



ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

DAMPAK KECANDUAN GAME TERHADAP PERILAKU SOSIAL

ABSTRACT

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul " Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial". Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui apa faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game online, selanjutnya mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan dari bermain game online terhadap perubahan perilaku sosial. Teori dalam penelitian ini menggunakan Teori Tindakan Sosial Max Weber. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode Kualitatif. Subjek penelitian ini sebanyak 5 orang dari Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Syiah Kuala. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecanduan bermain game yaitu adanya rasa bosan terhadap diri seseorang mahasiswa, kompetisi antar sesama pemain game, lingkungan pertemanan yang bermain game, update game secara terus menerus membuat varian game menjadi lebih menarik, karena kurang bersosialisasi dengan masyarakat, adanya tujuan dan target yang jelas, rasa memiliki dan kebersamaan, kompetisi berhadiah, dan menawarkan dunia virtual yang sesuai dengan keinginan. Selanjutnya dampak yang ditimbulkan game online terhadap perubahan perilaku sosial yaitu berupa melatih kekompakan dalam pertemanan, melatih rasa kesportifan terhadap lawan, menambah relasi, membuat orang lain senang, dapat mengurangi sosialisasi dengan masyarakat, relasi dengan orang tua menjadi berkurang, dan melupakan orang terdekat disekitarnya.

Kata Kunci: Game, Perilaku Sosial, Tindakan Sosial, Mahasiswa

ABSTRACT

This thesis entitled "The Impact of Game Addiction on Social Behavior". This thesis aims to find out what factors influence addiction to playing online games, then to find out how the impact of playing online games on changes in social behavior. The theory in this study uses Max Weber's Theory of Social Action. In this study the authors used a descriptive approach with qualitative methods. The subjects of this study were 5 students from the Faculty of Social and Political Sciences, Syiah Kuala University. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that the factors that influence addiction to playing games are boredom of a student, competition among game players, a friend environment who plays games, game updates continuously make game variants more interesting, because they do not socialize with the community, the existence of clear goals and targets, a sense of belonging and togetherness, competition with prizes, and offering a virtual world that suits you. Furthermore, the impact that online games have on changes in social behavior is in the form of training solidarity in friendship, training a sense of sportsmanship towards opponents, adding relationships, making others happy, reducing socialization with the community, reducing relationships with parents, and forgetting the closest people around them.

Keywords: Game, Social Behavior, Social Action, Students