	,033	-,023	-,075	,485**	,614**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,583	,657	,755	,307	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x19	Correlation Coefficient	,478*	,467**	,479**	,329**	,154*	,120	,103	,073	,013	,438**	,651**

x26	Correlation Coefficient	-,077	-,008	,112	,097	,358**	1,000	,501**	,271**	,562**	,118	,353**
	Sig. (2-tailed)	,298	,914	,128	,186	,000	.	,000	,000	,000	,109	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x27	Correlation Coefficient	-,091	-,082	,031	,058	,089	,501**	1,000	,108	,329**	,192**	,286**
	Sig. (2-tailed)	,217	,268	,672	,428	,225	,000	.	,140	,000	,009	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x28	Correlation Coefficient	,036	-,014	,010	,042	-,059	,271**	,108	1,000	,297**	,178*	,274**
	Sig. (2-tailed)	,624	,848	,893	,569	,424	,000	,140	.	,000	,015	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x29	Correlation Coefficient	-,125	-,030	,022	-,050	,045	,562**	,329**	,297**	1,000	,096	,217**
	Sig. (2-tailed)	,088	,689	,769	,496	,543	,000	,000	,000	.	,193	,003
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
x30	Correlation Coefficient	,222*	,156*	,143	,093	,021	,118	,192**	,178*	,096	1,000	,624**
	Sig. (2-tailed)	,002	,034	,051	,208	,775	,109	,009	,015	,193	.	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
skor_t otal	Correlation Coefficient	,516*	,518**	,532**	,413**	,223**	,353**	,286**	,274**	,217**	,624**	1,000
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,000	,000	,003	,000	.
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5

Hasil Pengujian SPSS Uji Validitas Variabel Keterampilan Sosial Remaja

Correlations

			y1	y2	y3	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y11	y12
Spearman's rho	Correlation Coefficient	y1	1,000	,301*	,333*	,288*	,203*	,333*	,174*	,113	,061	,049	-,114	,209*
	Sig. (2-tailed)		.	,000	,000	,000	,005	,000	,017	,124	,406	,503	,123	,004
	N		186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y2	Correlation Coefficient	y2	,301*	1,000	,849*	,874*	,430*	,866*	,400*	,233*	,109	,173*	,055	,198*
	Sig. (2-tailed)		,000	.	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,138	,019	,459	,007
	N		186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y3	Correlation Coefficient	y3	,333*	,849*	1,000	,854*	,498*	,919*	,353*	,235*	,115	,202*	,058	,223*
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	.	,000	,000	,000	,000	,001	,119	,006	,429	,002
	N		186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y4	Correlation Coefficient	y4	,288*	,874*	,854*	1,000	,456*	,894*	,330*	,282*	,126	,161*	,006	,226*
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000	.	,000	,000	,000	,000	,087	,028	,939	,002
	N		186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y5	Correlation Coefficient	y5	,203*	,430*	,498*	,456*	1,000	,491*	,179*	,142	-,009	,198*	,212*	,174*
	Sig. (2-tailed)		,005	,000	,000	,000	.	,000	,014	,053	,898	,007	,004	,018

	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y6	Correlation Coefficient	,333*	,866*	,919*	,894*	,491*	1,000	,400*	,282*	,067	,190*	,048	,212*
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	.	,000	,000	,361	,009	,515	,004
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y7	Correlation Coefficient	,174*	,400*	,353*	,330*	,179*	,400*	1,000	,073	-,001	,031	,007	,165*
	Sig. (2-tailed)	,017	,000	,000	,000	,014	,000	.	,324	,994	,674	,921	,025
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y8	Correlation Coefficient	,113	,233*	,235*	,282*	,142	,282*	,073	1,000	,197*	,150*	,208*	,196*
	Sig. (2-tailed)	,124	,001	,001	,000	,053	,000	,324	.	,007	,042	,004	,007
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y9	Correlation Coefficient	,061	,109	,115	,126	-,009	,067	-,001	,197*	1,000	,175*	,181*	,040
	Sig. (2-tailed)	,406	,138	,119	,087	,898	,361	,994	,007	.	,017	,013	,585
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y10	Correlation Coefficient	,049	,173*	,202*	,161*	,198*	,190*	,031	,150*	,175*	1,000	,401*	,327*
	Sig. (2-tailed)	,503	,019	,006	,028	,007	,009	,674	,042	,017	.	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y11	Correlation Coefficient	-,114	,055	,058	,006	,212*	,048	,007	,208*	,181*	,401*	1,000	,232*

y7	Correlation Coefficient	,058	,146 [*]	,080	,017	,072	,331 ^{**}	,064	,331 ^{**}	,436 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,435	,047	,281	,814	,330	,000	,382	,000	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y8	Correlation Coefficient	,168 [*]	,151 [*]	,025	,092	-,045	,248 ^{**}	-,035	,248 ^{**}	,418 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,022	,039	,733	,210	,541	,001	,631	,001	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y9	Correlation Coefficient	,061	,050	-,119	-,109	-,011	,138	-,012	,138	,215 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,411	,500	,105	,138	,886	,060	,870	,060	,003
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y10	Correlation Coefficient	,128	,072	-,039	-,012	-,114	,195 ^{**}	-,105	,195 ^{**}	,331 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,082	,330	,599	,867	,123	,008	,154	,008	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y11	Correlation Coefficient	,156 [*]	-,020	,084	-,004	-,063	,033	-,061	,033	,239 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,033	,785	,252	,959	,390	,659	,411	,659	,001
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y12	Correlation Coefficient	,263 ^{**}	,365 ^{**}	,161 [*]	,127	-,002	,208 ^{**}	,012	,208 ^{**}	,449 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,028	,083	,976	,004	,868	,004	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y13	Correlation Coefficient	1,000	,338 ^{**}	,065	-,066	,088	,180 [*]	,089	,180 [*]	,364 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.	,000	,379	,368	,233	,014	,229	,014	,000

	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y14	Correlation Coefficient	,338**	1,000	,108	,138	,074	,138	,086	,138	,388**
	Sig. (2-tailed)	,000	.	,143	,060	,314	,061	,245	,061	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y15	Correlation Coefficient	,065	,108	1,000	,372**	,023	,091	,012	,091	,221**
	Sig. (2-tailed)	,379	,143	.	,000	,755	,215	,868	,215	,002
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y16	Correlation Coefficient	-,066	,138	,372**	1,000	,242**	,026	,237**	,026	,245**
	Sig. (2-tailed)	,368	,060	,000	.	,001	,730	,001	,730	,001
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y17	Correlation Coefficient	,088	,074	,023	,242**	1,000	-,024	,989**	-,024	,221**
	Sig. (2-tailed)	,233	,314	,755	,001	.	,748	,000	,748	,002
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y18	Correlation Coefficient	,180*	,138	,091	,026	-,024	1,000	-,009	1,000*	,789**
	Sig. (2-tailed)	,014	,061	,215	,730	,748	.	,899	.	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y19	Correlation Coefficient	,089	,086	,012	,237**	,989**	-,009	1,000	-,009	,232**
	Sig. (2-tailed)	,229	,245	,868	,001	,000	,899	.	,899	,001
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
y20	Correlation Coefficient	,180*	,138	,091	,026	-,024	1,000*	-,009	1,000	,789**

	Sig. (2-tailed)	,014	,061	,215	,730	,748	.	,899	.	,000
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186
skor_to	Correlation	,364**	,388**	,221**	,245**	,221**	,789**	,232**	,789**	1,000
tal	Coefficient									
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,002	,001	,002	,000	,001	,000	.
	N	186	186	186	186	186	186	186	186	186

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,806	30

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,813	20

Lampiran 7

Dokumentasi



Mahasiswa bermain *Game Online* saat perkuliahan telah selesai



Mahasiswa bermain *Game Online* dengan teman disebelahnya (gambar diatas)



Mahasiswa bermain *Game Online* saat jam perkuliahan



Mahasiswa bermain *Game Online* saat menunggu temannya datang



Lokasi Penelitian

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Data Pribadi

Nama : Elda
Nama Panggilan>Nama Lahir : Elda Ayumi
Tempat/tanggal lahir : Sei Mencirim/
23 Maret 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. JatiPasar IV Dsn. II-A No.125-A
Medan Sunggal 20352
Status : Belum menikah (Single/lillah)
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Pekerjaan : Staff Sekretaris Senat Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara
Hobi : Kuliner, Sneakers Addict, Baca Komik/Novel,
Nonton Bioskop

Keluarga

Ayah : Dr. H. Mardianto, M.Pd
Ibu : Dr. Hj. Amini, S.Ag., M.Pd
Adik : 1. Mutiara 2. Nadila 3. Muhammad Rasya
4. Habibi

Pendidikan

2017 – 2019 : Magister Ilmu Komunikasi, Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2013 – 2017 : Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris,
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
2010 – 2013 : SMA Muhammadiyah 18 Medan Krio Sunggal
2007 – 2010 : SMP Muhammadiyah 47 Medan Krio Sunggal
2001 – 2007 : SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim Sunggal
2000 – 2001 : TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 32
Medan Krio Sunggal

Sosial Media



: 0821-6812-9623



: [eldaayumi96@yahoo.com/](mailto:eldaayumi96@yahoo.com)
eldaayumi96@gmail.com



: @eldaayumi



: Elda Ayumi



: AyumiEl