

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia adalah sebagai makhluk sosial, makhluk yang hidup bersama, sadar atau tidak pada hakekatnya manusia membutuhkan manusia lain di sekelilingnya. Aristoteles telah menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial (*zoon politicon; man is social animal*) atau manusia adalah makhluk yang memiliki ketergantungan dan menjadi keanggotaan dalam suatu lingkungan (*polis*) tertentu. Bouman juga telah mengemukakan bahwa manusia baru menjadi manusia setelah manusia itu hidup dengan manusia lainnya.<sup>1</sup>

Manusia sebagai makhluk sosial saling berhubungan dengan manusia lain sehingga mempengaruhi perilaku dan tindakan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Hubungan antar satu dengan yang lain itu disebut dengan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah tindakan, kegiatan, atau praktik dari dua orang atau lebih yang masing-masing mempunyai orientasi dan tujuan.<sup>2</sup> Namun, interaksi sosial tidak akan terjadi tanpa adanya komunikasi. Karena komunikasi adalah hal yang paling penting untuk berlangsungnya interaksi sosial.

Komunikasi adalah proses atau tindakan menyampaikan pesan (*message*) dari pengirim (*sender*) ke penerima (*receiver*), melalui suatu medium (*channel*) yang biasanya mengalami gangguan (*noise*). Dalam definisi ini, komunikasi haruslah

---

<sup>1</sup>Drs. H. Muslimin, S.K.M., M.M.Kes, *Perilaku Antropolohi Sosial Budaya dan Kesehatan: Sebuah Pengantar Dalam Perkuliahan* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 154

<sup>2</sup>Nurani Soyomukti, *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori & Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, Perubahan Sosial, & Kajian-Kajian Strategis* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), h. 315

bersifat *intentional* (disengaja) serta membawa perubahan.<sup>3</sup> Tujuan komunikasi yaitu untuk mengetahui respon (timbal balik) dari penyampaian pesan komunikasi terhadap komunikator. Melalui proses komunikasi orang dapat saling mengenal, memahami dan menerima satu dengan yang lain. Maka betapa pentingnya komunikasi, sehingga orang tidak akan mampu berbuat tanpa komunikasi.<sup>4</sup>

Dalam berkomunikasi, penyampaian pesan komunikasi terhadap komunikator jarak jauh tidak menjadi halangan, karena media komunikasi seperti telepon telah memudahkan berlangsungnya komunikasi. Penggunaan telepon genggam (*handphone*) semakin marak di kalangan anggota masyarakat, mulai dari kalangan birokrat, pengusaha, ibu-ibu, mahasiswa, pelajar, sopir taksi, tukang ojek, sampai penjual sayur. Ini pertanda bahwa pemakaian telepon selular tidak lagi dimaksudkan sebagai simbol prestise, melainkan lebih banyak digunakan untuk kepentingan bisnis, kantor, organisasi, dan urusan keluarga.<sup>5</sup>

Perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini semakin meningkat, dari telepon genggam yang tidak berwarna sampai yang berwarna bahkan bisa berbicara tatap muka dengan jarak yang jauh, teknologi ini disebut dengan *smartphone*. Kemajuan teknologi informasi ini mengharuskan manusia untuk mengikuti perubahan yang terjadi.

*Smartphone* adalah telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi, dari segi komunikasi dalam bentuk pesan ataupun lisan. Banyak keunggulan yang terdapat

---

<sup>3</sup>Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2007), Cet. ke- 2, h. 1-2

<sup>4</sup>Ngalimun, S.Pd., M.Pd., M.I.Kom, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Praktis* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2016), h. 18

<sup>5</sup>Prof. Dr. H. Hafied Cangara, M.Sc, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), h. 12

pada *smartphone*, yakni telepon dengan layar sentuh, kamera yang dimanfaatkan untuk befoto, dan *smartphone* kini juga memaksa pengguna untuk menggunakan internet.

Internet adalah kumpulan jaringan dari jaringan-jaringan komputer dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil, seperti jaringan pendidikan, jaringan bisnis, jaringan pemerintahan dan lain-lain, yang secara bersama menyediakan layanan informasi seperti e-mail, online chat, transfer file dan saling keterhubungan (*linked*) antara satu halaman web dengan sumber halaman web yang lainnya.<sup>6</sup>

Bukan hanya *e-mail*, aplikasi lain yang bisa memudahkan jalannya komunikasi seperti *whatsapp*, *line*, *BBM*, *mesenger* dan *wechat* juga memiliki kegunaan yang sama untuk mengirim pesan dalam bentuk teks, gambar atau video. Selain untuk mengirim pesan, aplikasi tersebut bisa memudahkan untuk berkomunikasi langsung lewat telepon suara atau telepon yang bisa melihat wajah secara langsung yang lebih kenal dengan *videocall*.

Kelebihan jaringan komunikasi internet ini adalah kecepatan mengirim dan memperoleh informasi, dan sekaligus penyedia data yang *stopisticated*. Bagi orang muda, media internet boleh dikatakan sudah menjadi bagian budaya mereka. Karena internet selain bisa menyediakan informasi yang serbaragam, juga mereka bisa jadikan sebagai saluran ajang gaul untuk berkenalan dengan siapa saja di atas bumi ini tanpa pernah bertatap muka, bahkan ia bisa tercatat sebagai mahasiswa universitas terkenal di suatu negara tanpa pernah mengunjungi negara di mana universitas itu berdiri (*distance learning*).<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Yuhefizar, *10 Jam Menguasai Internet Teknologi dan Aplikasinya* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), h. 2

<sup>7</sup>Prof. Dr. H. Hafied, *Pengantar Ilmu Komunikasi.....*, h. 150

Dewasa ini, *game* juga menjadi hal yang banyak digunakan pada sebuah *smartphone*. Berbeda dengan *game* terdahulu yang hanya bersifat fiktif dan karakter yang dalam *game* hanyalah ilustrasi. *Game* pada *smartphone* ini memiliki fitur-fitur yang canggih. Sehingga banyak yang menggunakannya.

Dalam kamus bahasa Indonesia “Game” diartikan sebagai permainan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. *Game* bertujuan untuk menghibur, biasanya *game* banyak disukai anak-anak hingga orang dewasa. *Games* sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat.<sup>8</sup>

*Game* yang sering digunakan pada *smartphone* bukan hanya *game offline*, namun dari banyak orang menggunakan *game* yang tersambung ke internet atau *game online*. *Game online* ini memiliki fitur yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, layaknya aplikasi lain.

Penggunaan *game online* tidak hanya untuk anak-anak, bahkan juga marak dimainkan oleh mahasiswa. 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. Selain itu, *game online* juga membuat mereka mempunyai banyak teman baru.

Namun, *game online* juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa. Pada saat observasi dan wawancara awal, peneliti melihat bahwa mahasiswa yang memainkan *game online* mengalami kurangnya interaksi terhadap

---

<sup>8</sup> <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/> diakses pada tanggal 22 Januari 2020 pukul 18.45

teman di sekitarnya yang tidak memainkan *game online* seperti dirinya. Sebagian dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman yang memiliki hobi yang sama yaitu memainkan *game online*. Bahkan mereka juga lebih suka berkumpul dan sering berbincang mengenai *game online*.

Mahasiswa sesama pemain *game online* berinteraksi sangat baik, karena mereka memiliki persamaan hobi dan topik pembicaraan yang bisa membuat mereka menjadi lebih akrab, bahkan bisa bertukar informasi mengenai *game online* tersebut. Berbeda dengan mahasiswa yang tidak memainkan *game online*, interaksi mereka cukup baik namun mereka lebih tertutup dan tidak terlalu banyak bicara, seperti interaksi mereka saat bersama pemain *game online* yang lain.

*Game online* tidak hanya mempengaruhi interaksi sosial pengguna, tetapi juga mempengaruhi kejiwaan seseorang dengan waktu penggunaan yang lama. Apabila mahasiswa sudah terlalu candu untuk memainkan *game online* bersama teman-temannya, maka interaksi sosial mahasiswa pemain *game online* dengan mahasiswa yang tidak main *game online* akan berdampak negatif, begitu juga interaksi terhadap orang tua ataupun keluarganya. Tetapi apabila mahasiswa bisa membagi waktu untuk bermain *game online* bersama teman-temannya, dan bisa berinteraksi dengan baik bersama mahasiswa yang bukan pemain *game online*. Maka hal tersebut akan berdampak positif terhadap interaksi sosialnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara ilmiah dalam sebuah skripsi yang berjudul **“Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
2. Apakah ada dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

## **D. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan keilmuan baru dalam ruang lingkup Komunikasi dan Penyiaran Islam yang berkaitan dengan interaksi sosial mahasiswa.
  - b. Sebagai bahan acuan bagi mahasiswa yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut.
  - c. Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti sendiri ataupun mahasiswa lain.
  - d. Untuk memenuhi tugas akhir mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

## 2. Secara Praktis

- a. Agar mahasiswa dapat memperbaiki dan meningkatkan hubungan interaksi sosial terhadap sesama mahasiswa dan orang lain disekitarnya.
- b. Agar dapat memilah *game online* yang memberikan manfaat positif dan dapat menghindari dampak negatif dari penggunaan *game online*.

## E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah pernyataan atau jawaban sementara terhadap rumusan penelitian yang dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini ada dua, yaitu: hipotesis penelitian (hipotesis alternatif) atau hipotesis kerja; yang biasanya dimulai dengan kata “terdapat hubungan” atau “terdapat perbedaan”, dan hipotesis nol, yang biasanya dimulai dengan kata “tidak terdapat hubungan” atau “tidak terdapat perbedaan”. Maka bunyi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh penggunaan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa.

## F. Definisi Operasional

### 1. Dampak

Dampak adalah akibat yang terjadi baik itu negatif atau positif dari sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Dampak yang dimaksud peneliti adalah akibat dari penggunaan *game online* terhadap hubungan sosial mahasiswa dengan orang lain.

### 2. Penggunaan Game Online

*Game online* adalah sebuah aplikasi yang bisa diunduh dan dimainkan hanya melalui *smartphone* dan terkoneksi internet. Penggunaan *game online* yang

dimaksud peneliti adalah frekuensi, lamanya mengakses dan perhatian mahasiswa terhadap *game online*, seperti *Mobile Legend*, *PUBG Mobile*, *Garena Free Fire*, *Garena AOV*, *Clash Of Clans*, *World of Thanks Blitz*, *Space Comander* dan *Among us* yang dimainkan menggunakan internet.

### 3. Interaksi Sosial

Menurut Bonner, interaksi sosial ialah suatu hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya. Interaksi sosial yang dimaksud peneliti disini adalah hubungan sosial antar mahasiswa dalam hal kontak sosial dan komunikasi dengan mahasiswa lain yang mengakibatkan perubahan perilaku atau perubahan pada komunikasi akibat penggunaan *game online*.

### 4. Mahasiswa

Mahasiswa adalah orang yang menempuh pendidikan di sebuah perguruan tinggi. Mahasiswa yang dimaksud peneliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang menggunakan *game online*.

## **G. Penelitian Terdahulu**

Sebelum melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengecekan di Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, penulis tidak menemukan individu yang meneliti tentang masalah ini di lingkungan UIN Antasari Banjarmasin. Namun, penulis hanya menemukan skripsi yang relevan dengan penelitian :

1. Efek Suka Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Aktivitas Salat Mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin, oleh Jumiati, 2015. Hasil penelitian ini

menjelaskan bahwa terdapat efek yang signifikan antara suka menonton drama korea terhadap aktivitas salat Mahasiswa IAIN Antasari Banjarmasin. Besarnya efek suka menonton terhadap aktivitas salat Mahasiswa yaitu sebesar 18,2%.

Perbedaan penelitian yang akan diteliti terdapat pada variabel X. Variabel X penelitian oleh Jumiati adalah suka menonton tayangan drama korea. Sedangkan variabel X peneliti adalah penggunaan *game online*.

2. Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa Universitas Islam Riau Pekanbaru, oleh Adrafika Adlis, 2014. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penggunaan game online terhadap perilaku mahasiswa sangat berpengaruh, dari faktor teknologi yang berkembang pesat, dan faktor lingkungan karena adanya fasilitas internet. Pengaruh yang timbul pada mahasiswa dari penelitian ini disebutkan bahwa game online mempengaruhi nilai akademis, selain itu juga disebutkan game online mempengaruhi penurunan sikap percaya diri dalam pergaulan.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu dari segi judul dan subjek penelitian, dalam penelitian Adrafika Adlis adalah pengaruh penggunaan game online terhadap perilaku mahasiswa, dengan subjek mahasiswa UI Riau Pekanbaru, sedangkan judul yang ingin diteliti adalah dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial dengan subjek mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

3. Penggunaan *Readiness* dan *Self Confidence* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Trigonometri Kelas XI MAN 3 Banjar Melalui Metode Pembelajaran Daring Berbasis *E-learning* Tahun Pelajaran 2020/2021, oleh Rina Hartati, 2021. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa

terdapat pengaruh positif dan signifikan dari kesiapan belajar (*readiness*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas XI MIA MAN 3 Banjar pada materi trigonometri melalui pembelajaran dari berbasis *e-learning* dengan tingkatan pengaruh yang sedang dan sumbangan efektif sebesar 66,1%.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah subjek dan objek yang digunakan serta pendekatan dan jenis penelitian yang diteliti juga berbeda, dimana penelitian ini akan menggunakan penelitian campuran (*Mixed Methode*) dan jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*).

4. Pengaruh Ceramah Agama Terhadap Motivasi Beribadah Masyarakat Takusing (Studi Pada Majelis Taklim At-Taufiq Takisung), oleh Mahrita Apriyani, 2017.

Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa motivasi beribadah masyarakat yang mengikuti pengajian di Majelis Taklim At-Taufiq Takisung tergolong sedang dan terdapat pengaruh yang signifikan antara ceramah agama terhadap motivasi beribadah masyarakat Takisung dengan persentase sebesar 10,8%.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah subjek, objek, sampel, populasi dan bahkan lokasi penelitian. Dimana penelitian ini berlokasi di kampus peneliti sendiri yaitu UIN Antasari Banjarmasin dan sampel yang digunakan juga mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

7. Pengaruh penggunaan *Game Online* Terhadap Minat Membaca Al-Qur'an Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Dukun Kabupaten Magelang, oleh Muhammad Reyzal Almujaheed, 2017. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *game online* dengan minat membaca Al-Qur'an, semakin tinggi penggunaan *game online* maka akan semakin rendah minat membaca Al-Qur'an, sebaliknya semakin rendah penggunaan *game online* maka

akan semakin tinggi minat membaca Al-Qur'an dengan R square sebesar 0,188 yang artinya bahwa penggunaan *game online* mempunyai kontribusi sebesar 18,8%.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah pada variabel Y, dimana variabel Y dalam penelitian ini yaitu interaksi sosial mahasiswa. Selain itu, perbedaan penelitian juga terdapat pada sampel penelitian, dimana peneliti menggunakan sampel bukan dari kalangan siswa melainkan dari kalangan mahasiswa.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Hipotesis Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, memuat Tinjauan Tentang Interaksi Sosial, Tinjauan Tentang Penggunaan *Game Online*, dan Tinjauan Tentang Mahasiswa.

BAB III METODE PENELITIAN, memuat Pendekatan dan Jenis Penelitian, Data dan Sumber data, Populasi dan Sampel Penelitian, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Uji Coba Alat Ukur, Teknik Pengolahan Data, Teknik Analisis Data, dan Prosedur Penelitian.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, memuat Gambaran Umum Penelitian, Persentase Penggunaan *Game Online* Berdasarkan Indikator, Persentase Interaksi Sosial Berdasarkan Indikator, Penyajian Data, Hasil Pengujian Hipotesis, dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V PENUTUP, memuat Kesimpulan dan Saran-saran.