

**INTERAKSI SOSIAL PECANDU GAME ONLINE MAHASISWI UNRI  
KELURAHAN TUAH KARYA KECAMATAN TAMPAN  
KOTA PEKANBARU**

**Oleh: Ono Shoky Eandra**

[onosokhy.eandra@student.unri.ac.id](mailto:onosokhy.eandra@student.unri.ac.id)

**Pembimbing : Nurhamlin**

[nurhamlin@lecturer.unri.ac.id](mailto:nurhamlin@lecturer.unri.ac.id)

Jurusan Sosologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Jalan HR Soebrantas km. 12,5 Kampus Bina Widya Simpang Baru, Pekanbaru  
28293. Tlp/Fax 0761-63272

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan di Jl HR Soebrantas Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru dengan menggunakan metode kualitatif pada enam subyek penelitian. Data dikumpulkan dengan wawancara mendalam. Tujuan penelitian untuk mengetahui profil dan interaksi sosial pecandu game online dengan lingkungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa profil pecandu game online adalah mahasiswi yang berada di Fakultas FKIP dan FISIP yaitu 4 mahasiswi dengan jurusan PGSD, 1 mahasiswi dengan jurusan AP dan 1 mahasiswi dengan jurusan IP. Interaksi para informan pecandu *game online* dengan lingkungan keluarga baik, karena bagi informan keluarga adalah segala-galanya. Untuk interaksi informan dengan teman satu kos juga baik, para informan selalu memasak, makan, berolahraga, berkumpul dan bermain *game online* bersama-sama. Interaksi informan dengan teman satu kampus kurang baik, karena sebagian dari informan hanya memiliki sedikit teman dan tidak berinteraksi dengan banyak mahasiswa di kampusnya.

**Kata Kunci : Profil, Interaksi Sosial**

**SOCIAL INTERACTION WITH ONLINE GAME ADDICTS STUDENT OF UNRI  
IN SUB-DISTRICT TUAH KARYA DISTRICT OF TAMPAN  
PEKANBARU CITY**

**By : Ono Shoky Eandra (1501113598)**

[onosokhy.eandra@student.unri.ac.id](mailto:onosokhy.eandra@student.unri.ac.id)

**Supervisor : Nurhamlin**

[nurhamlin@lecturer.unri.ac.id](mailto:nurhamlin@lecturer.unri.ac.id)

Department of Sociology Faculty of Social and Political Sciences

Universitas Riau

Jalan HR Soebrantas km. 12,5 Kampus Bina Widya Simpang Baru, Pekanbaru

28293. Tlp/Fax 0761-63272

**Abstract**

*This research was conducted at Jl HR Soebrantas, Tuah Karya Subdistrict, Tampan Subdistrict by qualitative methods on six research subjects. Data was collected by in-depth interviews. The purpose of the study was to determine the profile and social interaction of online game addicts with the environment. The results showed that the profiles of online game addicts were female students who were in the Faculty of Social Sciences and Social Sciences, namely 4 female students with a major in PGSD, 1 female majored in AP and 1 female majored in IP. The interaction of online game addicts with a good family environment, because for family informants is everything. For the interaction of informants with boarding mates is also good, the informants always cook, eat, exercise, gather and play online games together. Interaction of informants with campus friends is not good, because some of the informants have few friends and do not interact with many students on campus.*

**Keywords: Profile, Social Interaction**

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang Masalah

Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya membawa perubahan perubahan ke dalam kehidupan bermasyarakat. Seiring dengan perkembangan itu kreatifitas manusia juga ikut berkembang, dengan berkembangnya kekreatifitasan manusia maka semakin banyak pula temuan-temuan baru dalam bidang teknologi. Salah satu dari berbagai produk kekreatifitasan manusia itu ialah permainan *internet* atau yang sering disebut dengan *Game Online*. Dewasa ini *game online* sedang marak dimasyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan.

Realita yang terjadi pada masyarakat kita di Kota maupun di Desa dengan banyaknya *game centre* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Immauel, 2009). Dalam perspektif sosiologi, orang yang sering bermain game online dan kecanduan, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualisme. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka kemungkinan akan menjauh dari lingkungan sekitar dan akan bersifat tertutup, atau bahkan akan melupakan apa seharusnya kegiatan yang dia lakukan seperti contohnya akan kewajiban seorang perempuan seperti memasak, suka bersolek dan hal-hal lain yang sering dilakukan oleh wanita pada umumnya.

Di sini peneliti akan membahas tentang interaksi sosial mahasiswi yang suka bermain *game online*. Dimana biasanya yang suka bermain game online itu adalah mahasiswa. Dari yang peneliti lihat yang kecanduan *Game*

*Online* adalah rata-rata Mahasiwa. Dimana para Mahasiwa jika mereka bergadang untuk memainkan *game* itu adalah hal yang wajar dan lumrah. Berbeda dengan mahasiswi jika mereka bergadang dan tidak tahu waktu karena bermain game, pandangan orang-orang akan jelek terhadap mereka. Dan juga biasa persepsi orang tentang seorang wanita adalah pada dasarnya suka bersolek, harus tampil menawan, cerdas, suka bergaul dengan banyak orang, serta sumber pengetahuan dan moral keluarga (Burhan Bungin, 2005). Tetapi jika mahasiswi bermain game otak kirinya masih bisa merespon, saat ia sedang bermain game ia masih bisa mendengar dan menjawab pertanyaan dengan benar jika ada yang bertanya. Berbeda dengan mahasiswa, ketika sudah bermain ia tidak akan mengetahui apapun, termasuk saat dipanggil atau ditanya ia tidak akan menggubris karena sudah fokus dengan gamenya tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa informan, terungkap mereka bermain *Game Online* selalu bergadang untuk menaikkan level *game* masing-masing. Informan juga mengungkapkan bahwa mereka sering terlambat datang ke kampus, karena bergadang, lalai dalam mengerjakan tugas dan bahkan sering melupakan kodrat mereka sebagai perempuan, sebagaimana yang telah peneliti katakan tadi bahwa perempuan pada umumnya suka bersolek, suka berpergian, suka berbelanja dan suka akan pergaulan serta hal-hal lainnya. Bahkan tak sedikit dari mereka yang bermain *Game Online* karena memang hoby bermain game, trend, lingkungan pergaulan, iseng-iseng atau hanya coba-coba dan bahkan ada yang menjadikannya sebagai ladang uang yang akhirnya menjadi kecanduan.

Kecanduan *Game Online* sedikit banyaknya mempengaruhi Interaksi Sosial mahasiswi dengan lingkungan, seperti dengan tetangga, teman sekampus bahkan dengan keluarga.

Menurut data hasil riset dari Newzoo (*Global Games Market Report*) (2017), di Indonesia terdapat sebanyak 43,7 juta pemain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurmalisa (2016) didapatkan data gambaran kategori adiksi *game online* di Kecamatan Bukit Raya Kelurahan Tangkerang Selatan Kota Pekanbaru sebanyak 63 orang dari 98 anak yang menjadi informan menunjukkan hasil kecanduan *game online*.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul: **“Interaksi Sosial Pecandu *Game Online* Mahasiswi UNRI Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru”**.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana profil mahasiswi pecandu *game online* di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?
2. Bagaimana interaksi sosial mahasiswi pecandu *game online* dengan lingkungan sosial?

## **3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui profil mahasiswi pecandu *game online* di Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

2. Untuk mengetahui interaksi sosial mahasiswi pecandu *game online* dengan lingkungan sosial

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **1. Konsep Interaksi Sosial**

Proses sosial adalah bentuk umum dari interaksi sosial (biasa yang disebut dengan proses sosial). Karena persyaratan pertama terbentuknya aktivitas-aktivitas sosial adalah interaksi sosial. Bentuk-bentuk khusus dari interaksi sosial adalah bentuk lain dari proses sosial. Interaksi merupakan proses orang-orang tersebut sama-sama berkomunikasi serta saling mempengaruhi antar sesama dalam pikiran maupun dalam bentuk tindakan.

Sarwono (2009) mengatakan interaksi sosial adalah hubungan manusia dengan manusia lain, atau hubungan manusia dengan kelompok atau hubungan kelompok dengan kelompok. Koentjaraningrat (2009) mengatakan bahwa interaksi sosial terjadi apabila seorang individu melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga menimbulkan suatu respon atau reaksi dari individu lain. Interaksi sosial akan terjadi ketika seorang individu lainnya melakukan suatu kegiatan dan direspon oleh individu lainnya dengan cara membantu kegiatan tersebut.

Menurut Soerjono Sukanto interaksi sosial atau yang disebut dengan hubungan sosial adalah hubungan-hubungan sosial dinamis yang melibatkan hubungan antar satu individu dengan individu yang lainnya, antara satu kelompok dengan kelompok lainnya, ataupun antara individu dan kelompok. Hubungan sosial ini tidak bisa hanya dilakukan oleh satu orang saja, hubungan sosial akan terbentuk jika ada sekumpulan atau sekelompok

warga yang saling berinteraksi antara satu warga dengan warga lainnya, maka dengan demikian barulah terbentuk yang namanya suatu hubungan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditariklah kesimpulan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antar satu individu dengan individu lainya, individu dengan kelompok yang di dalamnya tersebut individu berperan dalam mengalihkan atau memperbaiki perilaku individu yang lain, atau sebaliknya sehingga muncullah hubungan yang saling timbal balik.

## **2. Ciri-ciri Interaksi Sosial**

Suatu interaksi terbentuk bila ada lawan bicara. Terjadinya interaksi sosial juga mempunyai ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

1. Adanya hubungan. Tiap-tiap interaksi pasti akan terjadinya suatu hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok.
2. Adanya tujuan. Interaksi sosial itu mempunyai tujuan khusus yang kemudian akan saling mempengaruhi individu yang lainnya (mengajak bermain game secara terus-menerus).
3. Adanya hubungan dengan struktur dan fungsi kelompok. Dikarenakan setiap individu tidak bisa hidup sendiri dan saling membutuhkan suatu kelompok, maka terjadilah interaksi sosial dengan struktur dan fungsi kelompok ini. Juga setiap individu peran dimasing-masing kelompoknya tersebut.

Dari pemaparan ciri-ciri interaksi tersebut, maka disimpulkan ciri-ciri interaksi sosial yang bagus adalah terjalannya suatu hubungan antara individu dengan mempunyai tujuan tertentu seperti misalnya, adanya

kebersamaan, rasa saling membutuhkan, rasa saling menghargai dan menghormati, serta tidak membedakan antara ras, suku maupun jenjang sosial (kaya dan miskin), dan saling membantu satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama

## **3. Syarat-syarat terjadinya Interaksi Sosial**

Soerjono Soekanto (2006) mengemukakan bahwa interaksi sosial dapat terjadi apabila memenuhi syarat sebagai berikut yaitu:

1. Adanya kontak sosial (*social-contact*)

Con atau cum adalah bahasa latin dari kontak sosial yang artinya bersama-sama sedangkan tango yang artinya menyentuh. Jadi secara harfiah kontak adalah bersama-sama menyentuh.

2. Adanya Komunikasi

Burhan Bungin (2006) mengatakan komunikasi adalah sebuah proses yang dimaknai dan dilaksanakan oleh seseorang kepada informasi, sikap serta karakter orang lain yang terbentuk dalam pengetahuan, percakapan, gerak-gerik, karakter serta perasaan-perasaan.

Berdasarkan teori-teori tersebut disimpulkan bahwa terjadinya suatu interaksi sosial apabila melakukan kontak sosial dan terjadinya komunikasi. Dimana kontak sosial adalah aktivitas dua orang atau lebih yang saling berhubungan baik secara fisik maupun lisan. Komunikasi adalah syarat berikutnya, dimana komunikasi merupakan hubungan antara individu yang di dalamnya ada proses pertukaran informasi yang berupa sikap, pengetahuan, gerak-gerik dan perilaku

sehingga menimbulkan reaksi dari individu. Komunikasi itu terjadi jika adanya rasa empati, keterbukaan dan ketertarikan.

Dari yang telah dipaparkan di atas, hubungan interaksi sosial seorang pecandu *game online* khususnya mahasiswi sebagai berikut :

1. Hubungan antara pecandu game online dengan individu lain (sama-sama pemain game) baik, karena didalam bermain game mereka pasti menginginkan yang terbaik, seperti memenangkan game online tersebut, disini terjadilah komunikasi dan terciptalah interaksi, karena mereka saling bekerja sama untuk mewujudkan suatu harapan.
2. Hubungan antara pecandu game online dengan lingkungan sekitar, seperti teman satu kos, teman kampus, atau bahkan keluarganya sendiri bisa dikatakan baik, karena walaupun kecanduan akan game online, tetapi interaksi para pecandu akan tetap berjalan.

#### **4. Fungsi Interaksi Sosial**

Di bawah ini adalah fungsi dari interaksi sosial:

- a. Mewujudkan Kehidupan Sosial. Apabila terdapat suatu interaksi antara dua orang atau lebih maka hal tersebut dinamakan dengan kehidupan sosial. Kondisi ini akan terjadi dan berjalan dengan baik jika masyarakat berpedoman kepada nilai dan norma yang berlaku
- b. Mempererat Tali Silaturahmi. Makhluk sosial dikatakan apabila mereka saling menjalin ikatan silaturahmi antar sesama. Dan silaturahmi bukan hanya

sekedar teori saja, tetapi juga merupakan sebuah tindakan guna mempererat hubungan antar sesama. Silaturahmi memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat, yaitu guna mencegah sikap individualisme serta saling membantu sama lain.

- c. Mengadakan Kerja Sama. Kerja sama bisa terjadi pada ruang lingkup keluarga maupun rekan kerja. Dan kebutuhan kita akan terwujud apabila adanya kerja sama yang diwujudkan dalam bentuk interaksi sosial.
- d. Mempererat Hubungan Usaha. Interaksi sosial merupakan suatu hal yang penting pada bidang usaha. Karena jika interaksi berjalan dengan baik, maka usaha yang ada atau dihasilkan juga akan menjadi baik dan sesuai dengan yang diharapkan.
- e. Berdiskusi tentang Persoalan. Maksud di sini adalah mendiskusikan masalah yang sedang terjadi. Di dalam kehidupan, manusia tidak akan terlepas dari berbagai masalah, dengan adanya masalah tersebut bisa membentuk jiwa yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Dan permasalahan tersebut akan selesai atau dibantu dengan interaksi sosial.

### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

#### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di jalan HR Soebrantas Kelurahan Tuah Karya Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

## **2. Subjek Penelitian**

Penarikan informan dalam penelitian ini ditentukan melalui suatu teknik yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang timbul yaitu dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Dengan kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswi
2. Kecanduan *game online*
3. Bermain game 20-25 jam dalam seminggu
4. Beralamat di Jl. HR Soebrantas Panam

## **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Wawancara Mendalam**

Wawancara mendalam dilakukan kepada informan dengan menggunakan alat perekam (handphone) dan dengan dicatat. Sebelum mengajukan pertanyaan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai permasalahan penelitian dan pedoman yang dilakukan selama kegiatan wawancara berlangsung.

### **2. Observasi**

Observasi adalah kegiatan mengamati secara langsung tanpa mediator sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Kemudian peneliti turun langsung kelapangan untuk melihat kegiatan yang dilakukan mahasiswi pecandu game online sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah tehnik pengumpulan data dengan cara meneliti dan menelaah data yang didapat melalui catatan, dan gambar-gambar yang bersangkutan dengan masalah penelitian.

## **4. Teknik Analisis Data**

Penelitian kualitatif pada dasarnya adalah penelitian yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian ini yang deskriptifkan adalah Interaksi Sosial Pecandu *Game Online* dengan Lingkungannya. Unit analisis penelitian ini adalah mahasiswi pecandu game online. Setelah data diolah kemudian data tersebut diuraikan dalam bentuk kalimat. Langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam menganalisis data tersebut adalah sebagai berikut (Meleong, Lexy 2005):

1. Penyeleksian data, memeriksa kelengkapan data serta kesempurnaan data dan juga ketegasan dari data. Memilih data yang sudah diperoleh guna dijadikan bahan laporan penelitian. Langkah ini dilakukan supaya data yang sudah didapat selaras dengan yang peneliti butuhkan dan sudah dianggap cocok untuk dijadikan menjadi hasil laporan penelitian.
2. Klasifikasi data yaitu pengelompokkan data dan memilih data sesuai dengan jenisnya. Untuk membagikan batasan pembahasan dan menyusun laporan secara teratur berdasarkan jenisnya maka dilakukanlah klasifikasi ini. Dan klasifikasi ini juga dapat menolong peneliti dalam menyampaikan penjelasan secara detail dan jelas
3. Merumuskan hasil penelitian. Setelah semua data didapatkan maka data tersebut kemudian dirumuskan berdasarkan jenis data yang diperoleh di lapangan dan berupaya untuk menyampaikannya dalam

bentuk laporan penelitian yang tersusun dan teratur

4. Menganalisis data hasil penelitian. Pada tahap-tahap akhir yang didapat dibandingkan dengan sejumlah teori yang ada dengan data yang sudah didapat secara nyata di lapangan. Kemudian menjabarkan jawaban dari penelitian yang telah dilakukan dan berupaya menegaskan teori yang ada.

## **GAME ONLINE**

### **1. Pengertian Game Online**

Semakin berkembangnya zaman dan kemajuan teknologi juga mengubah pola pikir manusia modern saat sekarang ini. Di mana sekarang mereka lebih suka dengan hal-hal yang cepat dan serba instan. Begitu juga dengan permainan. Manusia zaman sekarang lebih suka dan asyik untuk bermain yang namanya permainan online. Di mana permainan online ini dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Mulai dari peralatan yang digunakan hingga tempat bermain. Seperti contohnya ketika bermain di warnet maka fasilitasnya bisa diblang modern dan mewah, karena pada umumnya jasa warnet menggunakan AC untuk para pemain supaya merasa lebih nyaman.

*Game online* merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Jadi yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan menggunakan sambungan internet melalui jaringan komputer yang bisa dimainkan oleh semua orang. Contoh permainan atau game online diantaranya, mobile legend, hago, jelly blast, free fire,

PUBG, COC, get rich dan lain sebagainya.

### **2. Kecanduan Game Online**

Kecanduan merupakan kepribadian ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung secara terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan. (Yee, 2005). Kecanduan *game online* merupakan kepribadian seseorang yang ingin selalu bermain game online secara terus menerus dan memungkinkan individu tersebut tidak mampu untuk menguasai dirinya dalam bermain game online tersebut. Kecanduan *game online* adalah jenis kecanduan yang diakibatkan oleh teknologi internet atau yang sering disebut dengan internet *addictive disorder*.

Menurut Soettjipto (2007:3) salah satu internet yang dapat mengakibatkan kecanduan adalah *Computer game Addiction* atau berlebihan bermain game. Kecanduan game online adalah ketidak mampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan game online yang mempengaruhi interaksi sosial mereka. Biasanya orang yang kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah seorang pecandu game online. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alkohol dan judi akan mengakibatkan perubahan.

Sama halnya dengan kecanduan lainnya, *game online* juga melengserkan teman dan orang-orang terdekat sebagai salah satu asal kebahagiaan dalam kehidupan emosional seseorang. Seseorang yang kecanduan sangat sering menghabiskan waktu untuk memainkan *game online* demi sebuah kebahagiaan. Dan selalu memanfaatkan semua waktu yang ada untuk bermain

*game online* bahkan sampai mengkesampingkan atau mengabaikan pekerjaan yang penting, seperti contohnya mengerjakan tugas kuliah.

Mahasiwi dalam penelitian ini melakoni akibat nyata pada segi materi dan sosial. Mahasiswi selaku makhluk yang mengarah konsumtif, mengarah juga mengeluarkan biaya yang banyak hanya untuk mengekspresikan hobinya yaitu bermain *game online*. Bahkan sebagai mahasiswi yang mempunyai banyak kebutuhan dan merupakan mahasiswi yang menyewa kos-kosan tidak terlalu memusingkan hal pengorbanan akan materi yang banyak.

### **3. Type Game Online**

#### **1. Mobile Legend**

Mobile Legend adalah sebuah permainan berjenis MOBA dan dikembangkan oleh Moonton, yang dirilis sejak 2016. Game ini dimainkan oleh sepuluh orang yang dibagi menjadi dua tim. Sebelum memulai game, pemain terlebih dahulu memilih hero dari salah satu daftar hero yang disediakan. Hero ini ada yang gratis dan ada yang berbayar dengan menggunakan diamond. Kita bisa membeli diamond dengan mengisi pulsa sebanyak yang kita inginkan.

#### **2. Jelly Blast**

Jelly Blast adalah permainan yang menggunakan animasi permen manis dan diiringi dengan musik yang menarik pula. Cara memainkan permainan ini yaitu dengan mencocokkan tiga atau lebih permen yang sejenis atau sama untuk menghilangkannya. Permainan ini memiliki level yang banyak, di mana setiap level-levelnya memiliki tantangan dan level kesulitan yang berbeda-beda.

#### **3. Free Fire**

Permainan ini dirilis pada Januari 2018 di Indonesia. Bertahan hidup adalah kunci kemenangan dari permainan ini. Pemain akan ditempatkan di pulau terpencil bersama dengan 50 pemain lainnya, dan berlomba-lomba untuk mengalahkan satu sama lain. Pada saat login, kita akan dihadapkan pada pemilihan karakter mana yang akan kita gunakan. Dimana dalam permainan ini terdapat 8 karakter yang terdiri dari 5 karakter wanita dan 3 karakter pria. 6 diantaranya memiliki keahlian masing-masing seperti berlari lebih cepat, meningkatkan laju kendaraan, keahlian bertahan hidup, bertahan di luar Zona aman dan keahlian-keahlian lainnya.

#### **4. HAGO**

Hago adalah permainan yang berisi banyak mini games dan dapat dimainkan bersama pemain lainnya, dan bisa terhubung dengan facebook. Jadi kita bisa bermain dengan teman yang ada di facebook juga. Setiap game dapat berlangsung selama 1 sampai 10 menit. Saat login, kita akan dihadapkan langsung pada jenis permainan mana yang kita ingin mainkan. Permainan ini juga terdapat chat suara, dimana kita bisa terhubung dan mengobrol dengan para pemain lain atau lawan bermain kita. Juga permainan ini kita bisa mengirim emoticon ke lawan kita.

Permainan ini cocok dimainkan di saat sedang sendiri, ataupun oleh para jombo, karena permainan ini membutuhkan teman untuk bermain, satu lawan satu. Pada umumnya permainan ini lebih banyak digunakan untuk mencari kenalan atau ajang jodoh oleh mereka yang bermain permainan ini. Terlepas dari itu permainan ini juga bisa bermain dalam bentuk tim.

Sampai sekarang, Hago terdiri dari 65 game yaitu: Adu domba, ludo, domino, bola es, lempar pisau, ular tangga, monopoli super, perang heksagon, hago idol, sawah hago, catur, biliar, pendekar buah, werewolf, kusi super brilian, gabung angka, taksi gila, motor liar, tudung merah, penembak coret-coret, ninja heboh, karambol, lompat ubin musik, ayun ayun, bowling pelangi, teka-teki jigsaw, duel penembak jitu, dikepung zombie, bola api, komandan armada, bentrok para jagoan, pengemudi ritme, taipan maskapai, blok geser, bumper hero, perompak datang, perang otak, perang terung, bom bombastis, balon terbang, perang gerilya, 1 2 3 jadi patung, fantasi permen, menara heliks, polisi gak tidur, catur rimba, penghancur virus, adu tembak, et.kosmik, penembak buih, juara badminton, betul atau salah, gambar dan tebak, penambang emas, sepak bola, xoxo, percikan jus, dikejar zombie, congklak, tahu tempe, garis cinta, loncat loncat, liga bola, nyan cat dan tenis go.

## **PEMBAHASAN MAHASISWI PECANDU GAME ONLINE**

### **Profil Informan**

#### **1. Informan V**

Informan pertama adalah V, seorang mahasiswi yang berasal dari Perawang, Siak. Yang beretniskan suku Batak dan beragama Islam. Yang berumur 23 tahun. V merupakan anak pertama dan anak perempuan satu-satunya dari empat bersaudara. V memasuki bangku perkuliahan pada tahun 2014 dan saat ini sedang berada di semester 10. Saat ini V sedang membuat atau menyusun skripsi. V memilih jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) fakultas FKIP. Di Pekanbaru V juga tinggal dengan

menyewa kos-kosan yang tidak begitu jauh dari kampusnya yaitu Pondok Annisa. V satu kos-kosan dengan informan pertama yaitu R. Mereka merupakan teman yang sudah mulai bersama-sama saat masih duduk di bangku SD (Sekolah Dasar). Ayah V adalah seorang pegawai swasta yang berpenghasilan antara Rp3.500.000 sampai Rp4.500.000. V menjadi kecanduan game online karena dengan bermain game online ia bisa menghasilkan uang. Game online yang dimainkan oleh V adalah *Mobile Legend*.

#### **2. Informan R**

Informan kedua dalam penelitian ini adalah informan R. R merupakan mahasiswi berusia 23 tahun yang berasal dari Perawang Siak, beretnis Minang dan beragama Islam. R merupakan anak ke-dua dari tiga bersaudara. R memasuki bangku perkuliahan pada tahun 2014, yang saat ini R sedang melangsungkan perkuliahannya di semester 10. R mengambil jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) dengan fakultasnya FKIP. Di pekanbaru, R menyewa kos-kosan yang tidak jauh dari tempat tinggalnya yaitu di Pondok Annisa. Ayah R bekerja sebagai seorang pegawai swasta, dimana penghasilan orang tuanya di atas rata-rata yaitu berkisar antara Rp4.000.000 sampai Rp5.000.000. Faktor R menjadi kecanduan game online adalah karena stres akan tugas-tugas kuliah yang sangat banyak dan juga menjadi kecanduan karena ikut teman satu kos. Game online yang di mainkan R adalah *Mobile Legend*

#### **3. Informan E**

E adalah informan ketiga yang peneliti teliti. E berasal dari Perawang, Siak. Yang juga beretnis Batak dan

beragama Islam. E juga merupakan anak bungsu dan anak satu-satunya perempuan dari lima bersaudara. Saat ini E berumur 21 tahun. E pertama kali memasuki bangku perkuliahan pada tahun 2016 dengan memilih jurusan Administrasi Publik (AP) dengan fakultas FISIP. Saat ini berada pada semester 6. Di Pekanbaru E menyewa kos-kosan yang juga tidak jauh dari kampus yaitu di Pondok Muslimah. Ayah E adalah seorang pegawai swasta yang berpenghasilan antara Rp3.000.000 sampai Rp4.000.000. E menjadi kecanduan game online karena handphone yang dimiliki olehnya mendukung aplikasi untuk memainkan game online. Game yang dimainkan oleh E yaitu *Mobile Legend*.

#### **4. Informan Y**

Informan ke-empat yang peneliti adalah Y. Y berasal dari Taluk Kuantan yang beretnis Melayu dan beragama Islam. Y berusia 22 tahun. Dan merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Y memasuki bangku perkuliahan pada tahun 2014 dengan memilih jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) fakultas FKIP. Saat ini Y berada di semester 10. Di Pekanbaru Y juga tinggal dengan menyewa kos-kosan yang tidak begitu jauh dari kampusnya yaitu Bawang Merah. Ayah Y adalah seorang PNS (Pegawai Negeri Sipil) yang berpenghasilan antara Rp4.000.000 sampai Rp5.000.000. Y menjadi kecanduan game online adalah karena faktor banyak tugas. Dan ketika bermain game online, ia merasa senang dan capek akan membuat tugasnya terasa hilang. Game online yang dimainkan oleh Y yaitu *Jelly Blast*.

#### **5. Informan N**

N merupakan informan ke-lima yang peneliti teliti. N adalah seorang

mahasiswi yang berasal dari Sumatera Barat yang beretnis Minang dan beragama Islam. N berumur 21 tahun. N masuk di bangku perkuliahan pada tahun 2016 dengan jurusan Ilmu Pemerintahan (IP) fakultas FISIP. Saat ini berada pada semester 6. Di Pekanbaru N menyewa kos-kosan yang juga tidak jauh dari kampus yaitu di Kos Tri Putri. Ayah N bekerja sebagai pedagang buah-buahan yang berpenghasilan antara Rp3.000.000 sampai Rp4.000.000. N kecanduan game online karena faktor unsur ketertarikan N terhadap fitur-fitur yang ada pada game online. Game online yang dimainkan oleh N adalah *free fire*.

#### **6. Informan S**

S adalah informan terakhir yang peneliti teliti. S merupakan mahasiswi yang berasal dari Kampar dan beragama Islam. S berumur 23 tahun. S masuk di bangku perkuliahan pada tahun 2014, saat ini S tengah menyelesaikan Skripsi atau tugas akhirnya. S memilih jurusan PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar) fakultas FKIP. Yang saat ini berada pada semester 10. Di Pekanbaru S menyewa kos-kosan yang juga tidak jauh dari kampus yaitu di Pondok Asifah. Ayah S bekerja sebagai karyawan swasta yang berpenghasilan antara Rp3.000.000 sampai Rp4.000.000. S menjadi kecanduan game online awalnya karena ikut-ikutan teman. Lama kelamaan akhirnya menjadi kecanduan. Game online yang dimainkan oleh S yaitu HAGO.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan sesuai pada pembahasan sebelumnya maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Profil mahasiswi pecandu game online adalah mereka yang

beralamat di jalan HR Soebrantas, yang berasal dari fakultas FISIP 2 orang dan yang berasal dari fakultas FKIP 4 orang. Dengan umur berkisar antara 21 tahun-23 tahun.

2. Interaksi Sosial informan terhadap lingkungan:
  - a. Interaksi informan terhadap keluarga baik, karena para informan selalu menghubungi keluarganya untuk memberikan dan menanyakan kabar kepada mereka. Dan bagi informan keluarga adalah prioritas dan segala-galanya.
  - b. Interaksi antara informan dengan teman kos baik. Mereka selalu melakukan kegiatan dengan sama-sama seperti, memasak bersama, makan bersama, olahraga bersama, melakukan kegiatan kerohanian (memaca yasin) dan bermain game online bersama.
  - c. Interaksi antara informan dengan teman satu kampus ada yang baik dan cukup baik. Karena sejatinya tiap-tiap informan memiliki sifat dan sikap serta karakteristik yang berbeda-beda.

#### DAFTAR PUSTAKA

Adams, Rollings. 2007. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall.

Ahmadi, Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan Cetakan 2, (Edisi Revisi)*. Jakarta:Rineka Cipta

Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, komunikasi, ekonomi dan kebijakan public serta ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta:Pranada Media

Elly M. Setiadi, Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi. Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teory, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta:Kencana.

Gerungan. 2010. *Psikologi Sosial*. Bandung:Refika Aditama

Gunarsa, Singgih. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta:BPK Gunung Mulia

Immanuel, Kant. 2009. *Critique of Partical Reason*, terjemahan Indonesia oleh. Nurhadi. Pustaka:pelajar

Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Gaung Persada Press

Kriyantono. 2010. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group

Koenjtjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu antropologi*. Jakarta:Renik Citra

Moleong, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung:Remaja Rosdakary

Santrok. 2003. *Adolescence (8 th edition)*. Boston:Mc Graw-Hill

Sarwono. 2009. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta:Rajawali

Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar (Cetakan ke-34)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sugiyono, 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta:Bandung

Swi Narwoko & Bagong Suyanto. 2011. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta:Kencana

Tarik, Jabal Ibrahim. 2003. *Sosiologi Pedesaan*. Malang:Universitas Muhammadiyah Malang

Yee. N. 2005. *Motivation of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behavior

### **Jurnal**

Affandi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas V SDN 009 Samarinda*. eJournal Ilmu Komunikasi, Vol. 48 No. 4

Azwar Efendi. 2014. *Dampak Kecanduan Permainan Playstation (PS) Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau (Studi Kasus Mahasiswa yang Bermain di Rental Playstation (PS) Farel Game Station di Jalan Mayar Sakti)*. Vol. 1 No. 2

Gebrina. 2016. *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen*. Bandung:Fakultas Kedokteran

Mimi ulfa. 2017. *Pengaruh Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jl.HR. Soebrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*. JOM. FISIP Vol. 4 No. 1-Februari 2017

Newzoo. 2017. *Indonesian GamesiMarket*. <https://newzoo.com/insights/infographic/newzoo-summer-series-21indonesian-games-market>.

Nurmalisa, 2006. *Hubungan Kontrol Orang Tua dengan Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. <https://jom.unri.ac.id>

Okto Dinoto. 2017. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of*

*Clans Terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau*. JOM. FISIP Vol. 4 No. 2

Rahmad Nico Suryanto. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru*. Vol. 2 No. 2

Rahmadi Saputra. 2016. *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Vol. 3 No. 2

Soetjipto. 2007. *Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya*. Anima:Indonesian Psychological Journal. Vol. 23 No. 1

Schwausch, Matt and Chris Chung. 2005. *Massively Multiplayer Online Addicton*. Article. Institute of Psychiatry