

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu produk dari kemajuan teknologi adalah munculnya permainan atau *game* elektronik. Alatnya pun beragam; ada *Playstation, Nintendo, Xbox, PC Game*, hingga yang kini banyak dipakai adalah *game* yang dimainkan di gadget seperti *smartphone* dan komputer tablet.¹

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasawarsa belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *Hollywood* sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, stimulasi, edukasi dan juga pembelajaran virtual. Modal atau perputaran uang dalam industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat. Tidak hanya di negara Barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game*, baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game* sudah menjadi salah satu budaya dan keseharian kita. Perlahan budaya *game* menjadi gaya hidup yang banyak dikenal dan diakrabi oleh generasi muda terlebih di daerah perkotaan.²

¹ Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016), h. vii.

² Samuel Henry, *Cerdas Dengan Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 8.

Newzoo, sebuah organisasi yang berfokus mengumpulkan data dan riset seputar dunia *gaming* menyebutkan, perkembangan pemakai *game* tercepat saat ini dipegang oleh Amerika-Utara, dengan pertumbuhan $\pm 11.7\%$ per tahun dan pendapatan 39.6 milyar dolar. Sedangkan Asia-Pasifik, adalah wilayah dengan pendapatan terbesar di pasar global *game* yakni 47%, dengan pendapatan 72.2 milyar dolar³

Game merupakan bentuk sarana sosial. Pasalnya dengan memainkan *game* terjadi interaksi sosial yang bukan hanya bersifat lokal namun juga berkembang sampai antar negara dalam bentuk *game online*.⁴

Di Indonesia sendiri, *Game online* terutama dalam bentuk *mobile game* sedang marak belakangan ini bahkan menjadi sebuah tren tersendiri. Indonesia sekarang menempati urutan ke-17 dalam negara dengan *gamers* terbanyak di dunia.⁵

Jumlah *gamer* di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan. *Pokkt*, *Decision Lab* dan *Mobile Marketing Association (MMA)* yang melakukan studi terkait *game mobile* di Indonesia menyebutkan, jumlah *gamer* Tanah Air mencapai 60 juta. Jumlah tersebut akan meningkat menjadi 100 juta pada 2020. Hal ini dikarenakan distribusi *game* yang kini tidak hanya tersedia di konsol saja, melainkan merambah ke *smartphone* dan tablet. Dengan begitu, berbagai *game* bisa dengan mudah diakses dan dimainkan oleh para *gamer*. Hasil studi

³ Newzoo, Youtube, diupload pada 11 januari 2018, diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 19.00 WIB.

⁴ Samuel Henry, *Cerdas...*, h. 63.

⁵ “25 Negara dengan Gamers Terbanyak Sedunia, Indonesia Nomor Berapa Ya?” <https://idntimes.com/>, diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 23.00 WIB.

menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain *game* (25%). Mereka rata-rata bermain *game mobile* dengan durasi 53 menit. Aktivitas lainnya yang dilakukan pengguna dengan *smartphone* yaitu: bersosial media (17%), *streaming* video (12%), *browsing* (10%), hingga berbelanja *online* (7%).⁶

Kenyataannya, *game* sekarang sering dimainkan melebihi sebatas aktivitas santai untuk banyak yang memainkannya, termasuk orang dewasa dan anak-anak muda hingga level candu. Ini adalah fenomena yang memiliki banyak pengaruh berbahaya, seperti yang telah ditunjukkan oleh studi ilmiah di seluruh dunia. Hal ini telah membuat para dokter, pendidik, para wali, dan bahkan politisi angkat suara untuk memperingatkan dan meningkatkan kesadaran.⁷

Bahkan Organisasi Kesehatan Dunia atau *World Health Organizations* (*WHO*) pada Juni 2018, melalui *website* dan *channel* youtube resminya, menetapkan kecanduan *game* atau *gaming disorder* ke dalam versi terbaru *International Statistical of Diseases (ICD)* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya. *ICD* merupakan daftar klasifikasi medis yang dikeluarkan WHO berisi daftar penyakit berikut gejala, tanda dan penyebabnya. *ICD* menjadi standar internasional untuk pelaporan penyakit dan kondisi kesehatan dan digunakan oleh seluruh praktisi kesehatan di dunia.⁸

⁶ “Jumlah Gamer di Indonesia Capai 100 Juta di 2020” <https://www.tek.id/>, diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 23.25 WIB.

⁷ Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya...*, h. 72.

⁸ “Gaming Disorder” <https://www.who.int/>, diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 13.00 WIB.

Vladimir Poznyak memaparkan bahwa *Gaming Disorder* adalah kondisi dimana pola perilaku bermain (*game digital* atau *video game*) dengan beberapa tanda atau karakteristik, sebagai berikut: 1) keinginan untuk bermain *game* sulit dikendalikan, 2) Lebih mementingkan keinginan bermain *game* dibandingkan aktifitas lain, dan 3) Terus bermain *game* meskipun konsekuensi negative jelas terlihat.⁹

Studi yang mengikutsertakan 153 anak muda Australia dan 457 anak muda Amerika Utara yang bermain *game online* yang dilakukan pemain dalam jumlah banyak (*Massively Multiplayer Online Games* atau *MMOG*) menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara Simptom Hikimori dengan *gaming disorder*. Simtom Hikimori adalah bentuk penarikan diri pada seseorang secara ekstrim, sehingga terisolasi secara sosial akibat dirinya sendiri. Penelitian di Korea Selatan menunjukkan adanya hubungan antara hasrat remaja untuk menjalin hubungan sosial dengan *games addiction*. Studi di Negara Perancis menunjukkan hampir 2% penduduk negara ini mengalami *gaming disorder*. Penelitian terhadap 394 partisipan dari berbagai ras pada tahun 2017 menunjukkan gejala *gaming disorder* berhubungan dengan fobia sosial atau suatu kondisi yang disebut dengan *avatar identification*.¹⁰

Iwan Setiawan (Wawan Gim), yang kini dirawat di Yayasan Jamrud Biru, Koto Bekasi, Jawa barat, diduga mengalami gangguan mental akibat terlalu sering

⁹ Vladimir, WHO: Gaming Disorder: Question and Answer (Q&A), Youtube (World Health Organization), diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 15.00 WIB.

¹⁰ Ade Heryana, 'Kecanduan Game Online (Internet Gaming Disorder)', <https://www.academia.edu/>, diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 13.00 WIB.

bermain *game*. Ia sering menggerak-gerakkan jarinya seperti sedang memainkan *mobile game*.¹¹

Berkat kemajuan teknologi dan informasi, fenomena *game online* sudah merambah ke Desa-desa. Akses internet yang baik dan stabil dengan berbasis 4G juga tersedia, dimana dengan adanya sumber daya seperti ini maka besar kemungkinan munculnya *gamer-gamer* baru terutama dari kalangan remaja.

Desa Wantisari yang berada di Kecamatan Leuwidamar, Lebak-Banten, juga tidak luput dari fenomena ini, awalnya hanya beberapa orang saja yang tertarik dengan *game online*, namun sekarang hampir tiap remaja yang ada di Desa Wantisari mengenal dan memainkan *game online*. Harga *gadget/smartphone* yang bisa dikatakan terjangkau, menjadi alasan lain mengapa *game online* mewabah dengan cepat.

Pada prakteknya, *game online* hari ini juga dijadikan sebagai media bersosialisasi para remaja. Mereka akan lebih senang bergaul dengan temannya yang memainkan *game* serupa.

Dari hasil obeservasi awal yang dilakukan oleh peneliti, belakangan ini para orang tua di Desa Wantisari mengeluh tentang anaknya yang suka melalaikan perintah dari mereka karena fokus bermain *game*. Mereka sering menghabiskan waktu sendiri atau dengan teman-temannya hanya untuk bermain *game online*.

¹¹ Warna-warni, Net TV, edisi 19 Juli 2019 (Youtube Official NET News), diakses pada 03 Sep. 2019, pukul 19.00 WIB.

Durasi mereka saat bermain *game online* pun beragam, mulai dari beberapa menit saja sampai berjam-jam, terlebih saat hari libur.¹²

Perlahan tapi pasti mereka mulai terbiasa menghabiskan waktunya di depan *smartphone*. Jika hal ini terus berlanjut maka aktifitas interaksi sosial mereka akan mulai mengecil dan berkurang, bahkan mungkin secara tidak sadar mereka akan terisolasi dari dunia sosial dalam kehidupan nyata.

Hal ini dikhawatirkan akan membentuk kepribadian remaja yang hedonis, individualis dan enggan bersosialisasi dengan lingkungannya, karena mereka merasa cukup dengan kehidupan dan teman-teman yang terikat dengan *game online*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Dampak Game online Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus di Desa Wantisari Kecamatan Leuwidamar Lebak-Banten)*”.

B. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang dapat dijadikan pokok penelitian adalah:

1. Bagaimana fenomena *game online* di kalangan remaja Desa Wantisari?
2. Bagaimana pengaruh variabel x (*game online*) terhadap variabel y (interaksi sosial remaja) di Desa Wantisari?
3. Bagaimana dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Wantisari?

¹² Hasil Observasi Penelitian, Desa Wantisari, Tanggal 31 Agustus 2019

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui fenomena *game online* di kalangan remaja di Desa Wantisari
2. Untuk mengetahui pengaruh variabel x (*game online*) terhadap variabel y (interaksi sosial remaja) di Desa Wantisari.
3. Untuk mengetahui dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Wantisari.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan terutama tentang dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sarana untuk memperdalam teori-teori yang diperoleh dalam perkuliahan. Dan diharapkan pula dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti.

- b. Remaja

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan edukasi tentang pentingnya interaksi sosial terhadap remaja yang gemar bermain *game*

online. Terutama bagi mereka yang berada di tingkat “candu”. Diharapkan mereka mampu menyadari bahwa hal yang mereka lakukan bersifat jika tidak disertai dengan kontrol maka akan bersifat destruktif.

c. Orang Tua dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan membuka kesadaran dan wawasan mengenai fakta dari fenomena kecanduan *game online* secara tidak langsung akan mulai mengikis hakikat dari komunikasi dan interaksi sosial. Untuk itu maka perlu dilakukan pembinaan remaja, agar mereka terarah kepada hal-hal yang lebih positif.

E. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran yang telah penulis lakukan, terdapat penelitian-penelitian yang relevan dengan judul penelitian yang akan ditulis. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Pertama, Skripsi Bahrul Ulum dengan judul “*Game ‘Mobile Legends Bang Bang’ di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan ‘One Dimensional Man’ Herbert Marcuse*” Mahasiswa Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018. Hasil penelitiannya yang menggunakan perspektif teori “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse melihat bahwa kasus kecanduan *game online* yang tengah terjadi pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya tersebut adalah akibat dari kemajuan teknologi yang dibentuk dan dimanfaatkan

oleh sistem totaliter status quo yang represif. Sistem ini senantiasa terus menyelinap masuk ke dalam bentuk-bentuk evolusi perbudakan yang baru. Sistem totaliter tersebut telah mengemas dalam bentukbentuk penindasan dengan format baru yang tersaji dengan cara yang nyaman, lembut, dan rasional, seperti pada *game* Mobile Legends Bang Bang. Fakta bahwa *game* Mobile Legends Bang Bang ini dibuat dan dikemas lebih menarik sehingga para penggemarnya betah berlama-lama untuk meng-*explore* segala sesuatu yang berada di dalamnya. Tak ayal, hal tersebut tentunya sanggup untuk membuat mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya terlena hingga tidak bisa menyadari bahwa apa yang tengah berlangsung adalah sebuah penindasan. Akibatnya, mereka menjadi semakin individualis, karena lebih mementingkan kepentingan mereka masing-masing. Di samping itu, mereka juga menjadi semakin hedonis dengan berusaha untuk memenuhi suatu hal yang sebenarnya tidak mereka butuhkan dan hanya untuk kesenangan semata guna untuk menyeragamkan dengan orang-orang di sekitarnya.¹³

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian Bahrul Ulum membahas dampak *game online* hanya dari sisi satu *game* saja, yaitu *Mobile Legends Bang-bang*. Sedangkan penelitian yang akan ditulis membahas sejauh mana dampak *game online*

¹³ Bahrul Ulum, "Mobile Legends Bang Bang" di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse (*Skripsi*, Program Studi Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018).

yang sedang banyak dimainkan secara umum, yaitu *Mobile Legends Bang-bang*, *Free Fire*, dan *PUBGM*. Subjek dan objek kajiannya pun berbeda.

Kedua, Skripsi Muhammad Iqbal Febri Ramadani dengan judul “*Penarikan Diri Dalam Game online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)*” Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018. Penelitiannya mamaparkan bahwa bentuk *withdrawal* (penarikan diri) dari *Agitated Withdrawal* (penarikan bersifat gelisah) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara menjelaskan bahwa mayoritas informan berperilaku agresif dengan mengeluarkan kata-kata kotor, marah-marah (frustasi) saat bermain *game online*, terutama *Mobile Legends*, alasannya karena mereka ingin mengungkapkan rasa kecewa mereka saat bermain *game online* ketika mendapatkan teman yang *noob* (amatir), bermain seenaknya sendiri. *Mournful Withdrawal* (penarikan bersifat sedih) hasil yang ditemukan dari informan melalui wawancara yang menjelaskan bahwa mereka merasa ada yang kurang ketika tidak bisa bermain *game Mobile Legends*, khawatir dengan akun dan bonus yang tidak dapat diambil dalam *game* tersebut dan mereka sampai rela mengurangi waktu tidur (begadang) hanya karena bermain *Mobile Legends* dengan alasan pada saat malam hari banyak *gamer* yang bermain bagus, sesuai dengan keinginan, tidak *noob*, apalagi mendapatkan kemenangan secara beruntun (*win streak*), mereka semakin lupa waktu. *Mournful Withdrawal* dalam

konteks Hikikomori yang dijelaskan oleh informan melalui wawancara bahwa mereka (*gamer*) tidak terganggu dengan lingkungan sekitar yang membuatnya tidak nyaman, tetapi mereka (*gamer*) bermain *game online* untuk mengisi waktu luang saja, saat tidak ada kegiatan mereka memilih bermain *game online* untuk mencari hiburan, selain bermain *game online*, para *gamer* memiliki kegiatan lain, seperti *nongkrong* dengan teman.¹⁴

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan ditulis adalah fokus penelitiannya dimana penelitian di atas hanya berfokus kepada satu *game*, sedangkan penelitian yang akan ditulis mengkaji dampak semua *game online* yang saat ini sedang populer di kalangan remaja. Yang ingin peneliti kupas adalah, bagaimana *game-game online* yang kini sedang populer mampu mempengaruhi intensitas interaksi sosial dan juga kepribadian remaja.

Ketiga, Skripsi Dewi Marlianti dengan judul “*Hubungan Kecanduan Game online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar*” Mahasiswa Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, UIN Alauddin Makassar, 2015. Penelitiannya membahas bagaimana aktivitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak. Dan dampak negatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkurangnya jam tidur

¹⁴ Muhammad Iqbal Febri Ramadani, “Penarikan Diri dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)” (*Skripsi*, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018).

anak-anak akan perubahan pola tidurnya dan berkurangnya motivasi belajar pada anak. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 10-12 tahun di SD Mattoangin II Kec. Mariso Kota Makassar yaitu sebanyak 76 siswa dimana dalam penelitian ini menggunakan tehnik Total Sampling yaitu dengan penentuan sampel dengan mengambil seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel. Dari hasil uji *Fisher's Exact*, ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan pola tidur usia. Di mana sebanyak 71% anak yang kecanduan bermain *game online* mengalami gangguan pola tidur. Hasil penelitiannya juga menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* dengan motivasi belajar. Dimana sebanyak 76,3% anak yang kecanduan bermain *game online* memiliki motivasi belajar yang kurang.¹⁵

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, penelitian diatas menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan ditulis menggunakan metode kualitatif. Penelitian di atas membahas dampak *game online* kepada pola tidur dan motivasi belajar. Sedangkan penelitian yang akan ditulis membahas dampak *game online* terhadap intensitas interaksi sosial remaja. Subjek dan objek kajiannya pun berbeda.

¹⁵ Dewi Marliati, "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar", (*Skripsi*, Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, UIN Alauddin Makassar, 2015).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Di mana pendekatan kualitatif ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku manusia, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹⁶ Sedangkan deskriptif diartikan melukiskan variabel demi variable, satu demi satu.¹⁷

Dalam hal ini penulis akan mengamati, menggambarkan dan menjelaskan dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja yang berada di Desa Wantisari Kecamatan Leuwidamar Lebak-Banten.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Wantisari, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak-Banten.

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu empat bulan, terhitung sejak keluarnya izin penelitian, yaitu pada bulan Agustus-November 2019.

Dalam kurun waktu 4 bulan tersebut, peneliti mengumpulkan data lapangan dan menjalani proses bimbingan penulisan hasil penelitian.

¹⁶ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), h. 6.

¹⁷ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), h. 25.

3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.¹⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Desa Wantisari.

Sampel adalah bagian bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.¹⁹ Dalam penelitian ini penulis mengambil 12 orang remaja yang bermain *game online*. Adapun jenis samplingnya adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *sampling purposive*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan.²⁰ Agar dapat mewakili semua populasi, maka penulis melakukan beberapa pertimbangan dalam pengambilan sampel yang antara lain:

- 1) Remaja berusia 12-24 tahun
- 2) Remaja aktif bermain *game online*
- 3) Remaja bermain *game online* lebih dari satu 1 jam dalam satu hari.
- 4) Remaja memiliki kelompok bermain *game online*.
- 5) Remaja bermain *game online* di rumah, tempat *nongkrong* atau tempat tinggal salah temannya.

4. Teknik Pengumpulan Data

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Alfabeta: Bandung, 2018), h. 80.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 81.

²⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 85.

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung. Dalam hal ini peneliti dengan berpedoman kepada desain penelitiannya hanya perlu mengamati secara langsung berbagai hal atau kondisi yang ada di lapangan.²¹

Dalam konteks ilmu komunikasi, penelitian dengan menggunakan metode pengamatan atau observasi (*observation research*) biasanya dilakukan untuk melacak secara sistematis dan langsung gejala-gejala komunikasi terkait dengan persoalan-persoalan sosial, politis, dan kultural masyarakat.²²

Ada beberapa alasan mengapa teknik pengamatan (observasi) dipilih. *Pertama*, pengamatan ini didasarkan atas pengalaman secara langsung. *Kedua* teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya. *Ketiga*, pengamatan memungkinkan peneliti mencatat semua peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proposional maupun pengetahuan yang langsung diperoleh dari data, dan jalan terbaik untuk mengecek kepercayaan data tersebut ialah dengan jalan memanfaatkan pengamatan. *Keempat* sering terjadi ada keraguan pada peneliti, jangan-

²¹ Ahsanuddin Mudi, *Profesional Sosiologi*, (Jakarta: Mendiata, 2004), h. 44.

²² Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, (Yogyakarta: LKiS Yogyakarta, 2007), h.

jangan pada data yang dijangungnya ada yang keliru atau bias. *Kelima*, teknik pengamatan memungkinkan peneliti memahami situasi-situasi yang repot. *Keenam*, dalam kasus-kasus tertentu di mana teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan, pengamatan dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat.²³

Pada penelitian ini penulis melakukan observasi di Desa Wantisari, Kecamatan Leuwidamar. Penulis mengamati secara langsung remaja yang sedang bermain *game online*. Untuk menggali data yang lebih dalam, sesekali penulis ikut terlibat dalam *game* yang sedang mereka mainkan.

b. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*).²⁴

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bentuk wawancara sistematis, yaitu wawancara yang dilakukan dengan terlebih dahulu pewawancara mempersiapkan pedoman (*guide*) tertulis tentang apa yang hendak ditanyakan kepada responden.²⁵

Peneliti melakukan wawancara di Desa Wantisari terhadap Kepala Desa Wantisari dan 12 orang remaja pemain *game online*.

²³ Lexy J. Moleong, *Metode...*, h. 174.

²⁴ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*, (Jakarta: Kencana, 2015), cetakan kedua, h. 133.

²⁵ Burhan Bungin, *Metodologi ...*, h. 134.

c. Kuisisioner

Kuisisioner (angket/skala) adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.²⁶

Dalam penelitian ini penulis menggunakan skala Likert, yaitu skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang objek atau fenomena tertentu.²⁷ Pada penelitian ini penulis memberikan 8 item pernyataan positif untuk masing-masing variabel. Adapun pemberian skor untuk setiap item adalah sebagai berikut:

Skor/Nilai 1	: Sangat Tidak Setuju (STS)
Skor/Nilai 2	: Tidak Setuju (TS)
Skor/Nilai 3	: Cukup Setuju (CS)
Skor/Nilai 4	: Setuju (S)
Skor/Nilai 5	: Sangat Setuju (SS)

KISI- KISI ANGKET VARIABERL GAME ONLINE

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
-----------	--------------	------------------	-------------	---------------

²⁶ Syofian Siregar, *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*, (Jakarta:Prenadamedia, 2015), Cetakan ketiga, h. 21.

²⁷ Syofian Siregar, *Metodologi Penelitian...*, h. 25.

1.	Kebutuhan	Kognitif	1,2,	2
		Afektif	3,4	2
		Integratif Personal	5,6	2
		Integratif Sosial Teman	7,8	2

KISI-KISI ANGKET VARIABEL INTERKASI SOSIAL REMAJA

No	Aspek	Indikator	Item	Jumlah
2.	Efek Sosial	Komunikasi	1,2	2
		Sikap	3,4	2
		Tingkah Laku Kelompok	5,6	2
		Norma Sosial	7,8	2

d. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel berupa catatan, transkrip, buku-buku, surat kabar, majalah dan sebagainya.²⁸

Untuk mendukung data penelitian ini, peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto aktifitas bermain *game online* remaja di Desa wantisari dan juga kegiatan penelitian.

5. Sumber Data

²⁸ Husaini Usman dan Purnomo Setiadi, *Metodelogi ...*, h. 11.

Menurut Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif yang menjadi sumber utamanya adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.²⁹ berkaitan dengan hal itu pada bagi ini peneliti membaginya menjadi 2, yaitu sumber data primer dan sekunder.

a. Data primer

Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden berupa hasil temuan dari observasi, wawancara dan angket.

Data primer yang akan digunakan peneliti yaitu hasil observasi, wawancara dan angket yang diperoleh dari penelitian terhadap Remaja *player game online (Mobile Legends Bang-bang, Free Fire dan PUBGM dan lain sebagainya)*

b. Data sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber tertulis seperti buku-buku, jurnal, kutipan-kutipan, arsip atau dokumen.

Data sekunder yang akan digunakan peneliti yaitu buku-buku atau arsip-arsip dan dokumen yang berhubungan dengan masalah penelitian tentang *Dampak Game online Terhadap Interaksi Sosial Remaja.*

6. Analisis Data

²⁹ Lexy J. Moleong, *Metode...*, h. 157.

Menurut Bodgan dan Biklen, analisis data ialah proses pencarian dan penyusunan data yang sistematis melalui transkrip wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi yang secara akumulasi menambah pemahaman peneliti terhadap yang ditemukan. Sedangkan menurut Spradley, analisis data merujuk pada pengujian sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian-bagiannya, hubungan diantara bagian-bagian, dan hubungan bagian-bagian itu dengan keseluruhan. Nasution, menyatakan bahwa analisis data ialah proses menyusun data agar dapat ditafsirkan. Menyusun data berarti menggolongkannya (mengategorikannya) dalam pola atau tema. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna terhadap analisis, menjelaskan pola atau kategori, serta mencari hubungan antara berbagai konsep.³⁰

Menurut Miles dan Huberman, data kualitatif bersifat membumi, kaya akan deskripsi, dan mampu menjelaskan tentang proses. Meskipun demikian, karena keberadaannya dalam bentuk kata-kata, kalimat dan paragraf, sering kali sulit dibedakan antara data dan kesan-kesan pribadi. Agar data itu memberi makna, dalam analisis yang dilakukan ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:³¹

a. *Reduksi Data.*

Pada langkah reduksi data, pelaku riset melakukan seleksi data, memfokuskan data pada permasalahan, melakukan abstraksi, dan melakukan transformasi. Hal ini berarti, dalam menempuh langkah ini

³⁰ Husaini Usman & Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h. 84.

³¹ Mohammad Ali, *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h. 440-442.

pelaku riset memilih-milih mana yang benar-benar data dan yang bersifat kesan pribadi, dan kesan-kesan pribadi itu dieliminasi dari proses analisis. Selain itu, dalam melakukan seleksi itu juga dilakukan kategorisasi antara data yang penting dan kurang penting, meskipun tidak berarti bahwa data yang termasuk kategori kurang penting harus dibuang.

Setelah semua data diperoleh melalui wawancara, angket, observasi dan dokumentasi terkumpul, maka peneliti memfokuskan data dengan rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini dan membuang data yang tidak dibutuhkan sehingga data-data yang ada dapat dikendalikan juga dipahami.

Setelah angket diisi oleh responden, peneliti melakukan beberapa pengujian dengan menggunakan aplikasi SPSS diantaranya:

- 1) Uji Validitas: Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($r_{(0,5)(10)}=0,576$) maka instrumen valid, sebaliknya tidak.³²
- 2) Uji reliabilitas³³

No	Koefisien r	Reliabilitas
1	0.8000 – 1.0000	Sangat Tinggi
2	0.6000 – 0.7999	Tinggi
3	0.4000 – 0.5999	Sedang/Cukup

³² Tedi Rusman, *Statistika Penelitian; Aplikasinya dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2015), h. 40.

³³ Tedi Rusman, *Statistika Penelitian...*, h. 42.

4	0.2000 – 0.3999	Rendah
5	0.0000 – 0.1999	Sangat Rendah

- 3) Uji Normalitas (Kolmogorov Smirnov): Apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0.5 berarti distribusi sampel adalah normal.³⁴
- 4) Uji linearitas: Apabila nilai *Sig. Deviation from Linearity* $> \alpha = 0.05$ maka data bersifat linear.³⁵
- 5) Uji regresi linear sederhana

b. *Display Data.*

Display data adalah langkah mengorganisasi data dalam suatu tatanan informasi yang padat atau kaya makna sehingga dapat dengan mudah dibuat kesimpulan.

Setelah data yang terkumpul direduksi, maka tahap selanjutnya peneliti mendisplaykan data tersebut, yaitu dengan membuat uraian-uraian yang sifatnya naratif, agar dapat diketahui rencana kerja selanjutnya berdasarkan data yang telah dipahami.

c. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil data melalui langkah reduksi data dan display data, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi terhadap kesimpulan yang dibuat. Verifikasi ini adalah upaya

³⁴ Tedi Rusman, *Statistika Penelitian...*, h. 46.

³⁵ Tedi Rusman, *Statistika Penelitian...*, h. 55.

membuktikan kembali benar atau tidaknya kesimpulan yang dibuat, atau sesuai tidaknya kesimpulan dengan kenyataan.

Langkah terakhir yang dilakukan peneliti adalah menarik kesimpulan. Dimulai dengan mencari pola, tema, hubungan yang mengarah pada dampak *game online* terhadap intensitas interaksi social remaja dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan sebagai hasil temuan lapangan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan dalam menganalisa penelitian ini, maka dibuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I adalah bab pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II adalah bab tentang kajian teoritis yang meliputi: interaksi sosial, remaja, *game online*, teori *uses and gratification*.

Bab III adalah gambaran umum yang meliputi: kondisi Desa Wantisari Kecamatan Leuwidamar Kabupaten Lebak-Banten, remaja dan *game online* di Desa Wantisari

Bab IV temuan dan analisis yang meliputi: fenomena *game online* pada remaja di Desa Wantisari, *game online* sebagai kebutuhan remaja (teori *uses and gratification*), dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Desa Wantisari

Bab VI penutup yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.