

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL
MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM 2019
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG**

SKRIPSI



Oleh:
Riki Kurniawan
NIM 20191930411011

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO
MALANG
2023**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL
MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM 2019
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG**

SKRIPSI

Diajukan
untuk Memenuhi Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Oleh :

**RIKI KURNIAWAN
NIM : 20191930411011**

**PROGAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG
2023**

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL
MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM 2019
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG**

Disusun oleh :
Riki Kurniawan
NIM : 20191930411011


Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan dalam ujian skripsi
Malang, 25 Juli 2023

Pembimbing I



Dian Retno Ningsih, M.Pd
NIDN : 2120099201

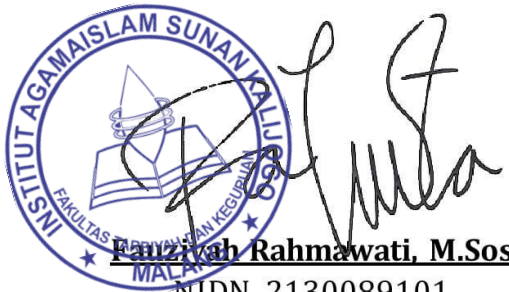
Pembimbing II



Alfian Adi Saputra, M. I. Kom
NIDN. 2124089102

Mengetahui,

Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Fauziah Rahmawati, M.Sos
NIDN. 2130089101

**PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KOMUNIKASI SOSIAL
MAHASISWA KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM 2019
INSTITUT AGAMA ISLAM SUNAN KALIJOGO MALANG**

Disusun oleh :
Riki Kurniawan
NIM : 20191930411011

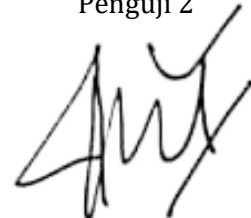
Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan dalam ujian skripsi
Malang, 25 Juli 2023

Penguji 1



Endang Tyasmaning, S. Pd., M. Pd
NIDN : 2113026401

Penguji 2



Rindra Rindiantoro, M. Si, M. Pd
NIDN : 2120099201

Dekan

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



Diaq Retno Ningsih, M. Pd
NIDN : 2120099201

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Riki Kurniawan
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
NIM : 20191930411011

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul

“Pengaruh *Game online* Terhadap Komunikasi Sosial Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam 2019 institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang”

adalah benar merupakan karya sendiri. Hal yang termasuk karya saya dalam skripsi tersebut telah diberi tanda sitasi dan dituliskan pada daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran (plagiasi diatas nilai yang ditetapkan) atas karya skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademi berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh dari skripsi tersebut.

Malang 14 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Riki Kurniawan

NIM.20191930411011

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh *Game online* Terhadap Komunikasi Sosial Mahasiswa Komuniikasi Penyiaran Islam 2019 Instititut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang” sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAI Sunan Kalijogo Malang Program S-1. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan pada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya ilmu dan agama islam serta iman.

Skripsi ini merupakan hasil dan karya mahasiswa yang disusun sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. Peneliti menyadari bahwa tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan motivasi dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada :

1. Bapak KH. Ali Muzaki Nur Salim selaku ketua Yayasan Sunan Kalijogo Malang.
2. Bapak H. Muhammad Yusuf Wijaya, Lc,M.M, Ph.D selaku rektor Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
3. Ibu Diah Retno Ningsih, M.Pd selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, sekaligus pembimbing skripsi.
4. Fauziah Rahmawati, M. Sos selaku ketua program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
5. Bapak Alfian Adi Saputra, M.I. Kom selaku pembimbing kedua.

6. Segenap Civitas Akademika Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
7. Seluruh Narasumber dari Mahasiswa KPI 2019 IAI Sunan Kalijogo Malang serta seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan do'a sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis nantikan demi kesempurnaan skripsi ini.

Malang, 14 Maret 2023
Penulis

Riki kurniawan
NIM. 20191930411011

MOTTO

“Hidup adalah sebuah perjalanan, bukan pertandingan”

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya berupa kesehatan, kesempatan, dan kesadaran kepada saya, memungkinkan saya untuk berusaha menjadi versi yang lebih baik dari diri saya sendiri. Sholawat dan salam semoga tercurah ke Hadirat Nabi Muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam sebagai hasil dari nikmatnya, agar aku dapat merasakan indahnya menuntut ilmu. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tersayang, khususnya ayah dan ibu saya, yang selalu memberikan doa dan kasih sayang yang tak terhingga, motivasi dan do'a yang tiada henti, serta selalu mengingatkan saya untuk selalu bertawakal kepada Allah setiap selesai bekerja. Belum lagi saudara-saudaraku yang selalu menjadi sumber inspirasi. Saya dapat menyelesaikan skripsi saya berkat bantuan keluarga saya. Semoga ini menjadi langkah awal saya untuk membuat orang tua dan keluarga saya bangga dan bahagia. Amin.

ABSTRAK

Kurniawan, Riki 2023. ("**Pengaruh *Game online* Terhadap Komunikasi Sosial Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam 2019 institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang**"). Skripsi, Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Pembimbing (I) Diah Retno Ningsih, M.Pd Pembimbing (II) Alfian Adi Saputra, M.I.kom.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh Pengaruh *Game online* Terhadap Komunikasi *Sosial* Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam 2019 Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif yaitu penelitian langsung dilakukan dilapangan atau pada responden. Penelitian kuantitatif adalah peneliti bekerja dengan angka, yang datanya bilangan. Sampel jenuh adalah metode pengambilan nonprobability sampling yang digunakan dalam penyelidikan ini. Pengambilan sampel jenuh mengacu pada praktik pemilihan sampel dari seluruh populasi. Berdasarkan teknik penentuan sampel didapatkan dari jumlah populasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang yang dijadikan sebagai sampel yaitu 13 Mahasiswa. Metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui teknik survei seperti penyebaran kuesioner. Pendekatan statistik yang digunakan uji validitas instrument, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linieritas, uji heteroskedastizitas, uji multikolinearitas, uji deskriptif statistic, uji T, uji koefisien determinasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan uji regresi linier berganda sebagai model statistik. Analisis data berdasarkan tabel uji t dapat dianalisa bahwa Variabel *Game online* memiliki t hitung sebesar 2,488 dengan nilai signifikansi 0,030, maka nilai signifikansi < 0.05 sehingga dapat diartikan bahwa H1 diterima, artinya adalah *game online* (X) berpengaruh secara parsial terhadap Komunikasi sosial (Y). Dengan demikian maka disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap komunikasi sosial mahasiswa komunikasi penyiaran Islam 2019 institut agama Islam sunan kalijogo malang.

Keyword: *Game online, Komunikasi Sosial*

ABSTRACT

Kurniawan, Riki 2023. ("**The Influence of Online Games on Social Communication of 2019 Islamic Broadcasting Communication Students, Islamic Institute of Sunan Kalijogo Malang**"). Thesis, Islamic Communication and Broadcasting Study Program, Faculty of Da'wah and Islamic Communication, Islamic Institute of Sunan Kalijogo Malang. Supervisor (I) Diah Retno Ningsih, M.Pd Advisor (II) Alfian Adi Saputra, M.I.kom.

This study aims to determine whether there is an influence of the influence of online games on social communication in 2019 Islamic Broadcasting Communication Students at the Islamic Religious Institute of Sunan Kalijogo Malang. This research method uses quantitative, namely direct research carried out in the field or on respondents. Quantitative research is a researcher working with numbers, where the data are numbers. Saturated sample is the nonprobability sampling method used in this investigation. Saturated sampling refers to the practice of selecting a sample from the entire population. Based on the sampling technique obtained from the total population of Islamic Communication and Broadcasting Students of the Islamic Institute of Sunan Kalijogo Malang who were used as samples, namely 13 students. The method used by researchers to collect data through survey techniques such as distributing questionnaires. The statistical approach used is instrument validity test, reliability test, normality test, linearity test, heteroscedasticity test, multicollinearity test, statistical descriptive test, T test, coefficient of determination test. The data analysis technique used in this study is quantitative analysis with multiple linear regression tests as a statistical model. Data analysis based on the t test table can be analyzed that the online Game Variable has a t count of 2.488 with a significance value of 0.030, then a significance value <0.05 so that it can be interpreted that H1 is accepted, meaning that online games (X) have a partial effect on social communication (Y) . Thus it can be concluded that online games have an effect on the social communication of 2019 Islamic broadcasting communication students at the Sunan Kalijogo Islamic Institute of Malang.

Keyword: Online *Game*, Social Communication

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR ORISINALITAS.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Hipotesis Penelitian.....	6
1.5 Manfaat penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. <i>Game online</i>	9
2.1.1. Klasifikasi <i>game</i> berdasarkan jenis <i>platform</i> atau alat yang di gunakan.....	10
2.1.2. Berdasarkan genre permainannya.....	11
2.1.3. Dampak Bermain <i>Game online</i>	21
2.2. Komunikasi Sosial.....	23
2.2.1. Komunikasi.....	23
2.2.2. Unsur-unsur Komunikasi.....	26
2.2.3. Kounikasi Sosial.....	28

2.2.4.	Elemen	33
2.2.5.	Aspek-aspek komunikasi sosial	35
2.2.6.	Faktor-faktor yang memengaruhi komunikasi sosial	38
2.2.7.	Hambatan-hambatan dalam komunikasi sosial	39
2.2.8.	Ciri-cirri komunikasi sosial	41
2.2.9.	Jenis	43
2.2.10.	Fungsi Komunikasi Sosial	43
2.2.11.	Tujuan	45
2.2.12.	Manfaat Mempelajari Komunikasi Sosial	46
2.3.	Penelitian Terdahulu.....	47
2.4.	Kerangka konseptual	51
BAB III.....		53
METODE PENELITIAN.....		53
3.1.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	53
3.2.	Populasi dan Sampel Penelitian	54
3.2.1	Populasi Penelitian	54
3.2.2	Sampel Penelitian	54
3.3.	Objek dan Waktu Penelitian.....	55
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.4.1.	Metode Angket (Kuesioner)	55
3.5.	Instrumen Penelitian	56
3.6.	Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV.....		64
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		64
4.1.	Hasil penelitian	64
4.1.1.	Distribusi Jawaban Responden	64
4.1.2.	Uji validitas instrument	67
4.1.3.	Uji Reliabilitas	69
4.1.4.	Hasil uji analisa data	70
4.2.	Pembahasan	76
BAB V.....		80
PENUTUP.....		80
5.1.	Kesimpulan.....	80
5.2.	Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	47
Tabel 4.1 Tabel hasil uji validitas angket Game online	67
Tabel 4.2 Tabel hasil uji validitas angket komunikasi sosial	68
Tabel 4.3 Hasil uji reliabel variabel game online	69
Tabel 4.4 Hasil uji reliabel variabel komunikasi sosial.....	70
Tabel 4.5 Hasil uji normalitas.....	70
Tabel 4.6 Hasil uji linieritas.....	71
Tabel 4.7 Hasil uji heteroskedastizitas	72
Tabel 4.8 Hasil uji multikolinearitas	73
Tabel 4.9 Hasil uji statistik deskriptif	74
Tabel 4.10 Hasil uji T	74
Tabel 4.11 Hasil uji koefisien determinasi.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh game RTS.....	11
Gambar 2.2 Contoh game FPS	12
Gambar 2.3 Contoh game RPG.....	13
Gambar 2.4 Contoh life simulation game	14
Gambar 2.5 Contoh game simulasi kontruksi dan manajemen	14
Gambar 2.6 Contoh game vehicle simulation.....	15
Gambar 2.7 Contoh figting game.....	16
Gambar 2.8 Contoh game adventure.....	16
Gambar 2.9 Contoh game battle royal.....	17
Gambar 2.10 Contoh game MOBA.....	18
Gambar 2.11 Contoh game casual	18
Gambar 2.12 Contoh sport game.....	19
Gambar 2.13 Contoh game strategi.....	20
Gambar 2.14 Contoh game puzzle.....	20
Gambar 2.15 Contoh game racing.....	21

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual.....	51
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Angket (kuesioner)</i>	85
<i>Lampiran 2 Jawaban Responden</i>	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk sosial yang secara alami memerlukan interaksi dan hubungan dengan orang lain untuk bertahan hidup dan berkembang. Ini merupakan bagian dari sifat manusia yang telah ada sejak zaman prasejarah. Sebagai makhluk sosial untuk memenuhi kebutuhannya, manusia harus memiliki hubungan positif dengan orang lain. Bahasa komunikasi yang dapat dipahami oleh orang lain diperlukan untuk memperlancar hubungan interpersonal.

Komunikasi merupakan komponen penting dalam perkembangan interaksi sosial. Komunikasi dapat berjalan lebih lancar dan cepat ketika dua orang atau lebih hadir untuk menerima informasi, Hal ini dicapai melalui prinsip stimulus dan respon.¹ Komunikasi digambarkan sebagai proses penyampaian informasi dari satu komunikator ke komunikator lain dengan menggunakan kata-kata, simbol, atau tanda yang semuanya memiliki arti yang sama. Komunikasi merupakan salah satu kegiatan yang terlibat dalam berhubungan dengan orang lain. Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri atau memenuhi keinginannya sendiri karena, Sekalipun memiliki jabatan dan uang yang banyak sebagai makhluk sosial tetap perlu bersosialisasi dengan orang lain.

Komunikasi sosial yang ada di lingkup mahasiswa IAI sunan kalijogo malang berjalan dengan baik dapat dilihat dari cara mereka berinteraksi dengan mahasiswa lain. Seperti yang ditunjukkan dari anggota organisasi mahasiswa BEM dan Hima, pada saat para anggota organisasi mahasiswa BEM dan Hima berkumpul mereka selalu berinteraksi dengan cara bercanda gurau dengan berbagai macam topik

¹Tomi Hendra, "Prinsip Dan Unsur-Unsur Komunikasi Dalam Perspektif Al- Qur ' An," *Uin Raden Fatah Palembang* (2020): 12-31.

pembicaraan salah satunya tentang *game online*. Dari pernyataan diatas dapat dilihat bahwa komunikasi sosial mahasiswa di pengaruhi oleh berbagai macam hal salah satunya *game online*. Berdasarkan pembahsan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial mahasiswa IAI sunan kalijogo Malang.

Teknologi adalah suatu bentuk proses yang memberi nilai tambah. Prosedur manakah yang dapat menggunakan atau memproduksi produk tertentu dimana produk tersebut tidak diproduksi secara terpisah dari produk lain yang tersedia saat ini.² Disebutkan juga bahwa Teknologi merupakan komponen vital dari sebuah sistem. Teknologi adalah alat untuk memecahkan masalah. Fondasi setiap peradaban manusia. Ini tidak akan mungkin terjadi tanpa penggunaan teknologi. karena banyak masalah yang tidak dapat dijawab dengan benar dan lengkap. Akibatnya, teknologi dapat didefinisikan sebagai proses peningkatan nilai. produk menjadi instrumen yang dapat digunakan untuk memecahkan kesulitan ilmiah dasar kehidupan manusia.

Gadget adalah perangkat *elektronik* yang seringkali dirancang dengan teknologi mutakhir untuk memberikan berbagai fitur dan fungsi kepada penggunanya. Meskipun tidak semua gadget adalah terobosan teknologi mutakhir, banyak dari mereka memanfaatkan kemajuan teknologi terbaru untuk memberikan kinerja dan pengalaman yang lebih baik kepada pengguna. Gadget dapat mencakup smartphone, tablet, laptop, kamera digital, dan banyak perangkat lainnya yang telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern. fungsinya lebih praktis dan bermanfaat. Seiring berjalannya waktu, Konsep *gadget* juga berkembang, yang sering dilihat ponsel cerdas adalah *gadget* dan komputer atau bagian dari teknologi. Saat produk baru dirilis, laptop juga disebut *gadget*.

²Rahmat Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Jurnal Bahasa Arab* 1, No. 2. (2017).

Gadget adalah frasa bahasa Inggris yang berarti "perangkat". sebuah perangkat elektronik kecil dengan fungsi yang unik.³ salah satu itemSebuah komponen mengidentifikasi *gadget* dari perangkat elektronik lainnya."kebaruan" menunjukkan bahwa *gadget* baru datang secara teratur dengan hadiah. Selain smartphone, ada beberapa teknologi terbaru yang membuat hidup manusia lebih praktis Contoh-contoh dari *gadget* di antaranya telepon pintar (*smartphone*) seperti *iphone, android, ipad, dan tablet pc*. *Gadget* saat ini memiliki banyak fungsi selain sebagai media komunikasi *gadget* saat ini memiliki banyak fitur tambahan seperti Dana sebagai dompet digital, youtube, tiktok, nstagram, dan juga vidio *game* sebagai sarana penghilang penat terutama *game online*.

Game online adalah permainan yang hanya dapat dimainkan jika terkoneksi dengan internet. *Game online* merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang canggih. Biasanya,*game online* ditawarkan selain penyedia layanan online atau langsung dapat diakses melalui websit yang disediakan oleh penyedia *game* tersebut.⁴*Game onlinedapat* dimainkan secara bersamaan di pc atau *gadget* yang terhubung ke jaringan tertentu. *Game online versus* olahraga adalah teknologi; Mekanisme yang menghubungkan pemain, bukan ruangan dalam *game*.⁵

Game online sudah berkembang pesat sekarang sudah ada berbagai macam *game* yang dapat di mainkan. Pada zaman dahulu jumlah *game online* yang dapat dimainkan hanya sedikit dengan konsep permainan yang mudah dipahami.Jika di bandingkan dengan *game* sekarang yang memiliki banyak macam pilihan genre yang beragam juga memiliki konsep yang sedikit rumit dimana membutuhkan banyak strategi dan waktu untuk memainkannya.

³Widiawati, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Daya Kembang Anak," *Universitas Budi Luhur* (2020).

⁴Nisrinafatin, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Edukasi Nonformal* (2020): 115-122.

⁵Adam And Ernest, *Game Design*, New Riders Publishing2019.

Kemajuan teknologi membuat game online menjadi lebih luas, beragam, dan layak secara ekonomi.⁶Meski popularitasnya semakin meningkat, *game online* telah memasuki kompetisi olahraga esports sejak Asian Games 2018, dan juga menjadi bisnis yang menggiurkan. Hal ini mengakibatkan makin banyaknya bermunculan komunitas pecinta *game online* di kota-kota besar maupun di daerah. Tentunya hal ini akan berdampak positif dan negatif bagi masyarakat.

Game online jika dimainkan secara berlebihan bisa menimbulkan efek kecanduan. Pemain *game online* jika sudah kecanduan segala cara akan dihalalkan untuk bisa bermain *game* seperti yang terjadi pada 2 pemuda di Tanjung Balai Sumatera Utara bobol kios tetangga.⁷ 2 pemuda tersebut membobol kios tetangganya yang ditinggal kosong pemiliknya. Dua sekawan ini mengaku uang hasil curian dihabiskan untuk bermain *game online*.⁷

Bermain *game online* terus menerus, menciptakan indikator masalah perilaku dan kognitif, merupakan gejala gangguan *game* internet. Ini juga dapat menyebabkan masalah tambahan, seperti menarik diri dari masyarakat dan kehilangan kendali atas penggunaan *game online* yang berlebihan; misalnya, waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bisa berkisar antara 4-7 jam per hari, atau sekitar 30-49 jam per minggu. Jika seseorang kecanduan *game online*, kecemasan secara alami akan meningkat ketika mereka tidak melakukan atau bermain *game online*, yang terkadang dapat mengarah pada perilaku marah.

Bermain *game online* terus menerus, menciptakan indikator masalah perilaku dan kognitif, merupakan salah satu gejala internet *gaming disorder*. Ini juga dapat menyebabkan masalah tambahan, seperti menarik diri dari masyarakat dan kehilangan kendali atas penggunaan *game online* yang berlebihan; waktu yang

⁶Ifan Junaedi, "Proses Pembelajaran Yang Efektif," *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting And Research* 3, No. 2 (2019): 19-25.

⁷Perdana And Ramadhan, "Demi Game Online, 2 Pemuda Di Tanjungbalai Bobol Kios Tetangga," *Detik.Com*.

dihabiskan untuk bermain *game online* bisa berkisar antara 4-7 jam per hari, atau sekitar 30-49 jam per minggu. Jika seseorang kecanduan *game online*, ketika mereka tidak melakukan atau bermain *game online*, muncul kecemasan yang kadang-kadang dapat menyebabkan perilaku marah. Manusia memiliki naluri ketertarikan untuk mencari kenyamanan dan kesejahteraan, dan dapat dikatakan bahwa sebagian besar remaja terancam oleh sekularisme sosial, dimana dampak hubungan komunikasi *game online* mengalami kecenderungan sosial, yang berarti mereka lebih aktif dalam dunia maya (virtual). komunikasi daripada dalam kehidupan nyata kontak pribadi dan interpersonal.

Keterhubungan remaja dengan aktivitas bermain game mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas positif yang sesuai dengan usianya untuk perkembangan mereka. Faktanya, kasus kecanduan *game online* banyak muncul di kalangan siswa SMP yang masih labil emosi dan kesulitan mengendalikan ego. Remaja yang kecanduan video game akan memiliki lebih sedikit waktu untuk belajar dan bergaul dengan teman sebayanya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, beberapa fenomena yang terjadi dalam interaksi *gamer online* sangat berbeda dengan yang terjadi di dunia *game* dan dunia nyata. Karena pemain dapat menemukan teman baru di dalam *game* untuk di ajak bermain bersama, yang diinginkan oleh penggemar *game*, Namun, dalam kehidupan nyata, seorang pemain *game* mungkin tidak dapat menemukan seseorang untuk diajak berinteraksi.⁸ Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini yang bertemakan Pengaruh *Game online* Terhadap Komunikasi Sosial Mahasiswa Kpi 2019 Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Dampak bermain *game online* juga bisa menimbulkan efek positif pada para pengguna. Bermain *game online* jika dimainkan sewajarnya bisa bermanfaat bagi

⁸Muhammad Aswar Yanas, "Pembentukan Karakter Disiplin Santri Melalui Kegiatan Kultum," *Tarlim : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, No. 1 (2022): 81-100.

pengguna seperti melatih otak, mengusir stress, meningkatkan kreativitas, melatih komunikasi dengan orang lain, dan juga bisa menjadi ladang bisnis.⁹ Salah satu contoh orang yang sukses di bidang *game online* adalah jess no limit yang merupakan *pro player game mobile legend* dan juga stremer. Jess no limit yang dasarnya seorang *gamer*, sering upload kegiatannya bermain *game*. “Menurut Social Blade, layanan yang sering memprediksi pendapatan dan informasi lainnya untuk *Youtuber*, Jess No Limit menghasilkan antara USD 4.000 hingga USD 63.300 setiap bulannya atau Rp. 62 juta dan Rp. 986 juta jika dikonversi”.¹⁰

Dampak dampak di atas menunjukkan bahwa *game online* dapat berdampak positif dan negatif tergantung dari penggunaannya. Salah satu dampak yang paling menonjol dari bermain *game online* adalah komunikasi sosial mahasiswa. Terkadang pengguna *game online* terhambat dalam komunikasi sosial karena terlalu fokus dengan *gadget* nya atau dengan *game onlinenya*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertulis di atas maka dapat dirumuskan dengan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial mahasiswa KPI 2019 iai sunan kalijogo malang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap komunikasi sosial mahasiswa iai sunan kalijogo malang ?

1.4 Hipotesis Penelitian

H1 : Adanya pengaruh antara *Game online* terhadap Komunikasi Sosial Mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang

⁹Tri And Rizqi Ariantoro, “Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Pelajar,” *Jutim* 1, No. 1 (2019): 45–50.

¹⁰Aisyah And Kamaliah, “Money No Limit! Estimasi Duit Youtube Jess No Limit & Sisca Kohl,” *Detik.Com*.

1.5 Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Temuan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis, seperti memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi visual berupa promosi produk dan menambah wawasan tentang perkembangan teknologi yang terjadi pada masa modern saat ini, khususnya dalam bidang perkembangan media hiburan, seperti online. permainan. Sedangkan *game online* terutama ditujukan untuk menghibur publik, mereka telah berkembang menjadi tempat untuk bersantai setelah seharian melakukan tugas sehari-hari yang melelahkan. Manfaat penelitian ini digunakan sebagai hasil penelitian yang diperoleh dari judul penelitian ini, selain untuk memberikan wawasan kepada pelanggan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat secara praktis bagi:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesan kontribusi terhadap perkembangan teknologi hiburan khususnya *game online*.
- b. Masyarakat dan Lembaga perusahaan Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu memberikan kontribusi berupa arahan agar *game* tidak disalahgunakan, dan bagi perusahaan agar bias lebih mengembangkan *game online* agar bisa lebih bermanfaat bagi masyarakat.

1.6 Definisi Operasional

a. Komunikasi Sosial

Komunikasi sosial mengacu pada prinsip interaksi sosial yang sebenarnya, seperti memulai diskusi, bergiliran, dan menggunakan isyarat nonverbal. Akibatnya, komunikasi sosial dapat dianggap sebagai sintesis dari interaksi sosial, pemikiran sosial, dan bahasa reseptif/ekspresif. Komunikasi sosial adalah proses yang melibatkan penggunaan bahasa dalam situasi sosial, atau paling tidak mengacu pada

kemampuan seseorang untuk memanfaatkan bahasa dalam interaksi dengan orang lain dalam berbagai situasi. Akibatnya, *Theory of Mind ToM* mengacu pada kemampuan untuk mempertimbangkan sudut pandang orang lain dan mengubah penggunaan kata-kata seseorang.¹¹

b. *Game online*

Game online adalah simulasi video game yang dapat dioperasikan dengan perangkat yang terhubung dengan internet, seperti komputer atau smartphone. *Game online* semakin populer di kalangan pelajar (SD, SMP, dan SMA), mahasiswa, bahkan orang dewasa seiring kemajuan teknologi.¹²

¹¹Sarwititi And Sarwoprasodjo, "Pengertian Komunikasi Sosial," *Skom4441* (2018): 1–44.

¹²Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 01, No. 01 (2018): 28–38.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. *Game online*

Barang elektronik modern, seperti *gadget* dan ponsel, mudah diakses oleh semua orang, bahkan anak muda. Orang tertarik pada *gadget* atau ponsel karena berbagai alasan, termasuk bisnis, pendidikan, jejaring sosial, hiburan, dan *game*.¹³*Game online* dan *offline* sangat penting untuk perangkat *seluler*. *Game offline* dapat dimainkan kapan saja tanpa koneksi *internet*. Namun saat bermain *game online*, Anda harus terhubung ke *Internet*. Mengapa *game online* lebih populer dibandingkan *game offline*? Ada kalanya *game online* dan *game offline* mempunyai prinsip yang sama, namun versi *online* lebih menarik. *Game online*, misalnya, menampilkan lebih banyak level, item, musuh, dan sebagainya.

Game online adalah *game* yang harus dimainkan melalui koneksi internet. Yang membuat *game* ini unik adalah dimana kalian dapat bermain *game* dengan jutaan orang di seluruh dunia tanpa pernah bertemu langsung.¹⁴Bukankah itu peregangan? Inilah salah satu alasan kenapa *game* ini begitu terkenal di kalangan *gamers*. Anda bahkan dapat menghasilkan uang dengan memainkan *game online* ini jika Anda sangat kompeten dan cerdas dalam hal itu. Alhasil, jangan kaget jika *game* ini menyedot banyak pemain. Selain sebagai cara yang bagus untuk menyibukkan diri, *game* ini berpotensi menghasilkan banyak uang.

¹³Widiawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak."

¹⁴Ordianus Fahik Malik, "Pengaruh *Game Online* terhadap Komunikasi Sosial Pada Komunitas *Gamer* Malang Raya," *Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang* (2022).

Game online adalah teknologi, bukan *genre game*; Itu adalah mekanisme untuk menghubungkan pemain, bukan pola permainan tertentu.¹⁵ “Suatu kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau memenangkan taruhan; kartu as, permainan untung-untungan; permainan keterampilan; permainan lapangan, dll.”¹⁶

Game online memiliki berbagai macam jenis genre, Perusahaan *game* menawarkan berbagaimacam permainan untuk para penggemarnya. Mereka yang tidak menyukai *game* perang dapat memilih *game* FPS. Jika kalian tidak menyukai *game* FPS, kalian bisa mencoba *game* petualangan atau jenis *game* lainnya. Tetapi bermainlah *game* secukupnya karena segala sesuatu yang berlebihan tidak baik, apalagi jika berlebihan bermain *game online* bisa menimbulkan kecanduan.

Bagaimanapun, jika kalian ingin menggunakan *game online* untuk hiburan, kalian dapat memilih genre *game* yang paling sesuai dengan preferensi kalian. Alhasil, pada penelitian kali ini saya akan mengulas beberapa *genre game online* baru yang populer di kalangan *gamers* di tahun 2022.

2.1.1. Klasifikasi *game* berdasarkan jenis *platform* atau alat yang di gunakan

1. ***Arcade game*** yang disebut juga ding-dong di Indonesia, biasanya terletak di area/tempat khusus dan mempunyai kotak atau mesin yang dibuat khusus untuk berbagai jenis permainan, serta fitur yang dapat membantu pemainnya merasa lebih nyaman. Pulang dan nikmati diri Anda sendiri, seperti senapan, kursi unik, sensor gerak, sensor langkah, dan setir (beserta, tentu saja, transmisi).
2. ***Game PC***, yaitu video *game* yang dimainkan di Komputer pribadi.

¹⁵Adam And Ernest, *Game Design, New Riders Publishing 2019*.

¹⁶Ria, Susanti, And Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok Ria,” *Research And Development Journal Of Education* 5, No. 2 (2019): 12–25.

3. **Console games**, Secara khusus, video game dimainkan di platform seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo.
4. **Game genggam**, Ini dapat dimainkan pada sistem video game genggam seperti Nintendo DS dan Sony PSP.
5. **Game seluler**, atau game yang dibuat khusus untuk ponsel atau PDA.

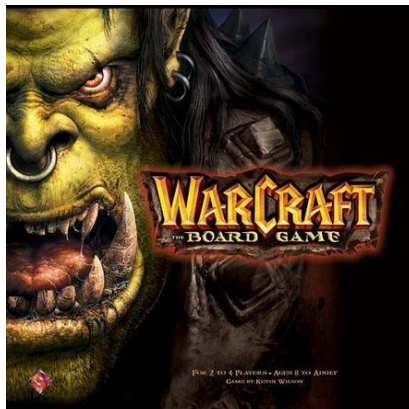
2.1.2. Berdasarkan genre permainannya

Bagaimanapun, jika Anda ingin menggunakan game online untuk hiburan, Anda dapat memilih genre game yang paling sesuai dengan preferensi Anda. Oleh karena itu, pada bagian berikut ini, saya akan membahas berbagai genre game online baru yang populer di kalangan pemain pada tahun 2022.

1. **Real time strategi(RTS)**

Real Time Strategy (RTS) adalah bentuk permainan perang di mana pemain harus menyusun strategi yang kuat untuk menang. Anda harus bisa menangani sebuah kelompok atau tim dalam hal sumber daya manusia, sumber daya alam, ekonomi, pemerintahan, dan peperangan lainnya dalam *game* ini. *Game Real time strategi* ini, kamu dituntut untuk membuat penilaian yang cerdas agar negara yang kamu kuasai bisa maju lebih jauh dari sebelumnya. Keputusan Anda akan membentuk lintasan negara atau tim yang Anda pimpin. *Age of Empires*, *Rise of Nations*, dan *Warcraft* semuanya adalah *game* RTS.

Gambar 0.1 Contoh game RTS



2. *First person shooter (FPS)*

FPS, atau *first-person shooter*, adalah sejenis *game onlinedi* mana Anda menembak dari sudut pandang orang pertama. Karena setiap karakter mempunyai kemampuan menembak yang unik, kamu bisa memilih mana yang akan dimainkan. Bahkan jika kamu tidak bisa bertemu lawan secara langsung, kamu tidak bermain sendirian di *game online* FPS. Permainan ini terutama berputar di sekitar menghilangkan individu jahat atau tim lawan. *Point Blank*, *Duke Nuke 3D*, *Quake Blood*, dan *Perfect Dark* semuanya adalah *game* FPS.

Gambar 0.2 Contoh game FPS



3. *Role playing game*

Role-playing game adalah bentuk permainan *online* yang menampilkan karakter fiksi yang hanya dapat ditemukan dalam dongeng. Pemain RPG dapat membuat karakter mereka sendiri untuk dimainkan seperti dalam *game* ini. Dikatakan bahwa Pemain dianggap sukses dalam *game online* jika mengikuti alur cerita dan memainkan karakternya dengan baik. Di dunia maya, ada dua macam RPG: LARP (Live Action Role Playing) dan MMORPG (Massively Multiplayer Online

Role Playing Game). Lord of the Rings Online, Final Fantasy, dan Ragnarok Online adalah contoh game online RPG.

Gambar 0.3 Contoh game RPG



4. Life simulation game

Game online life simulation yang dikenal sebagai *Game Simulasi Kehidupan*, menampilkan karakter yang mungkin melakukan hal-hal yang dilakukan individu di dunia nyata. Dalam *game* ini, Anda harus mengontrol karakter untuk melakukan aktivitas yang dilakukan manusia, antara lain belajar, berbelanja, berinteraksi, dan bekerja. Tentu saja, Anda akan menghadapi lawan dari dunia nyata lain yang mungkin menjadi tetangga dunia maya. Usahakan untuk melakukan aktivitas karakter sesuai dengan perintah yang diberikan agar kamu bisa menguasai permainan ini. *The Sims 4*, *Virtual Families*, *Avakin Life*, dan *Animal Crossing: New Horizons* adalah beberapa contoh *game* simulasi kehidupan.

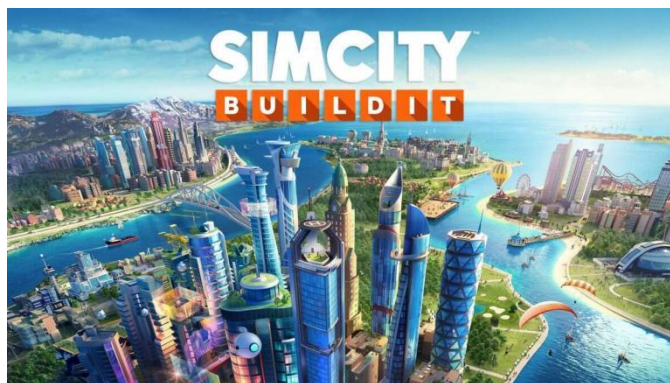
Gambar 0.4 Contoh life simulation game



5. Simulasi kontruksi dan manajemen

Jenis video *game* ini sering mencerminkan realitas setepat mungkin dan memperhatikan detail dunia nyata. Menemukan pasangan dan pekerjaan, menciptakan rumah dan komunitas, mengelola pajak dan anggaran kota, dan menentukan apakah akan memecat atau mempekerjakan orang adalah bagian dari proses tersebut. Dimulai dengan berjualan limun di pinggir jalan dan berlanjut dengan pembangunan laboratorium penelitian, dunia kehidupan rumah tangga, dan konglomerat komersial. Pemain dalam gaya *video game* ini harus mempertimbangkan untuk membangun, membuat, dan menyelesaikan tantangan dengan sumber daya terbatas. Beberapa contohnya termasuk *Sim City*, *The Sims*, dan *Tamagotchi*.

Gambar 0.5 Contoh game simulasi kontruksi dan manajemen



6. *Vehicle simulation*

Simulasi kendaraan adalah permainan yang pemainnya harus bisa mengendalikan kendaraan di darat, air, dan laut. Untuk menjalankan mobilnya dengan sempurna, pemain harus terlebih dahulu memahami versi asli dari kendaraan tersebut. *Flight Gear*, *Tram*, dan *Orbiter* adalah contoh *game* simulasi kendaraan.

Gambar 0.6 Contoh game vehicle simulation



7. *Fighting games*

The "fight" atau *Fighting Games* adalah salah satu bentuk permainan yang paling populer. Jenis permainan ini memungkinkan pemain untuk memilih karakter terbaik dan melawan pemain lain. Kamu harus bisa melancarkan pukulan dan tendangan dengan benar agar darah atau HP lawan cepat terkuras. Di sebagian besar *Game* Pertarungan, pemenang ditentukan oleh siapa yang pertama kali menguras darah atau HP lawannya. *Tekken 7*, *MORTAL KOMBAT: The Ultimate Fighting Game!*, dan *game* pertarungan lainnya tersedia.

Gambar 0.7 Contoh fighting game



8. *Game* petualangan (*adventure*)

Saat memainkan *game* petualangan, secara tidak langsung sedang memulai petualangan dunia maya. Karakter dalam *game* petualangan online tentu saja adalah karakter palsu dari film yang ditonton di TV atau di bioskop. Biasanya, subjek dari *game* petualangan jenis ini melibatkan pemecahan misteri atau kasus, mencari harta karun, dan menyelamatkan karakter lain. Tentunya, memainkan *game* ini akan membuat Anda merasa seperti seorang penjelajah sejati. Jadi, jika Anda menikmati petualangan dunia nyata, tidak ada yang menghentikan Anda untuk mencoba jenis *game online Adventure*. *Game* petualangan termasuk *Tomb Rider* dan *Indian Jones*.

Gambar 0.8 Contoh game adventure



9. *Game battle royal*

Game battle royale sangat populer dan sering digunakan. *Battle Royale* adalah game di mana Anda bersaing untuk bertahan hidup dan bertarung bersama ratusan pemain lainnya. Siapa pun pemain terakhir yang bertahan dinyatakan sebagai pemenang. *Game* ini akan memacu adrenalin Anda dan mengharuskan Anda berpikir cepat untuk menghindari tembakan musuh. *Game battle royale* biasanya dapat diakses melalui *Android* dan konsol. *PUBG Mobile*, *Fortnite*, dan *Apex Legends* adalah beberapa *game battle royale* paling populer.

Gambar 0.9 Contoh game battle royal



10. *Multiplayeronline battle arena (MOBA)*

Arena pertempuran online multipemain (MOBA) adalah permainan pertarungan online antara dua grup atau lebih dalam satu arena. Kedua belah pihak harus bekerja sama untuk bertempur sekaligus mencegah musuh menghancurkan menara pertahanan. Game MOBA biasanya dapat diakses di smartphone yang menjalankan *Android*, *iOS*, *PC*, dan *laptop*. Tersedia *Mobile Legends Bang Bang*, *Arena of Valor*, *Dota 2*, *League of Legends*, dan masih banyak game MOBA lainnya.

Gambar 0.10 Contoh game MOBA



11. Game casual

Game kasual memikat Anda untuk bermain tanpa harus menyelesaikan tugas yang menantang. Permainan ini bisa dimainkan sambil "berbaring" di tempat tidur atau di tempat lain. Permainan acak, pada umumnya, adalah permainan yang tujuannya menggabungkan warna, angka, atau ukuran untuk mencetak poin dalam jumlah besar. *Game* kasual semacam ini banyak ditemukan di perangkat Android dan iOS. Beberapa di antaranya cukup terkenal, seperti *Candy Crush Saga*, *Adorable Home*, *2048*, dan *Angry Birds*.

Gambar 0.11 Contoh game casual



12. Sport game

Sport game atau permainan olahraga adalah jenis permainan di mana Anda dapat berpartisipasi dalam berbagai olahraga seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan atletik. Ada banyak permainan olahraga yang tersedia untuk dimainkan di berbagai perangkat. Contohnya saja *Pro Evolution Soccer (PES) 2021*, *Volleyball Champions 3D*, *NBA Live Mobile*, dan masih banyak lagi game olahraga lainnya.

Gambar 0.12 Contoh sport game



13. Game strategy

Catur dan video *game* strategi lainnya membutuhkan lebih banyak keahlian untuk mengevaluasi dan mempersiapkan setiap gerakan dengan hati-hati. Bergantung pada topik plotnya, *video game* strategi biasanya memberi kita kendali permainan atas setidaknya sekelompok orang dengan beragam bakat, kendaraan, dan bahkan pembangunan berbagai struktur, industri, dan pusat pelatihan tempur. Pemain *game* strategi memandang berbagai hal dari perspektif yang lebih luas dan berpikiran maju, berkat durasi permainan yang lebih panjang dan lebih santai daripada pemain *game* aksi. Sebagian besar aspek permainan berkonsentrasi pada prioritas pengembangan, penempatan pasukan, Temukan dan eksploitasi sumber daya (seperti uang, besi, kayu, dan minyak), serta beli dan tingkatkan pasukan atau teknologi. *Game strategi* termasuk *clash of clans*, *clash royale*, dan *Lord Mobile*.

Gambar 0.13 Contoh game strategi



14. Puzzle

Video *game* semacam ini, seperti namanya, terutama tentang memecahkan teka-teki, seperti menumpuk balok, mencocokkan warna bola, menyelesaikan perhitungan matematis, melintasi labirin, dan mendorong kota ke tempat yang mereka tuju. Jenis permainan ini sering digunakan sebagai mode permainan dalam video *game* petualangan dan instruksional. *Game* populer termasuk *Tetris*, *Minesweeper*, *Bejeweled*, *Sokoban*, dan *Bomberman*.

Gambar 0.14 Contoh game puzzle



15. Racing game

Game balap ini mendorong Anda untuk balapan cepat di kendaraan papan atas, termasuk mobil dan sepeda motor. *Game* balap menyediakan mode mengemudi online dengan pemain lain serta versi offline yang lebih efisien. *Game* balap sudah ada sejak lama dan tersedia untuk *ponsel*, *laptop*, *PC*, *Play Station*, dan

sistem Nintendo. Contohnya seperti *Grand Turismo*, *Real Racing 3*, *F1 Mobile Racing*, *Need For Speed: No Limit*, dan game balapan lainnya.

Gambar 0.15 Contoh game racing



2.1.3. Dampak Bermain Game online

Game online selain memberikan dampak yang baik, juga memberikan dampak yang merugikan. Pengaruh yang bisa dibidang menguntungkan/baik bagi penggunaannya adalah dampak positif dari bermain *game online* ini. Berikut ini adalah efek menguntungkan dari *game online*:

- a. Apakah melek komputer
- b. Dengan langsung memainkan game online, Anda dapat memahami bahasa Inggris yang digunakan dalam game tersebut, dimana pemain seringkali harus menafsirkan kata-kata yang tidak mereka pahami.
- c. Anda dapat menambahkan teman ke game online ini.
- d. Mereka yang sudah memiliki ID dari salah satu game online (GG) yang telah selesai dapat menjualnya kepada orang lain dan mendapatkan keuntungan dari hasilnya.¹⁷

Akibat negatif bermain game online yang tidak baik bagi pengguna game online, seperti:

¹⁷Alain And Yee Loong, "Predicting Online Product Sales Via Online Reviews, Sentiments, And Promotion Strategies.," *International Journal Of Operations & Production Management Vol. 36, No. 4* (2023): 124–129.

- a. Siapa pun yang terlibat dalam permainan online membuang-buang waktu dan uang mereka.
- b. Game online membuat ketagihan.
- c. Lebih rela mengorbankan waktu kuliahnya untuk bermain game online (melewatkan perkuliahan).
- d. Bermain game online juga bisa menyebabkan Anda lupa makan, sholat, pulang rumah, dan lain-lain.
- e. Terlalu sering menatap layar dengan mata telanjang bisa membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak yang sering berbohong kepada orang tuanya tentang bolos sekolah akhirnya bolos sekolah karena bermain game online.¹⁸

Dampak bermain game online, baik positif maupun merugikan, telah dijelaskan di atas. Keuntungan bermain game online ini antara lain bisa menguasai komputer, menguasai bahasa Inggris, menambah teman, dan cocok untuk orang yang sudah memiliki ID. Sementara itu, dampak buruk dari game online adalah menghambur-hamburkan uang, ketagihan, bolos sekolah hanya untuk bermain game, kadang bolos sekolah, lupa makan, lupa kapan harus pulang, dan bisa mengalami rabun jauh karena terlalu sering terpapar monitor komputer.

Kecanduan adalah perilaku yang menyebabkan seseorang ingin melakukan suatu aktivitas sepanjang waktu, hingga melupakan kehidupannya, dan jika tidak, hal itu menyebabkan kecemasan atau kemarahan. Awalnya, game online digunakan untuk hiburan dan mengisi waktu luang, namun boomingnya internet menyebabkan anak-anak yang masih bersekolah menjadi kecanduan; Selain itu, game online juga menjadi salah satu hal yang membuat para remaja ketagihan. remaja yang berdampak pada kehidupannya, menyebabkan remaja melupakan

¹⁸Ibid.

komitmennya dan sering melupakan kesehatan dirinya untuk makan dan istirahat, serta membuang-buang waktu. Seperti pada hadist yang diriwayatkan oleh Imam Bukhori :

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ , الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya :*“Ada dua kenikmatan yang banyak manusia tertipu, yaitu nikmat sehat dan waktu senggang.” (HR. Bukhari)¹⁹*

Hadist di atas menjelaskan bahwa waktu senggang adalah salah satu nikmat yang sering kita salah gunakan untuk bermain *game*. Hendaknya kita menggunakan waktu kita untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat dan bermanfaat; kita mempunyai banyak pekerjaan yang harus diselesaikan dan waktu yang sangat sedikit; tidak pantas bagi seorang muslim membuang-buang waktu dengan bermain-main yang tidak berguna. Seperti yang telah di riawayakan oleh Imam Ahmad dan Tirmizi :

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ أَنْ تَرُكُهُمَا لَا يَعْنيهِ

Artinya :*“Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.” (HR. Ahmad dan Tirmidzi)²⁰*

Hadist di atas menjelaskan bahwa suatu kegiatan yang tidak bermanfaat sebaiknya di tinggalkan, atau mengurangi kegiatan yang tidak berguna tersebut.

2.2. Komunikasi Sosial

2.2.1. Komunikasi

Komunikasi dalam bahasa Latin, khususnya *communis*, mempunyai arti pertukaran gagasan, yang selanjutnya diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris sebagai komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian informasi, pemahaman, dan pemahaman antara pengirim dan penerima. Pada hakikatnya komunikasi adalah informasi yang ditransfer dari komunikator kepada komunikan melalui simbol-simbol yang bermakna (bahasa, lambang, dan lain-lain)

¹⁹Shahih Bukhari Muslim (*Al-Lu'lu' Wal Marjan*), N.D.

²⁰Musnad Imam Ahmad, N.D.

guna terciptanya saling pengertian.²¹Manusia tidak dapat menghindari tindakan komunikasi; mereka terus berkomunikasi. Manusia adalah makhluk sosial yang senang berbicara dengan orang lain. Manusia akan mengalami tantangan dalam kehidupan sosialnya jika tidak berkomunikasi.

Komunikasi selain bersifat informasional dengan tujuan memberikan pemahaman dan pengertian kepada orang lain, juga bersifat persuasif dengan tujuan membujuk lawan bicara agar mau mendengarkan informasi yang diberikan.²²Hampir setiap tindakan manusia menginginkan komunikasi; sekitar 75% manusia melakukan aktivitas komunikasi setelah bangun dari tidur. Melalui komunikasi, kita dapat menumbuhkan saling pengertian dan persahabatan, meningkatkan kasih sayang, menyebarluaskan informasi, dan menjaga peradaban. Sebaliknya, komunikasi dapat menimbulkan perselisihan, menyalakan kembali permusuhan, menimbulkan permusuhan, menghambat perkembangan, dan melumpuhkan pemikiran.

Informasi ini juga menunjukkan betapa kerasnya tindakan komunikasi yang dilakukan oleh semua manusia. Ide ini kemungkinan besar didasarkan pada asumsi bahwa komunikasi adalah sesuatu yang alami dan umum yang tidak diperlukan. disalahkan. Ini sangat umum sehingga mudah untuk diabaikan. kompleks, atau mungkin tidak menyadari kekurangannya. Kompeten dalam aktivitas pribadi yang krusial ini.

Tindakan tersulit dan rumit yang pernah dilakukan seseorang adalah komunikasi efektif. Bentuk-bentuk komunikasi yang beradab harus dibangun untuk menciptakan suasana keharmonisan antar anggota masyarakat, sebagaimana dirumuskan oleh Jalaluddin Rahmat, yaitu komunikasi yang di dalamnya

²¹Devito And Joseph, "Komunikasi Antarmanusia," *Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group. Denzin*, No. 2007 (2020): 2011-2014.

²²Gentile, "Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Theory, Research, And Public Policy. New York," *Oxford University Press*. 5, No. 1994 (2020): 56-60.

komunikator menghargai apa yang mereka hargai. Berempati dengan mereka dan cobalah melihat dunia melalui mata mereka.²³ Informasi ini juga menunjukkan betapa kerasnya tindakan komunikasi yang dilakukan oleh semua manusia. Kemungkinan besar didasarkan pada asumsi bahwa komunikasi adalah sesuatu yang alami dan umum yang tidak diperlukan. Ini sangat umum sehingga mudah untuk diabaikan. kompleks, atau mungkin tidak menyadari kekurangannya. Kompeten dalam aktivitas pribadi yang krusial ini.

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan (ide, konsep) dari satu pihak ke pihak lain agar keduanya saling mempengaruhi. Melalui komunikasi, pihak lain dapat memperoleh pemahaman tentang sikap dan pemikiran seseorang atau kelompok.²⁴ Komunikasi adalah suatu proses yang digambarkan sebagai suatu tindakan yang terjadi secara terus-menerus dan berkesinambungan, sesuai dengan premis dasar komunikasi. berkelanjutan secara berkesinambungan. Suatu proses tidak memiliki bentuk yang seragam, dan komunikasi tetap bertahan karena berbagai bagian yang menyusunnya. Komunikasi sebagai sebuah proses membutuhkan hasil dari proses tersebut yaitu transformasi.

prinsip-prinsip komunikasi sebagai berikut :

- Komunikasi tidak dapat dihindari
- Komunikasi adalah proses simbolis
- Sebagian besar komunikasi bersifat nonverbal
- Konteks atau lingkungan memengaruhi komunikasi
- Persepsi makna kata terletak pada orangnya, bukan kata-katanya
- Komunikasi tidak dapat diubah

²³Rahmat And Jalaluddin, "Psikologi Komunikasi," *Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.No.40.Hlm.224.*, No. 40 (2020).

²⁴Irene Priskila Sareong And Tri Supartini, "Hubungan Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Sma Kristen Pelita Kasih Makassar," *Jurnal Ilmu Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen* 1, No. 1 (2020): 29.

- Distraksi memengaruhi komunikasi
- Komunikasi bersifat melingkar, bukan linier
- Komunikasi paling efisien ketika peserta berbagi pengalaman yang sama

Selain konsep dasar komunikasi, Islam mengajarkan cara berkomunikasi, baik melalui prinsip komunikasi Tuhan yang digariskan dalam Al-Qur'an maupun melalui prinsip-prinsip komunikasi Al-Qur'an. Momen Bahasa, sebagai media komunikasi yang digunakan oleh bangsa-bangsa Islam, tidak lagi menjadi indikasi bangsa yang menjunjung tinggi etika dan kebaikan. Budaya Barat telah menggantikan tradisi dan praktik Timur. Bahasa telah menjadi alat komunikasi manusia sejak awal, sebagaimana dibuktikan oleh Alquran

خَلَقَ الْإِنْسَانَ ۖ عَلَّمَهُ الْوَعْدَ ۚ

Artinya : *“Dia menciptakan manusia, (4) mengajarnya pandai berbicara.”*(QS. Ar-Rahman :3 – 4)²⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia di ajarkan agar pandai berbicara.

2.2.2. Unsur-unsur Komunikasi

Komunikasi yang efektif dapat dipastikan melalui proses komunikasi yang harus menggabungkan komponen komunikasi. Elemen komunikasi setidaknya harus memiliki enam elemen: sumber, komunikator, pesan, saluran, komunikasi itu sendiri, dan pengaruh.

- a. Sumber komunikasi, sebagai salah satu elemen di dalam elemen, berfungsi sebagai dasar untuk mengirimkan pesan dan digunakan untuk menyempurnakan pesan yang akan dikirim dalam kerangka tersebut. Komunikasi, sebagai bagian dari elemen, dapat mengambil beberapa bentuk. Sumber meliputi orang, lembaga, buku, dan artikel.
- b. Sumber komunikasi, sebagai salah satu elemen di dalam elemen, merupakan fondasi untuk pengiriman pesan dan digunakan untuk menyempurnakan pesan

²⁵Al-Qur'an Dan Terjemahnya, N.D.

yang akan dikirim dalam kerangka. Komunikasi, sebagai bagian dari elemen, dapat mengambil beberapa bentuk. Sumber meliputi orang, lembaga, buku, dan artikel.

c. Pesan adalah salah satu elemen dari elemen. Komunikasi dapat didefinisikan sebagai informasi yang diberikan kepada komunikan oleh komunikator. Komunikator dapat mengkomunikasikan sinyal menggunakan berbagai teknik, seperti kata-kata, nada suara, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Pesan adalah salah satu elemen dalam elemen. Komunikasi dapat mengambil banyak bentuk, antara lain:

- Pesan informatif - Pesan informatif menyampaikan informasi atau fakta yang mempengaruhi keputusan komunikan.
- Pesan persuasif - Pesan persuasif terdiri dari bujukan yang mencoba mengubah sikap komunikatif seseorang. Perubahan yang terjadi adalah perubahan yang terjadi akibat kehendak bebas sendiri.
- Pesan koersif - Pesan persuasif adalah kebalikan dari pesan koersif. Pesan koersif adalah koersif karena mengandalkan konsekuensi untuk membungkam komunikasi.

d. Saluran adalah saluran penyampaian pesan, sering dikenal sebagai media komunikasi. Ada dua bentuk media komunikasi, yaitu media komunikasi personal dan media komunikasi massa. Dua orang atau lebih Media komunikasi personal digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain. Karena sifat media komunikasi ini, dampaknya tidak dapat dirasakan oleh banyak orang. Media komunikasi pribadi antara lain telepon, program chatting (seperti WhatsApp, Line, dan BBM), dan Skype. Cara komunikasi yang kedua adalah melalui media massa. Media komunikasi digunakan untuk menyebarkan pesan dari satu atau lebih individu ke populasi yang lebih besar. Media komunikasi massa, karena

ukurannya yang sangat besar, dapat memberikan dampak yang besar terhadap banyak orang. Televisi, radio, dan platform media sosial seperti Instagram, Twitter, dan YouTube merupakan contoh media komunikasi massa.

- e. Komunikasi adalah salah satu aspek tersebut. Komunikasi dapat diklasifikasikan dalam berbagai cara, tergantung pada sifat dan arahnya, serta jumlah individu yang berpartisipasi. Unsur-unsur komunikasi ini sering diklasifikasikan berdasarkan kategori kualitasnya, yang dikelompokkan menjadi dua kelompok: komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Interaksi Linguistik Komunikasi verbal adalah penggunaan lambang-lambang bahasa dalam berkomunikasi. Simbol-simbol linguistik ini dapat dikomunikasikan baik secara lisan maupun tulisan. Dua atau lebih individu dapat berkomunikasi secara lisan dengan melakukan kontak mata langsung tanpa menggunakan media seperti jarak atau peralatan.
- f. Bagian dari komunikasi yang menentukan hasil akhir dari suatu pesan disebut efek. Ada tiga macam efek komunikasi: Pendapat pribadi adalah sikap dan sudut pandang seseorang terhadap suatu isu tertentu. Opini publik adalah penilaian sosial terhadap suatu topik berdasarkan pertukaran ide. Pendapat mayoritas diartikan sebagai pendapat mayoritas publik atau masyarakat.

2.2.3. Kounikasi Sosial

Komunikasi sosial digunakan dalam berbagai domain ilmu sosial, termasuk komunikasi dua langkah, komunikasi inovatif, komunikasi pemasaran, dan psikologi sosial. Dengan setiap penerapan istilah komunikasi, ilmu sosial dalam berbagai sektor dan disiplin ilmu sosial menciptakan pemahaman tentang komunikasi sosial secara menyeluruh. Penjelasan diberikan di bawah ini. Banyak penulis menggunakan kata komunikasi sosial untuk menggambarkan fenomena komunikasi dua langkah, di mana informasi dari media massa sampai ke pemimpin opini dan

selanjutnya dari pemimpin opini ke khalayak. Pengetahuan dibagikan dengan sekelompok pengikut. Teknik komunikasi yang terjadi dari *opinion leader* kepada *audience of followers* akan mempengaruhi perubahan perilaku *audience*. Komunikasi memanifestasikan dirinya sebagai fenomena. Ketika datang ke komunikasi interpersonal, Dalam konteks komunikasi dua langkah, komunikasi sosial mengacu pada pertukaran informasi antara pemimpin opini dan pengikut mereka.

Selain fenomena tersebut, komunikasi sosial muncul dalam kerangka inovasi komunikasi. Literatur komunikasi pemasaran biasanya mencirikan proses penyebaran inovasi sebagai aktivitas komunikasi sosial. Hal ini terlihat pada fenomena tokoh inovator (mereka yang pertama kali menerima inovasi). Orang lain di sekitarnya harus mengikuti jejaknya. Proses seorang pengusaha membujuk orang lain untuk menerima suatu inovasi dipandang sebagai proses komunikasi sosial. Dalam situasi ini, komunikasi sosial terjadi antara inovator dan pengadopsi ide selanjutnya.

Istilah komunikasi sosial juga muncul dalam literatur psikologi sosial. Komunikasi sosial merupakan salah satu bentuk komunikasi yang lebih intensif dimana komunikasi berlangsung langsung antara komunikator dan komunikan, sehingga situasi komunikasi berlangsung dua arah dan lebih mengarah pada tercapainya situasi integrasi sosial, dan berbagai persoalan. yang dibahas dapat diaktualisasikan melalui kegiatan ini.²⁶ Komunikasi dipandang sebagai proses interaksi interpersonal. Dalam hubungan sosial, sumber dan penerima berpartisipasi dalam pertukaran simbolik, khususnya bahasa pragmatis. Artinya, bahasa dipandang lebih dari sekedar simbol dengan kemampuan untuk mempengaruhi tindakan orang. Komunikasi dipandang sebagai proses interaksi

²⁶Astrid, "Pengantar Sosiologi Dan Perubahan Sosial," Jakarta: Bina Cipta (2019): 1985–1987.

antara orang-orang yang terhubung dalam ikatan sosial dalam situasi sosial tertentu dalam konsep berikutnya.

Masyarakat dengan konteks di semua bidang kehidupan manusia, komunikasi sosial terjadi antar individu dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi mencakup setiap bidang kehidupan manusia. Komunikasi sosial menunjukkan bahwa komunikasi diperlukan untuk pengembangan konsep diri dan aktualisasi diri, kenikmatan hidup, kebahagiaan, dan penghindaran stres dan ketegangan. Dalam pemenuhan emosional dan meningkatkan kesehatan mental melalui interaksi sosial, dan kita dapat belajar tentang arti cinta, kasih sayang, simpati, kedekatan, rasa hormat, kebanggaan, iri hati, dan bahkan kebencian.

Salah satu jenis komunikasi dalam masyarakat adalah komunikasi sosial. Dalam kehidupan bermasyarakat, komunikasi sosial merupakan suatu proses interaksi antara individu dan kelompok masyarakat yang memfasilitasi pertukaran pesan atau produk kebudayaan manusia berupa bahasa, adat istiadat/tradisi, pengetahuan, dan sistem nilai yang dibutuhkan atau diinginkan. Manfaat dapat diberikan baik secara sepihak maupun bersama-sama oleh kedua belah pihak.

Tujuan utama Komunikasi adalah kemampuan untuk membujuk orang dan menampilkan diri sebagai agen yang mampu mempengaruhi agen yang mampu mempengaruhi lingkungan untuk memikirkan apa yang diyakininya.²⁷ Komunikasi sosial merupakan suatu proses sosialisasi yang membina, memelihara, dan memperluas kesadaran masyarakat guna menjaga stabilitas sosial, ketertiban sosial, serta terpeliharanya nilai-nilai lama dan baru yang dicintai suatu masyarakat.

Setiap manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Ketika manusia berinteraksi satu sama lain, mereka terlibat dalam komunikasi. Komunikasi

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2006).

mempunyai kekuatan untuk memecah belah, menghasut kebencian, dan membatasi pemikiran. Individu menentukan dua aspek yang berlawanan ini.

Urutkan teori komunikasi sosial ke dalam kategori teori interaksi sosial. Para peneliti umumnya menggunakan teori interaksi sosial untuk mempelajari atau meneliti interaksi sosial.²⁸ Teori interaksi sosial, selain teori komunikasi sosial, termasuk teori interaksional, teori dramaturgi, dan sosiolinguistik interaksional. Keempat teori semuanya mencoba mempelajari hubungan manusia dalam arti yang lebih luas. Keempat teori berpendapat bahwa komunikasi membentuk hubungan sosial dan interaksi peserta dan bahwa komunikasi adalah situasi dengan banyak hasil. Keempat teori tersebut juga menyelidiki interaksi tatap muka dan bagaimana individu bekerja sama untuk menciptakan keteraturan dan tujuan bagi diri mereka sendiri.

Teori komunikasi sosial adalah seperangkat prinsip yang saling berhubungan yang mengklaim bahwa perilaku komunikasi dapat dipelajari, bergantung pada konteks, dan multimodal serta multifungsi. Ahli teori Birdwhistell adalah pelopor teori interaksi sosial. Ia meyakini bahwa kinesik sebagai ilmu gestur dalam komunikasi memiliki keterkaitan dengan interaksi sosial karena ia adalah pelopor teori interaksi sosial dan penemu kinesik.²⁹ Albert Scheflen dan Adam Kendon, rekan kerja, kemudian memuji konsep ini. Mereka kemudian menggabungkan teori komunikasi sosial dengan teori dramaturgi Erving Goffman dan etnografi komunikasi Dell Hymes.³⁰

Menurut beberapa pandangan ahli yang dikemukakan di atas, komunikasi sosial diartikan sebagai komunikasi antara individu atau kelompok orang dalam

²⁸Little And John, "Teori Komunikasi," *Salemba Humanika, Jakarta* (2018): 2004–2005.

²⁹Syamsul And Rizal, "Interaksi Sosial," *Institut Agama Islam Negri Curup* (2023).

³⁰Kusuma And Elmi Rinakit, "Pesan Gestural Dan Postural Dalam Praktik Pelatihan Selam Bebas (Freediving) Untuk Pemula," *Universitas Lampung Bandar Lampung* (2019).

masyarakat yang menimbulkan timbal balik. Ranah inti komunikasi sosial adalah komunikasi antarpribadi, yang sering disebut dengan interaksi tatap muka langsung dalam konteks interaksi antarpribadi dengan orang lain. Aktivitas komunikasi interpersonal memungkinkan orang mendapatkan informasi penting sekaligus memperoleh wawasan tentang pemikiran dan perilaku orang lain. Individu lain akan belajar tentang orang lain melalui interaksi dengan mereka secara tatap muka.

Kegiatan komunikasi sosial berlangsung pada berbagai tingkatan, yang dapat dibagi menjadi tingkat makro dan mikro.

- Tingkat makro - komunikasi sosial terjadi melalui surat kabar, televisi, film, dan komunikasi massa lainnya.
- Tingkat mikro - komunikasi sosial terjadi di rumah, dengan tetangga, di tempat kerja, di kelas, dan sebagainya.³¹

Aktivitas komunikasi sosial berlangsung dalam konteks komunikasi interpersonal dan massa. Interaksi antar orang berlangsung seketika dan bertatap muka dalam suatu lingkungan sosial dalam rangka komunikasi antar pribadi. Kontak atau pengalaman setiap individu dalam lingkungan sosial yang lebih luas diperoleh melalui media atau saluran komunikasi media massa dalam kerangka komunikasi massa. Namun, dalam kedua situasi komunikasi tersebut, aktivitas komunikasi sosial terus berlanjut. Komunikasi sosial terlibat dalam komunikasi antar budaya, komunikasi lintas budaya, komunikasi politik, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi terapeutik dalam keperawatan, dan aktivitas lainnya. Saat bekerja dengan orang autis, satu aplikasi komunikasi sosial digunakan. Akibatnya, komunikasi sosial bersinggungan tidak hanya dengan sosiologi tetapi juga dengan psikologi.

³¹Yoyon Mudjiono, "Komunikasi Sosial," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 2, No. 1 (2019).

2.2.4. Elemen

Elemen-elemen dalam komunikasi sosial adalah sebagai berikut :

a. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah hubungan antarmanusia di mana perilaku seseorang berdampak, mengubah, atau meningkatkan perilaku orang lain, atau sebaliknya.³² Ketika dua orang atau lebih berkomunikasi satu sama lain dalam dua cara, terjadi kontak sosial. Kontak sosial adalah hasil dari proses sosial. Interaksi sosial dalam komunikasi sosial dipengaruhi oleh :

- Gaya dan konteks berbicara.
- Dampak budaya.
- Perbedaan komunikasi gender.
- Interferensi dalam bahasa, atau pengaruh satu bahasa pada bahasa lain.
- Pedoman kesopanan linguistik.
- Kognisi sosial.
- Keterampilan sosial interpersonal.
- Mengubah kode.
- Tanggung jawab sosial.
- Penyelesaian sengketa.
- Dinamika daya.

b. Kognisi sosial atau kesadaran sosial

Kognisi sosial didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi maksud dan perasaan orang lain, serta merespons sinyal-sinyal ini secara adaptif. Kognisi sosial terdiri dari komponen-komponen berikut:

- Teori pikiran – kemampuan untuk terhubung secara emosional untuk mengekspresikan diri sendiri dan orang lain; memahami bahwa orang lain

³²Bonner, "Social Psychology," *American Book Company* 29, No. 1986 (2018).

memiliki pengetahuan, keinginan, dan perasaan yang berbeda dengan Anda; dan memodifikasi penggunaan bahasa untuk mengadopsi sudut pandang orang lain.

- Kompetensi emosional memerlukan pengendalian emosi, pemahaman emosi, dan ekspresi emosi.
- Fungsi eksekutif seperti pengorganisasian, perencanaan, kepedulian, pemecahan masalah, pengendalian diri di masa depan, dan tindakan yang bertujuan.
- Kepedulian bersama – orientasi sosial, kepedulian bersama, pemantauan keadaan emosi, dan kepedulian terhadap orang lain.
- Penipuan atau inferensi.
- Sebuah hipotesis atau tebakan yang cerdas.

c. Pragmatis

Istilah pragmatis mengacu pada penggunaan bahasa dalam interaksi manusia yang sebenarnya. Penganut pragmatis menganalisis tidak hanya makna sebuah kata atau kalimat, namun juga maksud dan tujuan yang mendasari pesan tersebut, serta atribusi yang dibuat oleh maksud orang lain. Pragmatisme dalam komunikasi sosial meliputi:

- Komunikasi verbal mencakup :
 - Kegiatan berbicara seperti permintaan, tanggapan, ucapan, arahan, dan bentuk komunikasi lainnya.
 - Maksud tindakan komunikasi.
 - Bagaimana menyampaikan kuantitas frase, kualitas, relevansi, dan metode.

- Gaya, interaksi atau transaksi, kohesi atau koherensi, daya tanggap atau ketegasan, pengenalan atau pengelolaan topik, resiprositas sosial, komunikasi turunan, dan lain-lain adalah contoh-contoh wacana.
- Bahasa tubuh, gerak tubuh, ekspresi wajah, kontak mata, proksemik, dan bentuk komunikasi nonverbal lainnya adalah contohnya.

d. Pemrosesan bahasa

Untuk menghasilkan dan mengungkapkan makna, manusia menggunakan berbagai sistem pengkodean. Namun, bahasa adalah jantung dari proses komunikasi. Studi tentang bahasa memiliki sejarah yang luas sejak zaman kuno.³³ Sistem bahasa formal merupakan alat vital dalam komunikasi sosial. Sistem bahasa formal terdiri dari komponen-komponen berikut:

- Pengetahuan tentang bahasa lisan dan tulisan.
- Ekspresi linguistik lisan dan tulisan.
- Studi tentang morfologi.
- Sintaksis – studi tentang tanda dan cara pengucapan kata, serta struktur kata dan bunyi yang dihasilkannya.
- Semantik - studi tentang hubungan antara kata dan referensi atau objek yang diciptakan. Makna kata dan tanda lainnya merupakan hakikat semantik.
- Menguraikan kemampuan fonologis untuk mengeja dan membaca.

2.2.5. Aspek-aspek komunikasi sosial

Agar komunikasi sosial dapat berjalan efektif, para pelaku komunikasi sosial harus mempertimbangkan banyak faktor, antara lain keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan.³⁴

³³Geofakta And Razali, "Ilmu Komunikasi & Transaksi Elektronik," *Media Sains Indonesia* (2020).

³⁴Devito And Joseph, "Komunikasi Antarmanusia." Tangerang Selatan: Karisma Publishing Group. Denzin, (2020).

a. Keterbukaan

Pengungkapan diri adalah tindakan membuka sesuatu yang bersifat pribadi yang terkadang tersembunyi dari orang lain dan mengungkapkannya kepada orang yang dipercaya. Pengungkapan diri juga mengacu pada kesadaran diri untuk mengungkapkan informasi secara sadar. Kemampuan untuk terbuka dengan tetap setia pada kebenaran fakta yang akan diberikan.

b. Empati

Empati adalah kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, dan menggunakan contoh nyata untuk menunjukkan kekhawatiran yang dialami seseorang. Empati menyebabkan seseorang merasakan apa yang dirasakan orang lain dan berempati guna membantu seseorang memecahkan suatu permasalahan.³⁵

³⁵Ibid.

c. Sikap mendukung

Dukungan adalah pengalaman kognitif atau linguistik yang hanya dialami oleh satu orang. Bukan tindakan, tapi pujian, penilaian, opini, semangat, dan sebagainya.

d. Sikap positif

Sikap positif adalah praktik seseorang dalam bertindak secara bijaksana tanpa mengalami rasa bersalah yang berlebihan, mempunyai keyakinan terhadap apa yang akan dilakukannya, mampu menyelesaikan masalah, memperhatikan kebutuhan orang lain, tidak mudah tersinggung, dan mampu memberi dan menerima pujian tanpa berpura-pura menerima hadiah. tanpa penyesalan apa pun.

e. Kesetaraan

Komunikasi sosial akan lebih efektif jika kedua belah pihak memiliki usia yang sama, menyiratkan adanya pengakuan tak terucapkan bahwa kedua belah pihak sama-sama berharga dan berharga, dan masing-masing memiliki sesuatu untuk dibagikan. Dua aspek komunikasi sosial sebanding. Pertama, komunikator berbagi bidang pengalaman bersama. Hal ini menunjukkan bahwa jika komunikator memiliki keyakinan, sikap, tindakan, dan pengalaman yang sama, komunikasi sosial akan lebih efektif. Kedua, ada kesamaan dalam mengirim dan menerima komunikasi.

Aspek-aspek komunikasi sosial dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis, yaitu memunculkan umpan segera, kecepatan, dan mengendalikan sesuatu :

f. Umpan segera

Penerima pesan bisa langsung merespon apa yang kita sampaikan.

g. Kecepatannya

Pesan dapat terkirim secara instan ketika kita berkomunikasi dengan orang lain.

h. Mengendalikan situasi

Mengirim dapat melihat kondisi penerima pada saat percakapan terjadi.³⁶

2.2.6. Faktor-faktor yang memengaruhi komunikasi sosial

Komunikasi sosial dipengaruhi dari persepsi sosial, konsep diri, atraksi sosial dan hubungan sosial.³⁷

a. Persepsi sosial

Perspektif seseorang sering kali salah; jika kedua belah pihak menjawab salah, komunikasi gagal. Masalah komunikasi dapat diatasi jika seseorang menyadari bahwa kesannya salah. Akan lebih baik dalam interaksi sosial perkotaan jika kita menyadari bahwa perspektif kita subjektif dan sering kali salah.

b. Konsep diri

Konsep diri adalah gambaran total seseorang; itu bisa dilihat dari siapa kita, kemampuan kita, dan atribut kita. Konsep diri merupakan aspek kritis dalam komunikasi sosial karena perilaku setiap orang mencerminkan konsep dirinya.³⁸ Ini adalah salah satu faktor yang paling signifikan dalam komunikasi sosial karena memiliki konsep diri yang positif membuatnya lebih mudah untuk mengungkapkan pandangan atau pemikiran seseorang kepada orang lain.

c. Atraksi sosial

Ketika seseorang memahami siapa yang tertarik pada siapa dan siapa yang menghindari, seseorang dapat memprediksi arus komunikasi sosial. Semakin tinggi ketertarikan seseorang terhadap orang lain, maka semakin besar kemungkinan orang tersebut akan berkomunikasi dengan orang tersebut. Daya tarik sosial dapat

³⁶Suranto Aw, "Implementasi Teori Komunikasi Sosial Budaya," *Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta* (2019).

³⁷Rahmat And Jalaluddin, "Psikologi Komunikasi." *Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.No.40.Hlm.224 (2016)*.

³⁸Friedman, "Ginekonologi Edisi Kedua," *Jakarta: Binarupa Aksara*, No. 2007 (2018): 2008–2010.

didefinisikan sebagai kesukaan seseorang terhadap orang lain, sikap positif, dan daya tarik.

d. Hubungan sosial

Seseorang berhubungan dengan orang lain karena memperoleh sesuatu yang diinginkan atau dibutuhkannya, salah satunya adalah komunikasi yang efisien, yang ditandai dengan interaksi sosial yang baik; Ketika seseorang berkomunikasi, mereka tidak hanya mengirimkan pesan tetapi juga menetapkan batasan-batasan hubungan sosial.

2.2.7. Hambatan-hambatan dalam komunikasi sosial

Hambatan teknis, hambatan semantik, hambatan semantik, hambatan psikologis, hambatan fisik, hambatan status, hambatan kerangka kerja, dan hambatan budaya merupakan tujuh jenis masalah komunikasi :³⁹

a. Hambatan teknis

Hambatan teknis terjadi ketika media yang digunakan untuk berkomunikasi rusak atau terhenti, sehingga informasi yang akan dikirim tidak dapat diterima secara optimal dan, dalam beberapa kasus, membuat komunikasi menjadi buruk.

b. Hambatan semantic

Hambatan semantik adalah hambatan komunikasi yang ditimbulkan oleh kesalahan dalam bahasa yang digunakan, karena penyampaian yang efektif diperlukan dalam berkomunikasi agar informasi tidak menimbulkan akibat yang buruk, dan tentunya dalam komunikasi sosial informasi harus tersampaikan dengan baik dan akurat.

³⁹Cangara And Hafied, "Pengantar Ilmu Komunikasi," *Pt Rajagrafindo Persada. Jakarta Effendy*, 1, No. 2013 (2018): 1-2.

c. Hambatan psikologi

Hambatan psikologis muncul sebagai akibat dari gangguan yang dihasilkan oleh masalah individu. Misalnya, ketidakpercayaan penerima terhadap sumber, keadaan berkabung, atau kondisi mental yang membuat penerimaan dan penyampaian informasi tidak sempurna.

d. Hambatan fisik

Hambatan fisik juga dapat digambarkan sebagai penyakit organik, terutama ketidakmampuan penerima untuk menggunakan salah satu dari panca indera. Jarak yang jauh dan kurangnya cara komunikasi alternatif, seperti surat, telepon seluler, dan jenis komunikasi lainnya, juga dapat menyebabkan hal ini.

e. Hambatan status

Hambatan status diciptakan oleh jarak sosial antara mitra komunikasi, seperti senioritas dan junioritas, atau atasan dan bawahan. Perbedaan ini biasanya mensyaratkan perilaku komunikatif yang selalu mempertimbangkan kondisi dan etika masyarakat, yaitu bawahan cenderung menghormati atasannya, atau rakyat terhadap raja yang memimpinya.

f. Hambatan kerangka berpikir

Hambatan kerangka berpikir ditimbulkan oleh perbedaan persepsi terhadap pesan yang digunakan dalam komunikasi antara komunikator dan pendengar akibat pengalaman dan latar belakang pendidikan.

g. Hambatan budaya

Hambatan kerangka berpikir ditimbulkan oleh perbedaan persepsi terhadap pesan yang digunakan dalam komunikasi antara komunikator dan pendengar sebagai akibat dari perbedaan pengalaman dan latar belakang pendidikan.

2.2.8. Ciri-cirri komunikasi sosial

Komunikasi sosial adalah jenis komunikasi yang lebih intens di mana komunikator dan komunikan berkomunikasi secara langsung. Ciri-ciri berikut ini berhubungan dengan komunikasi sosial:

1. Ada lebih dari dua orang yang terlibat dalam komunikasi.
2. anggota sistem sosial atau mereka yang merancang sistem sosial.
3. Komunikasi langsung dan tidak langsung dengan masyarakat.
4. Komunikasi sosial meliputi sapaan, pantun, dongeng, teka-teki, cerita rakyat, peribahasa, dan bentuk komunikasi lainnya.
5. Komunikasi sosial meliputi berbagi informasi, interpretasi, dan hiburan.

Banyak sub-disiplin komunikasi telah muncul dalam bidang ilmu komunikasi. Komunikasi pembangunan adalah salah satunya, dan studi tentang komunikasi untuk pembangunan dan transformasi sosial telah dilakukan hingga saat ini. Subdisiplin ini mengusulkan bahwa ketika dipasangkan dengan istilah komunikasi, mereka dapat saling melengkapi dan menjelaskan. Disiplin Komunikasi Pengembangan mengkaji komunikasi secara luas dengan tujuan mentransformasikannya. Mengubah sikap dan gagasan dalam masyarakat untuk mencapai keberhasilan Sistem sosial yang paling kuat.

Berdasarkan pembahasan berbagai disiplin ilmu tentang komunikasi sosial, dapat dikatakan bahwa adanya hubungan sosial masyarakat antar peserta komunikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung merupakan ciri komunikasi sosial. Hubungan antar partisipan dalam suatu sistem sosial terikat pada posisi dan peran masing-masing komunikator, sehingga efeknya tidak semata-mata dari pertukaran pesan melalui simbol-simbol. Hal ini dibuktikan dalam konteks komunikasi inovasi yang dijelaskan sebelumnya dan komunikasi dua langkah.

Komunikasi sosial adalah bentuk komunikasi dalam masyarakat yang melibatkan individu atau kelompok dalam pertukaran pesan atau unsur-unsur kebudayaan manusia seperti bahasa, adat istiadat, pengetahuan, dan sistem nilai. Komunikasi sosial berpendapat bahwa wacana sangat penting untuk menumbuhkan konsep diri, aktualisasi diri, kenikmatan, menghindari ketegangan dan stres, dan membentuk hubungan dengan orang lain, antara lain. Orang yang tidak pernah berbicara dengan manusia lain pasti bingung karena mereka tidak memiliki kemampuan untuk mengatur diri mereka sendiri dalam lingkungan sosial.

Komunikasi memungkinkan orang membangun kerangka acuan dan menggunakannya untuk menafsirkan keadaan apa pun yang mereka hadapi.⁴⁰ Komunikasi juga memungkinkan dia untuk mengajarkan dan mempraktikkan cara-cara adaptif untuk mengatasi situasi sulitnya. Seseorang tidak akan mengetahui cara makan, minum, atau berkomunikasi jika tidak berkomunikasi, karena kebiasaan tersebut harus dipelajari melalui pola asuh dalam keluarga bersama individu lain.

Para ilmuwan sosial memahami bahwa budaya dan komunikasi merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, seperti dua sisi mata uang yang sama.⁴¹ Budaya menjadi komponen perilaku komunikasi, dan komunikasi, pada gilirannya, membantu dalam penentuan, pemeliharaan, pengembangan, atau transmisi budaya. Komunikasi adalah suatu metode penyebaran standar budaya masyarakat baik secara horizontal maupun vertikal dari satu generasi ke generasi berikutnya. Alfred Korzybski yang dikutip oleh Endah Manusia adalah “pengikat waktu” karena kemampuannya dalam berkomunikasi. “Kuno”, “duduk sopan”, “jangan membicarakan kemewahan dunia di masjid”, dan sebagainya..⁴²

⁴⁰Suranto And Aw, “*Komunikasi Sosial Budaya*,” Yogyakarta: Graha Ilmu (2019).

⁴¹Ayu Diana Dewi, “Pengaruh Pelatihan Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Perusahaan Daerah Pasar Surya Surabaya,” *Universitas Surabaya*, No. July (2019): 1–23.

⁴²Endah Widja Prawesti, “Konsep Diri Mahasiswa Pelaku Seks Bebas,” *Univeristas Negeri Yogyakarta (Uny)* (2019): 13–58.

2.2.9. Jenis

Komunikasi sosial formal dan komunikasi sosial informasional adalah dua jenis komunikasi sosial.

- **Komunikasi formal**

Komunikasi formal Baik rencana maupun ide ditransmisikan dalam organisasi, korporasi, atau institusi melalui komunikasi sosial formal. Sebagai bagian dari karir mereka, orang-orang dalam komunikasi sosial formal mendiskusikan subjek yang sama.

- **Komunikasi informal**

Banyak orang menggunakan komunikasi sosial informal untuk mengomunikasikan pemikiran mereka tentang berbagai topik yang mereka hargai atau minati. Orang-orang di sini menikmati partisipasi mereka dan tidak dipaksa untuk berinteraksi dengan orang lain.

2.2.10. Fungsi Komunikasi Sosial

Fungsi komunikasi sosial sangat penting dalam pengembangan konsep diri, aktualisasi diri, kelangsungan hidup menuju kebahagiaan, dan penghindaran stres. Pembentukan konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri yang hanya dapat diperoleh melalui informasi yang diberikan oleh orang lain. Klaim masyarakat atas keberadaan diri dikomunikasikan untuk menunjukkan kehadiran mereka. Hal ini dikenal sebagai aktualisasi diri atau penegasan keberadaan. Saat kami berbicara, kami mengonfirmasi kehadiran kami.

Persepsi tentang diri sendiri disebut sebagai konsep diri seseorang. Perspektif semacam ini hanya bisa dirasakan ketika kita berkomunikasi dengan individu lain. Orang mengembangkan konsep diri mereka ketika mereka aktif dengan keluarga mereka. Latar sosial pertama kami terdiri dari keluarga, kerabat, dan orang lain di lingkungan terdekat kami. Kita tidak akan dapat memahami diri kita sendiri kecuali

kita berinteraksi dengan lingkungan sosial kita. Dengan kata lain, kata-kata mereka mengajarkan kita tentang diri kita sendiri. Komentar mereka tentang kita, seperti "kamu orang yang baik", "kamu sangat ramah dengan orang asing", atau "kamu bisa membuatku nyaman, orang yang sangat dewasa".

Mengenal diri sendiri dari mendengar penjelasan orang lain tidak selalu sejelas yang seharusnya. Namun, dapat mengamati bagaimana orang lain bereaksi terhadap kata-kata atau sikap. Selain itu, dapat juga belajar tentang tempat dalam kehidupan orang lain melalui interaksi dengan orang-orang di sekitar. Ini memungkinkan seseorang untuk menemukan lebih banyak tentang diri sendiri. Perilaku, umpan balik orang lain, dan konsep diri semuanya berada dalam lingkaran umpan balik yang berkelanjutan. Tindakan berdampak pada orang lain, dan orang lain menanggapi tindakan seseorang dengan memberikan umpan balik. Umpan balik ini membentuk konsep diri, yang mendorong perilaku, dan seterusnya.

Fungsi komunikasi sosial ini juga berfungsi sebagai penegasan eksistensi diri. Kita dengan cepat menerima bahwa kita ada dan bahwa kita ada di dunia ini ketika kita berbicara dengan orang lain. Selain itu, komunikasi diperlukan jika kita ingin bertahan hidup, menjalin hubungan, dan menemukan kebahagiaan. Kami paling tidak berkomunikasi dengan penjual makanan dan minuman bila diperlukan. Manusia memiliki dorongan bawaan untuk makan dan minum. Jadi, untuk eksis, Anda harus memenuhi standar tersebut.

Fungsi komunikasi sosial ini juga berfungsi sebagai validasi keberadaan diri sendiri. Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, kita dengan jelas mengakui bahwa kita ada dan ada di dunia ini. Lebih-lebih lagi komunikasi sangat penting untuk kelangsungan hidup, pembentukan hubungan, dan kepuasan. Paling tidak, kami berbicara dengan penyedia makanan dan minuman saat kami

membutuhkannya. Manusia memiliki kebutuhan dasar akan makanan dan air. Jadi, jika ingin bertahan, Anda harus memenuhi standar tersebut.

2.2.11. Tujuan

Komunikasi sosial, seperti halnya domain komunikasi lainnya, mempunyai tujuan tersendiri yang dapat dilihat dari sudut pandang pengirim pesan dan penerima pesan. Berikut adalah beberapa contoh tujuan komunikasi sosial:

- Dari sudut pandang pengirim, tujuan komunikasi sosial adalah untuk menyampaikan informasi, memberikan pelajaran, menghibur, dan membujuk pendengar.
- Tujuan komunikasi sosial, dari sudut pandang penerima pesan, adalah untuk memahami, mempelajari atau menyelidiki, menikmati, menolak, atau memutuskan.

Selain pengirim dan penerima pesan, tujuan komunikasi sosial juga dapat dilihat secara sosial dan individu. Berikut adalah beberapa tujuan komunikasi sosial yang prospektif :

a. Secara Sosial

- Memberi tahu anggota baru masyarakat tentang peran yang harus dimainkan dan hidup dalam aturan dan praktik.
- Menghibur warga masyarakat dengan mengalihkan perhatian mereka dari berbagai jenis kesulitan dan ketidakpuasan melalui konstruksi atau kreasi seni.
- Mencapai kesepakatan kebijakan bersama, menentang atau mendukung, mengelola perilaku, dan mengarahkan sumber daya di bidang yang diinginkan.

b. Secara individu

- Menguji citra realitas atau membagikannya, menganalisis peluang dan risiko yang menyertainya.

- Memperoleh keterampilan dan kebutuhan informasi untuk hidup nyaman dalam masyarakat.
- Bersenang-senang, santai, dan terkadang melarikan diri dari kenyataan.
- Membuat keputusan ketika ada banyak pilihan, bertindak berdasarkan fakta yang tersedia, dan berperilaku sesuai keinginan masyarakat.

2.2.12. Manfaat Mempelajari Komunikasi Sosial

Berikut ini adalah beberapa keuntungan mempelajari komunikasi sosial:

- Memahami beragam makna komunikasi dari sudut pandang sosiologis.
- Memahami beragam makna komunikasi sosial dari berbagai sudut pandang.
- Memahami domain dasar komunikasi sosial.
- Memahami berbagai aspek komunikasi sosial seperti interaksi sosial, kognisi sosial, pragmatik, dan pemrosesan bahasa.
- Memahami berbagai macam komunikasi sosial.
- Memahami fungsi komunikasi sosial serta tujuannya.

2.3. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Tahun, Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
Ria Susanti Johan	(2019) Pengaruh <i>Game online</i> Terhadap Minat untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA al Hidayah Depok	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan internet terhadap motivasi belajar siswa kelas X. Hipotesis penelitian berikut diuji:	Berdasarkan hasil penelitian ini, game online mempunyai pengaruh yang baik dan signifikan terhadap semangat belajar siswa di MA Al Hidayah Depok pada tahun pelajaran 2017/2018. Hasilnya membuktikan hal ini. Analisis korelasi variabel terkait x dan y menunjukkan hubungan yang tinggi dan baik ($r = 0,611$) antara game online dengan minat peserta belajar pendidikan. Seiring dengan meningkatnya popularitas game online di kalangan pelajar, minat belajar mereka juga akan meningkat. Dan sebaliknya.	Keduanya sedang menyelidiki dampak game internet. Penelitian Ria Susanti Johan menyelidiki dampak permainan internet terhadap minat belajar siswa kelas X di MA AL Hidayah Depok, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh <i>game online</i> terhadap komunikasi sosial mahasiswa di IAI Sunan Kalijogo Malang.

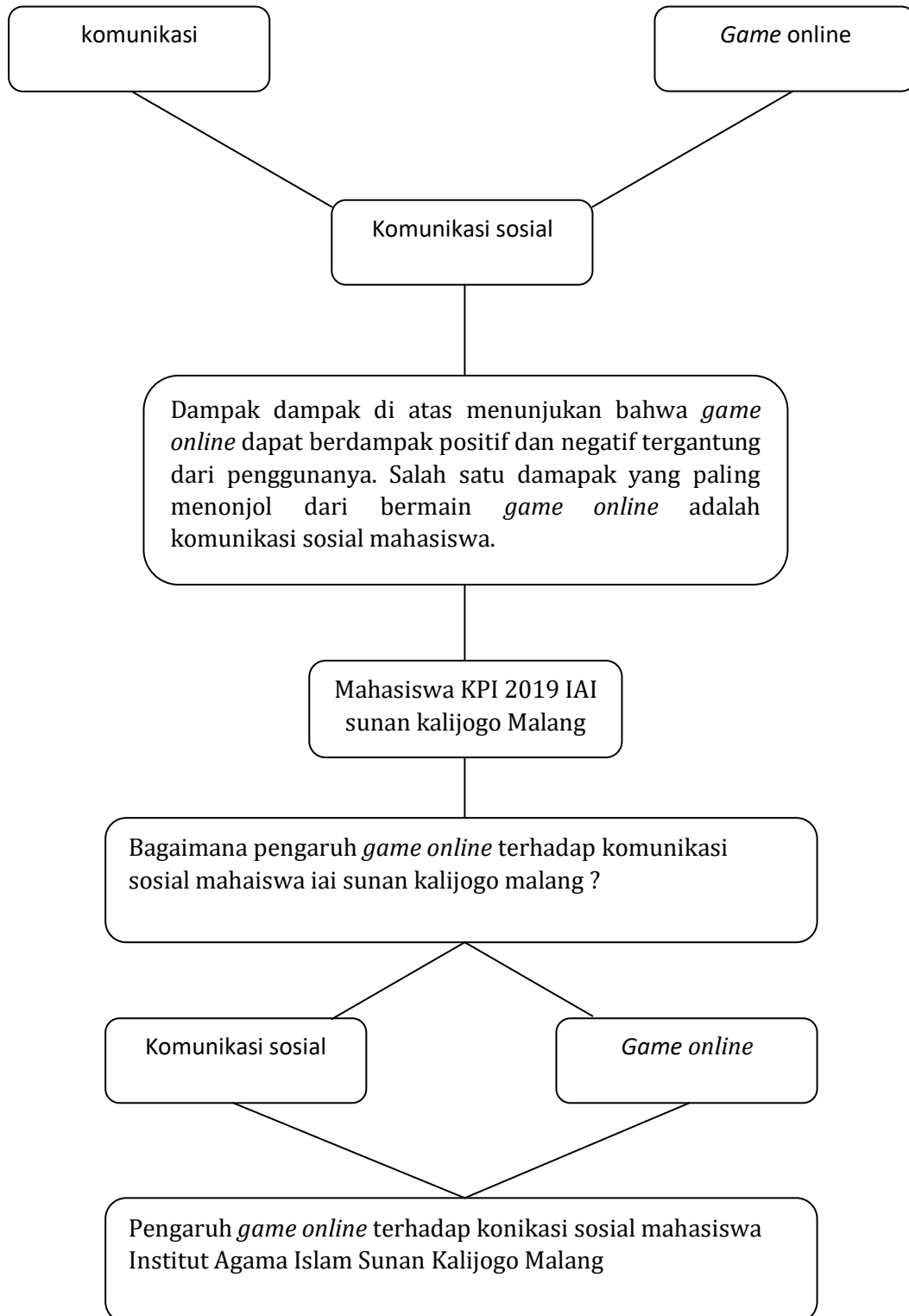
Nama Peneliti	Tahun, Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
Ryan Fahmi	(2019) Pengaruh Bermain <i>Game online</i> Mobile Legend Terhadap Konter Obrolan Mahasiswa	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana ikon mobile online game mempengaruhi konten diskusi siswa.	Berdasarkan temuan penelitian ini, game online Monile Legend memberikan dampak terhadap konten diskusi siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai koefisien regresi sebesar 1,473 yang berarti jika variabel terpaan game online mobile legends (X1) meningkat sebesar satu satuan maka variabel konten chat pelajar (Y) mengalami peningkatan sebesar 1,473. Koefisien bernilai positif menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara terpaan game online Mobile Legend dengan konten percakapan mahasiswa Universitas Sebelas Maret	Persamaannya: keduanya menyelidiki dampak game online. Penelitian Ryan Fahmi (2019) menyelidiki dampak game online terhadap konten chat mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta. Sedangkan penelitian ini melihat bagaimana game online mempengaruhi komunikasi sosial siswa di IAI Sunan Kalijogo Malang.

Nama Peneliti	Tahun, Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
			Surakarta tahun 2018. Hal ini disebabkan oleh.	
Ach Fauzi Fajri	(2019), Pengaruh <i>Game online</i> PUBG (<i>Player Unknown's Battle Ground</i>) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh game online PUBG terhadap prestasi belajar siswa.	Game online PUBG membuat pemainnya merasa berambisi dalam artian jika bermain dan kalah pasti ingin bermain lagi sampai menang, dan jika menang ingin bermain lagi, dan ingin terus membuat siswa ketagihan, jika anda tidak bisa membagi waktu antara bermain game online dengan tugas dan kewajiban sebagai pelajar. Jika anak-anak semakin kecanduan game online PUBG, maka arti penting prestasi akademik di sekolah akan berkurang, sehingga pembelajaran akan	Persamaannya: keduanya menyelidiki dampak game online. Penelitian Ach Fauzi (2019) menyelidiki dampak game online PUBG terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan penelitian ini melihat bagaimana game online mempengaruhi komunikasi sosial siswa di IAI Sunan Kalijogo Malang.

Nama Peneliti	Tahun, Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan perbedaan
			<p>memberikan fasilitas, informasi, dan edukasi kepada penulis sehingga dapat membantu mereka dalam menyelesaikan artikel ini dan banyak pihak lainnya. sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian makalah, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.</p>	

2.4. Kerangka konseptual

Bagan 2.1 Kerangka Konseptual



Game online adalah simulasi *video game* yang dapat dioperasikan dengan perangkat yang terhubung dengan internet, seperti komputer atau *smartphone*. *Game online* semakin populer di kalangan pelajar (SD, SMP, dan SMA), mahasiswa, bahkan orang dewasa seiring kemajuan teknologi. Jika dibandingkan dengan *genre game*, *Game online* adalah salah satu jenis teknologi. daripada pola yang tepat dalam permainan, sebuah sistem untuk menghubungkan peserta.⁴³*Game online* menjadi salah satu yang akan mempengaruhi dalam interaksi sosial sehingga membuat komunikasi yang berbeda bagi para penikmatnya.

Komunikasi merupakan hal yang krusial dalam interaksi sosial. Komunikasi sosial merupakan salah satu bentuk komunikasi dalam masyarakat. Komunikasi sosial adalah mekanisme kontak sosial yang mendorong pertukaran pesan atau produk budaya manusia seperti bahasa dan adat istiadat/tradisi, pengetahuan, sistem pengetahuan, dan sistem nilai yang diperlukan. Alternatifnya, keuntungan dapat diberikan secara sepihak atau kolektif. Komunikasi sosial merupakan bentuk komunikasi yang lebih intens yang terjadi secara langsung antara komunikator dan komunikan. Agar situasi komunikasi berlangsung dua arah dan lebih terfokus ke arah menghasilkan situasi integrasi sosial, maka berbagai keprihatinan tersebut diaktualisasikan melalui kegiatan ini.⁴⁴

Dilingkungan pendidikan tentu akan terjadi interaksi sosial termasuk di IAI sunan kalijogo Malang. Mahasiswa IAI sunan kalijogo Malang yang merupakan para remaja yang masih suka bersenang-senang jadi mereka juga termasuk penikmat *game online* di mana akan mempengaruhi komunikasi sosial para mahasiswa.

⁴³Maurice Suplig And Andrew, "Pengaruh Kecanduan *Game Onlinesiswa Sma* Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar," *Jurnal Jaffray* 15, No. 2 (2021).

⁴⁴Astrid, "Pengantar Sosiologi Dan Perubahan Sosial." Jakarta Bina Cipta (2016).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif melibatkan pengumpulan dan analisis data yang diukur dalam bentuk angka dan statistik. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi pola, hubungan, atau tren yang dapat diukur secara objektif. Penelitian kuantitatif berusaha untuk menyelidiki fenomena dengan menggunakan metode ilmiah yang melibatkan pengujian hipotesis atau tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁵

Beberapa prinsip penting dalam penelitian kuantitatif meliputi pemilihan sampel yang representatif dari populasi, pengumpulan data yang sistematis dan terkontrol, serta penggunaan analisis statistik untuk mengidentifikasi pola atau hubungan antara variabel. Penelitian ini sering kali menghasilkan data yang dapat diukur dan dihitung, sehingga memungkinkan generalisasi hasil ke populasi yang lebih luas.

Pendekatan penelitian kuantitatif digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial, ilmu alam, ekonomi, psikologi, dan pendidikan. Metode ini memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat spesifik dan dapat diukur dengan jelas.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah non-eksperimental. Penelitian non-eksperimental adalah pendekatan penelitian yang tidak melibatkan manipulasi variabel bebas. Di dalamnya, peneliti tidak menciptakan kondisi percobaan, melainkan mengamati fenomena yang terjadi alami atau mengumpulkan data dari

⁴⁵J.W. Cresswell Et Al, "An Expanded Typology For Classifying Mixed Methods Research Into Designs: Advanced Mixed Methods Research Designs," In *Handbook Of Mixed Methods In Social And Behavioral Research*, (2003).

sumber yang ada. Jenis penelitian ini lebih berfokus pada observasi, analisis, dan interpretasi terhadap data yang telah dikumpulkan.

Dalam penelitian non-eksperimental, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti survei, wawancara, observasi, studi arsip, atau analisis konten. Jenis-jenis penelitian non-eksperimental meliputi penelitian deskriptif, penelitian korelasional, penelitian komparatif, penelitian kualitatif, dan penelitian studi kasus.⁴⁶

Penelitian non-eksperimental sering digunakan dalam ilmu sosial dan humaniora, di mana manipulasi variabel sulit dilakukan atau tidak etis. Meskipun tidak ada pengendalian langsung terhadap variabel bebas, jenis penelitian ini tetap memberikan wawasan yang berharga tentang hubungan antara variabel-variabel yang diamati.⁴⁷

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi mencakup semua subjek dalam penelitian, tetapi juga dapat merujuk pada jumlah bagian analisis yang karakteristiknya dapat diprediksi. Apabila peneliti bermaksud untuk menggunakan semua unsur yang ada di wilayah penelitian, maka penelitian tersebut tergolong penelitian populasi. Seluruh mahasiswa Program Studi Komunikasi Penyiaran 2019 Islam IAI Sunan Kalijogo Malang, seluruh mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam 2019 yang berjumlah kurang lebih 13 mahasiswa, diikutsertakan dalam penelitian ini.

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel jenuh adalah metode pengambilan nonprobability sampling yang digunakan dalam penyelidikan ini. Teknik pemilihan sampel dari seluruh populasi

⁴⁶J.W. Cresswell Et Al., "An Expanded Typology For Classifying Mixed Methods Research Into Designs: Advanced Mixed Methods Research Designs," In *Handbook Of Mixed Methods In Social And Behavioral Research*, (2003).

⁴⁷J. A. Maxwell, "Qualitative Research Design : An Interactive Approach." *Sage Publication*. (2012).

disebut dengan sampling jenuh. Hal ini sering digunakan dalam penelitian untuk membuat generalisasi dengan sedikit cacat atau ketika ukuran populasi cukup kecil. Sampel jenuh adalah sensus yang menggunakan seluruh populasi sebagai sampel.

Berdasarkan teknik penentuan sampel diatas didapatkan dari jumlah populasi Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang yang dijadikan sebagai sampel yaitu 13 Mahasiswa.

3.3. Objek dan Waktu Penelitian

Tempat yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. Adapun waktu yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini selama 1 bulan yaitu Febuari 2023 s/d Maret 2023 mulai dari pengambilan data, olah data, sampai pada uji validitas data yang akan dilakukan untuk mengukur pengaruh dari setiap variabel.

3.4. Teknil Pengumpulan Data

3.4.1. Metode Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang dirancang untuk memperoleh tanggapan mengenai berbagai statistik atau laporan tentang kepribadian mereka atau fakta yang diketahui dari responden. Tujuan penggunaan kuesioner sebagai metode pengumpulan data adalah untuk memperoleh informasi yang komprehensif tentang suatu masalah yang diteliti, yang dilakukan dengan cara responden mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti secara jujur, terbuka, dan jujur. Variabel *game online* (X), komunikasi sosial mahasiswa (Y) Pengaruh diukur dengan menggunakan teknik pengumpulan data.

Pengisian kuesioner melibatkan pemberian tanda centang pada kolom yang disediakan dan pemilihan jawaban yang sesuai dengan pendapat dan pandangan responden. Metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data melalui

teknik survei seperti penyebaran kuesioner. Berikut langkah-langkah yang digunakan dalam teknik penyusunan kuesioner penelitian ini:

1. Menentukan indikator masing-masing variabel penelitian manakah yang cukup signifikan untuk dikomunikasikan kepada responden.
2. Buat kisi-kisi item berdasarkan variabel penelitian.
3. Untuk menghindari kesalahan, buatlah daftar pertanyaan untuk setiap variabel penelitian, beserta alternatif jawaban dan petunjuk pengisian kuesioner.
4. Tetapkan kriteria penilaian untuk setiap alternatif respons. Teknik skala penilaian digunakan dalam penelitian ini untuk menilai alternatif jawaban terhadap instrumen. Skala penilaian digunakan karena lebih serbaguna, tidak hanya untuk menilai sikap tetapi juga untuk mengukur kesan responden terhadap fenomena lain seperti posisi sosial ekonomi, institusi, pengetahuan, kemampuan, proses aktivitas, dan sebagainya.
5. Dengan menggunakan uji validitas dan reliabilitas, melakukan analisis rasional untuk memastikan kuesioner telah sesuai dengan indikator dan ketentuan.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menjelaskan peralatan pengumpulan data yang digunakan, serta metodologi dan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memverifikasi kualitas instrumen (validitas dan reliabilitas). Dalam penyelidikan ini, instrumen berikut digunakan:

a. Pedoman angket

Peneliti dapat menggunakan pedoman kuesioner untuk membantu dan memudahkan pengumpulan data. Alat yang dimaksud adalah pernyataan atau pertanyaan yang ditulis pada lembaran-lembaran yang selanjutnya dijawab oleh responden. Kuesioner penelitian ini terdiri dari 25 pertanyaan pernyataan yang harus diisi siswa berdasarkan kualitas unik mereka. Dalam kuesioner ini, skala

Likert digunakan sebagai skala pengukuran. Skala Likert adalah ukuran yang digunakan untuk menguji sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap peristiwa atau kejadian sosial. Untuk mengukur motivasi siswa, peneliti menggunakan skala likert. Peneliti dapat menentukan tingkat motivasi siswa berdasarkan hasil tesnya. Dalam penelitian ini pendekatan kuesioner yang digunakan adalah skala likert, dan responden memberikan jawaban sesuai dengan pilihan yang diberikan. Opsi berikut disediakan:

Setuju (S).

Sangat setuju (SS).

Tidak setuju (TS).

Sangat tidak setuju (STS).

Sebelum kuesioner digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data, harus memenuhi dua syarat: validitas dan reliabilitas.

1) Validitas

Validitas merupakan parameter yang menunjukkan seberapa dapat dipercaya atau diandalkannya suatu alat ukur. Alat ukur yang kurang valid mempunyai validitas yang rendah. Instrumen dengan validitas rendah memiliki validitas yang rendah. Dalam penelitian ini digunakan metode validitas konstruk, yaitu instrumen yang ditinjau atau dibenarkan oleh seorang ahli atau dinilai oleh sekelompok panel yang terdiri dari orang-orang yang mengetahui substansi atau isi variabel yang akan dinilai.⁴⁸ Mungkin para ahli akan mengambil keputusan yang valid (layak digunakan), kurang valid (layak digunakan dengan perubahan), atau tidak valid (tidak layak digunakan).

⁴⁸Arikuntoro, "Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik," *Edisi Revisi Vi, Jakarta : Pt Rineka Cipta*, (2019): 2004–2006.

Selain menggunakan validitas konstruk, peneliti mengevaluasi instrumen secara empiris. SPSS 22.0 untuk Windows digunakan dalam pengujian. Prosedurnya adalah sebagai berikut:

- 1) Luncurkan perangkat lunak SPSS 22.0 untuk Windows.
- 2) Di Editor Data SPSS, klik Lihat Variabel.
- 3) Pada kolom Nama, ketikkan nama item, dan pada Desimal, ubah menjadi 0.
- 4) Pilih Tampilan Data dan masukkan informasinya.
- 5) Navigasikan ke Analisis > Skala > Analisis Keandalan.
- 6) Pada kotak dialog Analisis Keandalan, isi kotak entri dengan semua entri.
- 7) Pilih Statistik, dan akan muncul kotak dialog Analisis Keandalan: Statistik
- 8) Centang Scale if item delete pada Descriptives and Correlations di Inter-Item, lalu klik Continue.
- 9) Klik OK
- 2) Reliabilitas

Keandalan alat ukur atau instrumen penelitian ditentukan; apabila penelitian dilakukan dua kali atau lebih dengan instrumen yang sama maka hasilnya akan sama. SPSS 22 for Windows digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis reliabilitas instrumen. Caranya sama dengan verifikasi validitas instrumen, namun teknik membacanya berbeda.

3) Pedoman tes

Pedoman tes penelitian ini adalah tes IQ logis-matematis dan penilaian prestasi belajar. Panduan tes merupakan alat yang membantu peneliti dalam pengumpulan data. Instrumen yang dimaksud terdiri dari pertanyaan-pertanyaan pada lembar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan uji regresi linier berganda sebagai model statistik. Untuk menentukan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap komunikasi social mahasiswa Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Prosedur berikut harus diikuti untuk menyelesaikan analisis dan uji regresi linier berganda:

1. Menentukan tujuan dari Analisis Regresi Linear Berganda.

Uji regresi linier berganda memprediksi nilai variabel terikat/respon (Y) berdasarkan nilai variabel bebas/prediktor (X_1, X_2, \dots, X_n). Selanjutnya F-assess akan digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen, serta untuk menilai signifikansi hipotesis.

2. Mengidentifikasi variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini dilakukan dengan judul pengaruh *Game* (X) terhadap komunikasi social Mahasiswa (Y) di Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

3. Uji signifikansi menggunakan Uji Validitas dan Reliabilitas.

Variabel penelitian dalam penelitian ini dikenal dengan istilah variabel laten atau variabel tak teramati, yaitu variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, melainkan dihasilkan oleh dimensi yang dapat diamati atau indikasi yang dirasakan dalam bentuk kuesioner skala likert. Validitas dan reliabilitas survei juga dievaluasi. Analisis faktor konfirmatori digunakan untuk menganalisis model pengukuran.

- a. Uji validitas digunakan untuk menilai validitas suatu kuesioner. Suatu survei dikatakan valid jika pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner menunjukkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Dinyatakan sah bila faktor muatannya lebih dari 0,50.

- b. Uji reliabilitas digunakan untuk menilai konsistensi alat penelitian. Instrumen dikatakan dapat dipercaya apabila Cronbach's alpha lebih besar atau sama dengan 0,60 dalam penelitian ini diuji dengan analisis faktor konfirmatori.

4. Uji normalitas

Untuk mengetahui apakah sebaran datanya normal maka data tersebut harus diuji normalitasnya. Pengujian ini menetapkan jika nilai Sig. atau nilai probabilitas lebih besar dari tingkat signifikansi, maka data terdistribusi secara teratur. Hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : Data yang diperiksa berdistribusi normal.

Ha : Data yang diuji tidak terdistribusi secara teratur.

Kriteria Pengujian:

- a. Ho dapat diterima jika nilai signifikansi variabel lebih dari 0,05.
- b. Jika nilai signifikansi variabel sebesar 0,05 maka Ho ditolak.

Uji normalitas data dengan Kolmogorov-Smirnov. Langkah-langkah analisis dengan spss adalah sebagai berikut:

- 1) Luncurkan aplikasi SPSS.
- 2) Di editor data SPSS, pilih Tampilan Variabel.
- 3) Pada kolom Nama ketikkan logika_matematika, pada baris kedua motivasi_belajar, pada baris ketiga hasil belajar, pada kolom Desimal ubah menjadi 0, pada kolom Label nilai logika_matematika, motivasi belajar dan hasil belajar matematika, dan di kolom Ukur, Skala. Kolom lainnya dapat diabaikan.
- 4) Isilah bagian yang kosong dengan menggunakan data yang ada pada tampilan data.
- 5) Selanjutnya, pilih Analisis > Uji Nonparametrik > 1 Sampel K-S dari menu.
- 6) Kotak dialog Satu Sampel Tes Kolmogorov-Smirnov ditampilkan. Isi kotak Daftar TestVariable dengan variabel produk yang ditentukan.

7) Klik OK

5. Uji linieritas

Uji linearitas merupakan proses yang digunakan untuk memverifikasi apakah status linearitas suatu distribusi hasil nilai data yang diterima akan menentukan Anareg yang digunakan. Jika hasilnya tergolong linier, maka digunakan analisis linier untuk menyelesaikan data penelitian. Jika datanya tidak linier, digunakan Anareg non-linier untuk menyelesaikannya. Untuk mengetahui apakah model linier atau tidak, bandingkan nilai F-Tabel dengan ambang signifikansi 5%, yaitu:

- 1) Jika nilai F-Statistik sama dengan F-Tabel, maka hipotesis model linier ditolak.
- 2) Jika nilai F-Statistik sama dengan F-Tabel, maka premis bahwa model linier diterima.

Langkah-langkah uji linearitas dengan menggunakan SPSS 22 for Windows adalah sebagai berikut:

- a) Bukalah program SPSS.
- b) Di editor data SPSS, pilih Tampilan Variabel.
- c) Pada kolom Nama ketik logika_matematika, pada baris kedua motivasi_belajar, pada baris ketiga hasil belajar ubah Desimal menjadi 0, dan pada kolom Ukur, kolom Skala ubah Desimal menjadi 0. Kolom lain boleh dikosongkan .
- d) Isi bagian yang kosong dengan menggunakan data yang ada pada tampilan data.
- e) Lalu, buka Analisis>Bandingkan Rata-rata>Rata-rata.
- f) Kotak dialog Sarana akan ditampilkan. Isikan kotak Independent List dengan variabel logika_matematis dan motivasi_belajar serta kotak Daftar Dependen dengan variabel hasil_belajar.

g) Klik Options pada *Statistics for First Layer*, pilih *Test of Linearity*, kemudian klik Continue.

h) Klik OK

6. Uji heteroskedastizitas

Uji heteroskedastisitas menguji variasi varians residual. Antara periode pengamatan yang satu dengan periode pengamatan berikutnya. Pola gambar scatterplot dapat digunakan untuk meramalkan jika terjadi heteroskedastisitas pada suatu model, dan regresi bila tidak terjadi heteroskedastisitas jika :

- a) Titik data tersebar di atas, di bawah, atau di sekitar angka 0.
- b) Titik data tidak selalu mengelompok di bagian atas atau bawah grafik.
- c) Sebaran titik data tidak mengikuti pola bergelombang; sebaliknya, ia melebar, menyempit, dan melebar lagi.
- d) Distribusi titik data tidak terpola.

7. Uji multikolinearitas

Uji multikolinearitas diperlukan untuk mengetahui apakah terdapat variabel independen dalam suatu model yang memiliki kesamaan. Karena variabel independennya sangat mirip maka akan terjadi korelasi yang sangat signifikan. Selain itu tujuan pengujian ini adalah untuk menghindari kebiasaan-kebiasaan buruk dalam pengambilan keputusan mengenai pengaruh masing-masing variabel independen terhadap uji parsial masing-masing variabel dependen. Multikolinearitas tidak terjadi jika temuan Variance Inflation Factor (VIF) antara 1 sampai 10. Langkah-langkah melakukan uji multikolinearitas dengan SPSS 22 for Windows adalah sebagai berikut:

8. Uji – T

Uji t merupakan uji parsial yang menguji bagaimana masing-masing variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Teknik uji t sama dengan uji F dan dapat dilakukan dengan cara membandingkan t-score dengan t-tabel atau dengan melihat kolom signifikansi pada masing-masing t-score.