
PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UINSU

Oleh

Siti Fatimah¹, Muhammad Husni Ritonga², Muhammad Jailani³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: siti.fatimah.2932@gmail.com

Article History:

Received: 25-04-2023

Revised: 18-05-2023

Accepted: 23-05-2023

Keywords:

Game Online, Interaksi Sosial, Mahasiswa

Abstract: Penelitian ini berjudul Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU Stambuk 2018. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi uinsu stambuk 2018, dimana responden disini adalah mahasiswa ilmu komunikasi UIN sumatera utara stambuk 2018. Teori yang digunakan adalah teori pengaruh, teori persuasi (perubahan sikap). Objek yang diteliti adalah mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2018 UIN sumatera utara. Pendekatan penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kuantitatif dimana sebuah metode yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Data kuantitatif dapat disebut juga sebagai data berupa angka atau dalam arti yang sebenarnya. Hasil dari penelitian ini ialah bahwa tidak ada pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi uinsu stambuk 2018

PENDAHULUAN

Era Industri 4.0 Sulit untuk menemukan permainan yang ada pada zaman dahulu, seperti dulu, anak-anak masih bermain dengan teman sebayanya di pekarangan sendiri, namun seiring berjalannya waktu, semuanya telah hilang, bahkan tempat bermain dan berkumpul Tidak lagi ditemukan di mana-mana, terutama di kota-kota besar. Akibat tidak ditemukannya lagi area tempat bermain untuk berkumpul maka anak-anak, remaja maupun orang dewasa lebih memilih untuk beralih menghibur diri meraka dengan sesuatu yang lebih modern yaitu game online (Cahyono Sugeng, n.d.).

Game online saat ini sudah banyak sekali berbagai jenisnya, dahulu game online yang terkenal pada masa nya hanya bisa dimainkan via komputer seperti *point blank*, *Atlantica Online*, *Dota Online*, dsb. Tetapi di era 4.0 sekarang ini hanya dengan bermodalkan akun dan internet bisa bermain *game* dimanapun, kapanpun, dan menggunakan perangkat apapun (*smartphone*, tablet dan komputer).

Manusia merupakan makhluk individu yang tidak bisa hidup sendiri, dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu membutuhkan bantuan dari manusia lainnya untuk bertahan hidup di dunia ini, namun pengaruh game online membuat interaksi jadi terhambat, bahkan hubungan dengan orangtua pun jadi terbatas, bahkan pengaruh game online membuat penggunanya menjadi anti sosial dan cenderung menjadi pembangkang, tentu saja hal ini merugikan orang tua dan merugikan banyak

pihak terutama pihak pribadi masing-masing pencandu (Mulyana, 1999). Bahkan dampak dari game online terhadap anak-anak dibawah umur yang lebih memilih mengurung diri dirumah daripada memilih untuk bermain keluar dengan anak seusianya, hanya dengan pengaruh game online tersebut bisa membuat interaksi yang terjalin dengan keluarga, teman, dan sahabat lainnya menjadi terhambat. menjadi kesenjangan antara fungsi individu terhadap interaksi sosial, seperti mahasiswa yang melalaikan kerja kelompoknya, individu yang melalaikan gotong royong dalam masyarakat, para pemuda yang tidak mengikuti sholat berjama'ah di masjid, dan kegiatan-kegiatan sosial lainnya di masyarakat (Nofrion, 2016).

Jika seseorang sudah menjadi pencandu terhadap game online, maka orang tersebut akan menghabiskan waktunya dengan bermain game online tanpa berinteraksi dengan hal sekitar, game online sangat besar pengaruhnya terhadap jam tidur maupun kesehatan mata, game online sudah marak dikalangan pelajar maupun mahasiswa, mereka cenderung lebih fokus tunduk kebawah saat belajar demi memainkan game kesukaan mereka tanpa melihat lingkungan sekitar, hal ini menjadikan interaksi yang terjalin antara pencandu dengan rekan sekelas menjadi terhambat karena pencandu lebih fokus menyendiri dan enggan berinteraksi dengan temannya.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis mengemukakan pertanyaan yang menjadi masalah yaitu: Bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa uinsu jurusan ilmu komunikasi stambuk 2018 ?

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif adalah sebuah metode yang berdasarkan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Data kuantitatif dapat disebut sebagai data berupa angka dalam arti sebenarnya (Sugiyono, 2018).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dimana penjelasan mengenai persepsi mahasiswa prodi ilmu komunikasi UIN terhadap pengaruh game online terhadap interaksi social mahasiswa UIN SU Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 dan diarahkan untuk analisa kuantitatif. Dengan demikian jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dimana tiap butir jawaban responden akan dijelaskan dengan data yang dihitung secara sistematis.

Penelitian ini dasarnya dimaksudkan untuk memahami dan meneliti tentang dampak game online terhadap interaksi social mahasiswa UIN-SU Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 pengaruh apakah yang timbul terhadap interaksi social di kalangan mahasiswa saat ini, khususnya prodi Ilmu Komunikasi.

Peneliti mencari pengaruh variabel X terhadap Y. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebasnya adalah pengaruh game online , sedangkan variabel terikatnya adalah interaksi sosial (Yusuf, 2016).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Fakultas Ilmu Sosial Jurusan Ilmu Komunikasi pada tahun 2022.

Sampel adalah suatu bagian dari keseluruhan serta karakteristik yang dimiliki

oleh sebuah populasi, dimana sampel ialah sebagai wakil populasi yang diteliti. penarikan sampel yang digunakan adalah dengan menggunakan teknik *Stratified Random Sampling*, maksudnya adalah penarikan sampel yang cara pengambilannya memperhatikan suatu tingkatan (strata) dalam suatu elemen populasi (Hardani, Nur Hikmatul Auliyah, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, 2020).

Untuk mengetahui banyaknya sampel yang dapat diambil maka saya menggunakan rumus Slovin dengan tingkat error 10% (Wiratna, 2014 : 66) adapun rumusan tersebut sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

N = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = kelonggaran ketidak telitian karena kesalahan pengambilan sampel yang dapat ditoleris 1%, 2%, 3%, 4%, 5% atau 10%.

Dari rumus tersebut maka :

$$n = N / (1 + N.e^2)$$

$$n = 318 / (1+ 318 x 10\%^2)$$

$$n = 318 / (1+ (318 x 0,1^2)$$

$$n = 318 / (1+ (318 x 0,01)$$

$$n = 318 / (1+ 3,18)$$

$$n = 318 / 4,18$$

$$n = 76,07$$

Dari keterangan diatas maka banyaknya sampel yang digunakan didalam penelitian ini sebanyak 76 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket (kuesioner), dan studi kepustakaan (Sugiyono, 2017).

Hasil dan Pembahasan

Temuan dan Analisis Data

Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uinsu Stambuk 2018.

a. Variabel Pengaruh Penggunaan Game Online (X)

Dalam hasil penelitian yang telah dihitung, seluruh 10 % Mahasiswa/i di fakultas ilmu sosial memainkan setidaknya 1 jenis game online bahkan banyak diantaranya memainkan lebih dari 1 game online yang terdapat di hp atau pc mereka , Berdasarkan skor interpretasi menurut Arikunto, dapat disimpulkan bahwa indikator yang terdapat di game online termasuk kedalam kategori sangat kuat.

b. Variabel Tingkat Interaksi Sosial (Y)

Dalam hasil penelitian yang telah dihitung, dan membuktikan bahwa tidak adanya pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi fis uinsu stambuk 2018, dengan dibuktikan adanya pertanyaan “Seberapa sering anda mengabaikan teman anda ketika bermain *game online*” dari pertanyaan tersebut sekitar 56,6 % atau 43 orang mahasiswa/i ilmu komunikasi uinsu menjawab jarang.

a. Identitas Tentang Pengaruh Penggunaan Game Online

Responden berdasarkan jenis kelamin di jurusan ilmu komunikasi stambuk 2018

Tabel 1. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Laki-Laki	%	Perempuan	%	Jumlah	%
31 orang	41 %	45 orang	59 %	76	100

Sumber : Mahasiswa/I Ilmu Komunikasi UINSU 2018

Jumlah *game online* yang digunakan oleh 76 mahasiswa atau 10% mahasiswa ilmu komunikasi uinsu stambuk 2018 di dominasi oleh jumlah game yang digunakan responden hanya memainkan 1 game, dapat dilihat dari tabel dibawah ini, terdapat 43 orang yang hanya menjawab 1 game.

Tabel 2. Jumlah Game Yang Digunakan

Jumlah game yang digunakan	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1 game	48	63,2 %
2 game	25	32,9 %
3 game	1	1,2 %
Lebih dari 3	2	2,7 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat tanggapan 48 responden atau 63,2% responden menjawab 1, sebanyak 25 orang atau 32,9 % responden menjawab 2, sebanyak 1 orang atau 1,2 % responden menjawab 3, sebanyak 2 orang atau 2,3 % responden menjawab lebih dari 3. Dari data yang diperoleh tersebut, jawaban responden paling banyak menjawab "1 *game*" dengan nilai rata-rata persentasenya sebesar 63,2 %, maka menurut sebagian besar responden menyatakan bahwa responden hanya menggunakan 1 jenis *game online* di hp atau pc nya.

Tingkat keseringan mahasiswa memainkan *game online* dalam sehari, berdasarkan tabel, jawaban responden jarang pergunakan *game online* dalam sehari. Dan berdasarkan tabel, jawaban responden menjawab responden jarang mempergunakan *game online* dalam sehari.

Tabel 3. Menggunakan Game Online Dalam Sehari

Seberapa sering menggunakan game online dalam sehari	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Sangat Sering	2	2,7 %
Sering	19	25 %
Jarang	33	43,4 %
Sangat Jarang	22	28,9 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa 2 orang atau 2,3 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sangat sering, 19 orang atau 25 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sering, 33 orang atau 43,4 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab jarang, 22 orang atau 28,9 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sangat jarang.

Data yang diperoleh diatas menunjukkan bahwa mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara didominasi oleh responden 43,4 % yang menjawab jarang memainkan *game online*.

Lama waktu mahasiswa menggunakan game online dalam sehari, berdasarkan tabel, jawaban responden hanya menggunakan game online 1 jam dalam sehari dengan presentase jawaban 72,4 %.

Tabel 4. Lama Waktu Bermain Game

Lama waktu menggunakan game	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1 jam	55	72,4 %
2 jam	11	14,5 %
3 jam	5	6,1 %
Lebih dari 3 jam	10	7 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat atas jawaban responden pada pertanyaan nomor 3, terdapat 55 orang atau 72,4 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab 1 jam. 11 orang atau 14,5 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab 2 jam. 5 orang atau 6,1 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab 3 jam. 10 orang atau 6,6 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab lebih dari 3 jam.

Dari data yang diperoleh tersebut, jawaban responden paling banyak menjawab "1 Jam" dengan nilai rata-rata presentasenya sebesar 72,4 %, maka menurut sebagian besar

responden menyatakan bahwa responden hanya menggunakan game online selama 1 jam perharinya.

5. Perangkat responden dalam memainkan game online dapat dilihat berdasarkan tabel, jawaban responden paling banyak menjawab bahwa responden memainkan game online di hp responden sebagai sarana bermainnya.

Tabel 5. Perangkat Bermain Game

Dimana memainkan game online	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Hp	72	94,7 %
Pc	4	5,3 %
Tab	0	0%
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa responden menjawab 72 orang atau 94,7 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab Hp, 4 orang atau 5,3 % menjawab Pc, dan 0 atau 0 % yang menjawab Tab. Dari data yang diperoleh tersebut, jawaban responden paling banyak menjawab "Hp" dengan nilai rata-rata presentasinya sebesar 94,7 %, maka menurut sebagian besar responden menyatakan bahwa responden hanya menggunakan game online melalui hp responden.

b. Identitas Tingkat Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi Stambuk 2018

1. Tingkat interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi berdasarkan hasil pada tabel bahwa responden menjawab bahwa responden "sering" berinteraksi dengan teman dalam sehari dengan presentase 56,6 % .

Tabel 6. Interaksi Responden Dalam Sehari

Tingkat interaksi mahasiswa dalam sehari	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Sangat sering	11	14,5 %
Sering	43	56,6 %
Jarang	20	26,3 %
Sangat Jarang	2	2,9 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa responden menjawab 11 orang atau 14,5 % orang menjawab sangat sering, 43 orang atau 56,6 % orang menjawab sering, 20 orang atau 26,3 % orang menjawab jarang, 2 orang atau 2,9 % orang menjawab sangat jarang.

Dari data yang diperoleh tersebut, jawaban responden paling banyak menjawab “sering” dengan nilai rata-rata persentasenya sebesar 56,6 %, maka menurut sebagian besar responden menyatakan bahwa responden sering berinteraksi dengan temannya dalam perharinya.

Lama waktu interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi berdasarkan hasil pada tabel bahwa responden menjawab bahwa responden dominan menjawab “1-3 jam” lamanya berinteraksi dengan teman dalam sehari dengan presentase 51,3%

Tabel 7. Waktu Interaksi Responden Dalam 1 Hari

Lama interaksi	Frekuensi (f)	Presentase (%)
1-3 jam	39	51,3 %
4-6 jam	17	22,4 %
Lebih dari 6 jam	20	26,3 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa jawaban responden 39 orang atau 51,3 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab 1-3 jam, 17 orang atau 22,4 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab 4-6 jam, 20 orang atau 26,3 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab lebih dari 6 jam.

Dari data yang diperoleh tersebut, jawaban responden paling banyak menjawab “1-3 jam” dengan nilai rata-rata persentasenya sebesar 51,3 % atau sekitar 39 responden maka menurut sebagian besar responden menyatakan bahwa responden berinteraksi dengan teman selama 1-3 jam perharinya.

Sering mengabaikan teman ketika interaksi sosial di kalangan mahasiswa ilmu komunikasi, berdasarkan hasil pada tabel bahwa responden menjawab “jarang” dalam artian responden jarang mengabaikan teman mereka ketika sedang bermain game online dengan rata-rata persentasenya 56,6 %

Tabel 8. Responden Mengabaikan Teman Saat Bermain Game

Seberapa sering mengabaikan teman ketika bermain game	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Sangat sering	1	1,3 %
Sering	12	15,8 %
Jarang	43	56,6 %
Sangat Jarang	20	26,3 %
Jumlah	76	100 %

Sumber : Mahasiswa/i ilmu komunikasi UINSU stambuk 2018

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa responden menjawab, 1 orang atau 1,3 %

mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sangat sering, 12 orang atau 15,8 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sering, 43 orang atau 56,6 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab jarang, 20 orang atau 26,3 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab sangat jarang.

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban didominasi oleh 43 orang atau 56,6 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara menjawab jarang, berarti dapat dikaitkan bahwa mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara jarang mengabaikan teman mereka ketika sedang bermain *game online*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada bab sebelumnya serta pembahasan tentang pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara stambuk 2018, dapat disimpulkan :

Setelah diuji, 10 % mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara memainkan *game online* , dan didominasi mereka yang menjawab jarang bermain *game online* sekitar 43,3 % , , tetapi data membuktikan tidak ada pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial dikalangan mahasiswa/i ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara, di tegaskan kembali dalam presentase jawaban 56,6 % mereka jarang mengabaikan teman mereka ketika sedang bermain *game online*.

Setelah diuji terkait pengaruh game online terhadap interaksi sosial mahasiswa uinsu, dalam pertanyaan yang diajukan kepada responden yakni seberapa sering menggunakan game online perharinya atau berapa lama waktu responden menggunakan game online dalam perharinya, jawaban dari responden paling banyak menjawab jarang menggunakan game online dalam perharinya dan waktu responden memainkan game online perharinya didominasi oleh jawaban “jarang”. 10 % mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara memainkan game online, tetapi jarang digunakan tiap harinya.

Setelah diuji terkait pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara stambuk 2018, dalam pertanyaan yang diajukan kepada responden, seberapa sering responden mengabaikan teman mereka ketika bermain game, paling banyak menjawab jarang, berarti dapat disimpulkan, 10 % mahasiswa ilmu komunikasi ketika sedang bermain *game online*, mereka jarang mengabaikan teman mereka ketika sedang berbicara.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi audiens terhadap pengaruh penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa ilmu komunikasi UIN Sumatera Utara, peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan juga solusi permasalahan beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai acuan juga solusi permasalahan serta menjadi bahan pertimbangan dimasa mendatang antara lain sebagai berikut :

Dengan adanya penelitian ini, peneliti menyarankan untuk kedepannya agar dapat meninjau lebih baik lagi untuk melakukan penelitian dan pembahasan tentang judul saya agar menjadi lebih baik lagi, dan saran berikutnya agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan hasil penelitian ini dengan diperluasnya jumlah populasi dan sampel agar tidak hanya dikalangan mahasiswa ilmu komunikasi uin saja namun juga dikalangan rekan

anda atau teman nongkrong anda yang bermain game online.

Untuk para pengguna game online, agar kedepannya menjadi bijak lagi dalam menggunakan manfaat yang ada pada game online yang anda mainkan, dalam hal ini kita belajar bahwa dengan adanya game online komunikasi kadang menjadi terhambat dan semoga di zaman yang serba canggih ini, pengguna game online menjadi lebih bijak lagi dalam menggunakan segala sesuatunya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Cahyono Sugeng, A. (n.d.). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Ilmu Sosial*.
- [2] Hardani, Nur Hikmatul Auliyah, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, D. J. S. & R. R. I. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. In *Repository.Uinsu.Ac.Id* (Issue April).
- [3] Mulyana, D. (1999). *Nuansa Nuansa Komunikasi: Meneropong Politik dan Budaya Komunikasi Masyarakat Kontemporer*. Remaja Rosdakarya.
- [4] Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan*. Prenada Media.
- [5] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi* (S. Yustiyani Suryandari (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- [6] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- [7] Yusuf, A. M. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
<https://scholar.google.com/scholar?oi=bibs&cluster=5295481411323955045&btnI=1&hl=id>

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN