

ABSTRAK

Aulia Rizky. 2021. *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin* Skripsi, Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Pembimbing: Dr. Hj. Halimatus Sakdiah, S.Ag.,M.Si dan Armiah, S.IP,M.Si.

Keyword : Penggunaan *Game Online*, Interaksi Sosial

Pada awalnya *game online* dimainkan hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan ketika merasa sedih ataupun bosan, karena *game online* bisa membuat para pengguna nya senang saat bermain. Namun penggunaan *game online* juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial sesama mahasiswa. Seorang *gamer* mengalami kurangnya interaksi terhadap teman yang *non-gamer*, sebagian dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman sesama *gamer*, bahkan mereka juga lebih suka berkumpul dan berbincang mengenai *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* dan dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian campuran (*Mixed Methode*) dengan strategi campuran eksplanatoris sekuensial (*Sequential Explanatory*) yang populasinya 7.710 mahasiswa tahun ajaran 2017-2019 yang dihitung menggunakan tabel random sampling pada tingkat kepercayaan 90% atau taraf kesalahan (*significance level*) 10%, maka diperoleh sampel sebanyak 263 mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Angket, Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Instrumen penelitian dengan kuesioner yang dianalisis dengan regresi linier sederhana melalui program *SPSS 20 for Windows* dan diuraikan dalam bentuk deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. Dibuktikan dengan f hitung sebesar $10,286 > f$ tabel $3,89$ dan nilai sig. $0,002 < 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan dari penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dengan tingkatan pengaruh yang rendah yaitu sebesar $3,4\%$ dan $96,6\%$ dipengaruhi oleh faktor lain. 2) Penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin dapat dikatakan berdampak positif dan juga negatif antar sesama *gamer* ataupun *non-gamer*.