

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi

Oleh:

AWIYA RAHMA
F100120248

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN
*GAME ONLINE***

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

AWIYA RAHMA
F100120248

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



(Rini Lestari, S.Psi, M.Si, Psi)

HALAMAN PENGESAHAN

**INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN
GAME ONLINE**

Oleh:

AWIYA RAHMA
F 100 120 248

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Rabu, 31 Januari 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

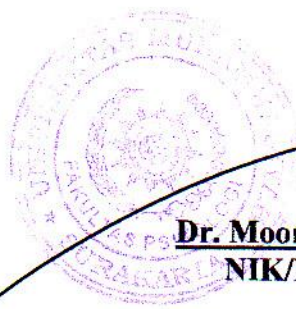
1. Rini Lestari, S.Psi., M.Si., Psi
(Ketua Dewan Penguji)
2. Setia Asyanti, S.Psi, M.Si, Psi
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Santi Sulandari, S.Psi., M.Ger
(Anggota II Dewan Penguji)



(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,




Dr. Moordiningsih, M.Si, Psikolog
NIK/NIDN. 876/0615127401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 24 Januari 2018

Yang Menyatakan



(AWIYA RAHMA)

F100120248

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE

Abstrak

Fenomena kecanduan *game online* saat ini marak terjadi pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah 5 orang dengan karakteristik remaja yang berumur antara 18 sampai 20 tahun yang bermain *game online* dalam sehari minimal 5 jam. Dari hasil penelitian, mengungkapkan bahwa *gamers* merupakan *gamers* dengan tingkat kecanduan *game online* yang termasuk *moderate*, hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian berupa beberapa tujuan dalam berinteraksi sosial yang dilakukan oleh *gamers*, diantaranya adalah belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin tali silaturahmi, dan menjalin kerjasama. Cara komunikasi dilakukan baik dengan bertemu secara langsung dengan lawan bicara, menyesuaikan lawan bicara melalui WA atau medsos. Kegiatan interaksi yang dijalani seperti menanyakan kabar dan *sharing* mata kuliah dengan teman organisasi. Kabar dan kondisi, status, merupakan hal yang biasa diangkat dalam topik pembicaraan. Tetangga, teman dekat, sahabat dan keluarga merupakan orang-orang yang menjadi sasaran *gamers* dalam berinteraksi. Kegiatan di luar kampus seperti membantu orangtua, ikut dalam kegiatan kerja bakti di kampung, kegiatan pramuka, dan mentoring. Dengan aktif mengikuti kegiatan membuat *gamers* tidak dikatakan pasif, dan pendiam.

Kata kunci: interaksi sosial, kecanduan *game online*

Abstract

The phenomenon of online games addiction is currently rife in adolescents. This study aims to describe social in adolescents who are addicted to online games using qualitative research methods. Informants in this study were 5 people with characteristic adolescents aged between 18 to 20 years old, who play online games in a day at least 5 hours. From the results of the study, revealed that the subject is a *gamers* with the level of online game addiction that includes moderate, it is shown from the results of research in the form of several goals in social interaction conducted by *gamers*, such as learning of live in the community, strap relationships, and establish cooperation. How to communicate well directly with the person you are talking to, adjust the other person via WA or social media. Interaction activities are woven as well as news and sharing courses with friends of the organization. News and conditions, status, are commonly raised in the topic of speech. Neighbors, close friends and family are the people who are subjected to *gamers* in interactions. Activities on campus such as helping children, participating in community service activities in the village, scouting activities, and mentoring. With the activation of the material makes *gamers* unable to talk passively, and quiet.

Keywords: social interaction, addicted to online games

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya adalah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh penduduk di dunia. Menurut Kusumawardhani (2015), awal mula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan sebagainya.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online*. (Ameliya, 2008). Permainan secara *online* menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Herodotou, Winters, & Kambouri, 2012). Menurut Tridhonanto (2011) bermain *game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*), sebagaimana yang dinyatakan oleh Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Individu yang kecanduan *game online* dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata rata pecandu *game online* bisa menghabiskan waktu \pm 20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam (Gebrina, 2015).

Sebuah fenomena kasus mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada hari Kamis (03/09/2015) di Negara Rusia, Republik

Bashkortostan dimana seorang remaja berusia 17 tahun meninggal akibat terlalu sering bermain *game online* selama 22 hari tanpa henti. Peristiwa ini bermula ketika seorang remaja Rusia bernama Rustam (17) sedang mengalami patah kaki dan harus berada di rumah. Karena dirinya merasa bosan, maka Rustam memainkan *game online* **DotA** (*Defense of the Ancient*) yang nyaris tanpa henti kecuali saat makan dan tidur. Penyidik mengatakan bahwa remaja itu kecanduan dengan permainan tersebut selama kurang 6,5 jam bermain dalam 22 hari tanpa henti. Menurut pakar kesehatan, Azat Hafizov, penyebab dari kematian remaja itu diduga adanya pembekuan darah pada tubuhnya yang berujung pada kematian. (www.Kompas.com, 2017).

Seperti yang telah dilansir *game online* dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Pengguna *game online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati *game* yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto, 2005). Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Virgia, 2014).

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan subjek H berjenis kelamin laki laki, berumur ± 20 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *game online* ± 6 jam dan hanya berhenti jika subjek ingin ke kamar mandi atau subjek diminta untuk makan atau ingin minum. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri menatap *laptop*

berjam jam hanya untuk bermain *DotA (Defense of the Ancient) 2*, subjek melakukan permainan ini berulang ulang terus lebih dari sekali, alasan subjek berlama lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online DotA (Defense of the Ancient) 2* membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut, subjek juga menjelaskan jika dalam keadaan bermain *game* tidak boleh ada yang mengganggunya, sehingga subjek cenderung diam dan tidak mau tahu dengan kondisi sekitar.

Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *game online* daripada harus ketemu langsung, subjek menjadi seperti ini ketika subjek sudah mulai mengenal permainan *online* diantaranya *DotA (Defense of the Ancient) 2* ketika dia bergaul dengan teman teman di tempat subjek kuliah.

Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa “*aku wes mulai kecanduan game online mulai dari SMA dulu mas, SMA kelas dua mas, tapi ndak separah sekarang pas sudah kuliah ini mas, seng aku rasakan sekarang aku malah jadi pribadi seng individual, menengan, gak akeh cerita ambek wong, lan nek aku lagi wes nyaman main game online iku langsung don't disturb me alias jangan ganggu saya. Sekarang aku semester 2 mas ambil pendidikan matematika, aku itu kalau ketemu teman temanku agak bingung, bingunge kalau ketemu mau nanya apa tahu tahu ngebleng paling pengaruh terlalu kesenengen ngegame mungkin, jadi paling aku tanya sama temanku kalau pas benar benar penting mas, nek ora yow ora mas, makane mas teman temanku dikampus sedikit mas, soale aku wonge cuek mas terus pendiam, agak susah interaksi mas terus nek kuliah mas, aku sering ngantuk, soale aku nek ngegame iso lama mas sampai tengah malam, isuke aku ngantuk, ora konsen terus kadang turu neng kelas, aku yo ra aktif mas kegiatan desaku, yo nek selama ijek enek seng ngewangi yo mben kono mas, penak ngegame mas.....”*

Hasil wawancara dengan subjek A.A.R berjenis kelamin laki laki, berumur \pm 21 tahun, tinggal di kos dan kuliah di salah satu universitas ternama di Kota Solo semester 4, mengambil Jurusan Teknik Kimia. Subjek menuturkan bahwa dalam sehari mampu bermain *game online DotA (Defense of the Ancient) 2* selama \pm 6 jam. Menurut subjek, kebiasaannya dalam menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama berjam jam bukanlah menjadi suatu kendala bagi subjek untuk melakukan aktivitas rutinitasnya seperti kuliah, mengerjakan tugas tugas kuliah, bermain dengan teman teman kampus dan melakukan segala aktivitas yang lain termasuk mengikuti UKM

(Unit Kegiatan Mahasiswa) dalam bidang debat bahasa Inggris. Subjek mengatakan bahwa kesenangannya dalam bermain *game online* selama berjam-jam membuatnya lebih cepat mempelajari *vocabulary* dalam bahasa Inggris, bahkan dari kebiasaan subjek yang sangat menyukai film barat, musik barat dan salah satunya *game online*, membuatnya menjadi perwakilan lomba debat bahasa Inggris tingkat nasional, walaupun tidak mendapat juara, tetapi cukup berhasil untuk membanggakan nama universitas karena sudah bisa masuk sampai *go nasional*. Subjek menambahkan, bahwasanya dengan bermain *game online* dapat melatih motoriknya untuk ikut berfikir dan mengartikan setiap kata-kata dalam instruksi *game* tersebut, yang pastinya dalam bentuk bahasa Inggris.

Subjek A.A.R menambahkan untuk kegiatan sosialnya dengan lingkungan sekitar, yaitu bersama teman-teman kampus, subjek bisa melakukan hubungan interaksi sosial dengan cukup baik, ditandai dengan prestasi subjek yang menjadi *tutor* atau pengajar bahasa Inggris di fakultasnya untuk teman-teman mahasiswa yang belum lulus tes bahasa Inggris.

Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa “*mas, aku main game iku, sehari paling ndak rutin ±6 jam, iku per hari, ora seminggu sekali lho mas, terus iki mas, sampean ngerti ora, seng garai aku iso pinter bahasa inggris mergo sinau otodidak mas, teko endi? Salah sijine game online seng aku sering mainkan iki, soale mas, nek main game kan yo bahasa pengantare nganggo bahasa inggris, jadi ya lumayan kanggo sinau ngasah kemampuan bahasa inggris kayak tambah vocabulary ngono kui mas, yo alhamdulillah mas, teko iki aku wes mewakili kampus kanggo lomba debat bahasa inggris tingkat nasional, masio ora entuk juara mas, paling nggak wes iso go nasional ndisek mas, selain iku, aku yo ditunjuk tutor inggris mas di fakultasku, sebenere aku ndue kanca akeh mas, yo kanca ngegame, kanca dolan lan kanca kampus, ndak semua mas, kalau gamer itu pasif, yo ada sebagian seng pasif, jadi pas neng lingkungan masyarakat sifate individual.*”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek H merupakan subjek yang interaksi sosial kurang baik ditandai dengan sikap subjek yang kurang bisa bergaul dengan lingkungan sekitar, sedangkan subjek A.A.R merupakan subjek yang interaksi sosial baik ditandai dengan prestasi subjek. Oleh karena itu rumusan masalah yang diajukan yakni “bagaimana interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*?” Dalam uraian tersebut,

maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online**”.

Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online*.

Permasalahan yang akan diungkap dan dikaji lebih mendalam pada penelitian ini akan diajukan beberapa pertanyaan antara lain: (1) Bagaimana interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online*? (2) Apa saja bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online*?

2. METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari masalah sosial. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya upaya yang penting, seperti mengajukan pertanyaan pertanyaan dan prosedur prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif, berfokus pada makna individual dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan (Creswell, 2013). Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik dalam *nonprobability sampling* yang dilakukan dalam pemilihan informan penelitian berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subjek yang dipilih. Karakteristik yang akan dipilih menjadi subjek penelitian adalah:

1. Remaja dengan usia 18-20 tahun
2. Sering bermain *game online* dalam sehari minimal 5 jam.

Penelitian ini dilaksanakan di area Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan subjek 5 orang yang setiap hari bermain *game* selama 5 jam.

Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi (*content analysis*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari wawancara yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online*. Berdasarkan hasil wawancara, subjek penelitian melakukan komunikasi dengan tujuan untuk belajar berkehidupan masyarakat, menjalin silaturahmi, terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama dan memiliki banyak relasi, hal ini sesuai dengan teori (Soekanto, 2006) yang menyatakan bahwa asimilasi merupakan proses sosial yang ditandai dengan adanya usaha-usaha mengurangi perbedaan-perbedaan yang terdapat antara orang-perorangan atau kelompok-kelompok manusia yang meliputi usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan, tindakan, sikap, dan proses mental dengan memperhatikan tujuan dan kepentingan bersama.

Selain itu mereka juga memiliki cara untuk berkomunikasi, seperti bertemu secara langsung (4 dari 5 subjek) kecuali subjek 4. Subjek 4 melakukan komunikasi dengan orang lain secara langsung, namun ketika dilakukan wawancara, subjek 4 tidak melihat ke arah peneliti dan cenderung terus memainkan *game online mobile legend* hingga proses wawancara selesai. Subjek 4 ketika ditanya oleh peneliti menjawab bahwasanya subjek 4 lebih senang bertemu langsung dengan lawan bicara kecuali apabila sedang berada di luar kota, subjek 4 akan menggunakan media sosial seperti WA. Jawaban subjek 4 yang menyatakan bahwa subjek 4 menggunakan WA ketika lawan bicara jauh sama seperti jawaban subjek 1, subjek 2, subjek 3 dan subjek 5. Hal ini sesuai dengan teori dari Effendy (2007) yang menyatakan bahwa surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi secara tidak langsung.

Subjek penelitian juga memiliki cara berinteraksi yang berbeda, ada yang lebih senang dengan menyapa, curhat, *sharing*, tanya kabar, mengobrol dengan teman. Bisa kita ambil kesimpulan bahwasanya subjek penelitian menginginkan untuk terus berinteraksi dengan orang lain agar subjek bisa diterima di lingkungan masyarakat dan dikehidupan bersama, hal ini sesuai

dengan teori (Soekanto, 2005) tentang pengertian interaksi sosial yaitu interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama. Ketika mereka sedang melakukan interaksi sosial dengan lawan bicara, subjek penelitian biasanya sering membicarakan tentang kabar dan sekolah, menanyakan keseharian, menanyakan kabar tetangga, membicarakan hal yang berkaitan dengan kampus dan ada juga yang membicarakan masalah kondisi.

Subjek penelitian biasanya sering berkomunikasi dengan teman dekat, tetangga dan juga ada yang berkomunikasi dengan sahabat serta murid murid subjek. seperti yang diungkapkan oleh Santoso (2010) bahwasannya dalam interaksi sosial yaitu empat aspek, salah satunya adalah adanya hubungan dimana proses terjadinya interaksi sosial juga dapat ditandai dengan cara berjabat tangan ketika bertemu dengan teman, *sharing* (saling bercerita/ bercengkrama) yang dapat dilakukan ketika di dunia maya atau dunia nyata dan bertengkar dikarenakan adanya permasalahan.

Selain itu subjek penelitian juga memiliki kegiatan yang selalu di ikuti seperti membantu orang tua, aktif membersihkan rumah, kerja bakti, karang taruna, mentoring, co-imam, pramuka. Subjek melakukan kegiatan itu semua agar tidak terlihat seperti orang yang pendiam, agar orang lain bisa melihat subjek sebagai pribadi yang bisa bersosialisasi dengan masyarakat, tidak pasif, bisa belajar kompak dan bisa berbakti kepada orang tua, tidak ingin membuat orang tua marah dan ingin bisa bermanfaat bagi orang lain, hal ini sangat berkaitan dengan pernyataan Soekanto (2012) yang mengatakan bahwa kerja sama atau kooperasi merupakan perwujudan minat dan perhatian orang untuk bekerja bersama-sama dalam suatu kesepahaman, sekalipun motifnya sering dan bisa tertuju kepada kepentingan diri sendiri. Kerja sama dimaksudkan sebagai suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

Monks (2002) mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor terjadinya interaksi sosial, salah satunya adalah pendidikan, pendidikan menjadi faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial, karena jika pendidikan

individu ini tinggi, maka yang akan terjadi, jika individu memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, maka individu akan mempunyai wawasan atau pengetahuan lebih luas dibanding dengan yang pendidikan rendah, banyak orang yang berpendidikan tinggi susah untuk dipengaruhi jika dibanding dengan pendidikan yang rendah, hal ini berhubungan jika dikaitkan dengan subjek penelitian 1, yang mengungkapkan bahwa subjek penelitian 1 juga ikut dalam hal membina TPA di masjid dekat rumahnya dan subjek penelitian 5 pun juga memiliki hubungan jika dikaitkan dengan faktor yang di ungkapkan oleh Monks (2002) yaitu subjek ikut berkontribusi dalam pelatihan murid-murid pramuka tempat dahulu subjek bersekolah.

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan seluruh analisis dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain *game online* lebih dari 5 jam perhari pada seseorang dapat memberikan hasil interaksi sosial seperti yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, yaitu meskipun subjek merupakan pecandu *game* namun subjek tetap dapat menunjukkan interaksi terhadap masyarakat luar. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian tergolong dalam tingkat kecanduan *Moderate*, yaitu subjek penelitian dalam bermain *game* sering mengalami beberapa permasalahan dan menganggap *game online* merupakan hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan sosial *gamers* hal itu dibuktikan dari tujuan yang subjek bermacam-macam, yaitu belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin silaturahmi, agar terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama dan juga bertujuan untuk menjalin banyak relasi. Cara berkomunikasi subjek pun bermacam-macam ada yang bertemu secara langsung, melalui *sosmed whatsapp* dan ada yang menyesuaikan lawan bicaranya. Menyapa, menanyakan kabar, curhat, *sharing* mata pelajaran dan berbincang sambil jalan-jalan merupakan interaksi yang subjek lakukan ketika bertemu dengan lawan bicara. Topik yang dibicarakan pun berbeda-beda, ada

yang membahas seputar kabar, kondisi sekolah, status dan kondisi terkini kampus.

Teman, sahabat, tetangga, orang tua dan murid-murid pramuka merupakan orang-orang yang sering subjek ajak untuk berbicara. Selain kuliah, subjek ketika pulang ke rumah juga memiliki kegiatan seperti membantu orang tua berternak, mengurus TPA, membantu kegiatan kerjabakti, ikut kegiatan mentoring, menjadi co-imam dan kegiatan kepramukaan. Semua kegiatan yang subjek lakukan adalah bukti bahwa subjek selaku *gamers* ingin membuktikan bahwa *gamers* itu tidak pendiam, selalu bisa bersosialisasi dengan orang lain, tidak dikatakan pasif, belajar kompak, ingin berbakti kepada orangtua, tidak ingin membuat orang tua marah, dan ingin menjadi orang yang bisa bermanfaat bagi orang lain.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka saran-saran yang dikemukakan sehubungan dengan hasil penelitian:

- 1) Diharapkan dari hasil penelitian ini orang yang *gamers* bisa menyesuaikan diri mereka dengan lingkungan sosial yang ada.
- 2) Diharapkan dari hasil penelitian ini, orang tua bisa lebih mengawasi anak-anak mereka agar tidak terlalu menyukai suatu permainan *game online* hingga membuat anak-anak mereka menjadi seorang *gamers* yang pasif.
- 3) Diharapkan dari penelitian ini untuk peneliti selanjutnya agar dapat menggali informasi lebih dalam lagi mengenai faktor penyebab dari *gamers* dan dapat menemukan pemecahan masalah apabila *gamers* ini bersifat negatif/pasif dengan lingkungannya.

PERSANTUNAN

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini terutama kepada lima informan yang telah bersedia menjadi responden penelitian. Kemudian para dosen pembimbing dan para dosen penguji.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliya, R.S. (2008). Pelatihan Asertif untuk Mereduksi Perilaku Adiksi *Online Game* pada Remaja. (Skripsi tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Psikologi Pendidikan & Bimbingan Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Cooper, A. (2000). Seks Maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of *The Journal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Creswell, J., W., (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Edisi ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy. (2007). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fatnar, V.N. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial antara Remaja yang Tinggal di Pondok Pesantren dengan yang Tidak Tinggal Bersama Keluarga . *Jurnal Fakultas Psikologi*. 2(2), 71-75.
- Gebrina, A. (2015). Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen. (Skripsi tidak diterbitkan). Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.
- Hardoko. E. (2015). Koran Kompas Online. Diunduh dari : <http://internasional.kompas.com/read/2015/09/03/21360261/Main.Game.Online.22.Hari.Tanpa.Henti.Remaja.Rusia.Tewas>.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2012). A Motivationally Oriented Approach to Understanding Game Appropriation. *International Journal of Human Computer Interaction*, 28, 34–47.
- Kusumawardhani, S.P. (2015). *Game Online* Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clash Of Clans* pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*. 4(2), 154-163.
- Monks, F.J. (2002). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagianya*. Cet. 14 : Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi : Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali
- _____. (2006). *Sosiologi Suatu Pengantar*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta

_____. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Santoso, S. (2010). *Teori-teori Psikologi Sosial*. Bandung : PT. Refika Aditama

Tridhonanto, A. (2011). *Optimalkan Potensi Anak dengan Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Yusuf, S. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.