



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN  
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

**Oleh:**

**YAISAH  
NIM. 18 301 00011**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN  
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

**OLEH**

**YAISAH  
NIM. 18 301 00011**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU  
KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN  
ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)  
dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

**OLEH**

**YAISAH  
NIM 18 30 100011**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**PEMBIMBING I**

**Drs. H. Agus Salim Lubis, M. Ag  
NIP 196308211993031003**

**PEMBIMBING II**

**Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I  
NIP 199104172019032007**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2023**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

JalanTengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi  
an. Yaisah  
lampiran : 6 (enam) Exemplar

Padangsidempuan, 08 Juni 2023  
Kepada Yth:  
Dekan FDIK UIN Syekh Ali  
Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan  
Di:  
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n Yaisah yang berjudul: **"Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Manajemen Dakwah pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

**PEMBIMBING I**



Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag.  
NIP 196308211993031003

**PEMBIMBING II**



Nurfitriani M. Siregar, M.Kom.I  
NIP 199104172019032007

## SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

**Nama** : YAISAH  
**NIM** : 18 301 00011  
**Fak/Prodi** : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / Komunikasi dan Penyiran Islam  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 kode etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 14 April 2023  
Pembuat Pernyataan



**YAISAH**  
**NIM 18 301 00011**

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

### TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : YAISAH  
NIM : 18 301 00011  
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"PENGARUH KECANDUAN GEME ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan  
Pada Tanggal : 14 April 2023  
Yang menyatakan.

YAISAH  
NIM 18 301 00011






**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**  
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padang Sidempuan 22733  
Telp. (0634) 22080 Faximile. (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI**  
**SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Nama** : YAISAH  
**Nim** : 1830100011  
**Fakultas/Prodi** : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / Komunikasi dan Penyiaran Islam  
**Judul Skripsi** : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addry Padangsidempuan

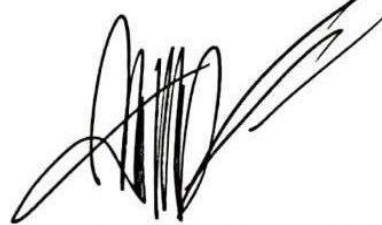
**Ketua,**

  
**Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A**  
**NIP 198404032015031004**

**Sekretaris,**

  
**Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I**  
**NIP 199104172019032007**

**Anggota**

  
**Dr. Anas Habibi Ritonga M.A**  
**NIP 198404032015031004**

  
**Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I**  
**NIP 199104172019032007**

  
**Drs. H. Agus Salim Lubis M.Ag**  
**NIP 196308211993031003**

  
**Esli Zuraidah Siregar, M.Sos**  
**NIP 199208102019032013**

**Pelaksanaan Sidang Munaqasyah**

**Di** : Padangsidempuan  
**Hari/Tanggal** : Jum'at, 19 Mei 2023  
**Pukul** : 14.00 WIB s/d Selesai  
**Hasil/Nilai** : Lulus / 82,5 (A)  
**Indeks Prestasi Kumulatif** :  
**Predikat** :



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**  
Jl. H.Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

---

## **PENGESAHAN**

Nomor: 366 /Un.28/F.5a/PP.00.9/06/2023

**JUDUL SKRIPSI : PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

**Ditulis oleh : YAISAH**  
**NIM : 1830100011**  
**Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas  
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar  
**Sarjana Sosial (S.Sos)**

Padangsidempuan, 08 Juni 2023  
Dekan,

  
**Dr. Magdalena, M.Ag.**  
**NIP. 197403192000032001**





**NIM : 1830100011**  
**Nama : Yaisah**  
**Fakultas/Jurusan : FDIK/Komunikasi dan Penyiaran Islam**  
**Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.**

### **Abstrak**

Permasalahan pada penelitian ini adalah banyak dari mahasiswa menggunakan *game online* dengan tidak sewajarnya, seperti lupa dengan waktu dan aktivitas sehari-harinya. Hal ini menyebabkan perilaku komunikasi mahasiswa menjadi tidak baik, seperti mampu berkata kasar ataupun menggunakan kata-kata yang tidak pantas pada saat bermain *game online*. Karena adanya fenomena tersebut maka peneliti ingin membuktikan bahwa adanya pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi mahasiswa.

Penelitian ini mempunyai tiga rumusan masalah, yaitu : 1). Bagaimana keadaan kecanduan *game online* mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan?, 2). Bagaimana perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi?, 3). Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan?, Dengan tujuan untuk mengetahui rumusan masalah tersebut.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dan menggunakan dua metode untuk menjawab rumusan masalah, yaitu deskriptif dan statistik. Dengan menggunakan instrument angket. Populasi mahasiswa berjumlah 28 dan sampel 28 orang yang di tentukan secara *population sampling*. Untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN-Syahada Padangsidempuan, maka data yang diperoleh, diolah, dianalisi, dengan metode kuantitatif dengan rumus korelasi Product Moment, regresi linear sederhana dan uji signifikansi  $r$  dan  $f$ .

Adapun mahasiswa Kecanduan *Game Online* di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi berada pada persentase 86% dengan kategori “Tinggi” Selanjutnya dari segi Perilaku Komunikasi Mahasiswa berada pada persentase 97% dengan kategori “Sangat Tinggi” Adapun pengaruh dari Kecanduan *game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa sebesar 36% dan 64% di pengaruhi oleh variabel lain. Hal ini ditunjukkan besarnya koefisien korelasi penelitian  $r_{xy}$  sebesar  $0,604 > 0,373$   $F_{tabel}$  yakni  $F_{hitung} 7,521 > F_{tabel} = 4,23$ . Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

**Kata kunci: Kecanduan, *Game, Online*, Perilaku, Komunikasi**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan waktu dan kesehatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan menuangkannya dalam skripsi ini. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun umatnya kejalan yang benar.

Skripsi yang berjudul **"Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan"** ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Peneliti sadar betul bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, karena banyak hambatan yang dihadapi penulis, terutama diakibatkan keterbatasan ilmu pengetahuan. Namun berkat bimbingan dan saran-saran pembimbing akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag selaku Rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan

Kerjasama dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag selaku Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama dan seluruh civitas akademik UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

2. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Bapak Drs. Agus Salim Lubis, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I selaku ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Bapak Drs H. Agus Salim Lubis, M.Ag selaku dosen Pembimbing I dan Ibu Nurfitriani M Siregar, M.Kom.I selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberikan semangat kepada penulis dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Sukerman, S.Ag selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi.

6. Bapak Yusri Fahmi, S.A.g, M.Hum., selaku kepala perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu penulisan dalam menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.
7. Para Dosen di lingkungan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang membekali berbagai pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
8. Kepada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah meluangkan waktunya untuk membantu mengisi data-data yang diperlukan dalam penelitian ini.
9. Ungkapan terimakasih yang paling Istimewa kepada Ayahanda (Abdul Rahim Sikumbang) dan Ibunda (Yasiroh Lubis) tercinta yang telah mengasuh, mendidik, membimbing serta memberikan motivasi, wejangannya serta berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi. (Dear Mom And Dad, One Day, I'll Make You Proud Promise..)
10. Ungkapan terimakasih teruntuk saudara kandung saya yaitu kedua kakak saya tercinta, yang bernama Kholidah Sikumbang S.pd, dan Yakinah Sikumbang S.E yang telah mendukung, menyemangati, serta berkontribusi kepada penulis untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.
11. Ungkapan terimakasih kepada Nenek tersayang yang bernama Hj. Hasnah Batubara, yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

12. Kepada sahabat-sahabat yang terkait dalam penulisan skripsi ini terutama kepada Rekan seperjuangan di Program Studi Komunikasi Penyiran Islam(KPI No Margiri Giri) angkatan 2018 Salman Alfarisi, Herry Pemil Rambe, Hasmar Budi Setiawan, Gina Sonya Pane, dan Rekan seperjuangan dari Program Studi Manajemen Dakwah (MD) Raisah Widiyanti Hasibuan dan Fauzi Hagabeen Siregar, yang telah memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Ungkapan terimakasih teruntuk Sahabat tercinta dan terkasih Irfan Arya Rambe dan Raisah Widiyanti Hasibuan yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Ungkapan terimakasih kepada teman satu kos saya Atika Rahma Riza, Nur Ainun Lubis, Paisah Nurul Hidayah, Nurul Wahyuni Harahap, dan Sukrika Indah yang telah mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini,
15. Ungkapan terimakasih kepada diri saya sendiri yang selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang jauh lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada penulis. Akhirnya peneliti mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga kepada Allah SWT, karena atas karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan penulis. AMIN YAA ROBBAL ‘ALAMIN.

Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri penulis. Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Padangsidempuan, 14 April 2023

Penulis

**Yaisah**  
**NIM. 18 301 00011**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN MENULIS SKRIPSI SENDIRI</b>	
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	11
C. Defenisi Operasional Variabel .....	11
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	13
G. Sistematika Pembahasan .....	14

### **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kerangka Teori.....	16
B. Landasan Konseptual .....	18
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
a. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
b. Contoh <i>Game Online</i> .....	21
c. Pengaruh Positif dan Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> .....	22
2. Perilaku Komunikasi .....	27
a. Pengertian Komunikasi .....	27
b. Bentuk Komunikasi .....	28
c. Unsur-unsur Komunikasi .....	29
d. Jenis-jenis Komunikasi .....	31
e. Perinsip Komunikasi .....	32
f. Etika Berkomunikasi .....	33
g. Pengertian Perilaku .....	35
h. Jenis-Jenis Perilaku .....	35
i. Pengertian Perilaku Komunikasi .....	38
C. Penelitian Terdahulu .....	40
D. Kerangka Berfikir.....	42
E. Hipotesis.....	42

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	44
-------------------------------------	----

B. Jenis Penelitian .....	45
C. Populasi dan Sampel .....	45
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	47
E. Variabel Penelitian .....	49
F. Teknik Pengolahan Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Temuan Umum.....	60
1. Gambaran Umum Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.....	60
2. Visi Misi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi .....	62
B. Temuan Khusus.....	64
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	65
2. Perilaku Komunikasi .....	74
3. Uji Hipotesis .....	83
4. Analisa Hasil Pembahasan.....	89
5. Keterbatasan Penelitian .....	90
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran-saran .....	92
DAFTAR PUSTAKA	
BIODATA	
LAMPIRAN	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan zaman yang semakin modern dan berkembang pesat. Sebagai contoh yang paling nyata adalah berkembangnya dunia maya (*internet*). Internet merupakan salah satu kemajuan teknologi yang dihasilkan dari kreativitas manusia. Hal ini tidak terlepas dari keinginan manusia yang menginginkan adanya alat canggih yang dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi.

Untuk itu karena keinginan untuk berkomunikasi semakin kompleks maka peralatan teknologi yang diciptakanpun akan mengikuti keinginan tersebut. Salah satu bukti dari perkembangan internet adalah dengan hadirnya *game online*, yakni sebuah permainan yang dilakukan secara *online*.<sup>1</sup>

*Smartphone* merupakan salah satu media yang digunakan oleh banyak orang, sehingga menimbulkan problematika atau permasalahan dalam penggunaannya. Salah satu problematika yang muncul akibat penggunaan *smartphone* yaitu menggunakan secara berlebihan sehingga berdampak pada psikis, kinerja, dan kehidupan sosial.

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Montag, yang dikutip dari Mulawarman dalam bukunya yang berjudul Problematika Penggunaan Internet. Ia menuliskan bahwa pada 248 wanita dan 357 pria dengan kriteria berusia lebih dari 14 tahun, memiliki *smartphone* dan menjadi

---

<sup>1</sup> Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi Dan Informasi*, (Jakarta Timur: Balai Pustaka, Cetakan 1, 2012), hlm. 3-4.

pengguna aktif yang berakibat buruknya keterampilan interpersonalnya.<sup>2</sup>

Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan individu yang sedang memiliki ketergantungan dengan *smartphone* pertama kali disebabkan oleh ketertarikannya dengan aplikasi *chatting*, dan bermain game. Untuk beberapa orang pengguna *smartphone* merupakan kebutuhan utama dan menimbulkan candu yang tidak sehat sehingga hal inilah yang menjadi masalah bagi hidup mereka.

Dalam buku mengenai Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan yang dikutip oleh Andri Aris Kustiawan dan Andi Whidiaya Utomo, *Game online* merupakan permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*.<sup>3</sup> Selanjutnya Winn dan Fisher yang dikutip oleh Andri Aris Kustiawan dan Andi Widhiaya Utomo, mengatakan *multiplayer online game* merupakan perkembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain. Perbedaannya adalah untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.<sup>4</sup>

*Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (mencari ketenangan). *Game online*

---

<sup>2</sup> Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*, (Jakarta: Kencana, Cetakan 1, 2020), hlm. 27-29.

<sup>3</sup> Andri Aris Kustiawan dan Andi Widhiaya Utomo, *Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur : Media Medika 2019), hlm. 5-7.

<sup>4</sup> *Ibid*, hlm. 7.

adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* merupakan permainan sebagai suatu sarana hiburan yang disenangi oleh semua orang, dapat dimainkan sendiri maupun berkelompok. Permainan *game online* ini dilakukan dengan menggunakan komputer atau android. Hal tersebut mempermudah kalangan pelajar yang menyukai *game* untuk terus memainkannya.<sup>5</sup>

*Game online* sebagai multimedia dapat membuat ketertarikan yang tinggi pada penggunaannya terutama *game online* yang mempergunakan interaksi. Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder* (kecanduan internet), salah satunya adalah berlebihan dalam bermain *game* yang berdampak pada perilaku komunikasi.<sup>6</sup>

Kecanduan *game online* bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain *game* hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak mepedulikan aktivitas lainnya, misalnya pekerjaan atau tugas sekolah. Kecanduan *game online* bisa dialami siapa saja, baik anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.<sup>7</sup>

Dari penjelasan di atas, walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula mahasiswa kerap memainkannya, bahkan tidak sedikit yang

---

<sup>5</sup> Laura A. King, *Psikologi umum*, (Jakarta: Salembang Humanika, 2010). hlm. 200.

<sup>6</sup> Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hlm 5-6.

<sup>7</sup> Dr. Kevin Adrian, *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*, 30 Desember 2020, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> Diakses Pada Tanggal, 27 Mei 2022, Pukul: 10.05 WIB.

menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Oleh sebab itu, banyak mahasiswa yang menyisipkan uang sakunya untuk memainkan *game online*, hingga berjam-jam dan lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Akibatnya, mahasiswa melupakan banyak hal yang lebih penting seperti belajar, beribadah, bahkan kesehatannya sendiri.

Interaksi sosial dapat dikatakan sebagai tindakan atau kegiatan seseorang terhadap individu atau sekelompok orang dengan menjalin komunikasi dan membangun hubungan yang baik dengan individu atau sekelompok orang tersebut.<sup>8</sup> Ketika mereka terlalu sering bermain *game online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar biasanya terbawa suasana saat bermain *game online* di kehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik, dan mengejek atau mendiskriminasi individu lainnya di dalam *game online* yang nantinya membawa dampak buruk pada perilaku berkomunikasi.

Manusia diciptakan oleh Sang Pencipta di muka bumi sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu manusia dengan manusia lainnya. Dengan kata lain, manusia tidak dapat hidup dengan bergantung pada dirinya sendiri dan memerlukan orang lain untuk keberlangsungan hidupnya. Salah satu yang menjadi kebutuhan manusia yang menjadi makhluk sosial adalah interaksi sosial.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Sudariyanto, *Interaksi Sosial*, (Semarang: Alprin, Edisi Digital, 2019), hlm. 7.

<sup>9</sup> Iva St Syahrah, Musdaliah Mustadjar dan Andi Agustang, *Pergeseran Pola Interaksi Sosial*, *Phinisi Integration Review*, Vol. 3, No. 2, Agustus 2020, hlm. 138-149 [https://www.researchgate.net/publication/344099484\\_Pergeseran\\_Pola\\_Interaksi\\_Sosial\\_Studi\\_Pada\\_Masyarakat\\_Banggae\\_Kabupaten\\_Majene](https://www.researchgate.net/publication/344099484_Pergeseran_Pola_Interaksi_Sosial_Studi_Pada_Masyarakat_Banggae_Kabupaten_Majene), Diakses Pada Tanggal, 25 Februari 2022, Pukul: 09.45 WIB.

Dalam Islam, interaksi sosial menjadi persoalan yang sangat esensial bagi umat manusia khususnya umat muslim. Interaksi sosial harus dilakukan dalam rangka untuk mengelola dan mengatur kehidupan antar manusia guna mencapai kesejahteraan baik di dunia maupun di akhirat.<sup>10</sup> Pada kitab suci Al-Qur'an, Allah menjelaskan betapa pentingnya interaksi sosial bagi manusia yang disebutkan dalam Surah Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

يَتَأْتِيهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا  
 إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal (Q.S Al-Hujurat).<sup>11</sup>

Dari ayat Al-Quran di atas dapat diambil makna bahwa Allah menciptakan manusia ke dunia dengan berbagai suku dan bangsa agar saling mengetahui satu sama lain, karena ini merupakan konsep dari interaksi sosial. Selain itu, Islam juga memberikan pandangan bahwa manusia yang tidak ingin atau tidak sama sekali melakukan interaksi sosial sebagai seorang manusia sombong.<sup>12</sup> Hal ini dijelaskan dalam Surah Al-Luqman ayat 18 yang berbunyi:

<sup>10</sup> Kadek Dwinita Viandari dan Kadek Pande Ary Susilawati, *Peran Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah*, Jurnal Psikologi Udayana, Vol. 6, No.1, 2019, hlm. 76 <https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/download/48628/28942/>, Diakses Pada Tanggal, 25 Februari 2022, Pukul: 09.45 WIB.

<sup>11</sup> Kementerian Agama, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, (Jakarta: WIIdya Cahaya, 2011), hlm. 409.

<sup>12</sup> Kadek Dwinita Viandari dan Kadek Pande Ary Susilawati, *Op. cit*, hlm. 87.

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ كُلَّ  
مُحْتَالٍ فَخُورٍ

Artinya: Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri (Q.S Al-Luqman).<sup>13</sup>

Berdasarkan Surah Al-Luqman di atas dapat dipahami bahwa Allah melarang manusia memalingkan wajah dari manusia secara congkak dan berjalan dengan angkuh. Hal itu dikarenakan umat itu sendiri merupakan makhluk sosial yang hidup bermasyarakat dan saling menjalin hubungan antar sesama baik individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.

Komunikasi adalah proses sosial. Sebagai sesuatu yang bersifat sosial, komunikasi mencakup seluruh interaksi manusia, baik secara tatap muka langsung atau melalui perantara media (termasuk media online). Ketika komunikasi bersifat sosial, orang-orang yang berinteraksi memiliki maksud, tujuan dan motivasi. Oleh karena itu komunikasi adalah sebagai proses sosial yang sedang berlangsung dan tanpa akhir. Komunikasi juga bersifat dinamis, kompleks, dan terus berubah.<sup>14</sup>

Proses komunikasi diartikan sebagai proses pemindahan pesan dari komunikator kepada komunikan. Jadi selama proses komunikasi tersebut berjalan banyak hal yang bisa terjadi dari awal komunikasi sampai akhir. Bisa

<sup>13</sup> Kementerian Agama, *Op.Cit.*, hlm. 411.

<sup>14</sup> Alip Yog Kunandar, *Memahami Teori-Teori Komunikasi*, (Yogyakarta: Galuh Patria, Cetakan Pertama, 2019), hlm. 8.

saja komunikasi itu berakhir sangat berbeda di tempat yang sangat berbeda begitu sebuah diskusi dimulai. Misalnya, komunikator dan komunikan berdiskusi melalui telepon seluler, hal ini dapat menimbulkan *missunderstanding* sehingga terjadinya komunikasi yang tidak efektif. Hal ini bisa juga terjadi saat komunikasi berlangsung di satu tempat yang sama. Misalnya, konflik yang dialami teman sekamar, pasangan, dan saudara kandung.<sup>15</sup> Meskipun percakapan bisa dimulai dengan bahasa yang tepat dan tidak rumit, konflik bisa diselesaikan dengan kompromi. Semua ini bisa terjadi dengan hitungan menit. Oleh karena itu, perubahan individu dan budaya juga mempengaruhi komunikasi.

Pada situasi tertentu beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain secara online, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata. Ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain yang lain, membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya. Oleh karena itu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalani sehari-hari.<sup>16</sup>

Di zaman serba digital ini peneliti sering menjumpai mahasiswa sedang duduk bersama di dalam kelasnya masing-masing namun sibuk dengan *smartphone* mereka. Bagi sebagian orang, hal tersebut bukan masalah, tapi sebagian orang mereka merasa tidak dihargai atau tidak dianggap keberadaannya. Hal ini menimbulkan istilah “yang dekat menjadi jauh, yang

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 10.

<sup>16</sup> Siti Rahmi, *Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya Dalam Konseling*, (Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, Cetakan Pertama, 2021), hlm. 1-3.

jauh menjadi dekat”. Seseorang yang tidak tahu kapan harus berhenti bermain *game* akan melupakan banyak hal, seperti tingkah laku mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai pelajar atau mahasiswa, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya. Tentu akan berbahaya jika dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi mahasiswa.<sup>17</sup>

Penyimpangan sosial merupakan perilaku yang menyimpang dari norma-norma dan nilai-nilai sosial yang ada didalam keluarga dan masyarakat yang menyebabkan memudarnya ikatan atau solidaritas kelompok. Penyimpangan sosial dapat dilakukan oleh siapa saja, baik itu dilakukan secara individu maupun kelompok.<sup>18</sup> Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Perilaku yang menyimpang mengakibatkan terjadinya pelanggaran. Pelanggaran tersebut terjadi karena seorang individu atau kelompok tidak bisa bersosialisasi dengan baik. Hal tersebut menyebabkan individu atau kelompok terjerumus ke dalam pola perilaku yang menyimpang.

Perilaku yang menyimpang adalah tindakan yang secara sadar dilakukan oleh pelakunya, meskipun tahu bahwa yang dilakukan adalah hal yang keliru. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku menyimpang yaitu, faktor pribadi (bawaan lahir) dan faktor lingkungan.<sup>19</sup> Perilaku menyimpang tersebut juga terjadi di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

---

<sup>17</sup> Ascharissa Metasatya Afrilia dan Anisa Setya Arifina, *Komunikasi Interpersonal*, (Magelang: Pustaka Rumah Cinta, Cetakan 1, 2020), hlm. 43

<sup>18</sup> M. Noor Syaid, *Penyimpangan Sosial Dan Pencegahannya*, (Semarang: Sucipto Edisi Digital, 2019), hlm. 1-2.

<sup>19</sup> Astri Sulistiani Risnaedi, *Konsep Penanggulangan Perilaku Siswa*, (Indramayu: Adanu Abimata, Cetakan 1, 2021), hlm. 4.



terkhusus bagi mahasiswa yang terpengaruh oleh *game online*.

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi merupakan salah satu Fakultas di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary. Di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi terdapat empat Prodi yaitu Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Prodi Manajemen Dakwah (MD), Prodi Bimbingan Konseling Islam (BKI), Prodi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI). Fakultas Dakwah hadir untuk membina karakter atau akhlak mahasiswa dengan memberikan materi-materi Islam dan kebiasaan adab yang baik. Di Fakultas Dakwah juga terdapat kode etik, salah satunya kode etik dalam berperilaku dan berpakaian.

Di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan terdiri dari angkatan 2018, 2019, 2020, dan angkatan 2021. Peneliti melihat bahwa mahasiswa di Fakultas Dakwah tidak semua berasal dari sekolah yang religius namun banyak dari sekolah umum. Namun, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi tidak melakukan diskriminasi, semua mahasiswa ditempatkan pada satu tempat yang sama untuk mendapatkan pembelajaran yang sama dan saling berbaaur.

Berdasarkan survey awal, peneliti mendapatkan fakta bahwa di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang mengoperasikan *game online* kebanyakan laki-laki daripada perempuan. Karena lebih signifikan yang bermain *game online* adalah laki-laki dan aktifitas mereka lebih sedikit sehingga *game* menjadi media mereka menghabiskan waktu luang.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Survey dengan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidempuan, Pada tanggal, 25 Mei 2022, Pukul: 11.05 WIB, di Fakultas Dakwah dan Ilmu

Salah satu subjek yang tepat untuk diteliti yang sudah candu dalam mengoperasikan *game online* adalah mahasiswa angkatan 2020 karena lebih dominan dalam mengoperasikan game online. Peneliti mengambil angkatan 2020 sebagai subjek untuk penelitian, karena angkatan 2021 merupakan mahasiswa yang masih dalam proses pembinaan karakter di asrama, angkatan 2019 dalam waktu dekat akan melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) yang mengakibatkan peneliti nantinya sulit mencari informasi, sedangkan angkatan 2018 sedang menyelesaikan tugas akhir (skripsi) sehingga peneliti sulit memperoleh data.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti menemukan bahwa jumlah mahasiswa laki-laki Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi angkatan 2020 berjumlah 28 orang. Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam ada 8 orang, Prodi Manajemen Dakwah ada 10 orang, Prodi Bimbingan Konseling Islam ada 8 orang, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam ada 2 orang.<sup>21</sup> Berdasarkan observasi sementara, peneliti melihat dari sisi perilaku komunikasi mahasiswa laki-laki pecandu *game online* sering bicara sendiri, berkata kotor, tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.**

---

Komunikasi IAIN Padangsidimpuan.

<sup>21</sup> Wawancara dengan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Pada tanggal, 25 Mei 2022, Pukul: 11.05 WIB, di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidimpuan.

## B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah dari judul Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Pada mahasiswa laki-laki Nim 20 Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Peneliti memfokuskan bagaimana perilaku komunikasi Mahasiswa yang terpengaruh oleh kecanduan *game online* melalui *smartphone*.

## C. Defenisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami ruang lingkup masalah penelitian, maka perlu untuk menjelaskan terlebih dahulu Defenisi Operasional Variabel. Adapun penjelasannya sekaligus pembatasan untuk masing-masing variabel tersebut adalah :

### 1. Kecandua *Game Online*

World Health Organization, mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang dikutip dari jurnal Sapto Irawan. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas *game* dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada *game* lebih dari kegiatan lain.<sup>22</sup> Maksudnya ialah pemain *game* yang sudah candu tidak dapat membatasi dan mengontrol dirinya dalam memainkan *game* tersebut. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

---

<sup>22</sup> Sapto Irawan, *Faktor Yang Mempengaruhi kecanduan Game Online Terhadap Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No. 1, 2021, hlm. 10.  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/5646/2918> Diakses Pada Tanggal, 27 Mei 2022, Pukul: 10.05 WIB.

## 2. Perilaku komunikasi

Perilaku berasal dari dua kata yaitu *peri* dan *laku*. *Peri* berarti cara berbuat, kelakuan, perbuatan, dan *laku* berarti perbuatan, kelakuan, cara menajalankan.<sup>23</sup> Perilaku adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan, pemikiran, dan perkembangan tindakan terhadap suatu aspek dilingkungan sekitarnya. Sedangkan Komunikasi ialah suatu proses pertukaran ide dan pesan dengan tujuan agar manusia dapat mengontrol lingkungan, dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>24</sup> Jadi perilaku komunikasi adalah suatu perbuatan atau tindakan seseorang melalui interaksi yang dilakukan secara verbal maupun nonverbal untuk beradaptasi dengan lingkungan.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dalam penelitian ini peneliti akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana keadaan kecanduan *game online* mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary?
2. Bagaimana perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary?
3. Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary?

---

<sup>23</sup> A.R. Dilapanga dan Jeane Mantiri, *Perilaku Organisasi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2021), hlm. 1-2.

<sup>24</sup> Nofrion, *Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 2.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui keadaan kecanduan *game online* mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
2. Untuk mengetahui perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.
3. Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti berharap kiranya dapat berguna dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun bagi para pembaca atau pihak lain yang berkepentingan. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada ilmu komunikasi, terutama tentang kajian media komunikasi melalui media internet.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam perkembangan wawasan, terutama wawasan tentang bagaimana perilaku komunikasi para pemain *game online*.
  - c. Penelitian ini diharapkan memberikan kemudahan serta bantuan berupa suatu acuan penelitian bagi peneliti lainnya yang nantinya bisa untuk dijadikan pedoman dalam melakukan sebuah penelitian.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan media dengan baik agar perilaku komunikasi mahasiswa tidak terpengaruh oleh *game online*.
- b. Diharapkan dari penelitian ini dapat menambah informasi mengenai sesuatu yang menjadi motivasi bermain seorang pemain *game online*, serta bagaimana interaksi sosial yang dilakukan para pemain *game online* ketika di kampus dan di lingkungan sekitarnya.
- c. Untuk memenuhi tugas-tugas dengan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunifikasi.

## G. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan penulisan skripsi, peneliti membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Memuat latar belakang masalah, fokus masalah, definisi operasional variabel, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Memuat tentang kerangka teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Memuat tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, instrumen pengumpulan data,

prosedur penelitian, dan teknik analisis data

#### BAB IV : HASIL PENELITIAN

Membahas hasil penelitian temuan umum yang bersi tentang Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

#### BAB V : PENUTUP

Penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kerangka Teori

##### **Teori Ketergantungan Media (*Dependency Media Theory*)**

Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi. Teori ini sangat berkenaan dengan era saat ini, yakni saat bermunculan berbagai macam media dengan sarannya yang kemudian tiap individu sudah mulai bergantung pada media-media yang banyak tersebut.<sup>25</sup> Akhirnya mulai banyak memiliki sifat ketergantungan terhadap media tersebut baik secara positif maupun negatif, misalnya bermain *game online* hingga kecanduan.

Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach, mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan akan memiliki efek. Tidak semua orang sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama. Tetapi memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media, akan merasakan ketergantungan sehingga pengaruhnya pun akan lebih kuat pada kehidupannya.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Mohd. Rafiq, *Dependency Theory* (Melvin L. Defleur dan Sandra Ball Rokeach), Hikmah, Vol. VI, No. 1, 01 Januari 2012, hlm. 5.  
<http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/199/1/135-408-1-PB.pdf> Diakses Pada Tanggal, 28 Juni 2022, Pukul: 23.22 WIB.

<sup>26</sup> *Ibid*, hlm. 6.



Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* untuk berkreasi di dunia online. Selain itu, *game online* banyak diminati oleh orang-orang dewasa, remaja bahkan anak-anak yang masih dibawah umur karena tampilannya yang semakin menarik. Saat ini *game online* berkembang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat dalam menghubungkan setiap orang dari berbagai tempat dimanapun. Oleh karena itu sangat berpengaruh dalam membentuk sekelompok orang-orang yang saling berinteraksi dalam permainan tersebut. Orang yang sama-sama belum pernah kenal ataupun bertemu pun sudah dapat membentuk sekelompok bermain *game online*.<sup>27</sup>

*Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan satu pemain (*single player*), tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara online (*multiplayer*).<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Yuhefizar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15.

<sup>28</sup>Zulaika Okta Putri, *Pengaruh Game Online terhadap Komunikasi Sosial pada Mahasiswa*, [file:///C:/Users/Zilf4/Downloads/PENGARUH%20GAME%20ONLINE%20TERHADAP%20KOMUNIKASI%20SOSIAL%20PADA%20MAHASISWA%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Zilf4/Downloads/PENGARUH%20GAME%20ONLINE%20TERHADAP%20KOMUNIKASI%20SOSIAL%20PADA%20MAHASISWA%20(1).pdf) , Diakses Pada Tanggal, 28 Juni 2022, Pukul: 23.22 WIB.

## B. Landasan Konseptual

### 1. Kecanduan *Game Online*

#### a. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan atau *adiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan.

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenanginya pada berbagai kesempatan yang ada disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang kompulsif dan dapat menyebabkan dampak yang negatif.<sup>29</sup>

Untuk sebagian orang, selain uang yang dikorbankan adalah waktu. Waktu memang tersedia banyak dan mereka bisa memainkan sepuas-puasnya game yang disukai. Tapi sebagian orang game juga sngat bersifat adiktif atau kecanduan.<sup>30</sup>

Seseorang bisa dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila sudah mengalami beberapa ciri berikut ini:

1. Memiliki keinginan bermain *game* setiap waktu.
2. Merasa murung, stres, atau marah ketika tidak bisa bermain *game*.

---

<sup>29</sup> Chaplin, James P, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 11.

<sup>30</sup> Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), hlm. 6.

3. Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik
4. Menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *game* tanpa menjalani aktivitas lain, seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja.
5. Memiliki kebiasaan berbohong kepada orang lain karena dorongan untuk selalu bermain *game*.
6. Menghamburkan uang untuk membeli *game*.<sup>31</sup>

Adapun kriteria kecanduan *game online* secara umum yaitu sebagai berikut:

1. Memikirkan tentang bermain *game online* sepanjang hari.
2. Menambah waktu bermain *game online*.
3. Bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah.
4. Cenderung bermain *game* kembali setelah lama tidak bermain.
5. Menciptakan masalah baru dengan orang lain akibat bermain *game* secara berlebihan.
6. Merasa tidak enak jika tidak bermain *game online*.<sup>32</sup>

Kecanduan *game online* ini berakibat tidak baik terhadap perilaku berkomunikasi mahasiswa. Jika dulu hubungan seorang remaja dengan orangtua di rumah, guru di sekolah, dan teman

---

<sup>31</sup> Dr. Kevin Adrian, *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*, 30 Desember 2020, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya> Diakses Pada Tanggal, 27 Mei 2022, Pukul: 10.05 WIB.

<sup>32</sup> Ismi Zakiah, *Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penanganannya*, (Media sains Indonesia), 2021, hlm 15.

sebayanya terjalin baik. Namun, setelah adanya *game online* ini mulai ada kecenderungan bersikap tidak sopan, kurang ajar, dan cara bicaranya jadi kasar.<sup>33</sup>

Kecanduan *game online* memiliki tiga tingkatan yaitu:

1. Kecanduan ringan, durasi bermain >30 menit perhari, sering bermain *game online* dengan pola hidup tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu.
2. Kecanduan sedang, durasi atau lama bermain mendekati tiga atau empat jam sehari, sulit berkonsentrasi, mengantuk, serta mudah emosional dalam berbagai hal.
3. Kecanduan berat, *game* dijadikan sebagai fokus utamanya. Durasi bermain sampai lima jam hingga tidak berinteraksi dengan orang lain atau terputusnya sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini seseorang selalu mengeluarkan uang hanya untuk bermain *game online*.<sup>34</sup>

Dari kecanduan *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang dalam bermain *game online* tersebut hingga berpengaruh negatif. Dengan ditandai durasi bermain 4-5 jam perhari. Dan selalu memikirkan *game online* tanpa memikirkan memikirkan aktifitas lain.

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hlm. 16.

<sup>34</sup> Irpan Ali Rahman, *Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja*, Stikes Muhammadiyah Ciamis, Jurnal Mutiara Ners, Vol. 5. No. 2, 2022, hlm. 86. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=6DhRjRMAAAAJ&citation\\_for\\_view=6DhRjRMAAAAJ:HoB7MX3m0LUC](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=6DhRjRMAAAAJ&citation_for_view=6DhRjRMAAAAJ:HoB7MX3m0LUC) Diakses Pada Tanggal, 10 Desember 2022, Pukul: 14.00 WIB.

## b. Contoh Game Online

Ada jutaan *Game* yang ada di dunia maya saat ini. Mulai dari *Game* yang sangat simple hingga yang kompleks, rumit dan bahkan mempertaruhkan uang atau *chip*. Adapun salah satu *game* yang digemari saat ini adalah *Higgs Domino*. *Higgs Domino* merupakan *game* berbasis android yang didalamnya terdapat situs atau aplikasi yang menyediakan berbagai game, mulai dari domino, kartu, fuzle, dam, dan slot yang menjadi sarana untuk mengumpulkan banyak *chip* yang didapat dari kemenangan. Permainan *Higgs Domino* yang populer adalah slot, mulai dari duofu duo cai, rezeki nomplok, 5 dragons, dan fafafa.<sup>35</sup>

Permainan *Higgs Domino* adalah semacam permainan kartu generik. Permainan *Higgs Domino* ini dimainkan secara *online*, dan dimainkan menggunakan urbin persegi panjang kecil yang digunakan sebagai kartu domino, yang merupakan titik terbagi menjadi dua bagian atas dan bawah dibatasi oleh garis ditengah kartu. Masing-masing pemain akan diberikan tujuh buah kartu jika dimainkan 4 (empat) orang. Pada saat bermain berlangsung, pemain saling bertaruh koin jika salah satu pemain tidak bisa mengeluarkan kartu untuk bermain dengan lawan pemain lainnya maka akan dipotong sebanyak 150 ribu koin untuk diberikan

---

<sup>35</sup> Arbert Ardine, *Mengenal Tipe-Tipe Game*, Kompasiana, <https://www.kompasiana.com/femiardine/552a43b2f17e61b46fd6243b/> Diakses Pada Tanggal, 28 Juni 2022, Pukul: 23.22 WIB.

kepada pihak lawan pemain dengan koin yang diberikan oleh aplikasi game *Higgs Domino Island*.<sup>36</sup>

Permainan *Higgs Domino* menjadi semakin menarik karena game higgs domino menyediakan fitur *top up* (isi ulang), sedekah, dan kirim *chip* (koin mas). Pada fitur sedekah *chip* yang diberikan terbatas. Dalam sehari, pemain bisa mendapatkan tiga kali sedekah *chip*, masing-masing sebesar 2 miliar. Jika *chip* sedekah tidak cukup, pemain bisa memanfaatkan fitur *top up*. Pada fitur ini, pembelian *chip* dilakukan melalui pihak provider dengan cara menukar pulsa.<sup>37</sup>

### c. Pengaruh Positif dan Negatif Kecanduan *Game Online*

Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif, yang dikutip dari Kamus Bahasa Indonesia oleh Babadu J.S dan Zain.<sup>38</sup> Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

---

<sup>36</sup> Evi Rahayu, "Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Imam Syafi'i", *Skripsi*. (Medan: UINSU, 2020), hlm. 4.

<http://repository.uinsu.ac.id/10304/1/EVI%20RAHAYU.pdf> Diakses Pada Tanggal, 28 Juni 2022, Pukul: 23.22 WIB.

<sup>37</sup> Mila Puspita, "Perspektif Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino" *Skripsi*, (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), hlm. 35.

<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6829/1/SKRIPSI%20MILA%20PUSPITA.pdf> Diakses Pada Tanggal , 28 Juni 2022, Pukul: 23.22 WIB.

<sup>38</sup> Babadu J. S dan Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001), hlm. 131.

Pengaruh positif dari permainan *game online* di antaranya:

1) Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi adalah hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game online*. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang.<sup>39</sup> Maksud dari konsentrasi ini ialah pemusatan atau pengarah perhatian, sumber kekuatan pikiran terhadap sesuatu.

2) Meningkatkan kemampuan tentang komputer/*smartphone*

Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar, seorang pemain *game* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.<sup>40</sup> Maksud dari pengertian di atas yaitu yang dulunya seseorang itu tidak paham dan mahir dengan komputer ataupun *smartphone* dengan sendirinya akan lebih mudah mengetahui tanpa harus diajarkan oleh orang lain.

3) Menambah teman

---

<sup>39</sup> Syekh Muhammad Al-Munnajid, *Bahaya Game*, (Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016), hlm. 94.

<sup>40</sup> Tim Ilna, *Learning Center, Super Games*, (Bandung: Sygma Publishing, 2018), hlm. 10.

Maksud dapat menambah banyak teman ini adalah dengan memainkan game online maupun offline jika sering bermain game disebuah game rental atau tempat *game online*, maka dengan kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi. Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain *game*.<sup>41</sup>

#### 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa asing

Kebanyakan *game* yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa Inggris. Jika seseorang ingin secara lebih mudah memahami game tersebut mau tidak mau harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam *game*. Hal inilah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing seseorang meningkat.<sup>42</sup>

#### 5) Mengurangi stress

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga remaja dewasa bahkan anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya tidak disukai, misalnya terkait hobi dan belajar.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup>Aji Santoso, *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online*, Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2, No.3, 2021, hlm. 90 <https://jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/download/33/30> Diakses Pada Tanggal, 6 Juni 2022, Pukul: 10.28 WIB.

<sup>42</sup>*Ibid*, hlm, 91.

<sup>43</sup> *Ibid*, hlm, 91.



Oleh karena itu bermain *game* dapat menjadi jalan keluar bagi seseorang lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

Berikut ini beberapa pengaruh negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, di antaranya:

1) Dari segi jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dari layar *handphone*, sering tidur terlalu malam dan sebagainya.

2) Dari segi psikologis

Banyak adegan di *game online* yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang telah kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam permainan tersebut. Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang.

3) Dari segi waktu

*Game-game* ini menarik para pemain untuk duduk di depan layar *handphone* selama berjam jam. Setiap kali

mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengasyikkan dan menarik. Akibatnya sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit, bahkan untuk shalat.

4) Dari segi keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktifitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain *game online*. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli vouchernya supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis permainan dibutuhkan biaya yang tidak sedikit.<sup>44</sup>

Oleh karena itu, pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan dari permainan ini adalah untuk mengajarkan seorang yang belum memiliki penghasilan sendiri untuk melakukan kebohongan kepada orang tua serta melakukan berbagai macam cara termasuk meminjam uang kepada temannya supaya tetap bisa memainkan permainan tersebut.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Wawancara dengan mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidimpuan, Pada Tanggal, 25 Mei 2022, Pukul: 11.05 WIB, di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

<sup>45</sup> Kimberly S. Young, *Gangguan Dunia Maya (Masalah Kesehatan Untuk Milenium Baru)*, Gangguan Psikologi dan Perilaku, 2000, hlm. 475.

## 2. Perilaku Komunikasi

### a. Pengertian Komunikasi

Istilah komunikasi berasal dari bahasa latin, yakni *communicare* yang berarti menyebarluaskan atau memberitahukan. Dalam bahasa Inggris, istilah *communicare* memiliki makna identik yang dimaknai sebagai proses pengoperan lambang-lambang yang mengandung arti. Dari istilah bahasa Inggris, *communication* inilah yang bermakna sebagai suatu kegiatan untuk menyampaikan ide, opini, pikiran, dari seseorang kepada orang lain.<sup>46</sup>

Komunikasi adalah suatu proses dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan media tertentu yang berguna untuk membuat pemahaman yang sama diantara mereka, informasi yang disampaikan dapat memberikan efek tertentu kepada komunikan. Komunikasi adalah informasi yang disampaikan dari satu tempat lain dengan pemindahan informasi, ide, emosi, keterampilan dan lain-lain dengan menggunakan simbol seperti kata, figur dan grafik serta memberi, meyakinkan ucapan dan tulisan.<sup>47</sup>

Menurut Edward Depari, komunikasi adalah proses penyampaian gagasan, harapan dan pesan yang disampaikan melalui lambang tertentu, mengandung arti, dilakukan oleh penyampai pesan ditujukan pada penerima pesan.<sup>48</sup> Maksud pesan disini seperti

---

<sup>46</sup> Bonaraja Purba, dkk, *Ilmu Komunikasi*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 2-3.

<sup>47</sup> Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, (Jakarta: Kencana, 2005), hlm.1-2.

<sup>48</sup> H. A. W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi*, (Jakarta : PT Rineka Cipta 2000), hlm. 13.

menyampaikan amanah dengan melalui komunikasi langsung atau bertatap muka sama penerima pesan.

## **b. Bentuk Komunikasi**

### 1) Komunikasi antarpribadi (interpersonal)

Komunikasi antarpribadi lebih ditujukan untuk mengawali hubungan dengan orang baru dan membangun hubungan tersebut. Saat pertama kali mengenal lingkungan di luar rumah seperti sekolah, akan bertemu dengan orang baru yang sebaya, dan memulai proses komunikasi dengan situasi dan tujuan yang berbeda sampai saat ini. Little Jhon memberikan definisi komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*) yang dikutip dari buku A. Andhita Sari adalah komunikasi antar individu-individu.<sup>49</sup>

### 2) Komunikasi kelompok

Komunikasi kelompok adalah komunikasi antara seseorang sebagai sumber pesan kepada sekelompok orang sebagai penerima pesan.<sup>50</sup> Maksudnya komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang dilakukan antara satu orang atau lebih, Sedangkan komunikasi kelompok adalah komunikasi yang dilakukan antara beberapa orang dalam suatu kelompok tertentu antara tiga orang atau lebih dengan tujuan tertentu.

---

<sup>49</sup> A. Andhita Sari, *Komunikasi Antar Pribadi*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2017), hlm. 8.

<sup>50</sup> Teddy Dyatmika, *Ilmu Komunikasi*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021), hlm. 51.

### c. Unsur-Unsur Komunikasi

#### 1) Pengirim pesan (komunikator)

Dalam proses komunikasi, komunikator berperan penting karena mengerti atau tidaknya lawan bicara tergantung cara penyampaian komunikator. Komunikator berfungsi sebagai encoder, yakni sebagai orang yang memformulasikan pesan, yang kemudian menyampaikan kepada orang lain. Orang yang menerima pesan ini adalah komunikan yang berfungsi sebagai decoder, yakni menerjemahkan lambang-lambang pesan konteks pengertian sendiri. Persamaan makna dalam proses komunikasi sangat bergantung pada komunikator.<sup>51</sup>

#### 2) Pesan

Adapun yang dimaksud pesan dalam proses komunikasi adalah suatu informasi yang akan dikirimkan kepada sipenerima. pesan ini dapat berupa verbal maupun nonverbal. Pesan verbal dapat secara tertulis seperti: surat, buku, majalah, memo, sedangkan pesan secara lisan dapat berupa percakapan tatap muka, percakapan melalui telepon, radio, dan sebagainya. Pesan nonverbal dapat berupa isyarat, gerakan badan, ekspresi muka dan nada suara.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Effendi, *Kepemimpinan dan Komunikasi*, (Yogyakarta: Al-Amin Press, 1996) hlm. 59.

<sup>52</sup> A. W Widjaj, *Op.Cit.*, hlm. 30.

### 3) Media

Media yaitu sarana atau alat yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada komunikan atau sarana yang digunakan untuk memberikan feedback dari komunikan kepada komunikator. Media sendiri merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang artinya perantara, penyampai, atau penyalur.<sup>53</sup>

### 4) Penerima pesan (komunikan)

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau Negara. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam istilah seperti khalayak, sasaran, komunikan atau dalam bahasa Inggris disebut *audience* atau *receiver*. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber. Tidak ada penerima jika tidak ada sumber.<sup>54</sup>

### 5) Efek

Pengaruh atau efek adalah perbedaan apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah penerima pesan pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang. Oleh karena itu pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan

---

<sup>53</sup> Irene Siviani, *Komunikasi Organisasi*, (Surabaya: PT Scopindo Media Pustaka, 2020), hlm 51.

<sup>54</sup> A. W Widjaja, *Op.Cit. hlm. 17*.

keyakinan pada pengetahuan sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerima pesan.<sup>55</sup>

#### **d. Jenis-Jenis Komunikasi**

- A.** Komunikasi tertulis adalah komunikasi yang disampaikan secara tertulis. Keuntungan komunikasi antara lain adalah bahwa komunikasi itu telah dipersiapkan terlebih dahulu secara baik.
- B.** Komunikasi lisan adalah komunikasi yang dilakukan secara lisan. Komunikasi ini dapat dilakukan secara langsung berhadapan atau tatap muka dan dapat pula menggunakan telepon.
- C.** Komunikasi nonverbal adalah komunikasi menggunakan mimik, pantonim, dan bahasa isyarat.
- D.** Komunikasi satu arah adalah komunikasi yang bersifat koersif dapat berbentuk perintah, intruksi, dan bersifat memaksa dengan menggunakan sanksi-sanksi.
- E.** Komunikasi dua arah lebih bersifat informatif, persuasif dan memerlukan hasil (feed back).<sup>56</sup>

#### **e. Prinsip Komunikasi**

1. Komunikasi tidak mungkin dapat dihindari

---

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. 27.

<sup>56</sup> Onong Uchajana Effendy, *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 128.

Maksudnya selama masih hidup, tidak mungkin kita dapat menghindari komunikasi, karena komunikasi merupakan hal yang sangat penting di dunia ini.

2. Sebagian besar komunikasi adalah nonverbal

Maksudnya komunikasi nonverbal relatif, primitif, dan emosional sehingga komunikasi jenis ini memiliki keterbatasan.

3. Konteks mempengaruhi komunikasi

Prinsip yang ketiga memiliki hubungan langsung dengan keberhasilan komunikasi adalah konteks (lingkungan) yang mempengaruhi komunikasi.

4. Arti pesan terdapat pada orang-orang, bukan dalam kata-kata

Maksudnya arti pesan terdapat pada orang-orang, seorang pembujuk yang handal akan menyatakan kembali konsep utamanya lebih dari satu kali dengan menggunakan pola bahasa berbeda.

5. Komunikasi adalah suatu proses

Suatu komunikasi mungkin tidak berarti, tetapi bila dipandang sebagai suatu proses, maka kepentingannya sangat besar.<sup>57</sup>

#### **f. Etika Berkomunikasi**

---

<sup>57</sup> Firsty Aufirandra, Bunga Adelya, dan Syifa Ulfah, *Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu*, Jurnal Penelitian Guru Indonesia, 2017, Vol. 2, No. 2, hlm. 12-13. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/219/241> Diakses Pada Tanggal, 03 Agustus 2022, Pukul: 22.30 WIB.



Etika berasal dari kata *ethikos* dan dalam bahasa Yunani disebut *ethicos* yang berarti kebiasaan norma-norma, nilai-nilai, kaidah-kaidah dan ukuran-ukuran baik dan buruk tingkah laku manusia. Menurut Rosadi Ruslan etika merupakan studi tentang benar atau salah dalam tingkah laku atau perilaku manusia.<sup>58</sup>

Menurut Burhanuddin Salam etika adalah suatu ilmu yang membicarakan masalah perbuatan atau tingkah laku manusia, mana yang dapat dinilai baik dan mana yang jahat.<sup>59</sup> Sementara menurut Supriyadi Sastrosupono, etika adalah pemikiran yang relatif obyektif dan rasional mengenai cara kita mengambil keputusan dalam situasi yang konkrit, yaitu moralitas.<sup>60</sup>

Dari pengertian diatas etika adalah ilmu tentang kesusilaan yang mengatur bagaimana sepatutnya manusia hidup di dalam masyarakat yang melibatkan aturan atau prinsip yang menentukan tingkah laku yang benar yaitu baik dan buruk atau kewajiban dan tanggung jawab. Oleh karen di dalam berkomunikasi, individu atau kelompok harus memiliki etika dalam melakukan komunikasi secara efektif.

#### **g. Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Etika Berkomunikasi**

---

<sup>58</sup> Rosadi Ruslan *Etika Kehumasan Konsepsi & Aplikasi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 31-32.

<sup>59</sup> Burhanuddin Salam, *Etika Sosial*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000, hlm. 3.

<sup>60</sup> Supriyadi Sastrosupono, *Etika*, (Bandung: Offset Alumni, 2001), hlm. 9.

Ada beberapa hal pokok yang mana selaku komunikator perlu lakukan dan perlu aplikasikan dalam kehidupan, antara lain:

1. Fokus pada lawan bicara. Fokus dalam berkomunikasi merupakan kunci agar informasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan berjalan lebih efektif.
2. Fokus pada masalah. Dalam beberapa kasus komunikasi beberapa individu melupakan pokok permasalahan yang ingin dibicarakan, hal ini terjadi karena informasi yang seharusnya disampaikan terlalu melenceng dari yang dibicarakan (basa-basi), perlu adanya penyusunan konsep sebelum berbicara dengan orang lain.
3. Jangan menimpali pembicaraan. Komunikan yang baik adalah komunikan yang mau mendengarkan dengan bijaksana perkataan dari komunikator, menghargai apa yang dikatakannya dan tidak menimpali atau menyela perkataannya sebelum selesai.
4. Saling menghargai. Biasanya dalam proses ini dua individu (komunikan dan komunikator) perlu saling memahami satu sama lain dalam model komunikasi dipaparkan dalam konsep kesamaan, dimana tingkat efektifitas komunikasi akan terjalin lebih tinggi jika dua individu memiliki kesamaan yang besar. maka harus tetap menjaga etika dengan menghargai tiap

ucapan orang tersebut dengan menyimak dan mendengarkan apa yang dikatakannya.<sup>61</sup>

#### **h. Pengertian Perilaku**

Perilaku adalah aktivitas seseorang sebagai respon terhadap rangsangan eksternal atau internal, termasuk aktifitas yang dapat diamati secara objektif, introspektif, dan secara tidak sadar. Perilaku secara lebih terbatas adalah setiap tindakan atau fungsi yang dapat diamati atau diukur secara objektif sebagai respons terhadap rangsangan yang dikendalikan.<sup>62</sup>

Perilaku juga dapat diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan seseorang. Dalam kehidupan sehari-hari ada beberapa istilah yang disamakan dengan istilah perilaku yaitu aktivitas, aksi, kinerja, respon, dan reaksi. Selain itu, perilaku manusia akan muncul karena adanya penyebab, penyebab tersebut dapat berasal dari dalam diri manusia ataupun dari luar.<sup>63</sup>

#### **i. Jenis-Jenis Perilaku**

Setiap individu memiliki perilaku yang berbeda-beda. Ada individu yang memiliki perilaku yang positif, yaitu perilaku yang diharapkan dan sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Contoh perilaku positif, antara lain menaati perintah

---

<sup>61</sup>Edy Harapan dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014), hlm. 174.

<sup>62</sup>I Ketut Swarjana, *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2022), hlm. 20.

<sup>63</sup>W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *Behavior Analysis and Learning*, (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2004), hlm. 1.

orang tua ataupun guru, menghormati orang tua dan guru, menaati peraturan sekolah, disiplin, dan saling menghormati teman satu sama lainnya. Ada juga perilaku negatif. Perilaku negatif merupakan perilaku yang tidak diharapkan dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat. Contoh perilaku negatif, antara lain tidak menaati peraturan sekolah, tidak menghormati orang tua ataupun guru, tidak menghormati teman, berkata kasar, berkelahi, memukul, menendang, dan lain-lain.<sup>64</sup>

Perilaku yang muncul dipengaruhi dari diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Jika, lingkungan sekitar menstimulus atau mendukung munculnya perilaku yang positif, maka individu tersebut dengan sendirinya juga akan terbawa dengan perilaku positif tersebut. Jika, di lingkungannya memicu perilaku yang negatif, maka dengan sendirinya pun individu tersebut akan terbawa dengan perilaku negatif.<sup>65</sup>

Jenis perilaku dibagi menjadi dua bagian, sebagai berikut:

a. Perilaku Reflektif

Perilaku reflektif merupakan perilaku manusia yang ditimbulkan oleh reaksi secara spontan terhadap stimulus yang ada maupun secara otomatis. Maksud dari perilaku

---

<sup>64</sup>A. M. Moefad, *Perilaku Individu Dalam Masyarakat*, (Jombang: el-Deha Fakultas Dakwah IKAHA, 2007), hlm. 17.

<sup>65</sup> Kate Kelly, *Menghentikan Perilaku Buruk Anak*, (Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer, 2005), hlm. 43.

reflektif itu sendiri pada dasarnya dapat dikendalikan karena perilaku seperti ini sifatnya alamiah.

b. Perilaku Naluri

Perilaku naluri merupakan gerak refleks yang kompleks. Ada tiga gejala yang menyebabkan perilaku naluri, yaitu pengenalan, perasaan atau emosi, dorongan, keinginan, atau motif dan yang lainnya. Maksudnya perilaku naluri digerakkan dan dikendalikan oleh pusat kesadaran atau otak.<sup>66</sup>

**j. Bentuk dan Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku**

1. Bentuk perilaku tertutup

Perilaku tertutup ialah respon seseorang berupa stimulus dalam bentuk tertutup. Respons atau reaksi stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran dan sikap yang terjadi pada seseorang yang menerima stimulus tersebut, dan belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.

2. Perilaku terbuka

Perilaku terbuka ialah bahwa respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktik yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat orang lain. Perilaku manusia dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor perilaku

---

<sup>66</sup> Vina Andita Pratiwi, dkk, *Perilaku Organisasi*, (Jawa Barat: Hak Cipta, 2022), hlm. 22-23.

(*behavior causes*) dan faktor di luar perilaku (*nonbehavior causes*).<sup>67</sup>

#### **k. Pengertian Perilaku Komunikasi**

Perilaku komunikasi terdiri dari dua kata yakni perilaku dan komunikasi. Perilaku dalam bahasa Inggris disebut *behavior* yang berarti kelakuan.<sup>68</sup> Sementara komunikasi ialah suatu proses pertukaran ide dan pesan dengan tujuan agar manusia dapat mengontrol lingkungan, dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>69</sup>

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwa perilaku komunikasi adalah suatu tindakan atau perilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun nonverbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Perilaku komunikasi yang terjadi pada pengguna game online merupakan suatu aspek yang dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh antar pemain *game online* yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka.<sup>70</sup>

Jadi pengertian perilaku komunikasi adalah suatu aktifitas atau tindakan manusia dari proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, yang

---

<sup>67</sup> *Ibid*, hlm, 24.

<sup>68</sup> Jhon M. Echol, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hlm. 80.

<sup>69</sup> Nofrion, *Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 2.

<sup>70</sup> Rifqi Fauzi, *Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2021, Vol. 2, No. 1, hlm. 33.

<http://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/communicative/article/download/410/351/> Diakses pada Tanggal, 03 Agustus 2022, Pukul: 22.30 WIB.

dipengaruhi lima unsur menurut Devito yang dikutip dari Alo Liliweri, yaity :

1. Keterbukaan (*openness*), adalah kemampuan menanggapi hubungan dengan senang hati informasi yang diterima di dalam menghadapi hubungan sesama.
2. empati (*emphaty*), adalah kemampuan seseorang untuk mengetahui apa yang sedang dialami orang lain pada suatu keadaan tertentu.
3. Sikap mendukung (*supportiviness*), adalah hubungan yang efektif bila mana terdapat sikap mendukung dari komunikator terhadap ide atau pendapat yang diberikan komunikan.
4. Rasa positif (*positiveness*), adalah seseorang harus memiliki perasaan positif terhadap dirinya, mendorong para pengguna lebih aktif berpartisipasi dan menciptakan situasi komunikasi yang kondusif untuk interaksi yang efektif.
5. kesamaan (*equality*), adalah komunikatr harus bisa menciptakan kesamaan pandangan dengan komunikan. Smakin dekat persamaan pendapat, cara pandang, pola pikir, sikap, tingkah laku, maka kmunikasi akan mudah terjalin.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Alo Liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*, (Bandung: Citra Adiitya Bakti, 1997), hlm. 21.

### C. Penelitian Terdahulu

H. Ademi Rezki dari Universitas Andalas tahun 2016 berjudul *Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Di Kota Padang*. Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif. Penelitian ini menjelaskan para pemain *game online* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang dapat mengakibatkan resiko kecanduan. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan dapat menjauhkan seseorang dari kegiatan sosialnya.

Persamaan skripsi yang ditulis oleh Ademi Rezki dan skripsi ini ialah kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* yang mengakibatkan kecanduan. Sedangkan perbedaannya ialah terdapat pada judul dan metode yang digunakan. Penelitian tersebut membahas Komunikasi interpersonal Pecandu *Game Online* Di Kota Padang dengan metode Kualitatif Deskriptif. Sedangkan skripsi ini membahas Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpan dengan menggunakan metode Kuantitatif Deskriptif.

I. Agung Salim dari Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2016 berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Alauddin Makassar*. Metode yang digunakan adalah Deskriptif



Kuantitatif. Penelitian ini menjelaskan dampak dari bermain *game online* secara berlebihan akan mempengaruhi motivasi belajar seseorang.

Persamaan skripsi Agung Salim dengan skripsi ini ialah membahas dampak dari bermain game online secara berlebihan akan mempengaruhi motivasi belajar seseorang dengan menggunakan metode yang sama yaitu Kuantitatif Deskriptif. Sedangkan perbedaan skripsi di atas dengan skripsi ini ialah terdapat pada variabel dan lokasi penelitian, skripsi di atas membahas tentang Perilaku Belajar Mahasiswa dengan lokasi penelitian di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, sedangkan skripsi ini membahas tentang Perilaku Komunikasi Mahasiswa dengan lokasi penelitian di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

- J.** Ari Suhapto Arifin dari Universitas Padjajaran tahun 2012 berjudul Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*. Metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif Eksploratif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengapa pecandu *game online* bermain *game online* dan bagaimana perilaku pecandu *game online* yang dilakukan dalam game.

Persamaan skripsi Ari Suhapto dengan skripsi ini ialah membahas tentang bagaimana perilaku komunikasi pecandu game online. Sedangkan perbedaan skripsi di atas dengan skripsi ini ialah terdapat pada fokus kajian. Penelitian di atas membahas Perilaku Komunikasi Pecandu *Game Online* dengan Menggunakan *Game Online*, sedangkan pada skripsi ini

terfokus pada Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Mahasiswa.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Pada penelitian ini, fenomena *game online* yang muncul menjadi salah satu stimulus yang menyebabkan timbulnya pecandu *game online* pada mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Oleh karena itu peneliti ingin mencoba menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi pemain *game online* yang ada di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi. Peneliti mengamati apakah intensitas mahasiswa bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku komunikasinya. Hal ini akan dianalisa dengan mengacu kuesioner yang akan di isi nantinya. Selanjutnya peneliti ingin mengetahui perubahan perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dawah dan Ilmu Komunikasi akibat *game online*.

#### **E. Hipotesis**

Secara etimologi, hipotesis dibentuk dari dua kata, yaitu *hypo* dan *Thesis*. *Hypo* berarti kurang dan *thesis* adalah pendapat. Kedua kata ini digunakan secara bersamaan menjadi *hypothesis* dan penyebutan dalam dialek Indonesia hipotesa kemudian berubah menjadi hipotesis, yaitu suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang belum sempurna, atau asumsi-asumsi dari rumusan masalah penelitian, karena asumsi tersebut baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta diperoleh dari pengumpulan data.<sup>72</sup>

---

<sup>72</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 86.

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada suatu variabel yang bersangkutan. Dengan demikian, tarap ketetapan prediksi sangat tergantung pada suatu tarap kebenaran dan ketetapan landasan teoritis. Secara teknis hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai sesuatu populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari data sampel penelitian. Pernyataan tersebut dapat mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan.

Uji hipotesis digunakan untuk menguji signifikan pengaruh variabel X dan Y, apakah variabel X (kecanduan *game online*) benar berpengaruh terhadap variabel Y (perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ha: terdapat pengaruh antara *game online* dengan perilaku komunikasi”, “Ho: tidak terdapat pengaruh antara *game online* dengan perilaku komunikasi”.

Berdasarkan data variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat peneliti ajukan adalah sebagai berikut: **“Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan”**.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

- Adapun lokasi penelitian ini di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang berlokasi di Jl. Rizal Nurdin, KM 4.5 Sihitang Kecamatan Padangsidempuan Tenggara.
- Waktu penelitian ini mulai dari bulan Maret 2022 sampai dengan Januari 2023.

Rancangan Penelitian	Tahun 2022					Tahun 2023			
	Bulan								
	Nov	Des	Jan	Feb	Mar-Okt	Nov	Des-Jan	Mar-Mei	Jun
Pengajuan Judul	■								
Penetapan Pembimbing	■								
Peengesahan Judul		■							
Pendahuluan			■						
Penyusunan Proposal				■					
Mulai Bimbingan					■				
Seminar Proposal						■			
Revisi Proposal						■			
Penelitian Lapangan							■		
Menyusun Skripsi								■	
Sidang Munaqasah									■
Revisi skripsi									■

## B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini apabila ditinjau dari segi pendekatan analisis, maka penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian dengan jenis pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data *numerik* (angka) yang diolah dengan metode statistik.<sup>73</sup> Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kenderungan yang sedang berlangsung.<sup>74</sup>

## C. Populasi dan Sampel

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari subjek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena, atau konsep yang menjadi pusat perhatian.<sup>75</sup> Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.<sup>76</sup> Adapun menurut Sugiyono, bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>77</sup>

---

<sup>73</sup> Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 5.

<sup>74</sup> Jalaludin Rakhmat, *Pikologi Komunikasi*, (Bandung: Rosa Karya, 2005), hlm. 24.

<sup>75</sup> Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, (Cet. II; Makassar: UNM, 2004), hlm. 3.

<sup>76</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 108.

<sup>77</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, (Cet.

Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh mahasiswa laki-laki Nim 20 Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang masih aktif dalam perkuliahan.

**Tabel. 1**

Prodi	Nim	Jumlah
KPI (laki-laki)	20	8 mahasiswa
BKI (laki-laki)	20	8 mahasiswa
MD (laki-laki)	20	10 mahasiswa
PMI (laki-laki)	20	2 mahasiswa
		28 mahasiswa

Sumber: Data melalui bagian Akademik Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.<sup>78</sup>

Sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, apabila jika subjeknya lebih besar dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25%. Sebaliknya apabila sampelnya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua.<sup>79</sup>

Karena populasinya kurang dari 100, maka peneliti mengambil jumlah keseluruhan populasi sebagai sampel dari penelitian dengan jumlah 28 orang, yaitu mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang ditentukan secara *population sampling*. Penarikan sampel bagi seorang peneliti bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam meneliti permasalahan yang diangkat sebagai judul penelitian.

---

IV; Bandung: Alfabeta, 2008), hlm.297

<sup>78</sup> Wawancara, di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 25 Mei 2022.

<sup>79</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 119.

#### D. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang digunakan dalam menguji hipotesis diperlukan suatu instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan atau mendapat informasi kuantitatif se

##### 1. Angket

Angket (kuesioner) adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya.<sup>80</sup> Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.<sup>81</sup> Bentuk item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah item kuesioner tertutup, dimana pertanyaan yang dicantumkan telah disesuaikan oleh peneliti dengan menggunakan skala likert, yaitu skala yang sudah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti cara objektif dan sistematis.<sup>82</sup>

Skala ini menggunakan skala Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), Sangat Jarang (SJ). Dari masing-masing pertanyaan, untuk mengisi daftar pertanyaan (angket) yang dibuat dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sekaligus menjadi sampel dalam penelitian dan telah disediakan alternatif jawabannya. Angket ini berbentuk skala

---

<sup>80</sup> *Ibid*, hlm. 118.

<sup>81</sup> Siti Mania, *Metode Penelitian Pendidikan dan sosial*, hlm. 193.

<sup>82</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.

penilaian dengan menggunakan pertanyaan positif dan negatif.

*Skala Likert* merupakan pembobotan untuk setiap jawaban dari pertanyaan yang dijawab oleh responden dengan bobot score.<sup>83</sup>

**Tabel. 2**

Bobot score untuk pertanyaan positif

Kategori	Skor
Sangat Sering	1
Sering	2
Jarang	3
Sangat Jarang	4

Bobot score untuk pertanyaan negatif

Kategori	Skor
Sangat Sering	4
Sering	3
Jarang	2
Sangat Jarang	1

## 2. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>84</sup>

## E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini ialah Kecanduan Game Online sebagai variabel independen yang disimbolkan dengan X dan Perilaku Komunikasi sebagai variabel dependen yang disimbolkan dengan Y.

<sup>83</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*, hlm. 131.

<sup>84</sup> Suharsmi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2010), hlm. 272.



**Tabel. 3**  
**Indikator Variabel Penelitian**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor Item</b>
<b>Kecanduan Game Online (X)</b>	Memiliki keinginan bermain game setiap waktu	1,2,
	Murung, stress, dan marah ketika tidak bermain game	3
	Memerlukan lebih banyak waktu untuk bermain game	4,5
	Menghabiskan waktu untuk bermain game	6,7,8
	Memiliki kebiasaan berbohong karena dorongan game online	9
	Menghamburkan uang	10
	Memikirkan game online sepanjang hari	11,12
	Menambah waktu untuk bermain game online	13
	Bermain game online untuk melarikan diri dari masalah	14
	Bermain kembali setelah lama tidak bermain	15,16
	Mencipakan masalah dengan orang lain	17,18
	Tidak enak jika tidak bermain game online	19,20
	<b>Perilaku Komunikasi (Y)</b>	Keterbukaan
Empati		8,9,10,11
Sikap mendukung		12,13,14
Sikap positif		15,16,17,18
Kesetaraan		19,20

## **F. Uji Validitas dan Realibitas Instrumen**

### 1. Uji Validitas

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan suatu alat ukur.<sup>85</sup> Uji validitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesahihan instrument dalam mengumpulkan

---

<sup>85</sup> Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 97.

data. Uji validitas dilaksanakan dengan rumus korelasi product momen.

Item angket dinyatakan valid jika harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5 %.

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien Korelasi Product

$N$  : Jumlah objek (responden)

$\sum X$ : Jumlah skor variabel X (Pemain *Game Online*)

$\sum Y$ : Jumlah skor variabel Y (Perilaku Komunikasi)

**Tabel. 4**  
**Validitas Variabel X (Kecanduan Game Online)**

Variabel X	r hitung	r tabel	Keputusan
P1	0,697	0,373	Valid
P2	0,783	0,373	Valid
P3	0,691	0,373	Valid
P4	0,683	0,373	Valid
P5	0,769	0,373	Valid
P6	0,825	0,373	Valid
P7	0,547	0,373	Valid
P8	0,818	0,373	Valid
P9	0,674	0,373	Valid
P10	0,725	0,373	Valid
P11	0,866	0,373	Valid
P12	0,511	0,373	Valid
P13	0,923	0,373	Valid
P14	0,896	0,373	Valid
P15	0,853	0,373	Valid
P16	0,313	0,373	<b>Tidak Valid</b>
P17	0,788	0,373	Valid
P18	0,567	0,373	Valid
P19	0,884	0,373	Valid
P20	0,796	0,373	Vaid

**Tabel. 5**  
**Validitas Variabel Y (Perilaku Komunikasi)**

Variabel Y	r hitung	r tabel	Keputusan
P1	0,341	0,373	<b>Tidak Valid</b>
P2	0,144	0,373	<b>Tidak Valid</b>
P3	0,453	0,373	Valid
P4	0,495	0,373	Valid
P5	0,563	0,373	Valid
P6	0,429	0,373	Valid
P7	0,128	0,373	<b>Tidak Valid</b>
P8	0,406	0,373	Valid
P9	0,591	0,373	Valid
P10	0,550	0,373	Valid
P11	0,422	0,373	Valid
P12	0,711	0,373	Valid
P13	0,761	0,373	Valid
P14	0,432	0,373	Valid
P15	0,639	0,373	Valid
P16	0,422	0,373	Valid
P17	0,627	0,373	Valid
P18	0,527	0,373	Valid
P19	0,439	0,373	Valid
P20	0,003	0,373	<b>Tidak Valid</b>

Dari kedua variabel diatas dapat disimpulkan bahwa, Nomor yang valid untuk variabel X adalah: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20. Yang tidak valid: 16. Untuk variabel Y yang valid adalah: 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, yang tidak valid: 1, 2, 3, 7, 20.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Realibitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap

gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula. Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik *Alpha Cronbach*, yang dimana bila koefisien ( $r$ )  $>0,6$ . Uji realibitas bertujuan untuk mengukur konsisten tidaknya jawaban seseorang terhadap item pertanyaan di dalam sebuah kesioner.<sup>86</sup>

**Tabel. 6**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach' Alpha</i>	Number of Item
Kecanduan Game Online	0,959	20
Perilaku Kounikasi	0,816	20

Adapun perhitungan reliabilitas menggunakan komputer dengan program SPSS Statitics 23. Dari hasil perhitungan SPSS di atas menunjukkan bahwa *Cronbach's Alpha* untuk Variabel X (Kecanduan *Game Online*) yaitu  $0.959 > 0,60$ , dengan demikian dapat dikatakan reliabel. Kemudian untuk Variabel Y (Perilaku Komunikasi) yaitu  $0,816 > 0,60$ , dapat dikatakan reliabel.

### 3. Uji Coba Instrument

Uji validitas dilakukan untuk melihat apakah data ada yang valid atau tidak. Untuk pengujian validitas digunakan 28 responden dengan 20 pertanyaan untuk Variabel X (Kecanduan *Game Online*) dan 20 pertanyaan untuk Variabel Y (Perilaku Komunikasi) Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam

---

<sup>86</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm.90.

Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Pada  $r_{tabel}$  taraf signifikannya 5% dengan derajat kebebasan  $dk = n - 2 = 28 - 2 = 26$ , Sehingga  $r_{tabel}$  diperoleh = 0,373 untuk mengetahui apakah pertanyaan-pertanyaan valid atau tidak. Untuk mengambil keputusan valid atau tidaknya data tersebut dengan membandingkan  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  berarti valid dan

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  berarti tidak valid

## G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan pendekatan analisa kuantitatif. Untuk memberikan gambaran umum tentang pemain *game online* (variabel X) dan perilaku komunikasi (variabel Y), dilakukan dengan analisis secara statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.<sup>87</sup> Pada statistik deskriptif akan dikemukakan cara-cara penyajian data atau analisis data yaitu sebagai berikut:

### 1. Mean (Rata-rata)

Mean merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rumus yang digunakan yaitu:

---

<sup>87</sup> Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm. 29.

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  :Mean (rata-rata)

$\sum fx$  :Jumlah dari hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensinya.

$N$  :Jumlah data.<sup>88</sup>

## 2. Median

Median adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar sampai yang terkecil. Rumus yang digunakan yaitu:

$$M_e = b + p \left( \frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right)$$

Keterangan:

$M_e$  :Median

$b$  :Batas bawah kelas median,yaitu dimana median terletak

$p$  :Panjang kelas Interval

$n$  :Banyaknya data

$f$  :frekuensi kelas median

$F$  :Jumlah semua jenis frekuensi dengan tanda kelas lebih kecil dari

---

<sup>88</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 85

tanda kelas median.<sup>89</sup>

### 3. Modus

Modus merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sering muncul dalam kelompok. Rumus yang digunakan yaitu:

$$M_o = l + i \left( \frac{f_a}{f_a + f_b} \right)$$

Keterangan:

$M_o$  :Modus

$l$  :Batas bawah nyata dari interval yang mengandung modus

$i$  :Kelas interval

$f_a$  : Frekuensi yang terletak di atas interval yang mengandung modus

$f_b$  :Frekuensi yang terletak di bawah interval yang mengandung modus.<sup>90</sup>

### 4. Standar Devisiasi

Standar deviasi merupakan jumlah kuadrat semua deviasi nilai-nilai individual terhadap rata-rata kelompok. Rumus yang digunakan yaitu:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{N} - \left[ \frac{\sum fx}{N} \right]^2}$$

Keterangan:

SD =Standar Deviasi

---

<sup>89</sup> Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* (Medan: Perdana Publishing, 2014), Hlm. 39.

<sup>90</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 106.

$fx^2$  =Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

$fx$  =Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing skor, dengan deviasi skor

N =Jumlah Mahasiswa.<sup>91</sup>

## 5. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel distribusi frekuensi yaitu alat penyajian data statistik yang berbentuk kolom dan jalur, yang di dalamnya dimuat angka yang dapat melukiskan atau menggambarkan pencaran atau pembagian frekuensi dari variabel yang sedang menjadi objek penelitian.<sup>92</sup>Dalam hal ini distribusi yang digunakan yaitu distribusi frekuensi relatif.

Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

P = Angka persentase

N = Jumlah Frekuensi/ banyaknya individu.<sup>93</sup>

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat digunakan rumus:

---

<sup>91</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*...hlm.159.

<sup>92</sup> *Ibid.*, hlm. 38.

<sup>93</sup> *Ibid.*, hlm.43



Tingkat Pencapaian

=

$$\frac{\text{Skor Peroleh } (\sum \text{ skor})}{\text{Skor Maksimal } (\sum \text{ Responden} \times \text{Itemsoal} \times \text{Bobot nilai tertinggi})} \times 100\%$$

Setelah diperoleh besarnya tingkat pencapaian variabel tersebut, maka diterapkan pada kriteria penilaian sebagai berikut:

**Tabel. 7**

No	Skor	Interpretasi
1	20% - 39%	Sangat Rendah
2	40% - 59%	Rendah
3	50% - 69%	Cukp
4	70% - 89%	Tinggi
5	90% - 100%	Sangat Tinggi

Setelah data dikumpul, selanjutnya data hasil angket di analisis dengan menggunakan rumus statistik yaitu: korelasi person product moment dan uji regresi linear sederhana sebagai berikut:

#### 1. Korelasi *Poduct Moment*

*Product moment correlation* adalah salah satu teknik untuk mencari korelasi antara dua variabel yang kerap kali digunakan. Disebut *product moment correlation* karena koefisien korelasinya diperoleh dengan cara mencari hasil perkalian dari momen-momen variabel yang dikorelasikan.<sup>94</sup> Adapun rumus korelasi person product moment yaitu:

$$R_{xy} = \frac{N \cdot (\sum XY) - (X)(Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum XY)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum XY)^2]}}$$

<sup>94</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan...* hlm. 190.

Keterangan:

$R_{xy}$  =Koefisien korelasi

$\Sigma x$  =Variabel bebas pemakai (game online)

$\Sigma y$  =Variabel terikat (perilaku komunikasi)

$\Sigma x^2$  =Jumlah kuadrat skor butir item variabel bebas

$\Sigma y^2$  =Jumlah kuadrat skor butir item variabel terikat

$\Sigma xy$  =Jumlah produk butir item variabel x dikali produk butir item variabel y

N =Jumlah sampel.

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditentukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan pada tabel berikut:

Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi.

**Tabel. 8**

Interval Koefesien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat Kuat

## 2. Uji Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematika dalam bentuk suatu persamaan antara variabel *criterion* atau variabel tidak bebas tunggal dengan

variabel predictor atau variabel bebas tunggal.

Rumus persamaan umum regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Intersip

b = Koefisien regresi<sup>95</sup>

Selanjutnya dilakukan uji signifikan dengan uji  $F_{hitung}$  dan setelah diperoleh hasil uji signifikansi, maka hasil tersebut dikonsultasikan kepada  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%. Untuk melihat apakah pengaruh yang ditentukan signifikan atau tidak dengan kemungkinan:

- a. Jika  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$ , maka signifikan (hipotesis diterima)
- b. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil dari  $F_{tabel}$ , maka tidak signifikan (hipotesis ditolak).

---

<sup>95</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan...* hlm. 45.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Temuan Umum**

##### **1. Gambaran Umum Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (FDIK) adalah salah satu dari empat fakultas yang ada di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Fakultas ini berasal dari Jurusan Dakwah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Padangsidimpuan yang dibuka pada tanggal 21 Maret 1997 melalui keputusan Menteri Agama No. 300 Tahun 1997 dan No. 333 Tahun 1997 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Padangsidimpuan. Pada masa itu, Jurusan Dakwah hanya memiliki Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.<sup>96</sup>

Setelah berjalan kurang lebih 16 tahun, banyak kemajuan yang telah dicapai oleh STAIN Padangsidimpuan. Pada saat itu Dr. Ibrahim Siregar, MCL selaku Ketua dan seluruh sivitas Akademi mulai memperjuangkan peralihan status STAIN Padangsidimpuan. Pada 2013, status STAIN Padangsidimpuan resmi beralih berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 52 Tahun 2013 tentang Perubahan Status Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidimpuan dan Peraturan Menteri Agama Nomor 91 Tahun 2013 tentang organisasi dan data kerja Iain

---

<sup>96</sup> Angga Yunus Simbolon, "Persepsi Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Padangsidimpuan terhadap Berita Hoaks di Media Sosial, *"Skripsi"* (IAIN Padangsidimpuan, 2022), hlm. 42.

Padangsidempuan. Dengan peralihan status tersebut, maka jurusan Dakwah juga turut beralih status menjadi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi (FDIK). Setelah menjadi fakultas, program studipun harus ditambah. Kemudian pada tahun 2014, dibuka Program Studi Manajemen Dakwah (MD), dan Pembangunan Masyarakat Islam (PMI). Hingga saat ini, FDIK menaungi empat Program Studi, yakni: Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Bimbingan dan Konseling Islam (BKI), Manajemen Dakwah (MD), dan Pengembangan Masyarakat Islam (PMI).<sup>97</sup>

Dua puluh lima tahun sejak adanya Jurusan Dakwah hingga menjadi fakultas, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi telah banyak mengalami pergantian pemimpin mulai dari H. Zulfan Efendi Hasibuan, MA (Ketua Jurusan Dakwah periode 1997 - 2002 dan periode 2002 - 2006), kemudian digantikan oleh H. Ali Anas, MA (Ketua Jurusan Dakwah Periode 2006 - 2010). Selanjutnya digantikan oleh Fauziah Nasution, M.Ag (Ketua Jurusan Dakwah periode 2010 – 2013). Pada tahun 2014, Jurusan Dakwah beralih status menjadi Fakultas, maka berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor 8 Tahun 2014, Ibu Fauziah Nasution, M.Ag menjadi Dekan Pertama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi untuk periode 2014 – 2017, Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., M.Ag menjadi Wakil Dekan I Bidang Akademik selama dua tahun, kemudian digantikan oleh Dr. Sholeh Fikri, M.Ag, Drs. Kamaluddin, M.Ag sebagai Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Fauzi Rizal,

---

<sup>97</sup> Agus Salim Lubis, *Laporan Kegiatan Penyusunan Rencana Strategis Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Padangsidempuan Tahun 2020-2024*, (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2019), hlm. 1-2.

S.Ag., M.A sebagai Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.<sup>98</sup> Selanjutnya posisi Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi diisi oleh Dr. Ali Sati, M.Ag pada periode 2017 – Mei 2022, Dr. Mohd. Rafiq, MA selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Drs. Agus Salim Lubis, M.Ag selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr. Sholeh Fikri, M.Ag selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama. Saat ini yang menjadi Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi adalah Dr. Hj. Magdalena, M.Ag, Dr. Anas Habibi Ritonga, MA sebagai Wakil Dekan I Bidang Akademik, Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag sebagai Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Dr, Sholeh Fikri, M.Ag sebagai Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.

## **2. Visi, Misi, Tujuan dan Profil Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi**

### **a. Visi**

Unggul dalam Pengembangan Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Berbasis ICT dan Kearifan Lokal di Indonesia pada Tahun 2024 untuk menghasilkan lulusan yang berwawasan Keilmuan, Keislaman dan Keindonesiaan.

---

<sup>98</sup> Angga Yunus Simbolon , *Op. Cit.*, hlm. 42-43.

b. Misi

1. Melaksanakan Pendidikan dan Pengajaran Ilmu Dakwah dan komunikasi yang Unggul dan Integratif-Interkonektif Berbasis ICT dan Kearifan Lokal.
2. Mengembangkan Penelitian di Bidang Ilmu Dakwah dan Komunikasi dengan Pendekatan Interkonektif/Multidispliner Berbasis Nilai-Nilai Historis dan Budaya Lokal.
3. Meningkatkan Partisipasi Pengabdian Kepada Masyarakat untuk Pengembangan dakwah dan Masyarakat Islam.
4. Mengembangkan Jaringan Kerjasama dengan Berbagai Pihak yang Terkait dengan Optimalisasi Pengamalan Tri Darma Perguruan Tinggi.
5. Melakukan Pembinaan Akhlak, Kreatifitas dan Life Skill Mahasiswa agar Menjadi Teladan dan Berprestasi dalam Kehidupan Bermasyarakat.
6. Menjamin Mutu Lulusan dan Tata Kelola yang Baik.

c. Tujuan Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam

1. Menjadi institusi pendidikan yang memiliki kualitas keilmuan bercirikan keislaman, keindonesiaan, dan kearifan lokal yang integratif dan interkonektif.
2. Menjadi institusi pendidikan dengan tata kelola yang baik (*good institute governance*) dan budaya yang baik (*good institute culture*)

berlandaskan pada prinsip yang Efektif, Efisien, Transparan dan Akuntabel.

3. Menghasilkan lulusan yang memiliki Akhlak *Al-Karimah*, Kreatif dan memiliki *life skill* serta mampu berperan aktif dalam kegiatan dakwah islam di tengah-tengah masyarakat.
4. Menghasilkan jaringan kerjasama dengan berbagai pihak dalam rangka Optimalisasi Pengamalan Tri Darma Perguruan Tinggi.

d. Profesi Lulusan

1. Da'i
2. Praktis Media
3. Penyuluh Agama
4. Jurnalistik
5. Tenaga Humas.<sup>99</sup>

**B. Temuan Khusus**

Adapun dalam penelitian ini, yang terdiri dari dua variabel yaitu variabel Kecanduan *Game Online* dan variabel Perilaku Komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Kecanduan *Game Online* merupakan variabel Independen (X) yang terdiri dari 19 item pertanyaan yang telah valid dan Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan merupakan variabel dependen (Y) yang terdiri dari 16 item

---

<sup>99</sup> Tim Penyusun Buku Panduan Akademik, *Panduan Akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan 2018*, (Padangsidempuan: 2018), hlm. 35-36.



pertanyaan yang telah Valid. Deskripsi dari setiap variabel diuraikan sebagai berikut.

### 1. Kecanduan *Game Online*

Pada penelitian diperoleh 28 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai Kecanduan *Game Online* dengan menggunakan statistik maka diperoleh skor-skor variabel Kecanduan *Game Online* ada pada table-table berikut ini:

**Tabel. 9**  
**Keinginan Bermain *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	9	32,1%
2	Sering	10	35,7%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	3	10,7%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Keinginan Bermain *Game*, sangat sering 32,1%, sering 35,7%, jarang 21,4%, dan sangat jarang 10,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering memiliki keinginan untuk bermain *game online*.

**Tabel. 10**  
**Bermain *Game Online* Setiap waktu**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	7	25%
2	Sering	12	42,8%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	2	7,2%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang,

Bermain *Game Online* Setiap Waktu, sangat sering 25%, sering 42,8%, jarang 25%, dan sangat jarang 7,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering memiliki keinginan untuk bermain *game*.

**Tabel. 11**  
**Merasa Murung, Stress Karena *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	8	28,6%
2	Sering	11	39,3%
3	Jarang	5	17,8%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Merasa Murung, Stress Karena *Game Online*, sangat sering 28,6%, sering 39,3%, jarang 17,8%, dan sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering merasa murung, stress karena *game online*.

**Tabel. 12**  
**Menghabiskan Waktu Di *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	10	35,7%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	9	32,1%
4	Sangat jarang	1	3,6%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Menghabiskan Waktu Di *Game Online*, sangat sering 32,1%, sering 28,6%, jarang 35,7%, dan sangat jarang 3,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat sering menghabiskan waktu di *game online*.

**Tabel. 13****Lupa Waktu Karena *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	7	25%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	8	28,6%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Lupa Waktu Karena *Game Online*, sangat sering 25%, sering 32,1%, jarang 28,6%, dan sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering lupa waktu karena *game online*.

**Tabel. 14****Berbohong Karena *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	8	28,6%
2	Sering	10	35,7%
3	Jarang	8	28,6%
4	Sangat jarang	2	7,1%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Berbohong Karena *Game Online*, sangat sering 21,4%, sering 50%, jarang 21,4%, dan sangat jarang 17,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering berbohong karena *game online*.

**Tabel. 15****Memikirkan *Game Online* Sepanjang Hari**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	7	25%
3	Jarang	8	28,6%
4	Sangat jarang	7	25%

Jumlah	28	100%
--------	----	------

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang Memikirkan *Game Online* Sepanjang Hari, sangat sering 21,4%, sering 50%, jarang 28,6%, dan sangat jarang 25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jarang memikirkan *game online* sepanjang hari.

**Tabel. 16**  
**Menghamburkan Uang**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	14	50%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	2	7,1%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Menghamburkan Uang, sangat sering 21,4%, sering 50%, jarang 21,4%, dan sangat jarang 7,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering menghamburkan uang.

**Tabel. 17**  
**Bermain *Game Online* Untuk Melarikan Diri Dari Masalah**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	13	46,2%
3	Jarang	3	10,7%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Bermain *Game Online* Untuk Melarikan Diri Dari Masalah, sangat sering 21,4%, sering 46,2%, jarang 10,7%, dan sangat jarang 21,4%. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah.

**Tabel. 18**  
**Bermain *Game Online* Kembali Setelah Lama Tidak Bermain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	9	32,1%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	5	17,9%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Bermain *Game Online* Kembali Setelah Lama Tidak Bermain, sangat sering 32,1%, sering 28,6%, jarang 21,4%, dan sangat jarang 17,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat sering bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain.

**Tabel. 19**  
**Tidak Enak Jika Tidak Bermain *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	5	17,9%
2	Sering	12	42,8%
3	Jarang	5	17,9%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Tidak Enak Jika Tidak Bermain *Game Online*, sangat sering 17,9%, sering 42,8%, jarang 17,9%, dan sangat jarang 21,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering tidak enak jika tidak bermain *game online*.

**Tabel. 20****Menciptakan Masalah Dengan Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	5	17,9%
2	Sering	11	39,2%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	5	17,9%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Menciptakan Masalah dengan Orang lain, sangat sering 17,9%, sering 39,2%, jarang 25%, dan sangat jarang 17,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering menciptakan masalah dengan orang lain karena *game online*.

**Tabel. 21****Istirahat Ketika Merasa Lelah Bermain *Game******Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Istirahat Ketika Merasa Lelah Bermain *Game Online*, sangat sering 21,4%, sering 32,1%, jarang 25%, dan sangat jarang 21,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sering istirahat jika sudah merasa lelah saat bermain *game online*.

**Tabel. 22**  
**Berkata Yang Tidak Sopan Keika Bermain *Game Online***

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	11	39,2%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	5	17,9%
4	Sangat jarang	3	10,7%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Berkata Yang Tidak Sopan Ketika Bermain *Game Online*, sangat sering 39,2%, sering 32,1%, jarang 17,9%, dan sangat jarang 10,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa sangat sering mengucapkan kata yang tidak sopan saat bermain *game online*.

**Tabel. 23**  
**Berhenti Bermain *Game Online* Sebelum Menang**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	10	35,7%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Berhenti Bermain *Game Online* Sebelum Menang, sangat sering 21,4%, sering 28,6%, jarang 35,7%, dan sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mahasiswa jarang berhenti bermainan *game online* sebelum menang atau berhasil menyelesaikan misi gamenya.

**Tabel. 24**  
**Rangkuman Deskripsi Data Kecanduan *Game Online***

No	Statistik	X
1	Skor tertinggi	76
2	skor Terendah	25
3	Rentang	51
4	Banyak Kelas	6
5	Interval	9
6	Mean	52
7	Median	54
8	Modus	55
9	Standar Deviasi	15,5

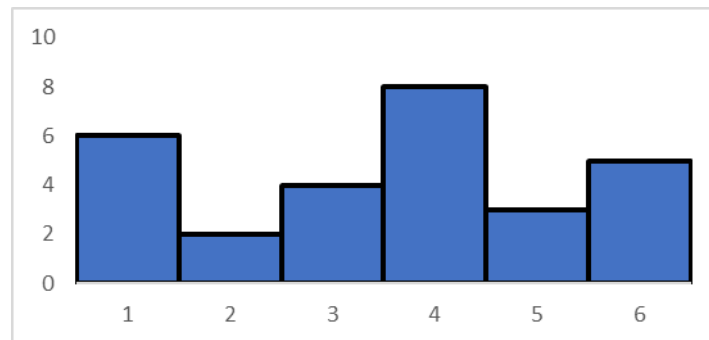
Perhitungan yang dilakukan terhadap angket 28 orang responden yang diteliti, sebagaimana yang terdapat pada tabel tersebut maka skornya adalah dengan skor tertinggi 76 dan skor terendah 25, rentang 51, banyak kelas 6, interval 9, mean 52, median 54, modus 55, dan standar deviasinya 15,5. Selanjutnya penyebaran skor jawaban responden tentang Kecanduan *Game Online* tersebut dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

**Tabel 25**  
**Distribusi Frekuensi Kecanduan *Game Online***

Interval	Frekuensi	Persentsi
25 - 33	6	21
34 - 42	2	7
43 - 51	4	14
52 - 60	8	29
61 - 69	3	11
70 - 78	5	18
Jumlah	28	100

Penyebaran data Kecanduan *Game Online* tersebut selanjutnya dapat digambarkan dengan histogram sebagaimana terdapat pada gambar berikut ini:





**Histogram Frekuensi Kecanduan *Game Online***

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat dirumuskan:

*Kecanduan Game Online*

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{Skor Perolehan } (\sum \text{skor})}{\text{Skor Maksimal } (\sum \text{ Responden } \times \text{ Item Soal } \times \text{ bobot nilai tertinggi})} \times 100\% \\
 &= \frac{1443}{(28 \times 15 \times 4)} \times 100\% \\
 &= \frac{1443}{1680} \times 100\% \\
 &= 85,8 \text{ dibulatkan menjadi } 86
 \end{aligned}$$

**Tabel. 26**  
**Interpretasi Hasil Penelitian**

No	Skor	Interpretasi
1	20%-39%	Sangat Rendah
2	40%-59%	Rendah
3	50%-69%	Cukup
4	70%-89%	Tinggi
5	90%-100%	Sangat Tinggi

Untuk memberikan penafsiran terhadap sebaran data tersebut dilakukan dengan pengkategorian skor sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab III maka untuk data Mahasiswa Kecanduan *Game Online* sebesar

86 % tergolong Tinggi.

## 2. Perilaku Komunikasi

Pada penelitian ini diperoleh 28 responden. Berdasarkan hasil perhitungan jawaban responden terhadap pertanyaan-pertanyaan yang tertera dalam angket mengenai Perilaku Komunikasi dengan menggunakan statistik, maka diperoleh skor-skor variabel perilaku komunikasi yang ada pada tabel-tabel berikut ini:

**Tabel. 27**  
**Keterbukaan Kepada Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	4	14,3%
2	Sering	6	21,4%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	11	39,2%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Keterbukaan Kepada Orang Lain Sangat Sering 14,3%, Sering 21,4%, Jarang 25% dan Sangat jarang 39,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Sangat Jarang terbuka kepada orang lain.

**Tabel. 28**  
**Peduli Terhadap Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	7	25%
2	Sering	5	17,9%
3	Jarang	11	39,2%
4	Sangat jarang	5	17,9%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang,

Berjabat Tangan Dengan Orang Lain Saat Bertemu di Jalan Sangat Sering 25%, Sering 17,9%, Jarang 39,2% dan Sangat jarang 17,9%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Jarang Memperdulikan Orang Lain.

**Tabel. 29**  
**Mengungkapkan Pendapat Kepada Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	8	28,6%
2	Sering	7	25%
3	Jarang	10	35,7%
4	Sangat jarang	3	10,7%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Mengungkapkan Pendapat Kepada Orang Lain Sangat Sering 28,6%, Sering 25%, Jarang 35,7% dan Sangat jarang 10,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Jarang mengungkapkan pendapat kepada orang lain.

**Tabel. 30**  
**Melakukan Aktivitas Secara Sendiri**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	7	25%
2	Sering	14	50%
3	Jarang	3	10,7%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Melakukan Aktivitas Secara Sendiri Sangat Sering 25%, Sering 50%, Jarang 10,7% dan Sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Sering

melakukan aktivitas sendiri.

**Tabel. 31**  
**Melakukan Suatu Pekerjaan Dalam Bentuk Kelompok**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	4	14,3%
4	Sangat jarang	10	35,7%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Melakukan Suatu Pekerjaan Dalam Bentuk Kelompok Sangat Sering 21,4%, Sering 28,6%, Jarang 14,3% dan Sangat jarang 35,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Sangat Jarang melakukan suatu pekerjaan dalam bentuk kelompok.

**Tabel. 32**  
**Memberikan Pertolongan Kepada Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	10	35,7%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	5	17,9%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Memberikan Pertolongan Kepada Orang Lain Sangat Sering 35,7%, Sering 32,1%, Jarang 17,9% dan Sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Sangat Sering memberikan pertolongan kepada orang lain.

**Tabel. 33**  
**Mendengarkan Curhatan Teman**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	8	28,6%
2	Sering	5	17,9%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	9	32,1%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Mendengarkan Curhatan Teman Sangat Sering 28,6%, Sering 17,9%, Jarang 21,4% dan Sangat jarang 32,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Sangat Jarang mendengarkan curhatan temannya.

**Tabel. 34**  
**Meluangkan Waktu Menjenguk Teman yang Sakit**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	7	25%
3	Jarang	9	32,1%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Meluangkan Waktu Menjenguk Teman yang Sakit Sangat Sering 21,4%, Sering 25%, Jarang 32,1% dan Sangat jarang 21,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Jarang meluangkan waktu menejenguk temannya yang sakit.

**Tabel. 35**  
**Mengikuti Kegiatan Sosial Baik di Kampus**  
**Maupun di Lingkungan Rumah**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	5	17,9%
2	Sering	7	25%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	9	32,1%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Mengikuti Kegiatan Sosial Baik di Kampus Maupun di Lingkungan Rumah Sangat Sering 17,9%, Sering 25%, Jarang 25% dan Sangat jarang 32,1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan game online Sangat Jarang mengikuti kegiatan sosial baik di kampus maupun di lingkungan rumahnya.

**Tabel. 36**  
**Memuji Teman yang Mendapatkan Kesuksesan**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	9	32,1%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	8	28,6%
4	Sangat jarang	3	10,7%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Memuji Teman yang Mendapatkan Kesuksesan Sangat Sering 32,1%, Sering 28,6%, Jarang 28,6% dan Sangat jarang 10,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Sangat Sering memuji temannya yang mendapat kesuksesan.

**Tabel. 37**  
**Menghargai Pendapat Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	6	21,4%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	7	25%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Menghargai Pendapat Orang Lain Sangat Sering 21,4%, Sering 32,1%, Jarang 25% dan Sangat jarang 21,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Sering menghargai pendapat orang lain.

**Tabel. 38**  
**Hati Hati Ketika Berbicara Kepada Orang Lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	10	35,7%
2	Sering	8	28,6%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Hati Hati Ketika Berbicara Kepada Orang Lain Sangat Sering 35,7%, Sering 28,6%, Jarang 21,4% dan Sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* Sangat Sering berhati hati ketika berbicara dengan orang lain.

**Tabel. 39**  
**Bersikap Yang Baik Ketika Diajak Berdiskusi**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	7	25%

2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	6	21,4%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Menjaga Perkataan Kepada Orang Lain Sangat Sering 25%, Sering 32,1%, Jarang 21,4% dan Sangat jarang 21,4%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* sering menunjukkan sikap yang baik ketika diajak untuk berdiskusi.

**Tabel. 40**  
**Paham Dengan Pernyataan Orang lain**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	5	17,9%
2	Sering	9	32,1%
3	Jarang	10	35,7%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Paham Dengan Pernyataan Orang Lain Sangat Sering 17,9%, Sering 32,1%, Jarang 35,7% dan Sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* jarang paham dengan pernyataan orang lain.

**Tabel. 41**  
**Memberikan Motivasi Kepada Teman**

No	Alternatif jawaban	Jumlah	Presentase
1	Sangat sering	8	28,6%
2	Sering	10	35,7%
3	Jarang	6	21,4%
4	Sangat jarang	4	14,3%
Jumlah		28	100%



Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa tanggapan responden tentang, Memberikan Motivasi Kepada Teman Sangat Sering 28,6%, Sering 35,7%, Jarang 21,4% dan Sangat jarang 14,3%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa yang kecanduan *game online* sering memberikan motivasi kepada temannya.

**Tabel. 42**  
**Rangkuman Deskripsi Data Perilaku Komunikasi**

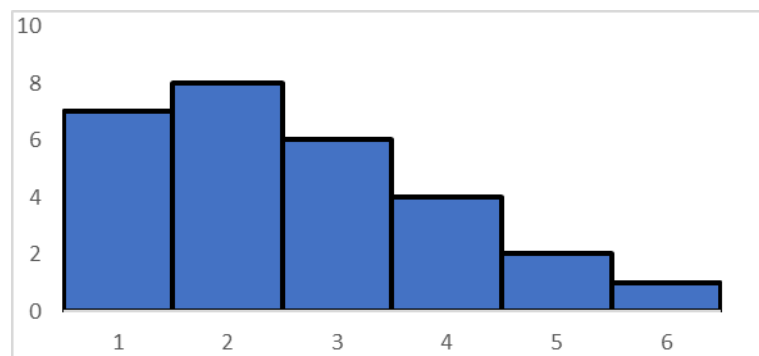
No	Statistik	Y
1	Skor tertinggi	80
2	skor Terendah	51
3	Rentang	29
4	Banyak Kelas	6
5	Interval	5
6	Mean	61
7	Median	60
8	Modus	57
9	Standar Deviasi	7,1

Perhitungan yang dilakukan terhadap angket 28 orang responden yang diteliti, sebagaimana yang terdapat pada tabel tersebut maka skornya adalah dengan skor tertinggi 80 dan skor terendah 51, rentang 29, banyak kelas 6, interval 5, mean 561, median 60, modus 57, dan standar deviasinya 7,1. Selanjutnya penyebaran skor jawaban responden tentang Perilaku Komunikasi tersebut dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi berikut:

**Tabel. 43**  
**Distribusi Frekuensi Perilaku Komunikasi**

Interval	Frekuensi	Persensi
51 - 55	7	3
56 - 60	8	11
61 - 65	6	31
66 - 70	4	35
71 - 75	2	17
76 - 80	1	3
Jumlah	28	100

Penyebaran data Perilaku Komunikasi tersebut selanjutnya dapat digambarkan dengan histogram sebagaimana terdapat pada gambar berikut ini:



**Histogram Frekuensi Perilaku Komunikasi**

Untuk mengetahui kualitas setiap variabel secara kumulatif dapat dirumuskan:

Perilaku Komunikasi

$$\begin{aligned}
 & \frac{\text{Skor Perolehan } (\sum \text{skor})}{\text{Skor Maksimal } (\sum \text{ Responden } \times \text{ Item Soal } \times \text{ bobot nilai tertinggi})} \times 100\% \\
 &= \frac{1700}{(28 \times 15 \times 4)} \times 100\% \\
 &= \frac{1700}{1680} \times 100\% \\
 &= 96,5 \text{ dibulatkan menjadi } 97
 \end{aligned}$$

**Tabel. 44**  
**Interpretasi Hasil Penelitian**

No	Skor	Interpretasi
1	20%-39%	Sangat Rendah
2	40%-59%	Rendah
3	50%-69%	Cukup
4	70%-89%	Tinggi
5	90%-100%	Sangat Tinggi

Untuk memberikan penafsiran terhadap sebaran data tersebut dilakukan dengan pengkategorian skor sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab III maka untuk data Perilaku Komunikasi 97% tergolong Sangat Tinggi.

**Tabel. 45**  
**Kerja Angka Indeks Korelasi Antara Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi**

X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
76	80	5776	6400	6080
61	67	3721	4489	4087
72	56	5184	3136	4032
55	61	3025	3721	3355
59	52	3481	2704	3068
30	62	900	3844	1860
33	58	1089	3364	1914
52	58	2704	3364	3016
74	75	5476	5625	5550
38	54	1444	2916	2052
73	74	5329	5476	5402
56	63	3136	3969	3528
56	63	3136	3969	3528
50	58	2500	3364	2900
59	70	3481	4900	4130
25	52	625	2704	1300
52	56	2704	3136	2912
25	54	625	2916	1350
48	57	2304	3249	2736

29	52	841	2704	1508
35	58	1225	3364	2030
44	51	1936	2601	2244
60	52	3600	2704	3120
68	70	4624	4900	4760
50	57	2500	3249	2850
74	61	5476	3721	4514
64	67	4096	4489	4288
25	62	625	3844	1550
1443	1700	81563	104822	89664

Sumber:diolah dengan Microsoft Exel

### 1. Produk Moment

Dari tabel berikut diketahui:

$$\sum x = 1443, \quad \sum y = 1700, \quad \sum X^2 = 81563, \quad \sum Y^2 = 104822,$$

$$\sum XY = 89664, N= 29$$

Dengan mendistribusikan nilai-nilai tersebut ke dalam korelasi “ r “

Product Moment didapat hasil sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \cdot (\sum Xy) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2][N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{28 \cdot 89.664 - (1.443)(1.700)}{\sqrt{[28 \cdot 81.563 - (1.443)^2][28 \cdot 104.822 - (1.700)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{2.510.592 - 2.453.100}{\sqrt{[2.283.764 - 2.082.249][2.935.016 - 2.890.000]}}$$

$$r_{xy} = \frac{57.492}{\sqrt{[201.515][45.016]}}$$

$$r_{xy} = \frac{57.492}{\sqrt{9.071.399.240}}$$

$$r_{xy} = \frac{57.492}{95.243} = 0,604$$

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh harga “ r “ Product Moment sebesar 0,604. Apabila angka indeks “ r “ Product Moment tersebut dibandingkan dengan nilai yang ada pada tabel harga kritik dari “ r “ Product Moment dengan tingkat kepercayaan 95% atau tingkat kesalahan 5% diperoleh harga “ r “ sebesar 0,604. Dengan demikian dapat diketahui bahwa harga  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau 0,604 > 0,373. Mengingat harga “ r “ Product Moment sebesar 0,604 maka Interpretasi Koefisien Korelasi berada pada kategori “Kuat”

Apabila dilakukan perhitungan koefisien determinan yang bertujuan untuk mengetahui besar kecilnya sumbangan Variabel Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi mahasiswa bentuk persentase, maka diperoleh :  $KP = r^2 \times 100\% = 0,604^2 \times 100\% = 0,365 \times 100\% = 36\%$ . Artinya besar nilai variabel pengaruh kecanduan *game online* sebesar 36% dan sisanya 64% ditentukan oleh variabel lain yang perlu diteliti lebih lanjut.

## 2. Regresi Linier Sederhana

Untuk menguji kebenaran apakah ada pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi mahasiswa, maka digunakan perhitungan Regresi Sederhana yaitu:

### a. Menghitung Rumus b

$$b = \frac{n \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{28 \cdot 89.664 - (1.443)(1.700)}{28 \cdot 81.563 - (1.443)^2}$$

$$b = \frac{2.510.592 - 2.453.100}{2.283.764 - 2.082.249}$$

$$b = \frac{57.492}{201.515} = 0,285$$

b. Menghitung Rumus a

$$a = \frac{\sum Y - b \cdot \sum X}{n}$$

$$a = \frac{1700 - (0,285) \cdot 1.443}{28}$$

$$a = \frac{1700 - 411}{28} = \frac{1.289}{28}$$

$$a = 46,0$$

c. Menghitung Persamaan Regresi Sederhana

$$y = a + bX$$

$$y = 46,0 + 0,285X$$

d. Membuat Garis Persamaan Regresi

1) Menghitung Rata-Rata X Dengan Rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N} = \frac{1.443}{28} = 51,5$$

2) Menghitung Rata-Rata Y Dengan Rumus

$$Y = \frac{\sum Y}{N} = \frac{1700}{28} = 60,7$$

Kemudian untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan maka diuji dengan menggunakan rumus uji signifikansi yaitu:

a. Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ( $JK_{reg(a)}$ )

$$(JK_{reg(a)}) = \frac{(\sum Y)^2}{n} = \frac{(1.700)^2}{28} = \frac{2.890.000}{28} = 102.214$$

b. Mencari Jumlah Kuadrat Regresi ( $JK_{reg(b/a)}$ )

$$\begin{aligned} (JK_{reg(b/a)}) &= b \cdot \sum XY - \frac{(\sum X)(\sum Y)}{n} \\ &= 0,285 \cdot \left[ 89.664 - \frac{(1443)(1700)}{28} \right] \\ &= 0,285 \cdot [89.664 - 87.611] \\ &= 0,285 \cdot 2.053 \\ &= 585,11 \end{aligned}$$

c. Mencari Jumlah Kuadrat Residu ( $JK_{res}$ )

$$\begin{aligned} JK_{res} &= \sum Y^2 - JK_{reg(b/a)} - JK_{reg(a)} \\ &= 104.822 - 585,11 - 102.214 \\ &= 2.022,9 \end{aligned}$$

d. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg(a)}$ )

$$RJK_{Reg(a)} = (JK_{reg(a)}) = 102.214$$

e. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Regresi ( $RJK_{Reg(b/a)}$ )

$$RJK_{Reg(b/a)} = (JK_{reg(b/a)}) = 585,11$$

f. Mencari Rata-Rata Jumlah Kuadrat Residu  $RJK_{Res}$

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{res}}{n - 2} = \frac{2.022,9}{26} = 77,80$$

g. Menguji Signifikasi

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{Res}} = \frac{585,11}{77,80} = 7,521$$

$$F_{hitung} = (1 - \alpha)(dk reg \left(\frac{b}{a}\right)) = 1 (dk res)$$

$$F_{hitung} = (1 - 0,05)(dk reg \left(\frac{b}{a}\right)) = 1 (dk res = 28 - 2 = 26)$$

$$F_{hitung} = (0,95) (1,26)$$

Cara mencari  $F_{tabel}$  = angka 1 = Pembilang, angka 26 penyebut,

$$F_{tabel} = 4,23$$

Karena  $F_{hitung}$  (7 521) lebih besar dari  $F_{tabel}$  (4,23) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

### 3. Analisa Hasil Pembahasan

- a. Berdasarkan hasil penelitian, Keadaan Kecanduan *Game Online* Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan mendapatkan skor sebesar 86% dan tergolong tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu



Komunikasi yang sudah kecanduan *game online* dapat dikatakan tidak baik, dikarenakan tidak dapat mengontrol diri dari *game online* tersebut.

- b. Berdasarkan hasil penelitian, Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan mendapatkan skor sebesar 97% kemudian dapat ditafsirkan bahwa Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi tergolong sangat tinggi, karena banyaknya peminat *game online* yang terpengaruh oleh *game* itu sendiri.
- c. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dan diperoleh nilai  $F_{hitung}$  (7,521) lebih besar dari  $F_{tabel}$  (4,23) maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dengan diterimanya  $H_a$  maka Hipotesis peneliti terbukti bahwa adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memang memiliki pengaruh terhadap perilaku komunikasi karena fitur-fitur yang disediakan oleh *game online* sangat mendukung dalam melakukan komunikasi. *Game online* mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa karena *game online* sering dimainkan di

waktu senggang sehingga menimbulkan kebiasaan berkomunikasi yang tidak baik.

#### **4. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini masih banyak hal-hal yang menyebabkan ketidak sempurnaan pada hasil penelitian, dimana dalam pengumpulan data dan mencari informasi peneliti mengalami keterbatasan yaitu:

- a. Dalam pengumpulan data-data dari responden, peneliti belum sepenuhnya mengetahui apakah responden jujur dalam mengisi angket pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.
- b. Peneliti tidak mampu mengontrol semua responden dalam menjawab angket, apakah mereka menjawab dengan serius atau hanya asal jawab

Disamping itu keterbatasan fasilitas yang dimiliki peneliti seperti buku-buku dan refrensi lainnya yang mendukung penelitian ini juga menyebabkan hasil yang kurang maksimal dalam penelitian ini.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

1. Kecanduan *game online* membuat hubungan dengan teman, keluarga, menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karena pecandu *game online* menghabiskan waktu di *game* saja. Hal tersebut membuat mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan responden untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif pada perilaku komunikasinya.
2. Perilaku Komunikasi yang dimiliki responden dalam penelitian ini baik secara emosional dan sosial menjadi buruk akibat kecanduan *game online*. mereka lebih memilih *game* sebagai tempat pelarian ketika memiliki masalah, melalui *game online* tersebut mereka melampiaskan emosi-emosi yang mereka rasakan.
3. Berdasarkan hasil dari penelitian pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dapat disimpulkan bahwasanya kecanduan *game online* mempengaruhi perilaku komunikasi mahasiswa dan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku komunikasi

mahasiswa Fakultas dakwah dan Ilmu Komunikasi universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

## **B. Saran–Saran**

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat dianjurkan adalah sebagai berikut:

### **1. Bagi Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

Kepada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan disarankan agar memfasilitasi penelitian-penelitian terbaru seperti halnya mahasiswa mudah menemukan referensi atau jural-jurnal yang diinginkan.

### **2. Bagi Mahasiswa**

- a. Kepada mahasiswa disarankan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi informasi seperti *game online* salah satunya media dalam berkomunikasi.
- b. Bagi mahasiswa yang sudah menjadi seorang pecandu *game online*, disarankan dapat memeberikan gambaran dari dampak negatif yang diberikan oleh *game online*, dimana dampak tersebut dapat merugikan dan merubah konsep diri seseorang yang sudah menjadi pecandu *game online*.

- c. Targetkan waktu untuk bermain *game online*, usahakan jangan mengganggu waktu belajar, manfaatkan waktu libur untuk bermain *game online*.
- d. Jalin hubungan pertemanan di dunia nyata, karena semakin kuat relasi dengan teman dan keluarga maka akan semakin berkurang kebutuhan untuk terus bermain *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ascharissa Metasatya Afrilia dan Anisa Setya Arifina, *Komunikasi Interpersonal*, Magelang: Pustaka Rumah Cinta, Cetakan 1, 2020.
- A.R. Dilapanga dan Jeane Mantiri, *Perilaku Organisasi*, Yogyakarta: Budi Utama, 2021.
- Alip Yog Kunandar, *Memahami Teori-Teori Komunikasi*, Yogyakarta: Galuh Patria, Cetakan Pertama, 2019.
- Andri Aris Kustiawan dan Andi Widhiaya Utomo, *Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, Jawa Timur : Media Medika 2019.
- Alo Liliweri, *Komunikasi Antarpribadi*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997.
- A. M. Moefad, *Perilaku Individu Dalam Masyarakat*, Jombang: el-Deha Fakultas Dakwah IKAHA, 2007.
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- A. Andhita Sari, *Komunikasi Antar Pribadi*, Yogyakarta: Budi Utama, 2017.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan* Medan: Perdana Publishing, 2014.
- Astri Sulistiani Risnaedi, *Konsep Penanggulangan Perilaku Siswa*, Indramayu: Adanu Abimata, Cetakan 1, 2021.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana, 2017.
- Babadu J.S dan Zain, *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2001.
- Bonaraja Purba, dkk, *Ilmu Komunikasi*, Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008.
- Burhanuddin Salam, *Etika Sosial*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, Jakarta: Bounabooks, 2012.
- Edy Harapan dan Syarwani Ahmad, *Komunikasi Antarpribadi*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014.
- Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

2008.

Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi Dan Informasi*, Jakarta Timur: Balai Pustaka, Cetakan 1, 2012.

H.A.W. Widjaja, *Ilmu Komunikasi*, Jakarta : PT Rineka Cipta 2000.

Ismi Zakiah, *Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penanganannya*, Media sains Indonesia, 2021.

Irene Siviana, *Komunikasi Organisasi*, Surabaya: PT Scopindo Media Pustaka, 2020.

I Ketut Swarjana, *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi*, Yogyakarta: CV. AndiOffset, 2022.

Jhon M. Echol, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia, 1996.

Jalaludin Rahmat, *Pikologi Komunikasi*, Bandung: Rosa Karya, 2005.

Kate Kelyy, *Menghentikan Perilaku Buruk Anak*, Jakarta: PT BhuanaIlmuPopuler, 2005.

Kementrian Agama, *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jakarta: Widya Cahaya, 2011.

Kimberly S. Young, *Gangguan Dunia Maya Masalah Kesehatan Untuk Milenium Baru*, Gangguan Psikologi dan Perilaku, 2000.

Laura A. King, *Psikologi umum*, Jakarta: Salembang Humanika, 2010.

Lexi J. Malenong, *Metode Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakrya, 2004.

Muhammad Mufid, *Komunikasidan Regulasi Penyiaran*, Jakarta: Kencana, 2005.

Mulawarman, *Problematika Penggunaan Internet*, Jakarta: Kencana, Cetakan 1, 2020.

Manuntung Ns. Alfeus Manuntung, *Terapi Perilaku Kognitif*, Malang: Wineka Media, 2018.

M. Noor Syaid, *Penyimpangan Sosial Dan Pencegahannya*, Semarang: Sucipto Edisi Digital, 2019.

Muhmmad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika*, Cet. II; Makassar: UNM, 2004.

Nofrion, *Komunikasi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2016.

Onong Uchajana Effendy, *Ilmu Komunikasi*, Teori dan Praktek, Bandung: PT RemajaRosdakarya, 2005.

- Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Penelitian Pemula*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Siti Rahmi, *Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya Dalam Konseling*, Banda Aceh: Syiah Kuala University Press, Cetakan Pertama, 2021.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, 2010.
- Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Syekh Muhammad Al-Munnajid, *Bahaya Game*, Solo: PT. Aqwam Media Profetika, 2016.
- Sudariyanto, *Interaksi Sosial*, Semarang: Alprin, Edisi Digital, 2019.
- Supriyadi Sastrosupono, *Etika*, (Bandung: Offset Alumni, 2001), hlm. 9.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008.
- Siregar Syofian, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Siti Tyastuti, *Komunikasi dan Konseling*, Yogyakarta: PT. Fitramaya, 2009.
- Teddy Dyatmika, *Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta: Zahir Publishing, 2021.
- Tim Ilna, *Learning Center, Super Games*, Bandung: Sygma Publishing, 2018.
- Vina Pratiwi Andita, dkk, *Perilaku Organisasi*, Jawa Barat: Hak Cipta, 2022.
- W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *Behavior Analysis and Learning*, New Jersey: Lawrance Erlbaum Associates, 2004.
- Yuhefizar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013, hlm. 15.

## **Jurnal**

- Aji Santoso, *Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online*, Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2, No.3, 2021, <https://jurnalpkmpemberdayaan.com/index.php/PkMLP3K/article/download/33/30>
- Dr. Kevin Adrian, *Ini Ciri-Ciri Kecanduan Game Online dan Cara Mengatasinya*, 30 Desember 2020, <https://www.alodokter.com/ini-ciri-ciri-kecanduan-game-online-dan-cara-mengatasinya>



- Evi Rahayu, Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mazhab Imam Syafi'i, *Skripsi*. Medan: UINSU, 2020.  
<http://repository.uinsu.ac.id/10304/1/EVI%20RAHAYU.pdf>
- Firsty Aufirandra, Bunga Adelya, dan Syifa Ulfah, Komunikasi Mempengaruhi Tingkah Laku Individu, *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2017, Vol. 2, No. 2,  
<https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/view/219/241>
- Iva St Syahrah, Musdaliah Mustadjar dan Andi Agustang, Pergeseran Pola Interaksi Sosial, *Phinisi Integration Review*, Vol. 3, No. 2, Agustus 2020,  
[https://www.researchgate.net/publication/344099484\\_Pergeseran\\_Pola\\_Interaksi\\_Sosial\\_Studi\\_Pada\\_Masyarakat\\_Banggae\\_Kabupaten\\_Majene](https://www.researchgate.net/publication/344099484_Pergeseran_Pola_Interaksi_Sosial_Studi_Pada_Masyarakat_Banggae_Kabupaten_Majene)
- Kadek Dwinita Viandari dan Kadek Pande Ary Susilawati, Peran Pola Asuh Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Prasekolah, *Jurnal Psikologi Udayana*, Vol. 6, No.1, 2019,  
<https://ojs.unud.ac.id/index.php/psikologi/article/download/48628/28942/>
- Mila Puspita, Perspektif Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino, *Skripsi*, Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021.  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/6829/1/SKRIPSI%20MILA%20PUSPITA.pdf>
- Mohd. Rafiq, *Dependency Theory*, Melvin L. Defleur dan Sandra Ball Rokeach, Hikmah, Vol. VI, No. 1, 01 Januari 2012, hlm. 5.  
<http://repo.iain-padangsidempuan.ac.id/199/1/135-408-1-PB.pdf>
- Rifqi Fauzi, *Perilaku Komunikasi Remaja Pengguna Game Online*, Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam, 2021, Vol. 2, No. 1,  
<http://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/communicative/article/download/410/351/>
- Sapto Irawan, *Faktor Yang Mempengaruhi kecanduan Game Online Terhadap Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No. 1, 2021,  
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/5646/2918>

Lampiran 1

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

**I. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Yaisah Sikumbang  
NIM : 1830100011  
T. Tanggal Lahir : Panyabungan III, 20 Januari 2000  
Alamat : Panyabungan III

**II. IDENTITAS ORANG TUA**

Nama Ayah : Abdul Rahim Sikumbang  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Nama Ibu : Yasiroh Lubis  
Pekerjaan : Wiraswasta  
Alamat : Panyabungan III

**III. PENDIDIKAN**

SD Negeri 087 Panyabungan  
SMP Negeri 2 Panyabungan  
SMK Negeri 1 Panyabungan  
UIN-Syahada Padangsidempuan, Prodi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI)

## Lampiran 2

### ANGKET

Angket disusun untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syahada Padangsidempuan”.

#### A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah setiap pernyataan secara teliti sebelum saudara/i menjawab setiap butir pertanyaan.
2. Pilihlah jawaban yang tersedia sesuai dengan keadaan diri saudara/i dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada pertanyaan di bawah ini.
3. Pernyataan ini hanya penelitian semata oleh karena itu tidak akan berpengaruh pada saudara/i. Semua jawaban dan identitas saudara/i akan kami jaga kerahasiaannya.
4. Kesedian dan kejujuran saudara/i dalam menjawab pernyataan ini akan sangat membantu penelitian ini.

#### B. Keterangan :

1. Sangat Sering (SS)
2. Sering (S)
3. Jarang (J)
4. Sangat Jarang (SJ)

Padangsidempuan, , Oktober 20

( )

**Tabel. Variabel (X) Angket Kecanduan Game Online**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	J	SJ
1	Memiliki keinginan bermain game online				
2	Bermain game online setiap waktu				
3	Merasa gelisah ketika bermain game online tidak terlaksanakan				
4	Menghabiskan waktu di game online				
5	Bermain game online lebih dari 3 jam sehari				
6	Merasa terganggu ketika disuruh saat bermain game online				
7	Kurangnya sosialisasi karena game online				
8	Game Online mempengaruhi sifat seseorang				
9	Merasa malas melakukan aktivitas lain ketika sedang bermain game online				
10	Menghamburkan uang untuk game online				
11	Merasa sedih ketika tidak bermain game online				
12	Penasaran untuk menyelesaikan game online tersebut ke level selanjutnya				
13	Merasa senang ketika berhasil ke level selanjutnya				
14	Game online membuat seseorang merasa tenang				
15	Bermain game online karena ikut trend				
16	Bermain game online karena teman				
17	Marah ketika kalah bermain game online				
18	Bersikap kasar ketika diganggu saat asyik bermain game online				
19	Game online penting dalam kehidupan sehari-hari				
20	Merasa bosan jika dalam sehari tidak bermain game online				

**Tabel Variabel (Y) Perilaku Komunikasi**

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	J	SJ
1	Susah bergaul dengan orang lain				
2	Tanggap dengan pernyataan orang lain				
3	Enggan berjabat tangan dengan teman saat ketemu di jalan				

4	Malu berbicara dengan orang yang baru di kenal					
5	Sulit mengungkapkan pendapat					
6	Suka melakukan aktivitas secara sendiri daripada bersama teman					
7	Susah diajak bekerja dalam bentuk kelompok					
8	Memberikan pertolongan kepada orang lain					
9	Merespon teman ketika ada yang curhat					
10	Meluangkan waktu menjenguk teman yang sakit					
11	Aktif mengikuti kegiatan sosial baik dikampus maupun di lingkungan rumah					
12	Memuji teman yang mendapatkan kesuksesan					
13	Memberikan motivasi kepada teman					
14	Menghargai pendapat orang lain					
15	Berhati-hati ketika berbicara dengan temanyang baru di kenal					
16	Berpikir positif kepada teman yang bari di kenal					
17	Menghargai perbedaan sifat yang di miliki teman					
18	Merasa risih dengan kehadiran teman di sekitar saudara					
19	Berdiskusi tentang pelajaran yang belum dipahami					
20	Merasa nyaman ketika membicarakan hobi dengan teman					

### Lampiran 3

1. Skor Variabel X Intensitas Penggunaan *WhatsApp* Yang Diperoleh Adalah:

76 61 72 55 59 30 33

52 74 38 73 56 56 50

59 25 52 25 48 29 35

44 60 68 50 74 64 25

Jumlah Data (N) = 28

Skor Tertinggi = 76

Skor Terendah = 25

2. Rentang ( R )

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah} \\ &= 76 - 25 = 51\end{aligned}$$

3. Banyak Kelas ( BK )

$$\begin{aligned}&= 1 + 3,322 \log n \\ &= 1 + 3,322 \log 28 \\ &= 1 + 3,322 (1,44) \\ &= 5,78 \text{ dibulatkan menjadi } 6\end{aligned}$$

4. Panjang Kelas

$$I = \frac{R}{BK} = \frac{51}{6} = 8,5 \text{ dibulatkan menjadi } 9$$

Interval			Frekuensi	Xi	FiXi
25	-	33	6	29	174
34	-	42	2	38	76
43	-	51	4	47	188
52	-	60	8	56	448
61	-	69	3	65	195
70	-	78	5	74	370
Jumlah			28		1451

5. Mean

Rumus Yang Digunakan Yaitu:  $\bar{x} = \frac{\sum fixi}{\sum fi}$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Mean (Rata-Rata)

$\sum Fixi$  = Jumlah hasil perkalian antara masing-masing skor dengan frekuensi.

$f_i$  = Jumlah data

Maka  $\bar{x} = \frac{1451}{28} = 51,8$  dibulatkan menjadi 52.

## 6. Median

Rumus yang digunakan yaitu:  $Me = I + i \cdot \frac{(\frac{1}{2})n - F}{f}$

Keterangan:

I = Batas Bawah Kelas Median

i = Panjang Kelas

n = Banyak Data

F = Jumlah Frekuensi Sebelum Kelas Median

f = Frekuensi Kelas Median

Interval			Frekuensi	Fk
25	-	33	6	6
34	-	42	2	8
43	-	51	4	12
52	-	60	8	20
61	-	69	3	23
70	-	78	5	28
Jumlah			28	

Maka:

$$I = 52 - 0,5 = 51,5$$

$$F = 12$$

$$i = 9$$

$$f = 8$$

$$\begin{aligned} Me &= I + i \frac{(\frac{1}{2})n - F}{f} \\ &= 51,5 + 9 \left( \frac{14 - 12}{8} \right) \end{aligned}$$

$$= 51,5 + 9 (0,25)$$

$$= 51,5 + 2,25$$

$$= 53,75 \text{ dibulatkan menjadi } 54$$

## 7. Modus

Untuk menghitung modus dari data yang dikelompokkan dipergunakan

$$\text{rumus: } Mo = I + i \left( \frac{f_a}{f_a + f_b} \right)$$

Keterangan:

I= batas bawah kelas Modus

i= panjang kelas

$f_a$ = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas sebelumnya

$f_b$ = frekuensi kelas modus dikurang frekuensi kelas berikutnya

Maka:

$$I = 52 - 0,5 = 51,5$$

$$i = 9$$

$$f_a = 4$$

$$f_b = 5$$

$$Mo = 51,5 + 9 \left( \frac{4}{4+5} \right)$$

$$= 51,5 + 9 (0,4)$$

$$= 51,5 + 3,6$$

$$= 55,1 \text{ dibulatkan menjadi } 55$$



Responden	Pertanyaan (Variabel X)																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76
2	3	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	61
3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	2	4	3	4	4	4	72
4	3	1	2	3	3	1	4	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	55
5	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	59
6	1	1	1	1	1	1	2	1	4	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	30
7	3	3	3	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	4	1	1	33
8	4	3	2	3	1	1	3	2	4	3	2	1	3	2	2	3	2	4	3	4	52
9	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	74
10	2	2	3	1	1	1	2	2	3	3	2	1	2	1	1	2	2	4	2	1	38
11	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	73
12	4	3	2	1	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	4	4	4	56
13	4	3	2	1	4	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	4	4	4	56
14	3	2	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	50
15	3	2	3	3	2	4	2	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	3	3	59
16	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	25
17	2	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	52
18	1	1	1	1	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	25
19	3	2	4	4	1	1	2	1	3	1	1	4	2	2	3	4	1	3	2	4	48
20	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	29
21	1	1	1	3	1	3	1	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	2	1	35
22	2	1	3	2	2	1	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	44
23	3	2	3	3	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	60
24	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	4	4	3	68
25	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	2	50
26	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	74
27	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	64
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	1	1	25





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDEMPUN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximlll (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

Nomor : 280 /Un.28/F.7b/PP.00.9/04/2023

Padangsidempuan 4 April 2023

Lamp. :-

Hal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Kepada:

Yth. 1. Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag  
2. Nur Fitriani M. Siregar, M.Kom.I

di

Tempat

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut di bawah ini sebagai berikut:

Nama : Yaisah  
NIM : 1830100011  
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN SYAHADA Padangsidempuan

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terimakasih.

Dekan

Kaprodi KPI



Dr. Magdalena, M.Ag.  
NIP. 197403192000032001

Nur Fitriani M. Siregar, M.Kom.I  
NIP. 199104172019032007

**Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing**

Bersedia/Tidak Bersedia  
Pembimbing I

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag  
NIP. 196308211993031003

Besedia/Tidak Bersedia  
Pembimbing II

Nur Fitriani M. Siregar, M.Kom.I  
NIP. 199104172019032007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN  
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faxim III (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

---

**SURAT IZIN MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 1752 /Un.28/F/PP.00.9/11/2022

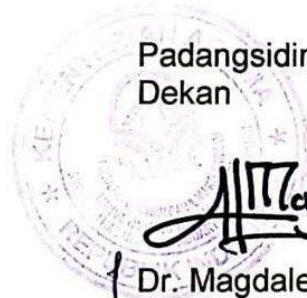
Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan memberi Izin melakukan penelitian kepada :

Nama : Yaisah  
NIM : 1830100011  
Fakultas/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ KPI  
Alamat : Syekh Abdul Kadir Mandili II, Panyabungan III

dengan judul “ **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI PADA MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI UIN SYAHADA PADANGSIDIMPUAN** ”

Demikian surat ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Padangsidimpuan, November 2022  
Dekan



Dr. Magdalena, M.Ag.  
NIP. 197403192000032001