

**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh :

Asmi Pujiningtyas

Nim : 1910801084



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

**HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan kepada Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Aisyiyah Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Syarat memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



Disusun Oleh :

Asmi Pujiningtyas

NIM 1910801084

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS EKONOMI ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS 'AISYIYAH YOGYAKARTA
TAHUN 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN *INTERAKSI SOSIAL* PADA *REMAJA*

NASKAH PUBLIKASI

Disusun oleh:

Asmi Pujingtyas

1910801084

Telah memenuhi persyaratan dan disetujui dalam membuat Naskah Publikasi Program Studi Psikologi

Fakultas Ekonomi Ilmu Sosial Dan Humaniora

Di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Oleh:

Pembimbing : Komarudin, S.Psi.,M.Psi.,Psikologi

Tanggal : 30 Juni 2023

Tanda Tangan :



HUBUNGAN PERILAKU BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DENGAN *INTERAKSISOSIAL* PADA REMAJA

Asmi pujiningtyas
Asminingtyas74@gmail.com

INTISARI

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, seorang individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam sosial dan berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hrlock, 2008).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional dimana penelitian ini digunakan dengan analisa melalui perhitungan angka. Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah remaja daerah istimewa Yogyakarta (DIY). Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik perhitungan angka. sampel yang digunakan adalah remaja di wilayah DIY yang berjumlah 100 orang. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner. Analisis data menggunakan uji korelasi Pearson.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan perilaku bermain game online mobile legends dengan interaksi sosial yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Tabel menunjukkan bahwa nilai sumbangan relatif untuk kedua variabel yang dilihat dari tabel *measure of association* yakni menunjukkan nilai R square sebesar 0,257. Artinya hubungan bermain game *online* terhadap interaksi sosial remaja pada remaja sebesar 25,7%. Sementara sisanya 74,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi variabel interaksi sosial remaja

Kata kunci : **Perilaku Bermain Game Online Mobile Legends, Interaksi Sosial**

¹ Mahasiswa Prodi Psikologi , Fakultas Ekonomi Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

²Dosen Fakultas Ekonomi Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

THE RELATION BETWEEN MOBILE LEGENDS ONLINE GAME PLAYING BEHAVIOR AND THE SOCIAL INTERACTION IN ADOLESCENTS

Asmi Pujiningtyas

Asminingtyas74@gmail.com

Faculty of Economics, Social Sciences and Humanities, 'Aisyiyah University,
Yogyakarta

ABSTRACT

Background: As a matter of fact, humans are social beings who cannot be separated from other humans. In addition, they have a desire to communicate or socialize with other people. Based on the views of human development, the need for social interaction mostly occurs during the adolescence. In the adolescence, an individual tries to attract some attentions of others, and longings for popularity and affection from peers. Adolescents are psychologically and socially live in a sensitive and critical social situation. They are sensitive to changes, and easily affected by various developments around them (Hrlock, 2008).

Research Objectives: The purpose of this study is to determine the relation between online mobile legends playing behavior and adolescent social interaction.

Conclusion: The results of the study showed that there was a relation between the behavior of playing online mobile legends games and the social interaction as indicated by a significance value of $0.000 < 0.05$. The table showed that the relative contribution value for the two variables seen from the measure of association table showed an R square value of 0.257. This meant that the relation between the behavior of playing online games and the social interaction in adolescents was 25.7%. Meanwhile, the remaining 74.3% was influenced by other factors that could affect adolescent social interaction variables.

Keywords: Mobile Legends Online Game Playing Behavior, Social Interaction.



¹ Student of Psychology Study Program, Faculty of Economics, Social Sciences and Humanities, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

² Lecturer of Faculty of Economics, Social Sciences and Humanities, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

LATAR BELAKANG MASALAH

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, seorang individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam sosial dan berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hrlock, 2008). Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang, perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia (soekanto 2005).

Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu

dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (virgia 2014). Menurut (walgito 2007). Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain, individu satu dapat mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, sehingga terdapat hubungan yang saling timbal balik. Hubungan tersebut dapat terjadi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok. Remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul memiliki sedikit teman, merasa redah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja di lakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain game online, balapan liar dan sebagainya. Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online* (Gunarsa,2006).

Berdasarkan hasil wawancara pada tagal 25 agustus 2022 melalui wawancara dengan satu guru salah satu SMA di Yogyakarta menyatakan siswa yang tidak dapat berinteraksi dapat di

ketahui dari beberapa indikator di antaranya terlihat kurang berkomunikasi, kurang bergaul dan tidak suka pada pelajaran yang di luar ruangan seperti olah raga. Di bagian lain diungkapkan oleh seorang guru, di mana seorang siswa baru kelas X pindah sekolah, karena merasa di asingkan dan di musuhi oleh teman-temannya, setelah di telusuri penyebabnya adalah karena siswa tersebut tidak mau memberikan contekan pada teman-temannya ketika ujian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif korelasional dimana penelitian ini digunakan dengan analisa melalui perhitungan angka. Sugiyono(2009) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif yaitu dengan metode mengumpulkan data menggunakan instrument penelitian dan analisa data bersifat kuantitatif atau statistic dengan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Kasiram (2010) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisa

keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai salah satu metode yang digunakan dalam penelitian, dengan menggunakan angka sebagai data utama dalam menganalisis apa yang ingin diketahui dalam suatu penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara perilaku bermain game *online mobile legends* dengan interaksi sosial pada remaja. Penelitian dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) pada remaja SMA. Peneliti ingin membuktikan apakah terdapat hubungan antara perilaku bermain game *online mobile legends* dengan interaksi sosial remaja. Hal ini dikarenakan semakin tinggi perilaku bermain game *online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin tinggi interaksi sosial maka semakin tinggi interakisi sosial.

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat hubungan antara perilaku bermain game online *mobile legends* dengan interaksi sosial remaja, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Seseorang yang mampu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya dengan baik tidak

hanya dipengaruhi oleh faktor saja, namun dipengaruhi oleh berbagai faktor. Proses interaksi sosial ditentukan oleh faktor-faktor yang meentukan kepribadian sendiri itu baik dalam pandangan orang lain dan diri sendiri. Menurut Gerungan (2010) interaksi sosial secara lebih mendalam adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara langsung kepada individu lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri orang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara tidak langsung dengan individu lainnya, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama. Seseorang yang bermain game *online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama didepan layar monitor atau handphone hanya untuk bermin game, mereka sudah tidak peduli lagi dengan lingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidakpedulian dengan lingkungan dan orang-orang sekitarnya ataupun keadaan kesehatan jasmani dan rohani diri sendiri merupakan salah satu indikator interaksi sosial yang kurang baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan

pembahasan yang telah diuraikan maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara perilaku bermain game online mobile legends dengan interaksi sosial pada remaja yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Selanjutnya, sumbangan variabel perilaku bermain game online mobile legends dengan interaksi sosial sebesar 25,7%. Sementara, sisanya 74,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi variabel interaksi sosial.

2. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka beberapa saran yang di sampaikan oleh peneliti yaitu :

a. Bagi Remaja

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa semakin tinggi perilaku bermain *game online mobile legends* maka akan semakin rendah interaksi sosial pada remaja Yogyakarta. Interaksi sosial yang rendah disebabkan adanya sering bermain *game online mobile legends*. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh remaja sebagai acuan bahwa semakin tinggi tingkat bermain *game online mobile legends*, maka semakin rendah tingkat interaksi sosial remaja tersebut. Cara

untuk meningkatkan interaksi sosial yaitu remaja diharapkan bisa melibatkan dirinya untuk berinteraksi antar remaja lain dan memperbanyak relasi antar teman mereka dengan meningkatkan intensitas petemanan dan interaksi antar teman sehingga membentuk hubungan Interaksi sosial yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Ahmad. 2007. *Psikologi sosial*. Jakarta. Rineka cipta.
- Ali Muhammad, dan Asrori, Muhammad. (2004), *Pisikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Angsara.
- Anderson, L.N. (2009). Reiki: A *Complementary Therapy for Nursing Practice, Journal of Psychosocial Nursing*, 39(4).
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. (2007). *Metodelogi Penelitian*. Pustaka Belajar :Jakarta.
- Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015) *Realibilitas dan Validitas* Edisi 4. Yogyaarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifudin. (2007). *Metodelogi Penelitian*. Pustaka Belajar :Jakarta
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, 1(1), 3-22.
- Anhar. (2014). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Basrowi. (2014). Pengantar Sosiologi. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chen, Y & Chang, SL (2008). Eksplorasi kecenderungan adiksi game online akibat kesukaan pengguna terhadap fitur desain. *Jurnal ilmu kesehatan dan informasi Asia*.
- Hakiki. (2013). Hubungan bermain Game Online Mobile Legends terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Ibrahim Malang.
- Danforth 2007. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar.

EJournal Ilmu Komunikasi, 1(4), 178.

Dewi, N. P. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers In Human Behaviour*, 23, 1531-1548.

Dewi, N.P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Psikologi*.

<http://eprints.ums.ac.id/31789/naskahpublikasi.pdf>

Fauziah, 2013. "Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja". *Jurnal Ilmu Komunikas*.

Gerungan. (2010). *Psikologi Sosial*. Bandaung : PT Refika Aditama.

Gunarsa. (2006). *remaja dalam lingkungan sosial*.

Gurusinga, M. F. (2020). Hubungan

Kecanduan Game Online dengan pola tidur pada Remaja usia 16-18 Tahun di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019. *Jurnal Penelitian Keperawatan Medik*, 2(2), 1-8.

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). *Videogame addiction Does it exist- In J. Goldstein & J. Raessens (Eds), Handbook of computer game studies* (pp. 359-368). Boston- MITpress.

Hurlock, 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga Press.

Kasiram. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*. Malang: UIN Malik Hakiki



unisa
Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta