

## ABSTRAK

**ANDINI PUTRI. 2021.** Dampak Game online PUBG Terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Dr. Yumriani, M.pd. sebagai pembimbing I dan Syahban Nur, S.Pd., M.Pd. Sebagai pembimbing II.

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana interaksi perekonomian para gamers di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros? (2) Bagaimana dampak game online terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros? (3) Bagaimana bentuk solusi para pelaku gamers di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros?. Teknik analisis data yang dimaksud adalah proses pengelolaan data yang telah dikumpulkan oleh mahasiswa dengan cara mengacu pada aturan atau metode penelitian yang digunakan. Untuk penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan pada gambar berikut yang merupakan model analisis data kualitatif. Dalam pengambilan informan menggunakan incidental sampling yaitu informan yang ditentukan pasangan suami-istri dan masyarakat saja yang bisa di wawancara.

Hasil penelitian (1) Perekenomian menjadi salah satu penyebab konflik dalam rumah tangga karena para gamers lebih mengutamakan bermain game dari pada pekerjaannya. (2) Dampak negatif yang timbul atas kecanduan game online pada seorang suami yaitu (a) Intensitas bermain berdampak pengurangan interaksi dan waktu kebersamaan dengan pasangan. (b) Melalaikan kewajiban berdampak pada pekerjaan rumah yang biasa ditanggung berdua, jadi ditanggung pasangan sendiri. (c) Kecemburuan sehingga handphone dianggap sebagai orang ketiga, selain itu dalam komunitas game online (*clan*) terkadang ada female gamer. (d) Emosional game disebabkan oleh penghayatan (*immersions*) yang terbawa dari game ke kehidupan sehari-hari, termasuk dengan pasangan. (3) Penyelesaian masalah para Gamers yaitu dengan cara pendekatan dalam mendefinisikan konflik dan merencanakan solusi, perencanaan upaya penyelesaian konflik, mengorganisasi tindakan dan menerapkan solusi konflik dan evaluasi penerapan solusi konflik.

Kata Kunci : Game Online

## ABSTRACTS

**ANDINI PUTRI. 2021.** The Impact of the PUBG online game on Household Interaction in the Taroad Village, Turikale District, Maros Regency. Sociology Education Study Program, Faculty of Teaching and Science, University of Muhammadiyah Makassar. Supervised by Dr. Yumriani, M.pd. as supervisor I and Syahban Nur, S.Pd., M.Pd. As advisor II.

The formulation of the problems of this research are (1) How is the economic interaction of gamers in Taroad Village, Turikale District, Maros Regency? (2) What is the impact of online games on household interactions in Taroad Village, Turikale District, Maros Regency? (3) What is the form of the solution for gamers in the Taroad Village, Turikale District, Maros Regency? The data analysis technique in question is the process of managing data that has been collected by students by referring to the rules or research methods used. For qualitative research, data analysis can be carried out in the following figure which is a qualitative data analysis model. Incidental sampling was used to collect informants, namely informants who were determined by husband and wife and the community who could be interviewed.

The results of the study (1) The economy is one of the causes of conflict in the household because gamers prioritize playing games rather than work. (2) The negative impact that arises from online game addiction on a husband, namely (a) The intensity of playing has an impact on reducing interaction and time together with a partner. (b) Neglecting obligations has an impact on household chores that are usually borne by both, so the partner has to bear it alone. (c) Jealousy so that mobile phones are seen as a third person, apart from that in online gaming communities (clans) sometimes there are female gamers. (d) Emotional games are caused by immersions that are carried over from games to everyday life, including with partners. (3) Solving the problems of Gamers, namely by approaching conflicts in defining conflicts and planning solutions, planning conflict resolution efforts, organizing actions and implementing conflict solutions and evaluating the implementation of conflict solutions.

Keywords: Online Games