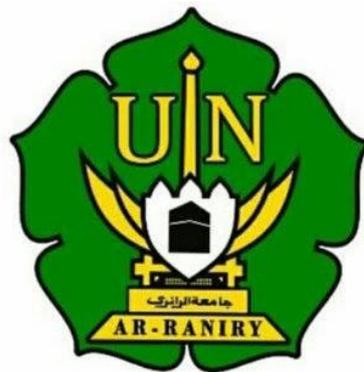


**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA
MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI S-1

Diajukan Oleh

**MUHIBBURRIDHA
NIM. 140901030**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1442 H/2020 M**

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Psikologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Oleh

**MUHIBBURRIDHA
NIM. 140901030**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Julianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197209021997031002


Barmawi, S.Ag., M.Si
NIP. 197001032014111002

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE
LEGENDS DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA UIN AR-
RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

**Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
Dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Psikologi (S.Psi)**

Diajukan Oleh:

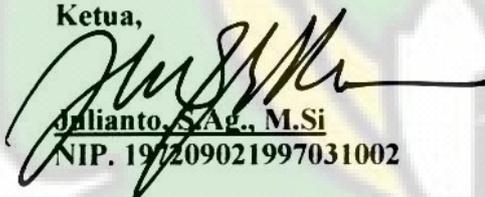
**Muhibburridha
NIM. 140901030**

Pada Hari/Tanggal

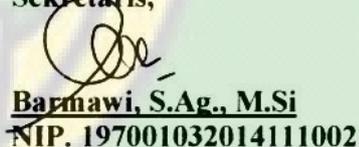
Senin, 31 Agustus 2020

Panitia Sidang Munaqasyah

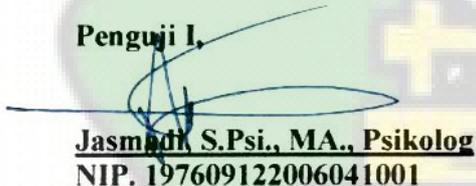
Ketua,


Julianto, S.Ag., M.Si
NIP. 197209021997031002

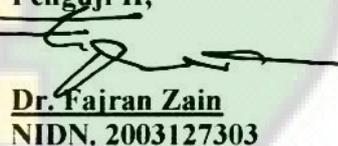
Sekretaris,


Barmawi, S.Ag., M.Si
NIP. 197001032014111002

Penguji I,


Jasmadi S.Psi., MA., Psikolog
NIP. 197609122006041001

Penguji II,


Dr. Fajran Zain
NIDN. 2003127303

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi UIN Ar-raniry**


Dr. Salami, MA
NIP. 196512051992032003

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Muhibburridha

NIM : 140901030

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Prodi : Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Banda Aceh, 27 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Muhibburridha

NIM. 140901030

ABSTRAK

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, metode yang digunakan adalah korelasional dan metode pengumpulan data menggunakan metode teknik *sampling aksidental*. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang bermain *game online mobile legends* dan sampelnya 205 mahasiswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online mobile legends* dengan interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Berdasarkan uji korelasi pearson menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,489$ dengan nilai $p = 0,000$, artinya hubungan kedua variabel tersebut sangat signifikan karena $p > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legends* maka semakin rendah interaksi sosialnya, begitu juga sebaliknya.

Kata kunci: Intensitas, Game Online, Interaksi Sosial

ABSTRACT

In essence, humans are social creatures who cannot be separated from other humans and have a desire to communicate or associate with other people. This research aims to find out how the intensity of playing mobile legends online games is related to social interaction among students at UIN Ar-Raniry Banda Aceh. This type of research is quantitative research, the method used is correlational and the data collection method uses an accidental sampling technique. The population in this study were students who played the online game Mobile Legends and the sample was 205 students. The results of this research show that there is a very significant negative relationship between the intensity of playing mobile legends online games and social interaction among students at UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Based on the Pearson correlation test, it shows that the correlation coefficient value is $r = -0.489$ with a value of $p = 0.000$, meaning that the relationship between the two variables is very significant because $p > 0.05$. This shows that the higher the intensity of playing mobile legends online games, the lower the social interaction, and vice versa.

Keywords: Intensity, Online Games, Social Interaction

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah Nya dan memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menyelesaikan laporan hasil penelitian (Skripsi) yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* Dengan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh”. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata 1 (S-1) Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Peneliti menyadari bahwa penulisan laporan hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pihak pembaca untuk kesempurnaan penelitian ini.

Peneliti juga sadar bahwa selama proses penulisan laporan hasil penelitian ini banyak mengalami kendala maupun kesulitan, namun berkat bantuan dan bimbingan dan kerja sama berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT semua kendala tersebut mampu peneliti atasi. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua dan keluarga yang selama ini selalu mendoakan dan mendukung peneliti dalam berbagai hal.
2. Ibu Dr. Salami selaku dekan Fakultas Psikologi Uin Ar-Raniry yang selalu memberikan dukungan dan motivasi terhadap semua mahasiswa/i nya.

3. Bapak Barmawi, M. Si selaku ketua Prodi Psikologi Uin Ar-Raniry Banda Aceh sekaligus dosen pembimbing Akademik nya peneliti yang telah banyak membimbing dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam segala hal.
4. Bapak Julianto, S. Psi., MA., Psikolog Selaku pembimbing I yang telah dengan sabar dan ikhlas serta tekun meluangkan waktu, tenaga, pikiran guna membimbing peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Barmawi, M. Si selaku pembimbing II yang dengan sabar dan ikhlas serta tekun meluangkan waktu, tenaga, pikiran guna membimbing peneliti dalam menyelesaikan tugas akhirnya (Skripsi).
6. Bapak/ibu dosen baik yang dari Fakultas Psikologi maupun dari Non Psikologi yang telah memberikan ilmu-ilmu nya kepada peneliti. Terimakasih banyak atas pelayanan terbaiknya.
7. Semua teman-teman seperjuangan di Psikologi yang saling bahu-membahu, saling mendoakan, telah bersedia berbagi ilmu dan saling memotivasi satu sama lain selama proses penulisan Skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, semoga Allah membalas jasa-jasanya.

Banda Aceh, 22 Juli 2020

Penulis,

Muhibburridha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Keaslian Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Intensitas <i>Game Online</i>	10
1. Definisi Intensitas <i>Game Online</i>	10
2. Parameter Intensitas Bermain <i>Game Mobile Legends</i>	12
3. Definisi <i>Game Online Mobile Legend</i>	13
4. Kategori Intensitas <i>Game Online</i>	13
5. Jenis <i>Game Online</i>	14
6. Faktor Intensitas <i>Game Online</i>	15
7. Dampak Negatif <i>Game Online</i>	16
B. Interaksi Sosial	17
1. Pengertian Interaksi Sosial	17
2. Aspek-aspek Interaksi Sosial	21
3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial	22

4. Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	25
C. Kerangka konseptual	30
E. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	31
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	31
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
D. Subjek Penelitian.....	32
1. Populasi	33
2. Sampel.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	33
1. Persiapan Alat Ukur Penelitian	33
2. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur	38
3. Proses Pelaksanaan Penelitian.....	39
F. Validitas dan Reliabilitas Data	39
1. Validitas	39
2. Reliabilitas.....	41
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	43
1. Teknik Pengolahan Data	43
2. Analisa Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Deskripsi Subjek Penelitian	46
B. Hasil Penelitian	48
1. Kategorisasi Data Penelitian.....	48
2. Uji Prasyarat	51
2. Hasil Uji Hipotesis.....	52
C. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
Daftar Pustaka.....	59
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi angket Intensitas Bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	35
Tabel 3.2 Spesifikasi Skala Interaksi Sosial Sebelum Uji Coba.....	37
Tabel 3.3 Skor Aitem Skala Interaksi Sosial.....	37
Tabel 3.4 Koefisien CVR Skala Interaksi Sosial.....	40
Tabel 3.5 Koefisien Skala Interaksi Sosial.....	42
Tabel 4.1 Data Demografi Sampel Penelitian.....	46
Tabel 4.2 Deskripsi Data Penelitian Skala Interaksi Sosial	49
Tabel 4.3 Kategorisasi Interaksi Sosial pada Mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh	51
Tabel 4.4 Uji Normalitas Sebaran Data Penelitian	51
Tabel 4.5 Uji Linieritas Hubungan Data Penelitian	52
Tabel 4.6 Uji Hipotesis Data Penelitian	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	30
--------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Tabulasi CVR Interaksi Sosial
- Lampiran 2 Skala Uji Coba Interaksi Sosial
- Lampiran 3 Tabulasi Data Uji Coba Interaksi Sosial
- Lampiran 4 Koefisien Daya Beda Aitem Uji Coba Interaksi Sosial
- Lampiran 5 Skala Penelitian Interaksi Sosial
- Lampiran 6 Tabulasi Data Penelitian Interaksi Sosial
- Lampiran 7 Analisis Penelitian
- Uji Normalitas
 - Uji Linieritas
 - Uji Hipotesis
- Lampiran 8 Administrasi Penelitian
- Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Uin Ar-Raniry tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa
- Surat Pengantar Penelitian Ilmiah Mahasiswa dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Psikologi Uin Ar-Raniry Kepada UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Lampiran 9 Biodata Peneliti

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap individu adalah makhluk sosial yang senantiasa hidup dalam lingkup masyarakat baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan psikologis yang di dalamnya saling mengadakan hubungan timbal balik antara individu satu dengan individu lainnya. Salah satu ciri bahwa kehidupan sosial itu ada yaitu dengan adanya interaksi, interaksi sosial menjadi faktor utama di dalam hubungan antar dua orang atau lebih yang saling mempengaruhi (Fatnar, Anam, 2014).

Pada hakikatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Pada usia remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan

sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Menurut Gunarsa (dalam Dewi, 2014) remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya.

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain (Kurniawan, 2017).

Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan (Kurniawan, 2017).

Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet. Berkaitan dengan hal tersebut Burhan dan Tsharir (dalam Kurniawan, 2017)

mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui internet. Dalam 10 tahun terakhir, *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dapat dilihat di kota-kota besar, tidak terkecuali juga kota-kota kecil, banyak sekali game center yang muncul. *Game center* memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Hal inilah yang membuat *game center* selalu ramai dikunjungi.

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, dalam Harahap, Beydha, 2012). *Game* (Permainan) merupakan model dari suatu kehidupan nyata yang permasalahannya disajikan secara sederhana. Fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia, dengan sifat yang relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan (Harahap, Beydha, 2012).

Dalam *game* terkandung *story* atau alur cerita yang biasanya terjalin dari berbagai masalah di dalamnya yang harus diselesaikan oleh individu yang sedang bermain *game online*. Alur cerita setiap *game* dan tingkatan level permainan sangatlah panjang, tidak bisa diselesaikan atau ditamatkan pada saat itu juga. Hal inilah yang dapat menyebabkan seseorang lupa waktu. Perkara ini dikhawatirkan

dapat membuat individu menjadi kecanduan, dan intensitas bermain game yang tinggi membuat individu mengalami kecanduan yang memberikan berbagai dampak terhadap perilaku individu, salah satunya ialah interaksi sosial yang lemah (Harahap, Beydha, 2012).

Game mobile legends sangat diminati oleh remaja dan dewasa, laki-laki maupun perempuan, karena alur ceritanya yang dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan dalam menyelesaikan sebuah misi dalam permainan. Alur cerita ini membuat seseorang yang sedang bermain akan terus bersemangat sampai menyelesaikan level terakhirnya dan memenangkan misi *game* tersebut. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti di beberapa warkop sekitaran kampus didapatkan beberapa kelompok yang bermain *game online mobile legends*, rata-rata dari mereka bermain *game* tersebut dengan kelompoknya. Dalam *game online mobile legends* ini terdapat 5 pemain dalam satu tim, dalam sekali *game* bisa menghabiskan waktu 25 menit, bahkan bisa menghabiskan waktu 30 menit atau 40 menit dalam sekali *game* jika lawannya sangat kuat. Karena permainan ini harus menghancurkan pertahanan musuh. Dalam beberapa waktu *game mobile legends* sangat diminati oleh para anak-anak, remaja dan dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Sudah lebih 10 juta akun di ketahui telah mengunduh game ini di *google play store* maupun *app store*. Permainan ini bisa dimainkan dimanapun dan kapanpun.

Rata-rata dari mereka menghabiskan waktu berjam-jam setiap kali bermain *game mobile legends*. Bahkan ada yang menghabiskan waktu seharian untuk bermain *game* tersebut. Jika dicermati dengan baik, tidak ada interaksi sosial dari

penggemar *game mobile legends*, ini dibuktikan dengan fakta yang didapat dilapangan, kurangnya interaksi sosial mereka dengan teman dan lingkungan sekitarnya.

Berikut adalah hasil wawancara personal dengan beberapa mahasiswa penggemar *game online mobile legends* di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry :

Cuplikan wawancara 1.

“Saya awal mula bermain *game* ketika saya sekolah, saya aktif bermain *game* ketika sudah bisa di akses di *smartphone*. Dulu pas awal mula bermain *game* kan masih sering bermain di warnet gitu, palingan waktunya ya sejam dua jam bang. Saya suka *game* yang paling banyak tantangannya. Jadi sampai sekarang saya terbawa dengan *game-game* yang baru dan yang memiliki banyak tantangan. Untuk sekarang saya paling suka *game mobile legends*. Kurang senang rasanya kalau tidak bermain *game* dalam sehari. Kalau ada teman yang mengajak saya ngobrol atau apa gitu waktu saya main *game* saya gak terlalu merespon, apalagi cuma basa basi aja karna kalau saya serius sama dia saya gak bisa serius sama permainan saya, karna saya harus fokus untuk menaikkan pangkat. Misalnya kawan saya perlu kali sama saya, ya palingan saya habiskan dulu pertarungan saya ini bang, karena kalau saya keluar dari permainan otomatis tim saya berkurang satu pemain, dan setelah pertandingan mereka bakalan melaporkan saya bang. Saya suka sama *game* ini karna *game mobile legends* ini banyak tantangan dan rintangannya, yang pertama kita harus melumpuhkan musuh, juga harus menghancurkan *turret* (menara) lawan. Biasanya kalau memang tidak ada kerjaan ya sekitaran 7 jam saya bermain *game* ini (*mobile legends*), tetapi kalau saya ada kerjaan biasanya Cuma sekitaran 3-4 jam perhari, biasanya sih diwarung, dirumah dan dikampus” (M, Wawancara personal, 20 Januari 2020).

Cuplikan wawancara 2.

“Awalnya karena ajakan teman masa-masa lagi asik sama *game counter strike*. Ada beberapa *game* yang saya mainkan, ada *game mobile legends*, PUBG, 8 ball Poll, domino. Kalau yang sering saya mainkan ya *game mobile legends*, karena *mobile legends* ini memiliki tantangan. Ya yang pertama kita harus menghancurkan pertahanan musuh, melawan minion. Game online ini bang, kalau kita bisa bermain pro (pandai dalam bermain) kita bisa mempunyai ranking yang bisa di lihat oleh seluruh pemain yang ada di dunia. Saya liat-liat juga bang, tergantung teman juga sih. Saya paling kesal dengan teman yang mengajak saya berbicara ketika saya bermain *game* karena mengganggu konsentrasi saya. Biasanya sehari saya bisa menghabiskan waktu sekitaran 4-5 jam. Sekarang bisa abang liat sendiri, diwarung, kosan, kampus. Mungkin yang berbeda dari pemain *game* sama yang tidak ya waktu yang mereka habiskan dalam sehari. Kalau pemain otomatis pasti akan menghabiskan waktu berjam-jam dalam sehari, kalau

tidak ya mereka menghabiskan waktu berorganisasi atau hal-hal lain apalagi mahasiswa. Ya saya tetap bermain *game* di waktu acara kalau saya tidak ada kerjaan apa-apa.” (K, Wawancara personal, 20 Januari 2019).

Penggemar *game mobile legends* hanya berinteraksi dengan sesama penggemar atau dengan tim mereka saja. Ketertarikan dengan dunia teknologi menjadikan seseorang mengesampingkan interaksi sosial antar sesama secara langsung. Kemajuan *game online* menjadikan masyarakat lebih tertarik dengan bermain *game* untuk melakukan interaksi dengan sesama, sehingga terjadi kemunduran nilai dalam interaksi sosial.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan satu masalah yang akan diteliti lebih lanjut yaitu adakah hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan pemikiran atau memperkaya konsep-konsep, teori-teori terhadap ilmu pengetahuan psikologi sosial mengenai keterampilan bersosialisasi. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan menambah wacana

pemikiran untuk mengembangkan, memperdalam, dan memperkaya secara teoritis mengenai hubungan intensitas bermain *game online mobile legends* dengan interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai informasi praktis mengenai hubungan antara kedua variabel yang akan diteliti, dan supaya dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mengembangkan penelitian. Bagi penggemar *game online* diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi guna meminimalisir perilaku minimnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai hubungan intensitas *game online* dengan interaksi sosial pernah dilakukan oleh Nita Puspita Dewi (2014), pada remaja yang sering bermain di *game centre* Aurora. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif deskripsi, dan subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja penggemar *game online*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 45 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial.

Selanjutnya penelitian yang berkaitan dengan *game online* adalah yang dilakukan oleh Herlen Kartini (2016), bertujuan untuk mengetahui hubungan konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda pada siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, subjek dalam penelitian ini ini sebanyak 60 siswa SMA Katolik W.R Soepratman Samarinda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang cukup antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain *game online* dengan intensi berperilaku agresif.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Gery Fernando R (2018) yang bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan hubungan antara bermain *game online* dengan perilaku sosial dan prestasi belajar pada siswa SMP Negeri 22 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe dekriptif. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 49 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara bermain *game online* dengan perilaku sosial.

Penelitian lain yang berkaitan dengan interaksi sosial adalah yang diteliti oleh Rina Junita (2012) yang bertujuan untuk mengetahui hubungan interaksi sosial dengan identitas diri mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berdesain korelasi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 124 orang mahasiswa reguler angkatan 2009 Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia yang pernah mengikuti kelas lintas fakultas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dalam kelas lintas fakultas dengan identitas diri.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wiraningsih bertujuan untuk mengetahui hubungan interaksi sosial dan konsep diri dengan perilaku reproduksi sehat pada siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Purworejo. Sampel penelitian yang digunakan berjumlah 288 siswa, Penelitian ini

termasuk penelitian *expost facto*, bersifat korelasional, dan menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimental. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dengan perilaku reproduksi sehat, ada hubungan yang signifikan antara konsep diri dengan perilaku reproduksi sehat, ada hubungan yang signifikan antara interaksi sosial dan konsep diri dengan perilaku reproduksi sehat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, terdapat perbedaan yaitu: dari segi tempat, waktu penelitian, subjek penelitian. Dalam penelitian terdahulu terlihat bahwa belum ada penelitian yang menghubungkan intensitas *game online mobile legends* dengan interaksi sosial pada mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terkait hubungan antara kedua variabel di atas terhadap mahasiswa UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya, artinya, penelitian ini dapat dipertanggung jawabkan keasliannya.