

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE*
LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Strata 1 Psikologi Studi Psikologi dan Kesehatan
Universitas Widya Dharma Klaten



Disusun oleh:

Rosi Mukminun Barokah

1861100030

Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Universitas Widya Dharma Klaten

2022



HALAMAN PERSETUJUAN
PENGARUH KECANDUAN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN

Diajukan Oleh :

Rosi Mukminun Barokah

1861100030

Skripsi ini telah disetujui untuk diajukan pada sidang ujian skripsi :

Hari : RABU

Tanggal : 31 AGUSTUS 2022

Menyetujui :

Pembimbing Pertama

Pembimbing Kedua

Winarno Heru Murjito, M. Psi. Psikolog
NIK. 690 811 318

Yulinda Erma Suryani, S.Pd., M.Si
NIK. 690 208291



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi pada

Hari Jum'at tanggal 2 bulan September 2022

Dengan susunan Dewan Penguji Skripsi

Penguji Pertama

Winarno Heru Murjito, M.Psi., Psikolog

NIK. 690 811 318

Penguji Kedua

Yulinda Erma Suryani, S.Pd., M.Si

NIK. 690 208 291

Ketua

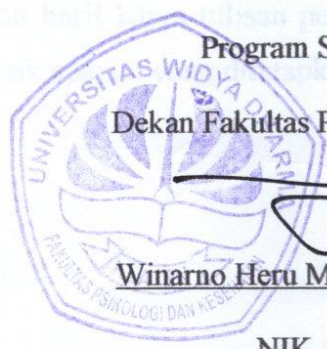
Hartanto S.Psi., MA

NIK. 690 811 319

Sekretaris

Anna Febrianty, S., S.Psi., M.Si., M.Psi., Psikolog

NIK. 690 811 291



Program Strata 1 Psikologi

Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Winarno Heru Murjito, M.Psi., Psikolog

NIK. 690 811 318



UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
PRODI PSIKOLOGI
Jl. Ki Hajar Dewantara 168 Klaten 57401

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosi Mukminun B
NIM : 1861100030
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi dan Kesehatan

Menyatakan bahwa SKRIPSI berjudul :

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS
WIDYA DHARMA KLATEN

Merupakan hasil karya tulis yang saya buat sendiri, dan bukan merupakan bagian dari Skripsi maupun hasil karya tulisan penulis lain. Bilamana ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar dan terbukti ada sebagian hasil karya tulisan penulis lain. Saya sanggup menerima sanksi akademik apapun yang ditetapkan oleh Universitas Widya Dharma Klaten.

Klaten, 1 September 2022



membuat pernyataan

Rosi Mukminun Barokah

MOTTO

“Fa inna ma’al usri yusra, Inna ma’al ‘usri yusra”

(QS. Al-insyirah ayat 5-6)

“Apa yang di berikan tuhan lebih indah dari apa yang kita inginkan”

(Ahzan Ahmad)

“People Left, Allah Stay”

(Rozie Mukminun Barokah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas Kasih Karunia-nya yang selalu diberikan kepada saya hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini, maka skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan yang Maha Esa yang selalu menyertai, menuntun dan memberikan hikmat dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
2. Orang tua saya Ibu dan Bapak, beserta Adik saya yang selalu mendoakan dan memberikan perhatian yang luar biasa dan motivasi saat menghadapi kesulitan baik dalam pendidikan maupun dalam hal ini.
3. Teman saya Idham Suyatno, Sony Saputra, Mei Nur Fitria, Alvin Kurniawan yang sudah mau meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam penyusunan skripsi.
4. Teman-teman saya yang berada di Ashoka Coffee terima kasih banyak buat support nya dan penyediaan tempat buat mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang selalu memberikan rahmat, berkah, inayah berupa kesehatan, kesempatan serta kebahagiaan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.

Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S-1) Jurusan Program Studi Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten, dengan judul “**PENGARUH KECANDUAN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**”.

Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Winarno Heru Murjito, S.Psi.,M.Psi.,Psi selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten dan selaku pembimbing I yang selalu memberikan masukan, bimbingan, dan arahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Yulinda Erma Suryani, S.Pd.,M.Si selaku pembimbing II dari peneliti yang telah mendukung dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada semua dosen beserta staff di Fakultas Psikologi dan Kesehatan, yang telah membimbing saya selama masa perkuliahan, saya ucapkan terima kasih.
5. Kedua orang tua yang senantiasa mendoakan, memberikan nasihat, motivasi, dan yang selalu memberikan kasih sayang serta menguatkan, terima kasih atas semuanya.
6. Sahabat-sahabatku yang telah membantu dalam penyusunan skripsi baik secara materi maupun imaterial.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Tegur sapa yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pribadi dan kita semua, aamiin.

Klaten, 1 September 2022

Penulis

Rosi Mukminun Barokah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1. Manfaat Toritis	6
1.4.2. Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1. Kecanduan.....	8
2.1.1. Definisi Kecanduan	8
2.2. <i>Game Online Mobile Legends</i>	9
2.2.1. Definisi Game Online Mobile Legends	9
2.2.2. Dampak Positif	14
2.2.3. Dampak Negatif	16
2.3. Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	20
2.3.1. Definisi Kecanduan <i>Game online Mobile Legends</i>	20
2.3.2. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online Mobile legends</i>	22
2.3.3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online Mobile legends</i>	24

2.3.4.	Kriteria Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	27
2.4.	Interaksi Sosial	28
2.4.1.	Definisi Interaksi Sosial	28
2.4.2.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Interaksi Sosial.....	30
2.4.3.	Aspek-aspek Interaksi sosial.....	32
2.5.	Dinamika Pengaruh Kecanduan Game Mobile Legends Terhadap Interaksi Sosial	34
2.6.	Kerangka Pikir	35
2.7.	Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		36
3.1.	Jenis Penelitian.....	36
3.2.	Identifikasi Variabel Penelitian	36
3.2.1.	Variabel Independen.....	36
3.2.2.	Variabel Dependen	37
3.3.	Definisi Operasional.....	37
3.3.1.	Kecanduan <i>Game Oline Mobile legends</i>	37
3.3.2.	Interaksi Sosial	38
3.4.	Subyek Penelitian	38
3.4.1.	Populasi	38
3.4.2.	Sampel.....	39
3.4.3.	Teknik Sampling Purposive.....	39
3.5.	Metode Pengumpulan Data	39
3.5.1.	Skala Kecanduan Game Online Mobile Legends	40
3.5.2.	Skala Interaksi Sosial	42
3.6.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	44
3.6.1.	Validitas	44
3.6.2.	Reliabilitas.....	45
3.7.	Metode Analisis Data	46
3.7.1.	Uji Asumsi	46
3.7.2.	Uji Hepotesis	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1.	Persiapan Penelitian	49
4.1.1.	Lokasi Penelitian	49

4.1.2.	Visi dan Misi	49
4.1.3.	Persiapan Penelitian	50
4.2.	Pelaksanaan Penelitian	50
4.2.1.	Orientasi Tempat Penelitian	50
4.3.	Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas.....	51
4.3.1.	Uji Validitas	51
4.3.2.	Uji Reliabilitas.....	52
4.4.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
4.4.1.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	53
4.5.	Analisis Data	57
4.5.1.	Uji Normalitas	57
4.5.2.	Uji Linieritas	58
4.6.	Uji Hipotesis	59
4.6.1.	Uji Hipotesis.....	59
4.7.	Pembahasan.....	61
BAB V PENUTUP		64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Blueprint kecanduan game online.....	41
Tabel 3.2 Blueprint Interaksi Sosial.....	43
Tabel 4.1 Reliability Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	53
Tabel 4.2 Reliability Interaksi Sosial	53
Tabel 4.3 Deskripsi Data.....	54
Tabel 4.4 Kategorisasi Data Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	55
Tabel 4.5 Kategorisasi Data Interaksi Sosial	56
Tabel 4.6 <i>One-Sampel Kolmogorov- Smirnov</i>	57
Tabel 4.7 Uji Linieritas	59
Tabel 4.8 Hasil Korelasi <i>Pearson</i>	59
Tabel 4.9 Tabel ANOVA	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 kerangka pikir.....	35
--------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	SKALA
LAMPIRAN II	VALIDITAS & RELIABILITAS
LAMPIRAN III	HASIL RESPONDEN
LAMPIRAN IV	HASIL ANALISIS DATA

ABSTRAK

Rosi Mukminun Barokah. 1861100030. Skripsi. Progam Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Widya Dharma Klaten, “Pengaruh Kecanduan *Game Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten”.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Kecanduan *Game Mobile Legends* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten yang bermain *Game Online Mobile Legends* Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 50 Respoden. Metode analisis yang digunakan antara lain statistik deskriptif, uji asumsi klasik meliputi uji normalitas, uji validitas, uji reliabilitas, uji linieritas dan uji hipotesis meliputi Korelasi *Pearson*, dan uji ANOVA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara kecanduan game online mobile legends dan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

Kata Kunci: Kecanduan *Game Mobile Legends*, Interaksi Sosial, Mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

ABSTRACT

Rosi Mukminun Barokah. 1861100030. Thesis. Psychology Study Program, Faculty of Psychology and Health, Widya Dharma University Klaten, "The Effect of Mobile Legends Game Addiction on Social Interaction of Widya Dharma University Students, Klaten".

This study aims to examine the Effect of Mobile Legends Game Addiction on Social Interaction of Widya Dharma University Students, Klaten. The population in this study were Widya Dharma Klaten University students who played the Mobile Legends Online Game. Sampling used a purposive sampling technique. The number of samples in this study were 50 respondents. The analytical methods used include descriptive statistics, classical assumption test including normality test, validity test, reliability test, linearity test and hypothesis testing including Pearson correlation, and ANOVA test. The results of this study indicate that there is an influence between mobile legends online game addiction and interaction social services for students at Widya Dharma University, Klaten.

Keywords: Mobile Legends Game Addiction, Social Interaction, Widya Dharma University Students, Klaten.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modern saat ini perkembangan teknologi sudah tidak diragukan lagi, dari sekian banyak faktor banyak hal di dunia ini sudah menerapkan teknologi untuk membantu proses kehidupan di masyarakat maupun menggunakan teknologi sebagai basis dalam melakukan proses kehidupan dalam berbagai aspek. Contohnya di dalam bidang pendidikan, kesehatan, industry, hiburan dan lainnya. Di dunia hiburan berkembang banyak sekali game online, kini banyak sekali pemain yang aktif memainkan game online, dibuktikan dari riset data Mahasiswa FTI UAJY yang menyatakan sebanyak 70 juta rakyat Indonesia yang aktif menggunakan game online khususnya *mobile legend* (Tanri Raafani, 2018). Game online merupakan salah satu media yang sering di akses di Indonesia khususnya di Kabupaten Klaten. *Game online* merupakan permainan yang mengandalkan koneksi internet/jaringan computer. Alat permainan tidak hanya sebatas alat permainan tradisional saja melainkan seiring dengan berkembang teknologi maka muncul *game-game* yang mengadopsi teknologi ke dalam game sehingga munculah otomatisasi, dari awalnya game hanya menggunakan stik namun sekarang game online sendiri banyak dimainkan di piranti *smartphone*. *Game online* banyak dimainkan oleh mahasiswa, biasanya mereka memainkan game saat waktu luang atau mereka sedang berkumpul.

Game online bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* merupakan istilah *game* yang dimainkan oleh banyak pemain yang *online* di dunia maya. Disini pemain mengendalikan satu karakter dalam sebuah tim yang bertarung melawan tim pemain lainnya. Tujuannya adalah menghancurkan struktur utama tim lawan. Fokus utama dalam penelitian ini adalah *game MOBA* yang di mainkan didalam *smartphone* yaitu *Mobile Legends*. Karena *game* tersebut sangatlah ringkas yang hanya perlu dimainkan menggunakan *smartphone*. Kita sangat mudah menjumpai orang yang memainkan *game* tersebut di lingkungan kampus.

Game ini juga menggunakan system ranking atau lebih mudahnya yaitu mengumpulkan bintang apabila menang dan dibutuhkan kerja sama team demi menggapainya. Bermain *game online* juga dapat menjadi candu bagi pemainnya atau istilah yang kita kenal adalah "*gaming disorder*". Badan Kesehatan Internasional (*WHO*) telah memasukan "*gaming disorder*" ke dalam deretan penyakit, *WHO* menyatakan dalam cuitan *twitter*nya "*For the first time, in the International Classification of Diseases ICD11, WHO is classifying gaming disorder as an addictive behaviour disorder so now we can measure how many people are affected*" (Untuk pertama kalinya dalam Klasifikasi Penyakit Internasional *WHO* mengklasifikasikan gangguan permainan sebagai gangguan perilaku adiktif sehingga sekarang kami dapat mengukur berapa banyak orang yang terpengaruh), cuitan lengkap akun media sosial *twitter* @*WHO* yang dikutip Kementerian Kesehatan pada Senin siang (18/6). Kepopuleran *game mobile legends* ini secara tidak langsung juga

mempengaruhi perubahan perilaku para pemainnya (Kevino, S,2018, Agustus 18). Beberapa pemain *mobile legends* yang peneliti jumpai, saat mereka bermain sering berkata kasar dan melakukan.

Tindakan seperti membanting *smartphone* mereka atau memukul meja karena marah dengan rekan tim mereka, saat mengalami kekalahan. Jika ini terus berlangsung maka dikhawatirkan ini berdampak pada perubahan perilaku mahasiswa yang mungkin akan mempengaruhi minat mahasiswa itu sendiri dalam menjalani aktifitas sosial seperti membuat player menjadi orang yang introvert, temperamental dan apatis/ jarang mengikuti kegiatan perkuliahan. Dengan adanya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan dari *game online Mobile Legends* terhadap interaksi sosial.

Kecanduan *game online mobile legends* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan yang disebabkan internet yang lebih dikenal internet *addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young bahwa kecanduan internet belum didiagnosis dalam DSM IV, namun definisinya telah di turunkan dari kriteria DSM IV untuk ketergantungan. Kecanduan *game online mobile legends* adalah perilaku yang bersifat kronis dan kompleks untuk memuaskan diri terhadap pada permainan yang dimainkan dengan koneksi internet hingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Interaksi sosial ialah ketentuan utama buat bisa menjalankan sesuatu ikatan dengan sesama manusia supaya bisa terbentuknya kegiatan serta integrasi sosial, ikatan antara orang dengan kelompok maupun ikatan antara kelompok dengan kelompok. Dalam berhubungan seorang orang ataupun

kelompok sosial lagi berupaya ataupun belajar buat menguasai aksi sosial, ikatan yang baik hendak berjalan apabila terdapatnya jalan yang cocok dengan konteks sosialnya, ialah aksi yang disesuaikan dengan suasana sosial dikala itu, tidak berlawanan dengan ketentuan ataupun norma- norma yang lagi berlaku. Sesuatu interaksi sosial bisa berjalan dengan baik apabila memenuhi 2 ketentuan ialah terdapatnya kontak sosial serta komunikasi untuk terwujudnya interaksi sosial, dalam kehidupan bermasyarakat ikatan interaksi sosial ialah pokok berarti dalam hidup, terdapatnya interaksi ini jadi ciri bahwasannya kita menghargai orang lain yang terdapat disekitar kita. Asrul Muslim (2013) menjelaskan mengenai pentingnya interaksi sosial antara lain: Tanpa terdapatnya sesuatu interaksi yang berjalan hingga itu yang jadi pemicu yang bisa memunculkan sesuatu perpecahan dalam menjalin komunikasi atau interaksi dengan orang-orang disekitarnya.

Manusia terlahir bagaikan makhluk sosial, realitas tersebut menimbulkan manusia hendak bisa hidup secara damai dengan menjajaki ketentuan hidup yang cocok dengan ketentuan serta norma yang berlaku, interaksi terjalin dengan terdapatnya ikatan timbal balik dari sesama makhluk sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang berkaitan dengan orang perorang, kelompok dengan kelompok ataupun orang dengan kelompok ataupun kebalikannya.

Banyak mahasiswa sekarang yang cenderung mengalami kecanduan bermain game. Hal ini merupakan salah satu akibat perkembangan teknologi yang memudahkan anak-anak mengakses hiburan seperti permainan game

video. Seperti halnya yang terjadi di Unwidha, mereka menghabiskan banyak waktu bermain *game online Mobile legends* hingga lupa akan suatu kewajibannya yaitu mengikuti mata kuliah bahkan sampai rela terlambat masuk kelas sebelum game itu selesai. Bermain game memang tidak di larang, tapi terlalu sering bisa membawa pengaruh negatif. Terlalu sering bermain game bisa menyebabkan *gaming disorder* pada mahasiswa. Bersumber dari laman resmi *WHO*, *gaming disorder* adalah perilaku bermain *game* yang ditandai oleh gangguan kontrol saat bermain. Penderita gangguan ini juga lebih memprioritaskan bermain *game* di banding aktivitas lainnya.

Seperti halnya yang terjadi di Unwidha tentang Interaksi Sosial mahasiswa yang suka bermain *Game Online Mobile Legends*. Dimana biasanya yang suka bermain *Game Online* itu adalah mahasiswa. Mereka yang kecanduan *Game Online* adalah rata-rata mahasiswa. Dimana para mahasiswa jika mereka bergadang untuk memainkan game itu adalah hal yang wajar dan lumrah. Berbeda dengan mahasiswa jika mereka bergadang dan tidak tahu waktu karena bermain *game*, padangan orang-orang akan jelek terhadap mereka. Tetapi jika mahasiswa bermain *game* otak kirinya masih bisa merespon, saat ia sedang bermain ia masih bisa mendengarkan dan menjawab pertanyaan dengan benar jika ada yang bertanya. Berbeda dengan mahasiswa, ketika sudah bermain ia tidak akan mengetahui apapun, termasuk saat dipanggil atau ditanya ia tidak akan menggubris karena sudah fokus dengan gamenya tersebut.

Frekuensi bermain *game* pun sudah melampaui batas wajar. Anak yang mengalami gangguan gaming disorder mampu bermain game selama berjam-jam. Tingkah laku dan sikap mereka juga sedikit banyak terpengaruh dari kebiasaan bermain game. Efek dari itu semua bisa memiliki sedikit hubungan sosial. Mereka jarang berinteraksi dengan keluarga, teman, dan orang-orang sekitar. Efek dari gaming disorder bisa mengganggu pekerjaan dan pendidikan anak. Tidak hanya perilaku, kesehatan anak juga bisa terganggu. Terlalu sering duduk hingga radiasi pada gawai bisa mengganggu kesehatan terutama pada mata mahasiswa.

Selain secara fisik, psikologis mahasiswa juga bisa mengalami gangguan jika di biarkan bermain game tanpa adanya aturan yang ketat. Bagi orang tua, penting untuk mengetahui ciri-ciri gangguan ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh kecanduan dari *Game Online Mobile Legends* terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh kecanduan dari *Game Online Mobile Legends* terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini di harapkan mampu menerapkan literasi penelitian dalam bidang Psikologi Sosial.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Di harapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman pada mahasiswa tentang bagaimana bahayanya kecanduan game online dan bagaimana terpengaruhnya kemampuan Interaksi Sosial mahasiswa Unwidha jika mereka terpengaruh game online *Mobile legends*.
- b. Di harapkan penelitian ini dapat memberikan masukan kepada pengelola kampus ataupun orang tua untuk memperhatikan anak-anaknya agar tidak kecanduan terhadap game online dan meningkatkan pemahaman tentang kecanduan game online.
- c. Di harapkan hasil penelitian ini dapat memberikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti pengaruh kecanduan game online Mobile Legends terhadap interaksi sosial mahasiswa.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dalam penelitian terdapat pengaruh antara kecanduan *game online mobile legends* dan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh anantara variabel kecanduan *game online mobile legends* terhadap variabel interaksi sosial sebesar 11.1% serta 88.9% dipengaruhi oleh faktor lain seperti imitasi, sugesti, identifikasi, simpati, Gerungan (2006). Nilai koefisien regresi bergerak pada angka $r = 0,111$ yang mengindikasikan kekuatan regresi kedua variabel lemah. Terdapat pengaruh antara kecanduan *game online mobile legends* dengan interaksi sosial pada mahasiswa Universitas Widya Dharma Klaten.

5.2. Saran

a. Bagi Mahasiswa

Maka peneliti memberi masukan sebagai berikut. Ada hubungannya antara kecanduan *game online mobile legends* dengan interaksi sosial. Bagi peran orang tua sebaiknya membatasi anak-anak untuk bermain *game online* karna akan mengakibatkan interaksi sosial akan semakin berkurang.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin mengkaji mengenai pengaruh kecanduan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial. Terdapat pengaruh antara kecanduan *game online mobile legends* terhadap interaksi sosial sebesar 11.1% dan di pengaruhi oleh faktor lain yaitu imitasi, sugesti, identifikasi, simpati. Mohon untuk meneliti dan memperhatikan dalam sekup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R. A. (2016). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SAMARINDA. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3) 2016, 290-304.
- Andriyanto Hasan1, A. R. (2021). DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP. *Volume (1) Nomor (1), (Agustus) (2021), Halaman (1-13)*, 1-13.
- Billah, M. F. (n.d.). PENGARUH GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI. 1-13.
- Fadly Firmansyah Putra 1), A. R. (n.d.). DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN. 98-103.
- Harsan Alif, D. A. (2011). PENGARUH GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI. 1-13.
- I Dewa Putu Ferdi Yoga Pratama1, R. J. (2019). PENGARUH GAME ONLINE BERGENRE MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA TERHADAP. *Proceeding SINTAK 2019*, 494-499.
- Regyna Eninta Ibrena Ratih Hasanah Sudrajat, S. M. (2019). PENGARUH KECANDUAN GAME PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG). *Vol.6, No.3 Desember 2019*.
- WAHYUNI, S. (2021). PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU. 1-72.
- dr. Suparyanto, M. Kes PENGUKURAN PERILAKU (daftar pustaka, sumber).
- Nenden Nurul Sifa, 134010290 (2017) *PENGARUH BUDAYA ORGANISASI DAN DISIPLIN KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA BARAT*. SKRIPSI(S1) THESIS, FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNPAS BANDUNG.
- Laksono, N. R. (2017). *PENGARUH INTERAKSI SOSIAL TERHADAP MOTIVASI KERJA PADA MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG YANG BEKERJA PART TIME (DOCTORAL DISSERTATION, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM)*.

- Bai, F. G. (2015). PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA ANTAR GAYA PENGASUHAN. SKRIPSI YANG DIPUBLIKASI: *JOGJAKARTA*.(DIAKSES TANGGAL 27).
- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 1 KUTA. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Masyita, A. R. (2016). *PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP KECANDUAN GAME ONLINE PADA PEMAIN DOTA 2 MALANG* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).