

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

(Studi Kasus Pada Remaja di Subang)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Program Studi Pendidikan Sosiologi



Oleh

Amelia Kurnia Hasan

1806824

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

HAK CIPTA

**INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGENDS
(Studi Kasus Pada Remaja di Subang)**

oleh
Amelia Kurnia Hasan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi di
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Amelia Kurnia Hasan
Universitas Pendidikan Indonesia
2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Amelia Kurnia Hasan
NIM : 1806824
Program Studi : Pendidikan Sosiologi
Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* (Studi Kasus Pada Remaja di Subang)” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko sanksi apabila keilmuan hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Amelia Kurnia Hasan

NIM. 1806824

HALAMAN PENGESAHAN

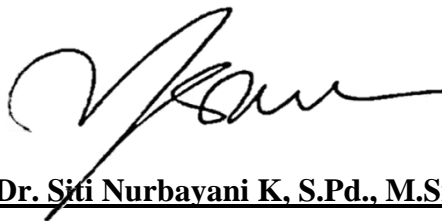
AMELIA KURNIA HASAN

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

(Studi Kasus Pada Remaja di Subang)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

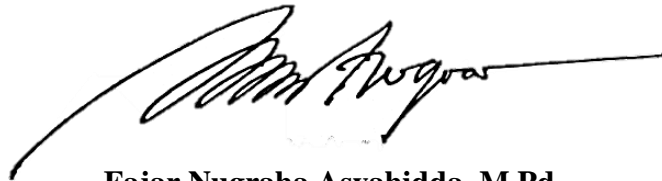
Pembimbing I



Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si

NIP. 197007111994032002

Pembimbing II



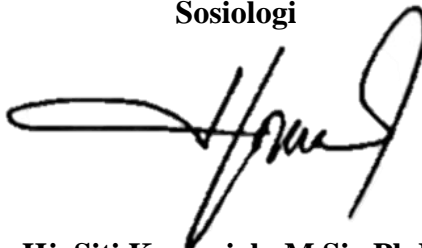
Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd.

NIP. 199202152019031018

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan

Sosiologi



Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D

NIP. 196804031991032002

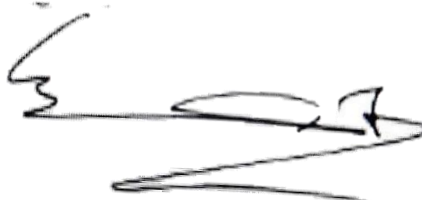
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Panitia ujian sidang terdiri atas :

Ketua : Dekan FPIPS UPI
Dr. Agus Mulyana, M.Hum
NIP. 196608081991032002

Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D
NIP. 196804031991032002

Penguji I



Prof. Dr. Elly Malihah, M.Si

NIP. 19660425 199203 2 002

Penguji II



Dr. Ridwan Purnama, MH

NIP. 196009151988031003

Penguji III



Mirna Nur Alia A, S.Sos., M.Si

NIP. 198303122010122008

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sholawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda alam, Nabi Muhammad SAW, keluarganya serta para sahabatnya. Skripsi ini berjudul “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja di Subang)”. Peneliti pula mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah turut berkontribusi dan mendukung peneliti baik secara spiritual, moral, fisik, maupun ilmiah, hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Adapun skripsi ini disusun untuk mengetahui bagaimana realitas pecandu *game online Mobile Legends* terhadap interaksi sosialnya di Subang khususnya pada remaja. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak terutama bagi mahasiswa program studi Pendidikan Sosiologi sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Dalam hal ini, peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kendala yang dihadapi selama proses penyusunan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan dukungan, kritik, serta saran dari semua pihak terhadap skripsi ini sebagai upaya untuk menyempurnakan penelitian dimasa yang akan datang.

Bandung, Desember 2022



Amelia Kurnia Hasan

NIM. 1806824

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkah, rahmat serta karunia-Nya kepada peneliti, serta atas izin-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online Mobile Legends* (Studi Kasus Pada Remaja di Subang)”.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan, bantuan, serta do'a dan dukungan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga, khususnya kedua Orang Tua saya yang sudah tiada, Alm. Bapak Indra Hasan dan Alm. Ibu Yani Sriwidianingsih, Nenek saya Herlistia, uda – udaku da Rendra, da Raymond, dan da Reynold, serta adik saya yang paling tersayang Angeline Kurnia Hasan, yang mana mereka selalu senantiasa memberikan do'a, motivasi, serta dukungan yang luar biasa dan tidak terhitung harganya kepada peneliti.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Solehuddin, M.Pd., M.A. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, beserta jajarannya.
3. Bapak Dr. Agus Mulyana, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, beserta jajarannya.
4. Ibu Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D. selaku Ketua Prodi Pendidikan Sosiologi.
5. Ibu Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si, selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi, serta saran-saran yang bermanfaat bagi peneliti.
6. Bapak Fajar Nugraha Asyahidda, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, motivasi, serta pengalaman yang berharga bagi peneliti.
7. Seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Sosiologi yang telah memberikan bekal ilmu selama proses perkuliahan berlangsung.

8. Para informan yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk menjadi narasumber dalam penelitian ini.
9. Rekan-rekan Pendidikan Sosiologi Angkatan 2018, yang selalu menemani dan berproses bersama dari awal masuk perkuliahan hingga penyusunan perskripsian ini, terutama si yang paling bestie Ghaisani, Rifki, dan yang lainnya yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuannya.
10. Teman teman zaman SMA a.k.a Calon Istri Solehah Anes, Nopel, Nada, Salma, Uceng yang selalu ada disaat sedang butuh refreshing. Lalu ada juga Sindi dan Imam Ramadan.
11. Teman Gibah Desi, Lulu, Reza, Imam Himawan, dan Moris yang selalu mengundang tawa ketika sedang stress memikirkan skripsi ini
12. Teman tersayang yang selalu ada menemani 24/7, selalu membantu memberi masukan terhadap skripsi ini Wawa Sunarya
13. Hebi dan Tabi kucing kesayangan yang bisa bikin kembali bersemangat ketika lelah melanda.
14. Pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, khususnya bagi pihak-pihak yang telah berkenan serta memberikan kemudahan dalam proses penelitian di lapangan sehingga dengan hal tersebut peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis berharap dengan berbagai kemudahan, kebaikan, serta doa yang telah diberikan oleh berbagai pihak kepada penulis, semoga Allah SWT membalas dengan balasan yang setimpal layaknya yang pihak-pihak tersebut berikan kepada penulis. *Aamiin Yaa Robbal Alamin.*

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*

MOBILE LEGENDS

(Studi Kasus Pada Remaja di Subang)

Amelia Kurnia Hasan

1806824

ABSTRAK

Masyarakat dan lingkungan sosial tidaklah bisa dipisahkan, sebagaimana kita ketahui bahwa manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dan yang lainnya. Dalam ilmu sosiologi dikemukakan bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri, manusia harus saling berkomunikasi dan berinteraksi langsung antar sesama. Masih banyak remaja berasumsi bahwa *game online* hanyalah sebuah hiburan saat mereka jenuh dan pengisi waktu senggang saja. Padahal tanpa disadari jika sudah kecanduan itu akan merusak melalui banyak sisi. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis penelitian yang bersifat deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukan bahwa : (1) Interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online mobile legends* di Subang cenderung membuat mereka menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. (2) Dampaknya bagi kehidupan sosial, remaja akan menjadi jarang bergaul dan hubungan renggang dengan teman ataupun keluarga akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. (3) Dan upaya yang dapat dilakukan seperti berusaha mengurangi frekuensi bermain *game online mobile legends* dengan cara mencari kesibukan lainnya dan untuk orangtua maupun guru agar mengontrol anak remajanya dengan lebih tegas lagi saat mendidik mereka *legends*.

Kata Kunci: Interaksi Sosial, Kecanduan, *Game Online Mobile legends*, Remaja

SOCIAL INTERACTION IN TEENAGERS ADDICTED TO MOBILE

LEGENDS ONLINE GAMES

(Case Study On Teenagers in Subang)

Amelia Kurnia Hasan

1806824

ABSTRACT

Society and social environment are inseparable, as we know that human beings are social beings who need each other. In sociology, it is stated that humans are social creatures who cannot live alone, humans must communicate with each other and interact directly with each other. Many teenagers still assume that online games are just an entertainment when they are bored and when they are heartbroken. Many also assume that online games are just a filler of leisure time. In fact, without realizing it, if you are addicted to it, it will damage through many sides. To answer the problem, this study uses a descriptive type of research with a qualitative approach. Researchers obtain data from interviews, observations and documentation. The results of the study show : (1) social interaction in adolescents addicted to online mobile legends games in Subang tends to make them egocentric and prioritize individualists. (2) As a impact of social life, teenagers will become less sociable and tenuous relationships with friends or out of a way due to their much reduced time together. (3) With this problem, there are efforts that can be made such as trying to reduce the frequency of playing online mobile legends games by looking for other activities and for parents and teachers to control their teenage children even more firmly when educating them so as not to fall deeper into addiction into mobile legends online games.

Keywords: Social Interaction, Addiction, Online Game Mobile Legends, Teenager

Amelia Kurnia Hasan, 2022

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS (Studi Kasus Pada Remaja di Subang)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.3.1. Tujuan Umum	3
1.3.2. Tujuan Khusus	3
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1. Manfaat Teoritis	4
1.4.2. Manfaat Praktis	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1. Kajian Teoritis	6
2.1.1. Pengertian <i>Game Online (Mobile Legends Bang-Bang)</i>	6
2.1.2. Kecanduan dalam <i>Game Online</i>	10
2.1.3. Indikator Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.1.4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Online</i>	13

2.2.	Pengertian Interaksi Sosial	14
2.2.1.	Pengertian Interaksi.....	14
2.2.2.	Pengertian Sosial.....	14
2.2.3.	Pengertian Interaksi Sosial.....	15
2.2.4.	Bentuk Interaksi Sosial	16
2.2.5.	Jenis Interaksi Sosial	16
2.2.6.	Proses Interaksi Sosial	17
2.2.7.	Ciri – Ciri Interaksi Sosial.....	18
2.3.	Teori Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	18
2.4.	Pengertian Realitas Sosial	20
2.4.1.	Bentuk Realitas Sosial	20
2.4.2.	Jenis Realitas Sosial	21
2.4.3.	Realitas Sosial Terhadap Kecanduan <i>Game Online</i>	22
2.5.	Media dan Ruang Realitas Virtual	22
2.6.	<i>Game Online Mobile Legends</i> Sebagai Realitas Virtual	23
2.7.	Dampak Kecanduan <i>Game Online Mobile Legends</i>	24
2.8.	Upaya Menanggulangi Dikstrasi Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	26
2.9.	Penelitian Terdahulu.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Desain Penelitian	32
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	33
3.3	Teknik Pengumpulan Data	34
3.4	Instrumen Penelitian.....	35
3.5	Jenis-jenis Data.....	36
3.6	Validitas Data	36

3.7	Analisis Data	37
3.7.1.	<i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	38
3.7.2	<i>Data Display</i> (Penyajian data)	38
3.7.3	<i>Conclution Drawing Verification</i> (Penarikan Simpulan dan Verifikasi)	39
BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN		40
4.1	Temuan Hasil Penelitian	40
4.1.1.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian dan Karakteristik Sample Penelitian.	40
4.1.2.	Identitas Responden	41
4.1.3.	Analisis Data.....	45
4.2.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
4.2.1.	Interaksi Sosial Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> di Subang	53
4.2.2.	Realitas Sosial Remaja Kecanduan <i>Game Online Mobile Legend</i>	58
4.2.3.	Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan <i>game online</i> di Subang	59
4.2.4.	Upaya Menanggulangi Distraksi Interaksi Sosial Remaja Akibat Kecanduan <i>Game Online Mobile legends</i> di Subang.	62
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		64
6.1.	Simpulan.....	64
6.2.	Implikasi.....	65
5.3.	Rekomendasi	66
DAFTAR PUSTAKA		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Peta <i>Mobile Legends</i>	7
Gambar 2.2. Daftar <i>Hero Role Tank</i>	8
Gambar 2.3. Daftar <i>Hero Role Fighter</i>	8
Gambar 2.4. Daftar <i>Hero Role Assasins</i>	9
Gambar 2.5. Daftar <i>Hero Role Mage</i>	9
Gambar 2.6. Daftar <i>Hero Role Marksman</i>	9
Gambar 2.7. Daftar <i>Hero Role Support</i>	10
Gambar 4.1. Peta Daerah Subang	43

DAFTAR PUSTAKA

- Andrew S, Maurice. (2017). “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar.”
Jurnal Jaffray.Vol. 15 No. 2
- Arif Kustiawan, Andri. (2019). *Jangan Suka Game Online*. Magetan: CV. Ae Media Grafik
- Dadang, Supardan. (2008). *Pengantar Ilmu Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara volume 1
- Daniel, K. (2014). *Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam Game Online Dragon Nest*. JURNAL KAJIAN MEDIA DAN KOMUNIKASI, 1 (5). Pp. 63-78
- Deddy, Mulyana. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung :Pt Rosdakarya
- Devita, R. (2018) “Dampak *Game Online Mobile Legends:Bang Bang* Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area”, (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan),
- Ewi, Nita Puspita. 2014. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kusumawardani, 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.
- Langen, K. M., Willoughby, T. R., Meeks, S. L., Santhanam, A., Cunningham, A., Levine, L., & Kupelian, P. A. (2008). Observations on real-time prostate gland motion using electromagnetic tracking. *International Journal of Radiation Oncology* Biology* Physics*, 71(4), 1084–1090.
- Lee, I., Yu, C.-Y., & Lin, H. (2007). Leaving a Never-Ending Game: Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction. *DiGRA Conference*. Citeseer

- Nikmah, Laili. (2015). *Hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang*. Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Novrialdy, Eryzal. (2016). “Kecanduan Game Online pada Remaja”, *Jurnal Psikologi*. Vol. 27No. 2
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2453>
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4524–4530. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2867>
- Pratiwi, Eliana. (2017). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu *Game Online* (Studi Kasus pada Pecandu *Game Online Dota 2* di Kota Serang). Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Retno & Rita. (2021). Interaksi Simbolik Antar Gamers Pada Komunitas *Game Online Call Of Duty Mobile Zombiesky E'sport* (Kajian Komunikasi Interpersonal). *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi Volume IV*
- Setiaji, Silvia. (2016). “Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat.” *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol. 9 No 6
- Setiaji, Silvia. (2016). “Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat.” *Jurnal Psikologi Psibernetika*. Vol. 9 No. 2 Tahun 2016
- Sudharto, Albima Rama. (2018). Fenomena *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Syahrani, Ibrahim. (2015). KETERGANTUNGAN ONLINE GAME DAN PENANGANANNYA. *Bimbingan dan Konseling Universitas Tadulako*. Volume 1 No 1.
- Ulfa, Mimi. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrants Kecamatan Tampan Pekanbaru. Riau: Universitas Riau]
- Wibowo, BayuTrias Sukmo. (2014). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain Game online Dengan Siswa Yang Tidak Bermain Game online Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu. Skripsi FKIP Universitas Bengkulu
- Widyastuti, Febriana Riska. (2012). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online: Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online Di Seturan Slaman. Skripsi FISIP UN Yogyakarta
- Widyastuti, Febriana Riska. (2012). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game online: Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game online Di Seturan Slaman. Skripsi FISIP UN Yogyakarta
- Young, K. S. (2011). CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304–312. <https://doi.org/10.1891/0889-8391.25.4.304>
- Yunistiati, Farida. (2020). Keharmonisan Keluarga, Konsep Diri dan Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol 3, No. 3 Tahun 1945. diakses 26 Agustus