

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad & Asrori, Mohammad. 2016. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali, Mohammad. 2014. *Memahami Riset Perilaku dan Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Al-Munajjid, Muhammad. 2016. *Bahaya Game*. Solo: AQWAM.
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi*. Jakarta: Kencana, 2015.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hutugalung, Inge. 2007. *Pengembangan Kepribadian*. Jakarta: Pt. Indeks.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudi, Ahsanuddin. 2004. *Profesional Sosiologi*. Jakarta: Mendiutama.
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta: LKiS Yogyakarta, 2007.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2001. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalauddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2008.
- Rezky, M. 2013. *Gaul Sehat Pembentuk Karakter*. Bandung : CV Arsanazia.

- Rusman, Tedi. 2015. *Statistika Penelitian; Aplikasinya dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- S. willis, Sofyan. 2014. *Remaja dan Masalahnya*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Syofian. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Prenadamedia.
- SN, Azhari & Nur Hidayat, Wahyu. 2009. *Tutorial Pemrograman Mobile*. Yogyakarta: Gava Media.
- Soekanto, Soerjono.1985. *Sosiologi: Suatu Pengantar*, Jakarta: CV. Rajawali.
- Soyomukti, Nurani. 2010. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian*. Alfabeta: Bandung,.
- Uchjana Effendy, Onong. 2000. *Ilmu, Teori dan Filasafat Komunikasi*. Bandung: Pt Citra Aditya Bakti.
- Usman, Husaini & Setiadi Akbar, Purnomo. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011
- Wirawan Sarwono, Sarlito. 2012. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers. Sarlito
- Wulansari, C. Dewi. *Sosiologi: Konsep dan Teori*. Bandung: PT Refika Aditama, 2009.

## **JURNAL DAN ARSIP**

Arsip Desa Wantisari Tahun 2018, diperoleh pada 17 September, 2019  
pukul 09:12.

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).

Muhamad Hudaeri & Siti Kuriawati, “Dakwah melalui Facebook: Analisis Pesan Tentang Pergaulan Remaja pada Akun Beibz Jelita,” dalam *Adzikra: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 04, No. 1, (Januari-Juni 2013) Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

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).

Muhibudin, “Dakwah dan Perkembangan Teknologi Komunikasi,” dalam *Adzikra: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 02 No. 02 (Juli-Desember 2011), Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Sholahuddin Al Ayubi & Ana Sofiana, “Pesan-pesan Agama dan Motivasi: Studi Program Acara Mario Teguh Golden Ways di Metro TV,” dalam *Adzikra: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Vol. 04, No. 1, (Januari-Juni 2013) Fakultas Dakwah UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Yohanes Rikky Dwi Santoso & Jusu Tjahjo Purnomo, “Hubungan *Game Online* Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, dalam *Pax Humana: Jurnal Humaniora*, Vol. 4 No.1 (Januari-Juni 2017) Yayasan Bina Darma, h. 28-29.

## **INTERNET**

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

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

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

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

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

<http://digilib.unila.ac.id/12811/3/BAB%20II.pdf>, diakses pada 09 Jan. 2019. Pukul 23:45 WIB.

Asih Ria Andini Dkk, “Perilaku *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa Kota Tanjung Pinang,” (Artikel Penelitian Program Studi Sosiologi, Falkultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Maritim

Raja Ali Haji, 2019), h. 8-9, <http://repository.umrah.ac.id/eprint/2815>, diakses pada 02 Okt. 2019. 15.07 WIB.

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

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

## **WAWANCARA**

(AG), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 20.44 WIB.

(AS), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 22.01 WIB.

(DR), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 16.40 WIB.

(MKZY), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 21.14 WIB.

(N), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 19.45 WIB.

(R), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 15.58 WIB.

(S), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul 21.02 WIB.

(GM), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019,

Pukul 16.03 WIB.

(ZN), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019,

Pukul 21.45 WIB.

(G), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul

20.07 WIB.

(AA), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019,

Pukul 20.21 WIB.

(JS), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul

19.49 WIB.

(DR), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019,

Pukul 16.40 WIB.

(G), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019, Pukul

20.07 WIB.

(MKZY), diwawancarai oleh Dadang Rifa'i, *recording*, Rabu, 30 Oktober 2019,

Pukul 21.14 WIB.

## PEDOMAN WAWANCARA

Sebanyak 12 orang remaja yang aktif bermain *game online* di Desa Wantisari telah diwawancara dengan daftar pertanyaan sebagai berikut:

1. Sudah berapa lama anda bermain *game online*?
2. Siapa yang memberitahu anda tentang *game online*?
3. *Game online* apa saja yang pernah dimainkan?
4. Berapa jam waktu yang anda habiskan dalam sehari untuk bermain *game online*?
5. Lebih menyenangkan bermain solo atau dengan teman, apa alasannya?
6. Apakah anda sering berkata atau mengirimkan *chat* kasar saat di dalam *game*?
7. Apakah dalam kehidupan sehari-hari anda juga sering berkata kasar?
8. Hal apa yang anda rasakan ketika bermain *game online*?
9. Apakah anda memiliki grup *mabar* di *WhatsApp*?
10. Apakah *game online* penting bagi anda, dan apa alasannya?
11. Bagaimana cara anda saat mengajak teman anda untuk *mabar*?
12. Apakah anda pernah *mabar* keluar dari Desa Wantisari?
13. Kapan waktu yang bagus untuk bermain *game online* menurut anda?
14. Dimana anda biasa bermain *game online*?
15. Ketika tidak bermain *game online*, apa yang anda bahas saat berkumpul?

## IDENTITAS RESPONDEN

Nama (Inisial) :

Umur :

Jenis Kelamin :

Status :

Cara pengisian Kuisisioner:

Responden cukup memberikan tanda ceklis (√) pada pilihan jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat responden. Dari setiap pertanyaan diharapkan hanya ada satu jawaban. Setiap angka akan mewakili tingkat kesesuaian dengan pendapat responden. Skor/Nilai jawaban 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)



**DAFTAR PERNYATAAN UNTUK VARIABEL**  
**GAME ONLINE**

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya "log in" <i>game online</i> setiap hari					
2	Saya mengikuti setiap <i>event</i> yang ada dalam <i>game online</i>					
3	Saya merasa senang saat bermain <i>game online</i>					
4	Saya merasa kesal saat kalah bermain <i>game online</i>					
5	Saya melakukan <i>share</i> pada akun sosial media saat mendapatkan hal menarik dalam <i>game online</i>					
6	Saya merasa bangga saat <i>skill</i> bermain <i>game online</i> meningkat					
7	Saya bermain <i>game online</i> saat sedang bosan					
8	Saya bermain <i>game</i> untuk mencari teman baru					

## DAFTAR PERNYATAAN UNTUK VARIABEL INTERAKSI SOSIAL

No	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya sering berkumpul dengan teman-teman hanya untuk bermain <i>game online</i>					
2	Saya lebih sering mengobrol dengan teman yang bermain <i>game online</i> seperti saya					
3	Saya mengabaikan orang lain saat fokus bermain <i>game online</i>					
4	Saya bermain <i>game online</i> di rumah					
5	Saya bermain <i>game online</i> karena teman-teman saya juga memainkannya					
6	Saya merasa terasing jika tidak bermain <i>game online</i> saat berkumpul					
7	Saya sering bermain <i>game online</i> sampai larut malam					
8	Saya sering berkata kasar saat bermain <i>game online</i> .					

No. Responden	GAME ONLINE (X)								TOTAL X
	X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	X.8	
1	4	5	3	4	5	5	5	4	35
2	4	4	5	3	3	4	2	2	27
3	3	4	5	3	2	4	5	4	30
4	5	3	5	5	5	5	4	5	37
5	5	5	4	4	5	5	3	4	35
6	5	3	5	4	5	5	5	3	35
7	5	3	5	5	5	5	3	5	36
8	4	3	3	4	4	5	4	4	31
9	2	1	4	4	4	5	4	4	28
10	3	4	2	5	4	4	5	5	32
11	3	3	4	2	2	4	5	3	26
12	5	3	4	5	4	5	5	3	34

No. Responden	INTERAKSI SOSIAL (Y)								TOTAL Y
	Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	
1	4	3	3	4	5	4	4	4	31
2	5	2	2	3	4	5	5	4	30
3	5	2	2	3	5	5	4	2	28
4	5	5	5	5	5	4	4	5	38
5	3	4	5	5	3	4	5	5	34
6	5	4	4	5	5	4	5	3	35
7	5	5	5	5	5	4	4	5	38
8	4	4	2	4	4	3	1	1	23
9	5	4	4	4	4	4	2	4	31
10	3	3	1	3	3	3	2	3	21
11	3	4	5	3	3	5	4	5	32
12	4	3	4	3	4	3	3	3	27

## DOKUMENTASI

















**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN MAULANA HASANUDDIN BANTEN  
FAKULTAS DAKWAH**

Jl. Jend. Sudirman No. 30 Serang 42118 Telp. (0254) 200323, 208849 Fax. 200022

SURAT KEPUTUSAN REKTOR UIN SMH BANTEN  
NOMOR 1664 TAHUN 2019  
TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI  
FAKULTAS DAKWAH UIN SMH BANTEN  
TAHUN ANGGARAN 2019

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

REKTOR UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SMH BANTEN,

- MEMBACA** : Surat dari Ketua Jurusan Nomor 29 Tahun 2019 tanggal 26 Juli 2019 tentang permohonan persetujuan Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu;  
**a.n : Dadang Rifa'i NIM : 153300601 Jurusan : KPI**
- MENIMBANG** : a. bahwa untuk menyelesaikan Ujian Sarjana bagi Mahasiswa Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, perlu ditunjuk Pembimbing;  
b. bahwa Mahasiswa tersebut perlu memperoleh bimbingan yang sebaik-baiknya dalam menyelesaikan Skripsi, sehingga dapat menyelesaikan studi kesajaranaannya;  
c. bahwa **Ilah Holilah, S.Ag., M.Si.** dan **Eneng Purwanti, M.A.** masing-masing Dosen Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri SMH Banten telah memenuhi syarat untuk diangkat sebagai Pembimbing Utama dan Pembimbing Pembantu;
- MENGINGAT** : 1. Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;  
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
5. Peraturan Presiden Nomor 39 Tahun 2017 tentang Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;  
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 23 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;  
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 32 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten;  
8. Keputusan Menteri Agama Nomor: B.II/3/54242 tanggal 27 Juli 2017 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Masa Jabatan Tahun 2017-2021;  
9. Keputusan Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Nomor 99/Un.17/B.III.2/KP.07.6/10/2017 Tahun 2017 tanggal 17 Oktober 2017 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten Masa Jabatan 2017-2021;
- MEMUTUSKAN :**
- MEMENUTUSKAN** : KEPUTUSAN REKTOR UIN SMH BANTEN TENTANG PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI FAKULTAS DAKWAH UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SMH BANTEN TAHUN ANGGARAN 2019.
- KESATU** : Mengangkat **Ilah Holilah, S.Ag., M.Si.** sebagai Pembimbing Utama dan **Eneng Purwanti, M.A.** sebagai Pembimbing Pembantu, bagi Mahasiswa tersebut di atas dengan judul Skripsi : **Dampak Game Online Terhadap Intensitas Interaksi Sosial Remaja (Studi Kasus Perkembangan Kepribadian Remaja di Desa Wantisari, Kecamatan Leuwidamar, Lebak-Banten)**
- KEDUA** : Apabila dipandang perlu, Pembimbing diberi kewenangan untuk mengubah redaksi judul, tanpa mengubah surat keputusan ini.
- KETIGA** : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di : Serang

Pada tanggal : 26 Juli 2019

a.n. REKTOR

DEKAN FAKULTAS DAKWAH

