

**INTERAKSI SOSIAL PEMAIN GAME ONLINE PUBG DI KELURAHAN  
TAROADA KECAMATAN TURIKALE KABUPATEN MAROS**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sosiologi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh  
Andini Putri  
NIM. 105381110316

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
JULI, 2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Andini Putri, 105381110316** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 086 Tahun 1444 H/2023 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ujian dan Yudisium pada hari Jum'at, 17 Februari 2023.

07 Sya'ban 1444 H  
Makassar, -----  
27 Februari 2023 M

### PANITIA UJIAN


Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag ( ..... )  
Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D ( ..... )  
Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd ( ..... )  
Penguji  
1 Dr. Hj. Fatimah Azis, M.Pd ( ..... )  
2 Risfaisal, S.Pd., M.Pd ( ..... )  
3 Dr. Lukman Ismail, M.Pd ( ..... )  
4 Hadisaputra, S.Pd., M. Si ( ..... )

Mengetahui

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sosiologi

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 934

  
Dr. Jamaluddin Arifin, S.Pd. M.Pd.  
NBM: 117 4893



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132 Makassar 90221 [www.fkip-unismuhinfo](http://www.fkip-unismuhinfo)

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Andini Putri  
NIM : 105381110316  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.
5. Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, , 2023

Yang Membuat Perjanjian

Andini Putri



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132 Makassar 90221 [www.fkip-unismuhinfo](http://www.fkip-unismuhinfo)

**SURAT PERNYATAAN**

Nama Mahasiswa : Andini Putri  
NIM : 105381110316  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Interaksi Sosial Pemain Game Online PUBG  
Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten  
Maros

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencantumkan tanpa pengetahuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Unismuh Makassar atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Demikian pernyataan ini saya buat.

Makassar, ,2023

Yang Membuat Pernyataan

Andini Putri

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal dia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal dia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui. **(Q.S. Al-Baqarah 216)**

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain **(Q.S Al-Insyirah 6-7)**

### PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk :

- ✚ Ibu dan Bapakku, yang telah mendukungku, memberiku motivasi dalam segala hal serta memberikan kasih sayang yang teramat besar yang tak mungkin bisa ku balas dengan apapun.
- ✚ Terimah kasih kepada

## ABSTRAK

**ANDINI PUTRI. 2021.** Dampak Game online PUBG Terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kelurahan Taroadi 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 Taroadi Kecamatan Turikale Kabupaten Maros? (2) Bagaimana dampak game online terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroadi Kecamatan Turikale Kabupaten Maros? (3) Bagaimana bentuk solusi para pelaku gamers di Kelurahan Taroadi 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

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahiim*

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah SAW, keluarga dan sahabatnya. Selanjutnya, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang membantu kelancaran penulisan Skripsi ini, baik berupa dorongan moral maupun materi. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan proposal ini. Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph. Serta para Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
2. Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd. Dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Sosiologi Bapak Kaharuddin, S.Pd., M.Pd., Ph.D, beserta seluruh staffnya.
3. Ibu Dr. Yumriani, M.Pd. Sebagai pembimbing I (satu) dan Bapak Syahban Nur, S.Pd., M.Pd. Selaku pembimbing II (dua) yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, semoga Bapak dan Ibu dosen selalu dalam rahmat dan lindungan



Allah SWT. Sehingga ilmu yang telah diajarkan dapat bermanfaat dikemudian hari.

5. Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial penulis dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua penulis yang tercinta, Ayahanda Mustafa Mansyur dan Ibunda Hj. Nurhayati serta kakak dan adik penulis yang dengan segala pengorbanannya tak akan pernah penulis lupakan atas jasa-jasa mereka. Doa restu, nasihat dan petunjuk dari mereka yang merupakan dorongan moril yang paling efektif bagi kelanjutan studi penulis hingga saat ini.
6. Kawan-kawanku Mahasiswa program studi pendidikan sosiologi khususnya kawan-kawan seperjuangan Kelas C yang selalu memberikan support system dan solidaritas yang luar biasa.
7. Akhirnya penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan proposal ini mendapatkan balasan pahala dari rahmat Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin ya Rabbal a'lam

Unismuh Makassar, 4 Juli 2021

**Andini Putri**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	v
ABSTRAK BAHASA INGGRIS.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Defenisi Operasional.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
A. Kajian Konsep.....	6
1. Game Online PUBG.....	6
2. Interaksi.....	8
3. Rumah Tangga.....	9
4. Dampak.....	9
B. Kajian Teori.....	10
1. Kajian Teori Tindakan Sosial.....	10
2. Teori Konflik.....	11

3. Teori Perilaku Menyimpang .....	14
C. Kerangka Pikir .....	15
D. Penelitian Hasil Terdahulu .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	21
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	21
C. Fokus Penelitian .....	22
D. Informan Penelitian.....	23
E. Jenis dan Sumber Data .....	23
F. Instrumen Penelitian.....	24
G. Teknik Pengumpulan Data.....	24
H. Teknik Analisis Data.....	25
I. Teknik Pengabsahan Data.....	27
J. Etika Penelitian .....	28
<b>BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN1 .....</b>	<b>29</b>
A. Sejarah Lokasi Penelitian.....	29
B. Keadaan Geografis .....	29
C. Keadaan Penduduk.....	30
D. Keadaan Pendidikan.....	30
<b>BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
<b>A. Hasil Penelitian.....</b>	<b>32</b>
1. Deskriptif Penelitian.....	32
2. Mengetahui Dampak Game Online PUBG Terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros .....	35

3. Penyelesaian Masalah Para Gamers di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.....	48
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>49</b>
1. Dampak Game Online PUBG Terhadap Interaksi Rumah Tangga	49
2. Penyelesaian masalah para Gamers di Kelurahan Taroadada Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.....	51
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>54</b>
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>58</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Lokasi.....	22
Tabel IV.1 Geografis.....	29
Pedoman observasi.....	59
Pedoman wawancara.....	59
Dokumentasi yang di perlukan.....	61
Tabel cacatan penelitian.....	61
Tabel informan.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Pikir.....	16
Gambar III.1 Langkah-langkah Analisis Data .....	25
Gambar IV.1 Peta Kelurahan Kecamatan Turikale.....	
Gambar peta Kelurahan Taroda Kecamatan Troada Kabupaten Maros.....	58
Foto Observasi .....	63
Foto Wawancara.....	65



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seperti yang kita ketahui perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat, dapat peroleh dengan mudah, diantaranya melakukan komunikasi antar manusia dengan berbagai alat atau sarana, termasuk dalam hal pemilihan hiburan, semisal game online. Implikasi yang bisa dilihat secara nyata dalam kehidupan sosial sebagai efek dari perkembangan globalisasi salah satunya adalah tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak, khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan (Kurniawan, 2017: 98).

Multiplayer online game merupakan pengembangan 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 bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (Winn dan Fisher, Aziz, 2011:13)

Sebagai sport yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa on line atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan recreation. Berdasarkan penegertian di atas dapat disimpulkan bahwa game on-

line merupakan pengembangan dari multi pemain melalui internet dan dapat dimainkan satu orang maupun banyak orang dalam waktu yang sama dan dapat diakses langsung dari perusahaan yang menyediakan sport. Game Online PUBG adalah sebuah permainan yang *multiplayer* kompetitif yang menjadikan “*Battle-Royale*” yang merupakan sebagai genre utama. *Battle Royale* ialah suatu film klasik Jepang yang populer pada tahun 2000 silam yang diambil dari novel keluaran tahun 1999 (Fauzi, 2019:62).

Game online merupakan wadah/tempat bermain yang sangat digemari masyarakat, dimana game online tersebut mempunyai beberapa daya tarik yang membuat masyarakat lebih memilih bermain di bandingkan memenuhi kewajibannya, dahulu game hanya dikenal sebagai media hiburan dalam waktu luang, kini game online telah menjadi sebuah kebutuhan utama masyarakat dalam keseharian. Menurut Diyono (2014), sebelum dikenal digital *game*, *game* sendiri dikenal dengan video *game*, karena belum mengenal istilah konsol-konsol *game* seperti Atari, Nintendo, Super Nintendo (SNES), dan Sega yang menampilkan *game-game* dua dimensi yang cukup sederhana. (Khamadi, 2016:34)

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam kehidupan sosial juga di dukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti



halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok(Bunaiya:2019:178).

Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal & internal. Interaksi Sosial Disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik. Dampak interaksi sosial yang kecanduan game online di Desa Taroda, terlalu sering bermain game akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak yang di berikan terhadap game online pubg banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar para pemain (Saputra Rollys:2021:114).

Hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan positif *game online* dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. Pengaruh negatif yaitu banyak menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* akan menjauhkan mereka dengan kehidupan dunianya. Sedangkan pengaruh positif yaitu mampu berinteraksi dengan cara berkomunikasi dalam *game online* karena adanya keterjangkauan jarak untuk bertemu. Sehingga pentingnya interaksi sosial dengan membatasi dan mengatur pola yang baik dan menjadikan *game online* sebagai permainan yang mengisi waktu luang sehingga mahasiswa terhindar dari kecanduan *game online*.

Berdasarkan realita di lapangan, peneliti menekankan judul game online PUBG pada interaksi rumah tangga di Desa Taroda Kecamatan Turkale Kabupaten Maros. Maraknya dunia internet memberikan banyak dampak bagi masyarakat, khususnya rumah tangga. . Orang-orang menggunakan ponsel

untuk berkomunikasi, mencari informasi, dan bermain game di waktu luang mereka. Kebanyakan orang menggunakan handphone, sehingga menjadi tanggung jawab atau kewajiban sebagai kepala keluarga bagi seorang suami yang kecanduan game online. Game online memiliki banyak dampak positif dan negatif. Namun, permainan rumahan online ini memiliki efek negatif yang mengarah pada konflik di rumah.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran pengguna game online PUBG di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros?
2. Bagaimana dampak game online PUBG terhadap di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran pengguna game online PUBG di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.
2. Untuk mengetahui dampak game online PUBG terhadap di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini di harapkan dapat menjadi bahan referensi untuk memperoleh gambaran tentang Dampak Game Online terhadap Interaksi Rumah Tanggadan sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan.
- b. Penelitian ini di harapkan dapat berguna sebagai bahan perbandingan bagi penelitian yang lainnya yang berhubungan dengan Dampak Game Online terhadap Interaksi Rumah Tangga

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, dapat memberika pelajaran bahwa apabila terlalu sering bermain game online akan menimbulkan dampak yang negative.
- b. Bagi penulis, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan, khususnya dalam membuat Skripsi sebagai persyaratan untuk menyelesaikan program S1 di Universitas Muhammadiyah Makasar.

**E. Definisi Operasional**

Adapun definisi operasional adalah sebagai berikut:

- a. Game online adalah permainan online yang biasanya menggunakan internet
- b. Interaksi adalah jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek saling mempengaruhi atau berinteraksi. Gagasan efek dua arah penting dalam konsep interaksi, berlawanan dengan kausalitas searah.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Konsep

##### 1. Game Online PUBG

PUBG adalah Battlegrounds (sebelumnya dikenal sebagai PlayerUnknown's Battlegrounds) adalah sebuah permainan battle royale, di mana memiliki tiga cara bermain yaitu: solo, duo (2 orang) dan squad (4 orang). Setiap pertandingan berisikan 100 pemain dengan satu misi penting yaitu menjadi pemain terakhir yang berhasil hidup dan meraih akan Chicken Dinne sekaligus dapat bermain secara online (Oktaviana Amelia, 2021:31).

Permainan diawali dengan berkumpulnya semua pemain di suatu area untuk bersiap-siap. Setelah itu, sebanyak 100 pemain akan terbang dalam satu pesawat. Dalam posisi ini, pemain bisa berkoordinasi dengan rekan tim lainnya untuk menentukan lokasi pendaratan. Setelah lokasi pendaratan ditentukan, pemain bisa melompat untuk terjun ke area pertempuran, parasut bisa dibuka pada saat sudah mendekati daratan.

Tiap pemain akan memiliki lokasi terstrategis untuk melakukan pendaratan di *map*. Pada saat berhasil mendarat, para pemain akan segera berpencar untuk mencari perlengkapan perang. Tahapan ini dinamakan *looting*. Akan lebih baik jika kamu menjadi pemain yang paling awal mendarat, sebab kamu bisa melakukan *looting* dengan lebih leluasa. Dalam posisi *looting*, bergeraklah secepat mungkin untuk menyisir bangunan-bangunan di sekitar. Tidak lama

setelah mendarat, akan muncul *Play Zone* yang ditandai dengan lingkaran kecil. *Play Zone* akan mengecil seiring berjalannya waktu, pemain harus bergegas agar tidak keluar dari zona tersebut. Ketika pemain berada di luar *Play Zone*, secara otomatis pemain akan terkena *damage* tiap detiknya dan sangat berpotensi membuat nyawa melayang. Maka dari itu, sangat disarankan untuk tetap memperhatikan *Play Zone* selama permainan. Semakin mengecilnya *Play Zone* akan membuat permainan semakin menegangkan. Bila di awal permainan setiap pemain masih memiliki ruang gerak yang luas untuk melakukan *looting* atau bersembunyi, *Play Zone* yang semakin mengecil ini justru semakin mempertemukan para pemain untuk beradu tembak-menembak.

Bila ada pemain yang gugur dalam pertempuran (HP = 0), pemain yang mati tersebut akan meninggalkan kotak warisan yang bisa diambil oleh pemain lain yang masih hidup. Bila beruntung, kamu akan menemukan senjata dan berbagai *item* yang bisa mendukung keberlangsungan hidupmu dalam pertempuran ini. Bermain dengan mode *squad* akan lebih seru untuk bertahan lebih lama. Pasalnya, pemain yang terkena *kill* masih dapat diselamatkan oleh rekan setimnya. Tidak langsung *game over* layaknya bermain di mode *Solo*. Tim atau pemain yang berhasil bertahan sampai tidak ada lawan yang tersisa, berhak mendapatkan titel ***Chicken Dinner***. ***Chicken Dinner*** merupakan istilah untuk pemenang dalam permainan PUBG Mobile.

## 1. Kecepatan dan Kepintasan



Kecepatan dan Kepintaran yang dimaksud adalah ketika ketika pertama kali terjun di pulau harus memikirkan tujuan dan harus secepat mungkin untuk mendarat sebelum pemain lainnya dan tetap harus menjelajahi pulau untuk mencari persediaan senjata, medis, ammo dan lain-lain.

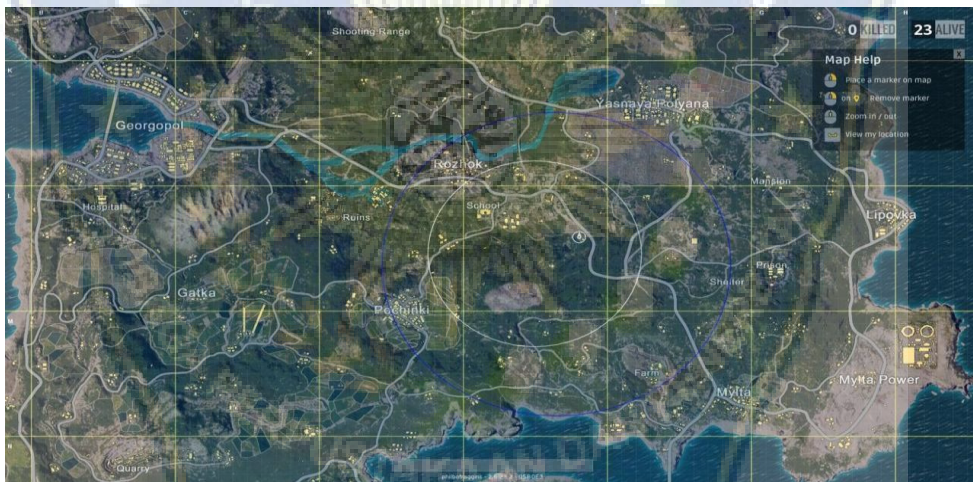
## 2. Sesuaikan Konfigurasi Kontrol



Memainkan game PUBG harus langsung menyesuaikan setting kontrol pada keyboard karena ketika sudah mencapai daratan lalu melakukan setting itu akan membuang waktu dan mungkin saja akan terbunuh dengan cepat. Atur sebaik

mungkin dengan selera dan aturan yang di sukai karena digame ini memiliki banyak kontrol yang perlu di ingat. Contohnya pada fitur Free Look dengan menahan tombol Alt secara default. Pada tampilan mode third-person, menahan tombol Alt memungkinkan memutar kamera sehingga Anda dapat melihat semua jalan di sekitar tanpa bergerak. Biasakan untuk selalu berjongkok atau tengkurap itu bisa menjadi salah satu trik jitu untuk musuh tidak melihat keberadaan dan mengurangi suara gerakan ketika bergerak. Lalu ada tombol B yang bias membuat Anda mengganti mode tembakan, lalu tombol Tab untuk membuka isi inventory dengan sangat cepat.

### 3. Waspadalah dengan Lingkaran / Zona



Fitur keren lainnya adalah “Lingkaran Mematikan” ini seperti alarm untuk tidak terlena saat sedang asik-asiknya menjelajahi pulau tanpa melihat lingkaran.

#### 4. Pelajari Tentang Perlengkapan



Ketika Anda pertama kali terjun dan mendarat, Anda hanya diberi pakaian ala kadarnya dan itu sangat membahayakan. Pada awal-awal permainan dan bertemu musuh mungkin Anda masih bisa memukul lawan, tapi semakin lama musuh akan semakin memiliki perlengkapan senjata dan lain-lain. Jadi ketika Anda baru terjun segeralah cari gedung-gedung dan masuki lalu cari senjata dan perlengkapan secepat mungkin.

Selain fokus mencari senjata, jangan lupakan untuk mencari body armor, helm, item medis dan ransel karena itu penting untuk pertahanan dan membawa peralatan. Ada banyak tingkatan dalam peralatan seperti body armor dan ransel. Semakin tinggi tingkatan itu akan sangat berguna dan semakin kuat.

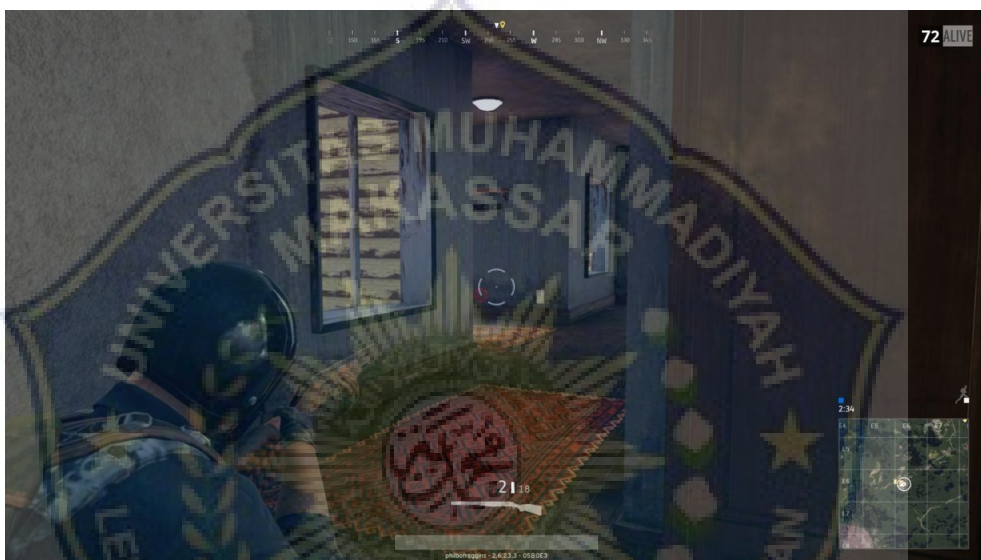
#### 5. Kelola Inventory





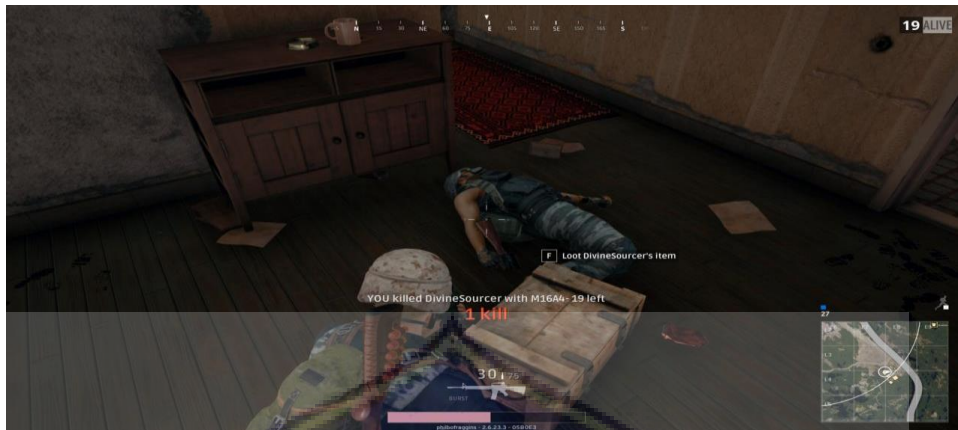
Mengelola inventory adalah salah satu hal yang penting, karena membawa barang yang tidak penting itu akan menyusahkan Anda ketika dalam waktu terdesak membutuhkan alat medis atau mengganti perlengkapan senjata. Jadi kelola sebaik mungkin isi ransel Anda, jangan simpan barang yang menurut Anda tidak berguna sama sekali.

#### 6. Suara adalah kunci



Suara membawa cukup banyak masalah. Saat Anda menembak, suara dari senjata Anda akan terdengar sangat jauh, dan itu akan membuat pemain lain mengetahui lokasi Anda. Mengendarai beberapa kendaraan dalam permainan menciptakan lebih banyak suara lagi, itu seperti Anda mengobrol posisi Anda kepada semua orang di area tersebut. Tetapi langkah kaki juga bisa membuat banyak suara. Anda akan sering mendengar pemain sebelum melihatnya, dan bisa mengukur lokasi pemain yang berisik seperti mengetahui di mana pemain mungkin menunggu untuk melakukan hal yang sama kepada Anda. Maka sangat disarankan agar Anda bermain menggunakan headphone atau headset yang baik.

## 7. Loot dengan cepat



Permainan PUBG menyuruh Anda bertindak cepat dalam hal apapun. Jika Anda mempunyai niat bermain santai dengan bersembunyi itu merupakan ide bagus, tapi itu akan mengurangi kesempatan Anda memiliki senjata dan perlengkapan terbaik dibandingkan dengan pemain lain yang selalu terjun dengan terang-terangan. Secara dasarnya, Anda pasti ingin memasuki sebuah bangunan secepat mungkin lalu mencari apa yang dibutuhkan lalu bergerak. Tapi cobalah lihat sekeliling, jangan hanya fokus pada bangunan yang terlihat kosong diluar tapi ternyata ada pemain yang sedang membuat perangkap untuk Anda. Semua pintu secara bawaan dalam PUBG itu selalu tertutup, jadi berhati-hati jika melihat sebuah bangunan yang sudah terbuka karena itu bisa saja menjadi perangkap.

## 8. Pelajari senjata yang bagus



Kini PUBG memiliki banyak sekali bahkan mungkin puluhan tipe senjata yang bisa Anda temukan dan semuanya tentu memiliki kategori terbaik dan terburuk. Jadi coba pelajari secara perlahan-lahan tipe senjatanya. Untuk pertama kali dan rekomendasi dari kami coba gunakan assault rifles M16A atau AK-47 saja dua senjata itu menurut kami yang terbaik karena memiliki kekuatan hebat dalam berbagai situasi jarak dekat maupun jauh.

Ada sangat banyak di PUBG, dan semuanya tidak sama. Ada yang bagus untuk situasi yang berbeda – shotgun bisa menghancurkan pertarungan interior jarak dekat namun tidak berguna di lapangan. Sebagian besar senjata juga dapat mendukung sejumlah attachments, mulai dari suppressors hingga persediaan yang lebih baik, yang mengubah cara mereka menangani dan dapat membuat senjata ringan menjadi sangat berguna dan mematikan.

#### 9. Item Medis dan Item Energi itu penting



Item seperti first-aid kits, medkits, bandages, painkillers, dan energy drinks adalah item penting itu akan menyembuhkan dan membuat status health Anda pulih dengan cepat. Tetapi tidak semua item bekerja dengan cara yang sama. Contohnya Bandages akan mengembalikan 10 persen health bar Anda, namun hanya sampai 75 persen dari jumlah maksimal. First aid kits demikian

juga: Mereka akan menyembuhkan Anda sampai batas 75 persen. Hanya rare Medkits dan item boosting – painkillers dan energy drinks – dapat sepenuhnya memulihkan Anda sampai 100 persen.

Boosters bekerja secara berbeda dari item medis. Menggunakan energy drinks atau painkillers mengisi sebuah bar kecil yang terletak di atas health bar, yang mengindikasikan tingkat boost. Pada tingkat pertama, karakter Anda akan berangsur-angsur sembuh, yang berarti Anda bisa menggunakan boosters untuk memulihkan diri Anda hingga 100 persen sampai 75 persen, tapi bertahap, selama beberapa detik. Menggunakan lebih banyak boosters akan memberi Anda keuntungan lain, seperti kecepatan lari yang sedikit meningkat dan penanganan senjata yang lebih cepat, yang dapat menjadi penting di akhir permainan.

Tapi penting untuk dicatat bahwa semua item healing tidak segera bekerja. Anda harus tetap diam selama beberapa detik saat Anda memasangnya. Itu berarti untuk menggunakan alat bantu pertolongan pertama atau minum energy drink, Anda akan rentan. Rencanakan dengan tepat.

#### 10. Berhati-hati dengan Red Zone



Terkadang, Anda akan melihat lingkaran merah terang muncul di minimap secara dadakan. Ini adalah tanda peringatan untuk memberitahu jika Anda

berada di daerah yang terkena dampak ledakan. Setelah beberapa detik, bom akan mulai meledak secara acak di area yang ditutupi lingkaran merah untuk waktu yang singkat, ini adalah salah satu cara mati yang tidak keren di PUBG.

Lingkaran merah sama sekali bukan hukuman mati instan. Jika Anda berlari melalui lingkaran merah dan Anda tidak memiliki tempat berlindung, Anda harus terus berlari dan berharap yang terbaik. Jika Anda berada di dalam mobil, Anda dapat dengan mudah melewatinya, Namun, jika Anda berada di dalam rumah itu sulit bertahan dalam Lingkaran Merah, karena lingkaran merah dapat merusak jendela dan pintu, meledakan dan melukai pemain mana pun di dekatnya. Tapi tentu saja, lingkaran merah harus dihindari, karena berpotensi mematikan, berisik dan mengganggu.

#### 11. Gunakan Perlindungan



Ketika Anda pada akhirnya harus menghadapi pemain lain, ketahuilah harus bertahan dan bagaimana melindungi diri Anda akan sangat membantu. Peluru tidak pernah menembus pohon, jangan bersembunyi di semak-semak, pintu karena itu akan membunuh Anda. Ketika Anda tidak berhasil bertahan dan terbunuh pelajari apa lokasi dan kenapa Anda terbunuh

itu akan menjadi koreksi untuk Anda menjadi lebih baik di pertandingan selanjutnya.

## 12. Bermain lebih pintar dari musuh



Jika Anda sudah memiliki senjata dan perlengkapan terbaik tapi jangan lupakan senjata terpenting yaitu Otak Anda. Makin kesini game ini makin memiliki tingkat kesulitan yang tinggi karena pemain sudah belajar cara bertahan yang baik, jadi gunakan taktik terbaik yang menurut Anda efektif.

## 2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan – hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-orang-perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia (Soekanto Soerjono, 2014:55).

Interaksi sosial itu sifatnya dinamis. Dalam kenyataan sehari-hari, terdapat tiga macam cakupan interaksi dalam definisi interaksis sosial, yaitu interaksi anantara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Priyono Titi, 2006:53)

Interaksi sosial adalah hubungan antara individu satu dengan individu lain yang saling mempengaruhi dan terdapat hubungan saling timbal balik. Hubungan timbal balik juga terjadi di dalam proses belajar Walgito (2003). Dalam interaksi sosial selalu terjadi kontak dan terjalin hubungan antara manusia selaku individu dengan individu lainnya (Fadlilah Siti, 2019:104)

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara manusia satu dengan manusia lainnya. Kita sebagai manusia memerlukan adanya interaksi sesama manusia dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak bisa melakukan kegiatan ataupun sesuatu tanpa bantuan dari orang lain karena kita sebagai makhluk hidup memerlukan bantuan dari orang lain.

## **B. Kajian Teori**

### **Teori Tindakan Sosial**

Setiap hari kita melakukan tindakan dengan maksud dan tujuan tertentu, tindakan yang kita lakukan biasanya berhubungan dengan orang lain, mengingat manusia adalah makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak dapat hidup dalam kehidupan sosial seorang diri. Manusia adalah anggota masyarakat yang selalu berusaha untuk bergaul, sehingga setiap individu bekerja dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan yang lain. Setiap orang memiliki naluri untuk berinteraksi dengan orang lain. Oleh karena itu, ini adalah kebutuhan manusia, pemenuhan kebutuhan orang membutuhkan interaksi dengan orang lain, dan latar belakang interaksi sosial adalah aktivitas sosial.

Max Weber adalah penemu teori aksi sosial. Weber melihat bahwa realitas sosial pada hakekatnya terdiri dari individu dan tindakan sosialnya, yang berarti

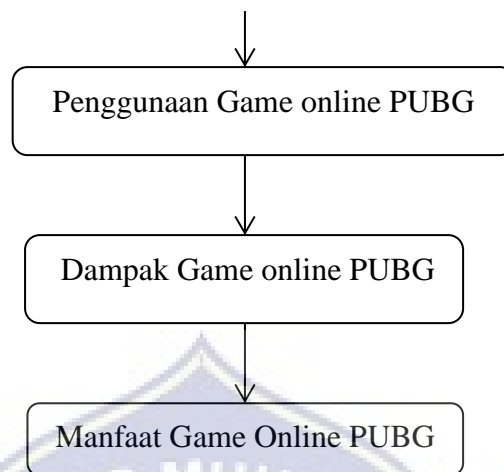
ia mendefinisikan tindakan sosial sebagai bentuk perilaku, akibat dan akibat dari tindakan manusia dan pengaruhnya terhadap orang lain, yang menimbulkan gerakan sosial yang tidak adalah lagi perilaku terisolasi tetapi bagian dari keseluruhan. Jadi yang dimaksud Weber, tindakan sosial adalah tindakan individu yang dapat mempengaruhi orang lain. Aktivitas dan aktivitas sosial memiliki arti yang berbeda, aktivitas mencakup semua perilaku manusia sedangkan aktivitas sosial adalah aktivitas individu yang ditujukan kepada orang lain dan memiliki makna baik untuk diri sendiri maupun untuk orang lain.

Kegiatan sosial yang disebutkan oleh Weber dapat berupa kegiatan yang secara jelas ditujukan kepada orang lain. Bisa juga mental atau tindakan yang ditunjukkan kepada orang lain yang bisa terjadi di bawah pengaruh situasi tertentu. Parsons adalah salah satu ahli teori sosiologi yang, setelah Max Weber, menawarkan kajian khusus tentang tindakan sosial. Hal ini dibuktikan dengan terbitnya buku karya sosiolog ini, *On the Structure of Social Action*, yang lebih menitikberatkan pada konsep tindakan sosial yang rasional. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa ketika perilaku seseorang dilakukan secara umum, maka dapat dikatakan bahwa tindakan itu sendiri dilakukan dengan bantuan suatu alat yang memiliki tujuan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji Dampak Game Online Pubg terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kabupaten Maros, yang diperlukan yaitu untuk mengetahui Berdasarkan uraian di atas, maka dapat digambarkan kerangka pikir sebagai berikut:

Interaksi Sosial Pemain Game Online PUBG





Gambar II.1 :Kerangka Pikir

### C. Penelitian Hasil Terdahulu

Penelitian terdahulu yang diuraikan dalam penelitian ini pada dasarnya dapat dijadikan acuan untuk mendukung dan memperjelas penelitian ini. Sehubungan dengan masalah yang akan kita teliti perlu ada penelitian yang sudah ada yang dianggap relevan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian hasil terdahulu yaitu yang dilakukan Rosi Kusumawati yang dilakukan pada tahun 2017 dengan judul “Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) *Games Online*. Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan” dalam penelitiannya dia mengatakan bahwa Penelitian ini bertujuan melihat perbedaan tingkat kecanduan *game online* pada remaja ditinjau dari gaya pengasuhan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecanduan *games online* pada

remaja ditinjau dari gaya pengasuhan pada taraf signifikansi  $p=0.024$ .(Kusumawati,2017).

2. Mustika Transmawati Tahun 2019 berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Anak Muda”. Yang mengatakan bahwa latar belakang artikel ini bermula dari maraknya permasalahan perkembangan teknologi, di segala bidang termasuk pendidikan Teknologi sudah menjadi kebutuhan di semua lapisan masyarakat, termasuk para remaja saat ini. Di sisi lain, perkembangan teknologi sangat bermanfaat dan memudahkan aktivitas masyarakat sehari-hari seperti belanja online, transaksi, transportasi dan lain-lain (Transmawati, 2019).
3. Hendry Bastian tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Game Digital Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat”. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sejarah panjang perkembangan game menjadi game digital saat ini mempengaruhi perkembangan di berbagai bidang kehidupan manusia, jika sebelumnya game hanya dikenal sebagai sarana hiburan santai, saat ini game digital telah menjadi kebutuhan penting masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam berbagai aktivitasnya, game digital selalu mewarnai kehidupan sosial dan budaya masyarakat, khususnya para remaja (Bastian, 2016).
4. Falyana R Salainty Tahun 2015 berjudul Dampak Internet Games Terhadap Perilaku Remaja di Desa Karombasan Utara. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh terhadap perilaku remaja di Desa Karombasan Utara Berdasarkan teori S-O-R bahwa game online

sebagai motivasi dapat menarik perhatian remaja dari teman sebayanya, yang kemudian menjadi . tertarik dengan game internet, sehingga mempengaruhi perilaku remaja di desa Pohjois Karombasan. Hasil kajian di atas menunjukkan saran peneliti agar orang tua lebih memperhatikan perilaku anak muda saat memilih permainan, dan orang tua sebaiknya memperhatikan bimbingan dan sharing anak, agar pendidikan dan waktu bermain anak seimbang. (Keyakinan, 2015).

5. Roza Julianre 2014 berjudul “Aktivitas Sosial Orang Dewasa Pengguna Game Online. Berdasarkan temuan para peneliti, game online akhir-akhir ini telah menyebar di berbagai kalangan, terutama di kalangan orang dewasa. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan pertanyaan tentang fungsi sosial orang dewasa yang bermain game online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku sosial orang dewasa terhadap game online. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini memiliki 7 informan kunci yang terdiri dari semua pengguna game online dewasa (18-26 tahun) (Julianre, 2014).
6. Veny Riska Tahun 2019 dengan judul “Terapi Keluarga Bagi Anak Sekolah Kecanduan Judi di Dusun Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokert. Berdasarkan kajian terhadap kedua keluarga dengan masalah pemeliharaan yang sama, yaitu. H. Risiko beban peran caregiver terkait ketidakmampuan keluarga dalam mengadopsi pola asuh yang tepat dan kemauan untuk meningkatkan kesehatan terkait ketidaktahuan keluarga terhadap dampak negatif perjudian. Skala Prioritas Keluarga 1 dan Keluarga

- 2, ditemukan diagnosisnya 1. Perawatan medis prioritas, mis. risiko ketegangan peran pengasuh, yang terkait dengan ketidakmampuan keluarga menggunakan gaya pengasuhan yang tepat (Riska, 2019).
7. Sitti Fadlilah tahun 2019 dengan judul “Analisis penggunaan gawai dan interaksi sosial anak prasekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak-anak, dikhawatirkan penggunaan gawai yang terus menerus dan tidak terkendali mengganggu interaksi sosial anak, padahal anak seharusnya mampu berinteraksi dengan baik dengan lingkungannya. Kehadiran perangkat dalam interaksi tersebut mengalami gangguan (Fadillah, 2019).
8. Erni Dwi Pratiwi pada tahun 2014 dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online Menggunakan Structural Equation Model (SEM). Berdasarkan penelitian, bermain game online dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, namun tanpa kemauan pengguna faktor tersebut menjadi kurang penting, sehingga pemain harus memainkan game favoritnya sendiri, dengan niat dan didukung oleh faktor lain, game online semakin populer di kalangan anak-anak dan remaja saat ini (Pratiwi, 2014).
9. Herlen Kartini 2016 berjudul “Hubungan antara kekompakan jaringan dan intensitas permainan perilaku

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, sifat penelitian kualitatif tentunya merupakan gambaran atau pengungkapan yang mendalam tentang suatu peristiwa sesuai dengan keinginan peneliti untuk menemukan hal-hal apa saja yang terjadi sebagai hasil penelitian. Game online PUBG tentang interaksi di rumah.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologis yaitu melakukan wawancara mendalam dengan tokoh desa, gamers online dan masyarakat untuk mengetahui lebih dalam permasalahan atau kendala yang mereka hadapi.

#### B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi penelitian yaitu peneliti memberikan penjelasan alasan pemilihan lokasi, baik alasan Obyektif maupun subyektif.

<b>Rancangan Kriteria Pemilihan Lokasi Penelitian</b>	
Lokasi penelitian	Penelitian terkait dengan dampak game online PUBG terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros
Peristiwa / Persoalan (issu)	Di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros terdapat

	<p>beberapa pasangan suami-istri yang memiliki konflik akibat permainan game online PUBG.</p>
--	---

Tabel III. 1. Lokasi

2. Waktu Penelitian: Peneliti terlebih dahulu menjelaskan waktu pelaksanaan penelitian, selanjutnya peneliti membuat tabel jadwal penelitian, dengan format sebagai berikut:

### C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian, fokus yaitu dampak game online pubg terhadap interaksi rumah tangga Kelurahan Taroadi Kecamatan Turikale merupakan salah satu tempat masyarakat yang pencandu game online, bukan hanya di usia muda tapi juga diusia yang sudah memiliki istri dan anak, para gamers memainkan suatu game yang paling di gemari adalah game PUBG yang memiliki tingkat permainan yang seru, para gamers ini jika memainkannya maka akan lupa waktunya dan bukan hanya itu para gamers mengakibatkan banyaknya muncul konflik terutama dalam hubungan rumah tangga.

Objek penelitian yang dilakukan dengan fokus permasalahan yaitu:

1. Apakah dampak game online PUBG terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroadi Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.
2. Bagaimanakah penyelesaian masalah para Gamers di Kelurahan Taroadi Kecamatan Turikale Kabupaten Maros.

#### **D. Informan Penelitian**

Informan penelitian yang dimaksud disini adalah tempat informan memberikan informasi kepada peneliti tentang penelitian yang dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan sampel purposive. Peneliti memilih informan yang dibagi menjadi tiga wilayah, yaitu: Informan Utama yaitu suami dan istri yang merupakan dampak game online pubg terhadap interaksi rumah tangga

1. Informan Utama yaitu para pemain game online
2. Informan Kunci yaitu para tetangga pemain game online
3. Informal pendukung yaitu masyarakat yang menjadi pelengkap informasi utama yang digunakan untuk menambah informasi apa-apa saja yang terjadi di dalam masyarakat

#### **E. Jenis dan Sumber Data**

##### 1) Data Primer

Data primer adalah data yang biasanya peneliti kumpulkan dengan mengamati dan mengajukan pertanyaan:

- a. Observasi, peneliti mengamati tempat dilakukannya penelitian yaitu Kecamatan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros, peneliti mengamati para suami yang sedang bermain game pubg online.
- b. Wawancara, peneliti mewawancarai beberapa orang yang terkait dengan penelitian, seperti kepala desa, gamer online dan masyarakat

## 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari dokumen-dokumen atau dari orang-orang yang menelitinya, seperti B. Majalah, buku, blog, dll. Peneliti menggunakan beberapa data yaitu beberapa artikel yang ditulis oleh peneliti sebelumnya.

## F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah semua unsur yang digunakan dalam proses penelitian yang bertujuan untuk menunjang keberhasilan penelitian peneliti. Secara umum, suatu penelitian tertentu membutuhkan banyak instrumen, dan semakin banyak instrumen yang digunakan, semakin besar peluang keberhasilan penelitian tersebut. Alat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian sebagai pengamat penuh dan kehadirannya diketahui informan sebagai peneliti.
2. Instruksi wawancara sebagai salah satu cara atau metode pengumpulan data
3. Petunjuk Pengamatan Lapangan
4. Kamera handphone sebagai alat dokumentasi setiap kegiatan penelitian
5. Persediaan kertas dan laptop untuk cadangan.

## G. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini :

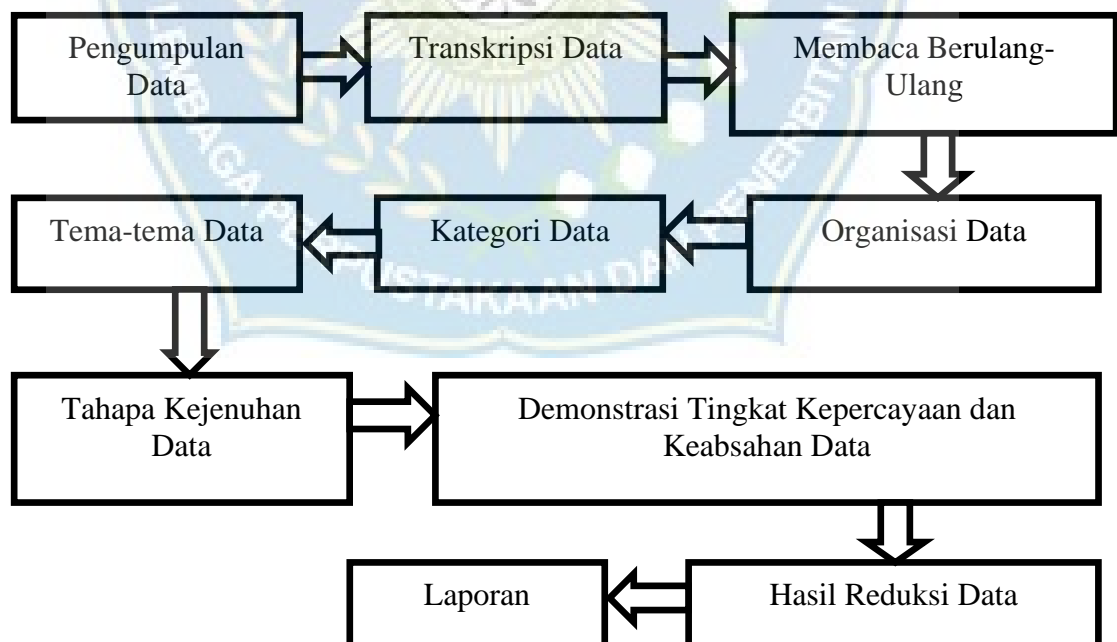
1. Observasi, dimana peneliti mengamati pemain game online pubg saat bermain dan meminum kopi mulai dari awalnya datang ke tempat kumpul sampai mereka pulang.



2. Wawancara, peneliti akan mewawancarai beberapa orang yang nantinya akan menjawab pertanyaan yang akan dibuat peneliti sesuai dengan apa yang diketahui oleh informan yang akan dilakukan baik itu melalui tatap muka atau melalui media sosial lainnya..
3. Dokumentasi, peneliti menggunakan referensi lainnya seperti buku, jurnal, skripsi, blog dan lain-lain yang telah meneliti mengenai game online yang nantinya sebagai referensi tambahan dari penelitian.

#### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah pengelolaan data yang dikumpulkan oleh mahasiswa dengan menggunakan kaidah atau metode penelitian. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dapat dilakukan menurut pola berikut yang merupakan model analisis data kualitatif:



Gambar III.1 Langkah-langkah Analisis Data

Penjelasan diagram di pinggir adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data adalah kegiatan mengumpulkan informasi dari lapangan untuk memecahkan masalah penelitian
2. Transkripsi data artinya peneliti mencatat informasi yang diperoleh
3. Repeated reading, dimana peneliti membaca apa yang direkamnya secara berulang-ulang
4. Organisasi data adalah pengelompokan data
5. Kategori data, seperti data yang dikelompokkan adalah data dari penyedia informasi kunci, utama, dan tambahan
6. Subyek data, yaitu kombinasi gelar peneliti dengan apa yang dicapai di lapangan
7. Tujuan pembuktian reliabilitas dan validitas data adalah untuk membuktikan apakah penelitian yang akan dilakukan benar-benar penelitian ilmiah dan untuk memverifikasi informasi yang diperoleh di lapangan.
8. Hasil reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang menajamkan, mengkategorikan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data untuk memberikan kesimpulan akhir.
9. Laporan adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan kaidah ilmiah dan kaidah etik yang ditetapkan dan dianut oleh masyarakat ilmiah.

Bogdan dan Biklen menjelaskan bahwa “Analisis data adalah proses pencarian dan pengorganisasian secara sistematis hasil wawancara, catatan dan bahan yang

dikumpulkan guna meningkatkan pemahaman tentang segala sesuatu yang telah dikumpulkan dan memungkinkan penyajian hasil” (Imam, 2013).

### **I. Teknik Validasi Data**

Teknik validasi data adalah proses triangulasi terhadap tiga perangkat data yang terdiri dari data observasi, wawancara dan dokumen. Alat yang digunakan untuk memeriksa kebenaran data adalah:

1. Dalam triangulasi sumber, peneliti meneliti kebenaran informasi dengan menggunakan metode dan sumber pengumpulan informasi yang berbeda. Sama halnya dengan peneliti yang melakukan wawancara mendalam tentang game online dan observasi, peneliti dapat menggunakan observasi partisipan, dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan dinas, catatan atau tulisan pribadi, dan gambar atau foto Muhammadiyah.
2. Segitiga waktu, waktu seringkali juga mempengaruhi kredibilitas informasi. Pengumpulan data melalui teknik wawancara pada pagi hari, pada saat informan masih segar, tidak banyak menimbulkan masalah informasi yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas suatu informasi dapat dilakukan dengan cara bertanya, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Jika hasil pengujian menunjukkan data yang berbeda maka dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan kepastian tentang data tersebut.
3. Triangulasi teori adalah teori yang digunakan di lapangan, seperti teori aksi sosial, gerakan sosial, dan perubahan sosial. Teori tersebut kemudian dibandingkan dengan perspektif teoretis yang relevan untuk menghindari

bias peneliti individu dalam hasil atau kesimpulan yang dihasilkan. Selain itu, triangulasi teori dapat menambah kedalaman pemahaman jika peneliti mampu menggali pengetahuan teori dari hasil analisis data yang diperoleh secara mendalam.

4. Triangulasi teknis, triangulasi teknis untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara memverifikasi data dari sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya informasi diperoleh melalui wawancara, yang kemudian diverifikasi melalui observasi, dokumentasi. Jika teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas informasi memberikan informasi yang berbeda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber informasi yang relevan atau orang lain untuk menentukan informasi mana yang diyakini benar. Atau mungkin semuanya benar karena perspektifnya berbeda.

#### **J. Etika Penelitian**

Etika penelitian adalah cara pandang atau kaidah yang baik, buruk, benar atau salah dalam kegiatan penelitian Penerapan etika, yaitu:

1. Adanya pernyataan persetujuan dari informan untuk diwawancarai
2. Minta izin kepada informan jika ingin merekam wawancara atau mengambil foto/video
3. Menjaga kerahasiaan identitas informan ketika berhadapan dengan informasi sensitif (Pendidikan Sosiologi FKIP UNISMUH Makassar, 2019).

## BAB IV

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Sejarah Lokasi Penelitian

Kecamatan Turikale dibentuk dan secara resmi dideklarasikan dari status distrik pembantu menjadi distrik definitif pada 30/12/2000. Pembentukan pemekaran terakhir dalam wilayah Kabupaten Maros juga berpedoman pada Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 4 tanggal 26 Januari 2000 tentang petunjuk pembentukan pemekaran.

Kecamatan Turikale merupakan hasil pemekaran wilayah Kecamatan Maros Baru (Kecamatan Adatongeng, Kecamatan Alliritengae, Kecamatan Boribellaya, Pettuadae, Raya, Taroadan dan Turikale) SK Daerah Kabupaten Maros No. 30 Tahun 2000, Bab II, Pasal 2, Ayat 1, 2 dan 3.

#### B. Kondisi Geografis

Secara geografis, wilayah Turikale sebagian besar merupakan wilayah pantai datar yang terendah dari tujuh wilayah administrasi yang ada, dengan ketinggian rata-rata 0 sampai 20 meter di atas permukaan laut. Luas wilayah distrik Turikale sekitar 29,93 km<sup>2</sup> dengan batas wilayah sebagai berikut:

<b>Letak</b>	<b>Berbatasan</b>
Utara	Kecamatan Lau
Selatan	Kecamatan Mandai
Barat	Kecamatan Lau, Maros Baru dan Marusu
Timur	Kecamatan Bantimurung dan Simbang

Tabel IV. 1. Geografis

### **C. Keadaan Penduduk**

Jumlah penduduk Kecamatan Turikale adalah 45.028 jiwa, dimana 21.791 laki-laki dan 23.237 perempuan terbagi menjadi tujuh bagian. Rasio jenis kelamin adalah sekitar 94, yang menunjukkan bahwa untuk setiap 100 perempuan terdapat 94 laki-laki. Penduduk terbanyak tinggal di Desa Taroda dengan 9551 jiwa dan terkecil dengan 4367 jiwa di Desa Bori Belayya. Sebanyak 9.473 KK dan kepadatan penduduk kecamatan ini 1.054 jiwa/km<sup>2</sup>, sebagian besar penduduknya suku/suku Bugis-Makassar.

Sebagian besar warga Kecamatan Turikale memeluk agama Islam dengan total 60 masjid dan 20 mushola dan 20 mushola, disusul pemeluk Protestan dan Katolik dengan tiga gereja. Struktur umur penduduk wilayah Turikale baik laki-laki maupun perempuan sebagian besar terbagi dalam kelompok umur 15-19 tahun. D. Fasilitas pelatihan

### **D. Keadaan Pendidikan**

Peranan sektor pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa untuk maju dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam meningkatkan kesejahteraan penduduknya. Kehadiran sekolah penting bagi penduduk untuk mengenyam pendidikan formal. Berdasarkan informasi dari website Pendidikan Dasar dan Menengah (Dikdasmen), pada tahun 2018 subdivisi ini memiliki 25 SD, terdiri dari 19 SD negeri dan 6 SD swasta, dengan 298 guru untuk 5.420 siswa.

Kecamatan Turikale memiliki 7 sekolah menengah, salah satunya adalah sekolah menengah atas negeri dan 6 sekolah menengah swasta, dan 10 sekolah

menengah, salah satunya adalah sekolah menengah atas negeri dan 9 sekolah menengah swasta.



## **BAB V**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Penggunaan Game online**

Playerunknown's battleground atau disingkat menjadi PUBG adalah sebuah game dimana harus bertahan hidup bertempur melawan 100 pemain lain dan menjadi yang terakhir untuk hidup (pubgmobile.gcube.id, 2018).

Bila bicara game battle royale, jelas game PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) adalah yang paling dikenal sebagai pencetus game battle royale. Bahkan saat ini permainan populer lain seperti Call of Duty dan Battlefield juga mulai menyematkan mode permainan yang serupa dengan PUBG.

PUBG Corp baru baru ini mengumumkan telah menjual sebanyak 50 juta kopi game PUBG untuk konsol Xbox One dan PC. Menurut perusahaan, total keseluruhan jumlah pemain lintas platform mencapai angka 400 juta orang. Artinya jika 50 juta orang bermain pada PC dan Xbox One, 350 juta lainnya bermain pada perangkat mobile platform android maupun ios (Pratomo, 2018).

Di era kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini, kebanyakan orang dapat mengakses game online dari perangkat elektroniknya. Berbagai macam game telah diimplementasikan ke dalam dunia maya saat ini dan game ini pun menambah daya tarik para penggunanya. Ini adalah persaingan dan persaingan untuk membuat pemain tampil atau all out dan tidak pernah menyerah.

Permainan game juga menarik untuk digunakan atau dimainkan oleh pemain (game player) karena selain karakter audio visual yang menarik,



karakter yang ditampilkan membuat pemain betah saat memainkan game tersebut. Banyak pecandu game online kehilangan fokus di dunia nyata. Karena kurangnya tindakan dunia nyata. Yang lebih berbahaya dari kecanduan game online adalah munculnya perilaku agresif sebagai beban emosional yang berlebihan ketika seseorang tidak dapat memenangkan pertarungan melawan lawan atau lawan dari sebuah game online.

*“Seru sekali main ini game pubg na apa lagi ini to game bisa ki main rame rame jadi seru sekali jadi itu tidak dirasai itu waktuaa ”(D.1/Observasi/05/03).*

Permainan game online PUBG merupakan game yang bukan permainan yang individu tapi dimana game pubg merupakan game online yang memerlukan tim dan di main kan bersama tim tersebut yang menyebabkan seorang bermain game lupa waktu saat bermain

*“itu game pubg cara mainna kayak bagini eee kalau kumpul semua miki itu main miki sama sama terus kalau untuk main ki bisa ki bicara sama tim ta sama bisahkan ki arahkan ki tim supaya bisa itu di kalahkan lawan ”(D.2/Observasi/05/03).*

Saat melakukan permainan dalam satu tim mereka melakukan komunikasi untuk menjaga pertarungan agar bisa menang dan dalam permainan game pubg memerlukan kekompakan dan kesabaran dalam satu tim agar bisa mencapai tujuan bersama.

*“kalau main orang ada semua mi kata kata kotor ka na kasih keluar semuaapa lagi kalau main sambil bicara sama timn na berteriak teriak ada tommy kalau dibunuh mi ada semua mi keluar bahasa kotorna begitu mi kalau main game ki”(D.3/Observasi/05/03).*

Ketika bermain game online secara emosional tidak terkontrol hingga jika berkomunikasi dalam permainan menyebabkan perkataan yang tidak dapat terkontrol oleh para pemain

*“Biasa kalau main miki semua di sini tidak adami ingat pulang sampai sampai itu di datangi sama istrina atau anaknya biasa lagi tidak di buka kan ki pintu sama kelurganya ”(D.4/Observasi/05/03).*

Yang diperoleh dari pengumpulan data melalui wawancara dengan informan tersebut bahwa mereka lebih mementingkan kehidupan nyatanya dalam bergaul dengan teman-temannya dan juga lebih mementingkan kewajibannya daripada bermain game online, selain itu saat mereka terlalu asik bermain game mereka merasakan banyak hal negatif yang mereka dapatkan karena keseringan bermain game, game online juga memperlambat dan menunda aktivitas yang seharusnya mereka kerjakan. Dari pertanyaan yang dilontarkan akan membuka pemikiran mereka dengan menyadari dampak buruknya game online bagi dirinya. Mereka akan menyadari pentingnya bersosialisasi dan memprioritaskan hal-hal penting di kehidupan nyatanya untuk kegiatan yang bermanfaat. Sehingga mereka mampu membedakan mana yang harus didahulukan dan yang tidak.

Efek negatif yang tidak disadari oleh para pecandu game online adalah ketertinggalan dalam aktivitas lainnya. Bermain game online yang berlebihan menyebabkan hal-hal seperti malas mandi, insomnia, depresi, stres, kehilangan nafsu makan, agresi, ketegangan mata, kelelahan dan yang tak kalah pentingnya, kita sering mengasingkan lingkungan.

Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui pengaruh negatif game online terhadap interaksi sosial. Para pemain game biasanya sering melakukan komunikasi satu sama lain di dunia maya, akan tetapi mereka malas

bersosialisasi dengan dunia nyata. Game online juga memiliki tingkat kecanduan yang tergolong sangat tinggi karena game online akan mengalami kepuasan sehingga mereka akan mengulangi kegiatannya sehingga dapat berdampak buruk pada kehidupan sosial mereka. Seseorang menarik diri dari kehidupan sosial dan sering menyendiri. Tidak hanya orang yang kecanduan game online, tetapi juga orang yang dulu suka bersosialisasi merasakan kecanduan game online dengan cara mengisolasi dan menarik diri dari keramaian dan fokus pada game.

Sebagai orang dewasa, mereka dapat membedakan mana yang produktif atau bermanfaat dan mana yang tidak, mereka harus lebih fokus pada masa depannya daripada menghabiskan waktu bermain game online seharian. Argumentasinya lebih parah lagi karena lebih mengutamakan bermain game online daripada berinteraksi dengan keluarga. Kecanduan game online adalah gangguan mental karena perilaku konstan dan pengulangan aktivitas ini melebihi manfaat lain dalam hidup. Orang dewasa harus bisa membagi waktu bermain game online di waktu senggangnya, memikirkan dampak yang akan ditimbulkan jika kecanduan game online. Tujuan permainan sebenarnya untuk menghibur anak kecil hingga orang dewasa, permainan juga penting bagi perkembangan otak manusia untuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah dalam waktu singkat. Tetapi sebagian besar pengguna game kecanduan menggunakannya.

Pentingnya kehidupan sosial daripada permainan, karena orang tidak dapat memenuhi kehidupannya sendiri, mereka membutuhkan orang lain untuk

membantu dan memenuhi kebutuhannya, adalah keinginan untuk berkomunikasi, setiap individu membutuhkan interaksi manusia secara langsung untuk memenuhi kehidupannya. Kebutuhan, sosialisasi, mengembangkan kemungkinan menjadi kepribadian yang baik di masyarakat, dan itu berdampak positif pada fungsi otak, karena interaksi sosial memungkinkan seseorang meningkatkan daya ingat otak.

Bermain game online dapat merusak sistem saraf otak manusia, sehingga pentingnya berinteraksi dengan orang lain melatih daya ingat dan berpikir siswa, serta mencegah kepikunan. Demensia merupakan gejala berpikir yang mengganggu aktivitas sehari-hari, gejala tersebut mudah lupa dan kurangnya interaksi sosial yang mengganggu aktivitas sehari-hari.

## **2. Mengetahui Dampak Game Online PUBG**

Hal ini sesuai dengan pernyataan Menurut Emile Durkhaeim, konflik memandang bahwa perubahan sosial tidak terjadi melalui proses penyesuaian nilai-nilai yang membawa perubahan, tetapi terjadi akibat adanya konflik yang menghasilkan kompromi-kompromi yang berbeda dengan kondisi semula

Pentingnya bersosialisasi dari pada mengabdikan banyak waktu dalam bermain game karena manusia tidak bisa memenuhi kehidupannya sendiri, mereka membutuhkan orang lain untuk membantu dan memenuhi kebutuhannya, adanya keinginan untuk berkomunikasi, setiap individu membutuhkan interaksi antar sesama secara langsung untuk memenuhi kebutuhannya, sosialisasi dalam mengembangkan potensi demi menjadi pribadi yang baik dalam masyarakat, dan memberikan dampak positif pada fungsi

otak karena dengan berinteraksi sosial manusia mampu meningkatkan memori otak. Bermain game online mampu merusak sistem saraf otak manusia, dengan begitu, pentingnya bersosialisasi dengan berinteraksi dengan sesama akan melatih daya ingat dan pemikiran mahasiswa dan mencegah terjadinya demensia. Demensia adalah gejala pemikiran yang menyebabkan gangguan aktivitas sehari-hari, gejala ini seperti mudah lupa dan kurangnya interaksi sosial yang menghambat aktivitas sehari-hari. Karena, lebih baik mencegah dari pada mengobati.

*“akibat selalu ka main game itu eee kayak sakit mi mata ku sakit mi juga tangan ku di tambah lagi kalau kalah maka cepat naik emosi ku”(D.4/Observasi/08/03).*

Bermain game terus menerus mengakibatkan dampak negative terhadap diri sendiri yang membuat fisik menjadi sakit dan memiliki emosional yang tidak terkontrol.

*“Semenjak selalu ka main game ku lupai mi waktu pulang tidak ku ingat mi kerja ku, anakku, sama istriku itu saja na selalu bertengkar ka karena selalu ka na suruh hapus itu game ka”(D.5/Observasi/08/03).*

*“Semenjak selalu ka main game ku lupai mi waktu pulang tidak ku ingat mi kerja ku, anakku, sama istriku itu saja na selalu bertengkar ka karena selalu ka na suruh hapus itu game ka”(D.6/Observasi/08/03).*

Dari pernyataan informan diatas, maka disini akan muncul perselisihan terhadap pasangan suami istri dimulai dari suami yang jarang pulang hingga suami tidak lagi memperhatikan keluarganya akibat

kecanduan bermain game online. Apalagi suami yang tidak dapat memperhatikan istri atau perhatian terhadap istri mereka untuk dapat mengerti apa keinginan dan kemauan seorang istri.

Dalam hal ini istri juga membutuhkan perhatian dari suami, mereka pasti tidak ingin diabaikan hanya karena sibuk dengan bermain game apalagi sampai tidak kembali ke rumah. Itulah alasan seorang istri harus marah dan jengkel terhadap suaminya, menyebabkan keluarga menjadi berantakan.

Seperti hal yang dikatakan oleh informan keempat yaitu Ibu AS mengatakan bahwa :

*“Salah satu membuat kehidupan rumah tangga ku bisa berantakan itu karena dipengaruhi oleh aktivitas suamiku yang kecanduan dalam bermain game online, gara-gara main game tidak adami pekerjaan yang ada ditempat kerjanar, dirumah tidak ada yang beres apalagi mau perhatian sama istri. Makanya itu game mau dihapus biar tidak bermain game terus mi.” (D.3/Observasi/08/09)*

Berdasarkan hasil wawancara pada empat informan yaitu seorang istri, maka ditemukan sebuah permasalahan akibat dampak buruk game online terhadap interaksi rumah tangga dalam hal ini adalah seorang suami sebagai pecandu game online jenis PUBG. Dengan adanya game online PUBG membuat suami tidak bisa lagi membagikan waktunya bersama keluarganya, yang dulunya menjadi suami yang baik, yang selalu memberikan waktunya dengan keluarga, romantis dengan istrinya. Tetapi sekarang lebih memilih gamenya di bandingkan keluarganya.

Dalam rumah tangga dibutuhkan kepercayaan dan perhatian yang besar dalam keluarganya, dimana hal tersebut sangat berdampak besar

dalam keharmonisan keluarga. Mereka akan tetap akur dan damai jika masing-masing dari mereka tidak sibuk dengan urusannya masing-masing apalagi sang suami yang hanya sibuk dengan dunia gamenya dan melalaikan tugas dan pekerjaannya.

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa, kurangnya perhatian dan kepedulian dari suami terhadap istrinya yang disebabkan oleh game akan menyebabkan keretakan dan perpecahan dalam rumah tangga, sehingga hubungan antara suami dan istri akan pecah bila tidak saling pengertian dan tanggung jawab.

a. Hasil Wawancara Dengan Masyarakat Sebagai Informan Pendukung

Pada penelitian, akan dipaparkan pernyataan informan pendukung yaitu masyarakat yang ada di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros. Berikut hasil wawancara oleh peneliti terhadap informan pendukung yaitu LL yaitu :

*“Adanya game online PUBG sangat mempengaruhi interaksi sosial manusia, khususnya dalam rumah tangga. Fenomena yang sering saya temukan yaitu adanya sebuah perselisihan antara suami dengan istri karena dilatar belakangi suami yang kecanduang main game PUBG, masalah yang seriang saya jumpai itu adalah waktu suami berkurang terhadap keluarga, tanggung jawab suami sebagai kepala keluarga sudah mulai goyang. Masalah ynag sering timbul yaitu perhatian terhadap istri dan anak berkurang sehingga istri marah” (D.3/Observasi/08/09.*

Pernyataan diatas selaras dengan pernyataan informan pendukung

lainnya yaitu AK :

*“Terdapat beberapa suami di kompleks ini yang selalu nongkron sambil bermain game online sampai dengan larut malam sampai di cari oleh istri atau anak untuk segera pulang, kadang panggilan diabaikan sampai datang sang istri marah-marah” (D.3/Observasi/08/09.*

Hasil observasi dan wawancara diatas menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online cukup mengkhawatirkan, hal ini didukung dengan pengamatan peneliti bahwa seseorang jarang mengisi waktu luang mereka untuk keluarga. Pada penelitian ini, sikap suami yang kecanduan bermain game yang akan akan berdampak buruk pada interaksi keluarga. Karena jika suami selepas dinas, atau pulang kerja seharusnya banyak menghabiskan waktunya bersama keluarga, namun pada penelitian ini hasilnya berbeda yaitu terdapat beberapa suami dari informan yang banyak menghabiskan waktu luangnya di tempat nongkron ketimbang dengan keluarganya.

Bermain game online membuat seseorang bahagia karena mendapatkan kepuasan psikologis. Sebagian besar game online dirancang untuk menggairahkan pemain dan mengincar skor tertinggi, sehingga mereka sering melupakan waktu berhenti. Bermain game online secara berlebihan menimbulkan obsesi untuk menang dan menjadi karakter imajiner dalam game yang diinginkan. Jika tidak segera dikendalikan, dorongan untuk bermain game online bisa menjadi terlalu kuat.

Bermain game online secara berlebihan memiliki efek negatif. Bermain game online secara berlebihan karena hanya memainkan game tersebut membuat Anda merasa senang dan nyaman. Oleh karena itu, orang yang terlalu banyak bermain game online merasa tidak puas dan cemas serta takut ketika tidak bisa bermain game online.



Fenomena judi online yang berlebihan tidak hanya terjadi di kalangan anak-anak dan remaja saja. akan tetapi juga hingga orang dewasa. Kurangnya kesadaran dan pengawasan terhadap suami oleh istri maka akan dapat meningkatkan kesempatan pada suami untuk melakukan kesenangan bermain game online secara leluasa. Harapan istri yang tinggi terhadap suaminya untuk menjadi pemimpin yang baik, tidak jarang dapat memperburuk keadaan ini. Padatnya berbagi jadwal kegiatan seperti khusus untuk waktu suami terhadap keluarga harus dominan agar tercipta keharmonisan dalam rumah tangga.

### **3. Penyelesaian Masalah Para Gamers di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros**

Aktivitas online gamers bermain game online sebagai pemicu konflik dengan pasangan dalam hubungan pernikahan. Adapun jenis konflik yang dijumpai oleh peneliti dilapangan yaitu :

#### **a. Jenis Konflik**

##### **1) Informan AJ dan CP**

Jenis konflik melalui hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap pasangan suami istri yang telah mengetahui masing-masing tentang aktivitas suami sebagai online gamers. Melihat kondisi ini, masing-masing beserta pasangan tentu saja dapat menyadari konflik-konflik apa saja yang diakibatkan oleh aktivitas bermain game online yang menjadi fokus bahasan konflik dalam penelitian ini. Dengan demikian, konflik yang terjadi dalam kehidupan

pernikahan informan sebagai online gamers. Konflik dan penyebabnya dalam hubungan pernikahan

- a) Intensitas Bermain: Pengurangan waktu kebersamaan dengan pasangan.
  - b) Melalaikan Kewajiban: Pekerjaan rumah yang biasa ditanggung berdua, jadi ditanggung pasangan sendiri.
  - c) Kecemburuan: handphone dianggap sebagai orang ketiga, selain itu dalam komunitas game online (clan) terkadang ada female gamer.
  - d) Aspek Pembiayaan: Menghabiskan dana yang tidak sedikit untuk perlengkapan/equipment bermain game online beserta cash/credit untuk pengembangan karakter dalam game online yang dianggap tidak terlalu penting oleh pasangan. Hal ini disebabkan oleh dorongan untuk berprestasi (achievement).
- 2) Informan pertama KK dan WW
- a) Intensitas Bermain: Interaksi dengan keluarga menjadi berkurang
  - b) Emosional Gamer: Disebabkan oleh penghayatan (immersions) yang terbawa dari game ke kehidupan sehari-hari, termasuk dengan pasangan.
  - c) Aspek pembiayaan: Biaya bermain game online menambah pengeluaran. Hal ini disebabkan oleh dorongan untuk berprestasi (achievement).
- 3) Penyelesaian konflik online gamers dan pasangan dalam hubungan pernikahan

Berdasarkan dari hasil kedua pasangan informan, upaya penyelesaian konflik ditempuh melalui beberapa tahap yaitu mendefinisikan konflik dan merencanakan solusi, mengorganisasi tindakan dan menerapkan solusi konflik, dan evaluasi penerapan solusi konflik. Dalam pemaparan ini peneliti meminjam konsep DeVito (2007:293) mengenai langkah-langkah penyelesaian konflik atau manajemen konflik untuk menjelaskan data yang didapatkan terkait penyelesaian konflik informan dalam hubungan pernikahan akibat aktivitas bermain game online. Adapun tahap-tahap penyelesaian konflik tersebut meliputi :

1) Mendefinisikan Konflik dan Merencanakan Solusi

Setelah keempat pasang informan mengetahui konflik apa yang terjadi dalam hubungan mereka serta faktor-faktor yang menjadi penyebab konflik tersebut, tiap pasang informan mulai merencanakan tindakan apa yang akan mereka lakukan. Upaya merencanakan tindakan perlu dilakukan dalam upaya penyelesaian konflik agar setiap individu yang sedang mengalami konflik dalam hubungan mengetahui tindakan yang tepat untuk dilakukan pada tahap penyelesaian konflik nantinya.

Menurut Stevenin (2000:134-135), setelah pengidentifikasian kesenjangan yang muncul dan bagaimana keadaan yang seharusnya, satu-satunya yang harus dilakukan adalah merencanakan sebuah tindakan. Seperti halnya AY yang mengatakan pada sebab sebelumnya bahwa ketika dia menyadari konflik yang disebabkan oleh aktivitas bermain game online itu muncul, maka AY mulai merencanakan tindakan yang akan dilakukan dengan mencoba untuk

membicarakan hal tersebut pada CP. Dari ungkapan AY tersebut dapat diketahui bahwa tujuan AY melakukan perencanaan tindakan adalah untuk mempersiapkan langkah yang harus dilakukan selanjutnya, yaitu solusi untuk menyelesaikan konflik tersebut. Sementara CP juga mengatakan untuk dapat merencanakan tindakan yang dia lakukan, terlebih dahulu CP mencoba untuk berkomunikasi atau membuka pembicaraan dengan memberi penjelasan tentang konflik yang diakibatkan oleh bermain online game tersebut. Seperti halnya pendapat Wijono (1993:44) yang menyatakan bahwa penggunaan taktik yang berorientasi pada tawar-menawar dan pertukaran persetujuan, sehingga tercapai suatu kompromi yang dapat diterima oleh dua belah pihak merupakan salah satu strategi yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan konflik dalam hubungan antar pribadi. Secara keseluruhan dalam upaya penyelesaian konflik yang terpenting adalah bagaimana setiap individu dapat membina komunikasi yang baik dan negosiasi atau kompromi juga dibutuhkan agar hasil dari penyelesaian konflik tersebut saling menguntungkan kedua belah pihak yang terlibat konflik.

Sedikit berbeda dengan kedua pasangan informan sebelumnya, informan KK mengawakili upaya-upayanya untuk menyelesaikan konflik dengan melakukan apa yang menjadi keinginan pasangannya. Hal tersebut dilakukan WW untuk menghindari konflik menjadi lebih besar. Seperti halnya pendapat Wijono (1993:66-112) bahwa melakukan tindakan perdamaian dengan pihak lawan untuk menghindari terjadinya konfrontasi terhadap perbedaan dan kekaburan merupakan salah satu upaya dalam penyelesaian konflik. KK pun

menyadari akan pentingnya pemahaman tentang karakteristik dan sifat WW dalam proses penyelesaian konflik, dengan pemahaman tersebut KK dapat mengetahui untuk membahas konflik yang terjadi. Upaya tersebut juga dilakukan oleh pasangan informan ke empat. Dalam konfliknya dengan sang suami WW.

Dari hasil analisis di atas dapat ditarik kesimpulan, ketika seluruh informan merasakan adanya konflik dalam hubungan mereka yang dikarenakan aktivitasnya bermain game online, upaya yang mereka lakukan adalah merencanakan tindakan dan solusi untuk meminimalisir membesarnya konflik dalam hubungan mereka.

2) Perencanaan upaya penyelesaian konflik

Perencanaan upaya penyelesaian konflik tersebut dapat diawali dengan beberapa tindakan yang telah dirumuskan seperti Memahami karakteristik dan sifat pasangan saat terjadi konflik, Penentuan timing yang tepat untuk membahas konflik, Menjalin komunikasi yang efektif untuk membicarakan konflik, dan Menghindari sifat egois dan tidak mau mengalah.

3) Mengorganisasi tindakan dan menerapkan solusi konflik

Hal yang dilakukan setelah keempat informan mengetahui konflik dan penyebabnya yang terjadi dalam hubungan mereka dan merencanakan upaya tindakan adalah mengorganisir tindakan tersebut dan mulai melakukan upaya penyelesaian konflik. Pengorganisir dan upaya penyelesaian tersebut meliputi solusi apa saja yang akan mereka lakukan ketika menghadapi konflik dan bagaimana mereka menyelesaikannya. Seperti yang terjadi pada AY ketika

dia sudah mencoba membicarakan konflik tersebut kepada CP, AY melakukan beberapa upaya untuk untuk menyelesaikan konflik tersebut. Beberapa solusi AI tersebut ialah memperkenalkan game online kepasangan, membuat komitmen dalam hal kesepakatan waktu bermain game online. Hampir sama dengan AS, untuk konflik yang disebabkan oleh aktivitasnya sebagai online gamer AR mempunyai beberapa tindakan yaitu dengan memperkenalkan game pada pasangan, mengatur jadwal ulang, dan menjadikan game online sebagai bisnis yang menambah pemasukan keluarga.

Sementara KK memiliki upaya-upaya sendiri untuk mengatasi konflik yang disebabkan oleh bermain game online ini. Upaya WW ini lebih mengarah pada pendalaman pengertiannya terhadap karakteristik WW, dan kesadaran akan kesalahan yang ia lakukan. Hal itulah yang kemudian menjadi solusi dari KK, yaitu dengan penindakan konflik secara cepat, respon awal adalah mengikuti apa yang menjadi tuntutan, kemudian waktu pembahasan konflik yang tepat, yang dilanjutkan dengan permintaan maaf AY. Informan terakhir AS juga memiliki upaya-upaya penyelesaian konflik dalam keluarga uniknya. Upaya solusi konflik yang dilakukan adalah dengan mengatur jadwal bermain dengan pasangan dan menyembunyikan statusnya sebagai female gamer pada setiap game online yang ia mainkan.

Hal tersebut menjadi syarat masing-masing pasangan dapat terus bermain game online dengan nyaman tanpa ada godaan dari gamers-gamers lain dalam game online yang ia mainkan. Dari hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa pengorganisasian tindakan yang dilakukan keempat informan menghasilkan

beberapa upaya yang diharapkan dapat menjadi solusi penyelesaian konflik. Solusi tersebut meliputi upaya pengenalan game online pada pasangan, Membuat komitmen dengan pasangan terkait dengan pengaturan jadwal bermain yang lebih baik, Meminta persetujuan pasangan setiap saat akan bermain game online, Menjadikan game online sebagai sumber penghasilan (opsi) dan Menyembunyikan status gender (female gamers)

#### 4) Evaluasi Penerapan Solusi Konflik

Tahap akhir dari manajemen konflik adalah mengetahui hasil dari solusi penyelesaian konflik tersebut, apakah menguntungkan bagi kedua belah pihak atau bahkan merusak hubungan. Oleh karena itu setiap individu yang dapat menyelesaikan konflik dengan baik diharapkan menghasilkan penyelesaian yang baik pula bagi kelangsungan hubungan yang mereka jalin.

Dalam penelitian ini, berhasil atau tidaknya penerapan solusi konflik yang dilakukan oleh informan dapat dilihat dari respon pasangan mereka terhadap pelaksanaan solusi dari konflik tersebut. Respon tersebut dapat mengarah pada persetujuan solusi dari konflik tersebut atau bahkan penolakan-penolakan. Berdasarkan hasil wawancara keempat informan tentang respon pasangan mereka terhadap upaya penyelesaian konflik, dapat disimpulkan bahwa penerapan solusi konflik juga membutuhkan sebuah proses penyesuaian dalam pelaksanaannya. Pada awalnya respon pasangan dari masing-masing informan masih terkesan fifty-fifty dalam menanggapi solusi konflik yang telah dilakukan. Namun seiring berjalannya waktu dan dengan bukti hasil penerapan

solusi konflik yang baik, respon positif mulai diterima oleh semua informan dari masing-masing pasangannya.

Melihat upaya-upaya informan dalam pengorganisasian tindakan dan penerapan solusi konflik dapat disimpulkan bahwa keempat informan sebagian besar tergolong pada upaya penyelesaian konflik (manajemen konflik) yang tidak produktif, yaitu avoidance Menurut DeVito (1997:270), Avoidance merupakan salah satu reaksi terhadap konflik berupa pelarian fisik. Dalam penelitian ini reaksi avoidance ditemukan pada informan AY, KK, dan AS. Ketiga informan terkesan menunda penyelesaian konflik saat konflik yang diakibatkan oleh aktivitas bermain game online ini muncul. Reaksi mereka dapat berupa diam, tetap bermain game online, ataupun menunggu saat yang tepat untuk membahas konflik tersebut. Akan tetapi, walaupun secara teori upaya penyelesaian konflik ini tergolong dalam manajemen konflik yang tidak produktif, terdapat alasan-alasan setiap informan yang peneliti lihat sebagai upaya yang positif. Peneliti menilai penghindaran tidak selamanya negatif karena pelarian fisik yang terjadi pada ketiga pasang informan ini bukan disebabkan oleh ketidakmampuan mereka untuk menyelesaikan masalah atau lari dari masalah. Peneliti menemukan penghindaran yang mereka lakukan adalah sebagai bentuk pemahaman mereka terhadap karakteristik pasangan (CP, WW, AR) yang membutuhkan waktu untuk mengalihkan emosi atau sekedar untuk berfikir positif.

Selanjutnya saat keadaan mulai dingin atau tingkat emosi menurun, barulah ketiga pasang informan membicarakan konflik tersebut untuk mendapatkan



solusi dalam konflik yang diakibatkan oleh aktivitas bermain game online ini. Berbeda dengan ketiga informan lainnya, dalam menghadapi konflik AR selalu berupaya untuk menyelesaikan konflik secara langsung. DeVito (1997:274) menggolongkan upaya AR ini dalam upaya penyelesaian konflik yang efektif yaitu langsung dan spesifik. Hal ini dipengaruhi oleh sudut pandang AR terhadap pernikahan yang telah dibahas pada subbab sebelumnya. Selain commitment, AR juga menganggap pernikahan sebagai sebuah one-to-one relationship yaitu kesetiaan terhadap pasangan. Hal ini dapat berpengaruh pada proses penyelesaian konfliknya dengan pasangan terkait dengan aktivitas bermain game online. Komitmen dan kesetiaan AR pada hubungan pernikahannya dengan AS membuat ia tidak menonjolkan ego nya dalam penyelesaian konflik.

## **B. Pembahasan**

### **1. Pengaruh permainan online PUBG terhadap interaksi di rumah**

Game online mempengaruhi interaksi rumah tangga itu sendiri dan semua ini bisa terjadi tergantung bagaimana kita menggunakan game online dengan baik dan benar. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dampak negatif dari kecanduan suami bermain game online PUBG dalam keluarga berkurang, tanggung jawab rumah tangga laki-laki terbengkalai dan konflik kecil terjadi dalam rumah tangga yang harmonis.

Game online berdampak negatif terhadap penggunanya, seperti yang dinyatakan oleh Henrys (2015:53) termasuk (a) berkurangnya aktivitas gelombang otak frontal, berkurangnya aktivitas gelombang frontal yang

berperan sangat penting dalam mengendalikan emosi dan agresi, (b) menjadikan seseorang menjadi tua karena berhasil memperoleh nilai tinggi untuk berprestasi dan tidak terkalahkan atau dipertandingkan adalah tempat di mana Anda dapat melarikan diri dari masalah sehari-hari. (c) Permainan juga dapat menumbuhkan rasa egoisme yang kuat jika tidak mendapat perhatian yang cukup dari keluarga atau orang-orang di sekitarnya. Game digunakan sebagai pelampiasan ketidakpuasannya. (d) Mengisolasi anak dari lingkungan karena terlalu sering bermain sehingga melupakan hubungan sosial dalam kehidupannya. (e) Jika terlalu sering menyebabkan gangguan jiwa. Tingkah laku para pemain game bisa berubah dan mempengaruhi cara berpikir karena hantu selalu ada di dalam game yang sering dimainkan. (f) Anak memiliki masalah kesehatan mental. Pengaruh permainan dapat membuat anak menjadi hiperaktif ganda dan melemahkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi dalam belajar. Anak-anak rentan terhadap gangguan kecemasan, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. (g) Bermain adalah buang-buang waktu jika permainannya membuat ketagihan.

Interaksi rumah tangga yang terganggu mempengaruhi interaksi sosial, interaksi sosial adalah hubungan sosial yang berkaitan dengan individu, individu dan kelompok, dan hubungan antar kelompok. Jadi tidak ada interaksi sosial, maka tidak ada kehidupan masyarakat di dunia ini. Berikut beberapa dampak negatif game internet terhadap interaksi sosial suami dalam rumah tangga, yaitu:

- a. sebuah. Interaksi dengan keluarga terganggu, suami lebih memilih bermain gadget atau game online sendirian dari pada berbicara dengan keluarga atau tetangga.
- b. Saya tidak bisa berbagi cerita dengan keluarga setelah makan malam karena terlalu asyik bermain game online sendirian.
- c. Interaksi sosial suami akan terganggu saat bermain di rumah atau di luar, suami lebih suka memegang gawai daripada berbagi cerita tentang hal-hal yang menyenangkan, sehingga membangun keharmonisan rumah tangga bisa menjadi hiburan.

Kehidupan manusia selalu dihadapkan pada hubungan-hubungan yang umum dengan individu dan orang lain. Hubungan ini diperlukan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam membangun keharmonisan rumah tangga. Melalui hubungan ini, orang dapat mengkomunikasikan niat, tujuan, dan keinginan mereka, tetapi diperlukan proses dua arah yang disebut niat. Interaksi terjadi ketika seseorang melakukan tindakan dan menimbulkan reaksi dari orang lain karena interaksi itu terjadi dalam rumah tangga dan kehidupan sosial lainnya.

## **2. Penyelesaian Masalah Para Gamers di Kelurahan Tarooda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros**

Berdasarkan dari hasil kedua pasangan informan, upaya penyelesaian konflik ditempuh melalui beberapa tahap yaitu mendefinisikan konflik dan merencanakan solusi, mengorganisasi tindakan dan menerapkan solusi konflik, dan evaluasi penerapan solusi

konflik. Dalam pemaparan ini peneliti meminjam konsep DeVito (2007:293) mengenai langkah-langkah penyelesaian konflik atau manajemen konflik untuk menjelaskan data yang didapatkan terkait penyelesaian konflik informan dalam hubungan pernikahan akibat aktivitas bermain game online.

- a. Mendefinisikan konflik dan merencanakan solusi. Setelah keempat pasang informan mengetahui konflik apa yang terjadi dalam hubungan mereka serta faktor-faktor yang menjadi penyebab konflik tersebut, tiap pasang informan mulai merencanakan tindakan apa yang akan mereka lakukan. Upaya merencanakan tindakan perlu dilakukan dalam upaya penyelesaian konflik agar setiap individu yang sedang mengalami konflik dalam hubungan mengetahui tindakan yang tepat untuk dilakukan pada tahap penyelesaian konflik nantinya.
- b. Perencanaan upaya penyelesaian konflik tersebut dapat diawali dengan beberapa tindakan yang telah dirumuskan seperti Memahami karakteristik dan sifat pasangan saat terjadi konflik, Penentuan timing yang tepat untuk membahas konflik, Menjalin komunikasi yang efektif untuk membicarakan konflik, dan Menghindari sifat egois dan tidak mau mengalah.
- c. Mengorganisasi tindakan dan menerapkan solusi konflik. Hal yang dilakukan setelah keempat informan mengetahui konflik dan penyebabnya yang terjadi dalam hubungan mereka dan

merencanakan upaya tindakan adalah mengorganisir tindakan tersebut dan mulai melakukan upaya penyelesaian konflik. Pengorganisir dan upaya penyelesaian tersebut meliputi solusi apa saja yang akan mereka lakukan ketika menghadapi konflik dan bagaimana mereka menyelesaikannya.

- d. Evaluasi penerapan solusi konflik. Tahap akhir dari manajemen konflik adalah mengetahui hasil dari solusi penyelesaian konflik tersebut, apakah menguntungkan bagi kedua belah pihak atau bahkan merusak hubungan. Oleh karena itu setiap individu yang dapat menyelesaikan konflik dengan baik diharapkan menghasilkan penyelesaian yang baik pula bagi kelangsungan hubungan yang mereka jalin. Dalam penelitian ini, berhasil atau tidaknya penerapan solusi konflik yang dilakukan oleh informan dapat dilihat dari respon pasangan mereka terhadap pelaksanaan solusi dari konflik tersebut. Respon tersebut dapat mengarah pada persetujuan solusi dari konflik tersebut atau bahkan penolakan-penolakan

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dampak game online PUBG terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu :

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.
  - i. 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.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik saran yaitu :

### 1. Bagi Keluarga

Bagi keluarga jika dalam rumah tangga terdapat suami yang kecanduan bermain game online, maka seorang istri harus melakukan sebuah edukasi positif kepada suami agar menghindari konflik dalam rumah tangga.

### 2. Bagi Masyarakat

Peran masyarakat harus aktif dalam mengawasi aktivitas baik anak, remaja hingga dewasa agar senantiasa memberikan teguran atas bahaya dampak kecanduan bermain game online.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya agar menjadi bahan referensi penelitian dan berharap kepada para peneliti selanjutnya untuk mengambil obyek yang berbeda agar menjadi perbandingan serta variabel yang lebih dari variabel yang diteliti saat ini guna menyempurnakan hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bastian, Hendry (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. Jurnal Andarupa. Halaman 33.
- Faiq Khoridatul Izza, 2019. Dampak Game Onlone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojodari.
- Fadlilah, Sitti. (2019). Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. Jurnal Halaman 104.
- Fauzi Ach (2019). *Game Online PUBG (Online)*. (<https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>), diakses 27 Maret 2021.
- Julianre, Rozi. (2014). Keberfungsian Sosial Dewasa Pengguna Game Online. Jurnal
- Kusumawati, Rossi dkk.(2017). Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan. Jurnal Halaman 89.
- Krista Surbakti. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja (Online)*. (<http://www.portaluniversitasquality.ac.id:5388/ojsystem/index.php/CURERE/article/viewFile/20/22>), diakses 05 Maret 2021.
- Kartini Herlen. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R.Soepratman Samarinda. Jurnal Halaman 139.
- Pratiwi, Erni. (2014). Faktor Yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online Menggunakan Structural Equation Modeling SEM. Jurnal Halaman 185
- Robbin(1996).*Perilaku Organisasi Edisi ke 7 (Jilid II)*.Jakarta : Prehallindo
- Riska. Venny dkk. (2019).Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Dengan Kecanduan Game Di Dusun Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokert. Jurnal Halaman 32.
- Sidi Nazar Bakri. (1993). *Kunci Keutuhan Rumah Tangga (Keluarga Yang Sakinah)*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Soerjono, Soekanto & Budi Sulistyowati (2014). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salainty, Falyana R. (2015). Pengaruh Permainan Internet Terhadap Perilaku Remaja Di Kelurahan Karombosan Utara. Jurnal 2015
- Titi, Priyono.(2006). *Sosiologi 1 SMA Kelas X*. Jakarta: Yudistira.



Transmawati, Mustika. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. Jurnal Halaman 653.

Ummu Ibrahim Ilham Muhammad. (2014). *Kiat Menjadi Istri Shalihah dan Ibu Idaman*. Jakarta: Pustaka Azzam

WardiBahtiar. (2006). *Sosiologi Klasik*. Bandung :Remaja Rosdakarya

**Sumber Online :**

[https://aqmarinakhalisa.weebly.com/blog/perkembangan-teknologi-informasi-di-era-globalisasi\\_](https://aqmarinakhalisa.weebly.com/blog/perkembangan-teknologi-informasi-di-era-globalisasi_) diakses 4 April 2021

[https://www.kompasiana.com/wahyuindarwati57/5edaeeb7097f3661763d2f52/perkembangan-teknologi-di-era-globalisasi\\_](https://www.kompasiana.com/wahyuindarwati57/5edaeeb7097f3661763d2f52/perkembangan-teknologi-di-era-globalisasi_) diakses 24 Februari 2021

<https://digilib.unila.ac.id/11476/4/BAB%20II%20Tinjauan%20Pustaka.pdf> diakses 10 Januari 2021

[https://kbbi.web.id/dampak\\_](https://kbbi.web.id/dampak_) diakses 6 Januari 2021

<https://maroskab.bps.go.id>, diakses 10 Januari 2021.

<https://www.vazgaming.com/panduan-pubg-12-tips-dan-trik-untuk-pemula/>

1

“PENGARUH GAME ONLINE PUBG TERHADAP DISIPLIN BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS X DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 03 BENGKULU UTARA”

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

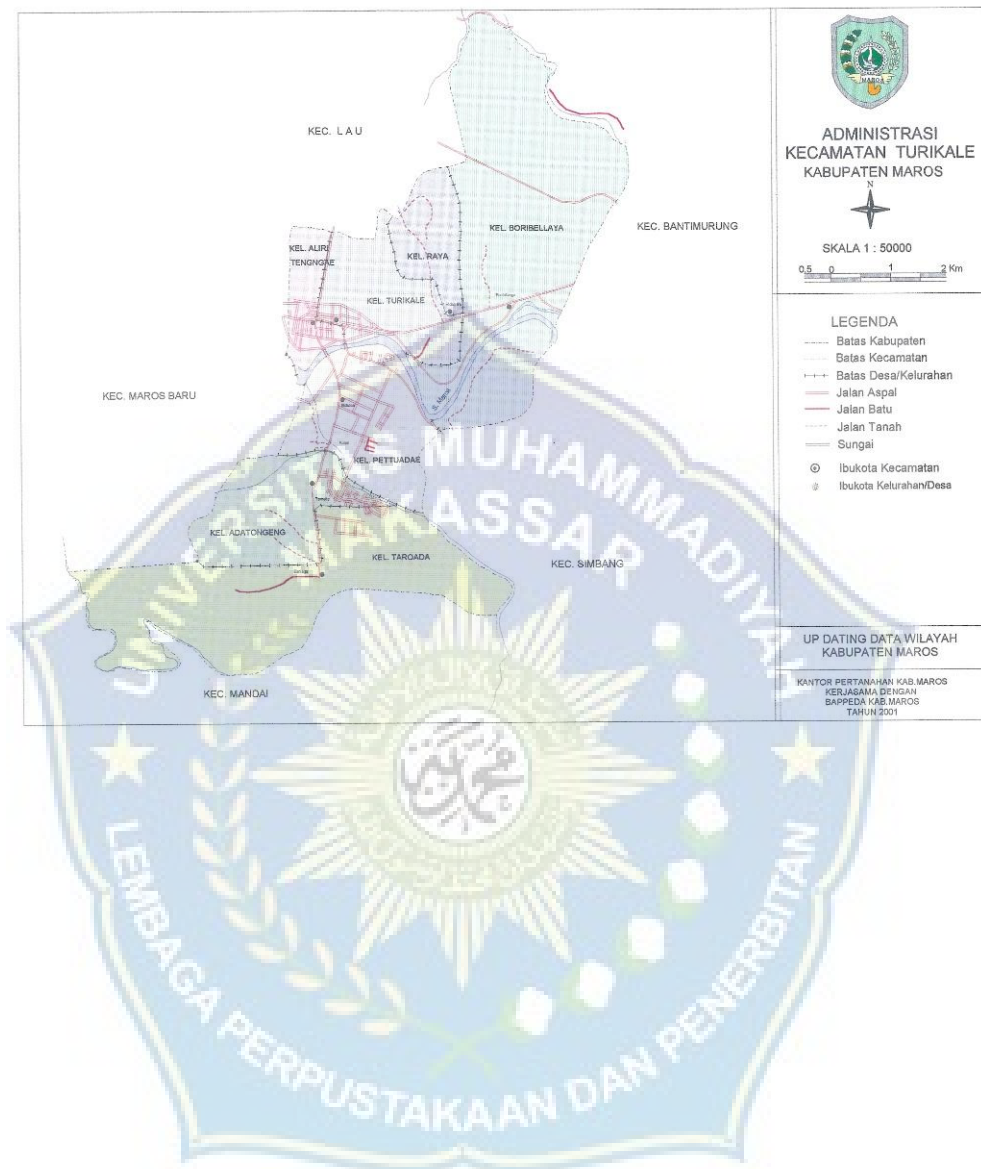
**R**

**A**

**N**



**Gambaran 4.1 Peta Kecamatan Turikale**



## Lampiran 1

### Pedoman Observasi

No	Hari/ Tanggal	Kegiatan Yang Diamati	Hasil Pengamatan
1		Sejarah Kelompok game online pubg Kelurahan Taroda, Kecamatan Turikale, kabupaten Maros	
2		Keadaan Penduduk, Pendidikan, dan Sarana Prasarana.	
3		Pelaksanaan Kegiatan saat bermain game online pubg.	

## Lampiran 2

### Pedoman Wawancara

No	Pedoman Wawancara	Pertanyaan
1	Pedoman Wawancara Ibu rumah tangga (Istri)	<p>Pertanyaan penelitian mengenai dampak game online pubg terhadap interaksi rumah tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros?</p> <p>1. Bagaimana seorang istri melihat suami yang ketagihan dalam bermain game online pubg?</p>

		<p>2. Apa saja dampak yang terjadi akibat suami yang ketagihan game online?</p> <p>3. Bagaimana peran dan tanggung jawab suami yang kecanduan dalam bermain game online?</p> <p>4. Apa saja solusi dalam permasalahan rumah tangga?</p> <p>5. Berapa lama waktu yang di habiskan seorang suami dalam bermain game online?</p>
2	Pedoman wawancara masyarakat	<p>1. Apakah masyarakat yang ada disini memiliki kelompok pemain game online?</p> <p>2. Bagaimana interaksi rumah tangga yang ada di kelurahan taroda kecamatan turikale kabupaten maros?</p> <p>3. Bagaimana solusi dampak game online pubg terhadap interaksi rumah tangga?</p>

### Lampiran 3

#### Dokumentasi yang Diperlukan

No	Daftar Dokumentasi	Keterangan	
		Ada	Tidak Ada
1.	Dokumentasi Para Pemain Game Online Pubg		

#### Tabel Catatan Penelitian

No	No. Hari/Tanggal	Keterangan
1.	08 September 2020	Observasi awal sebelum turun langsung ke lapangan.
2.	16 September 2020	Mengantar surat ke Kecamatan Turikale dan Kelurahan Taroda.
3.	21 September 2020	Mengantar surat sekaligus meminta izin kepada pemilik tempat
4.	17 Oktober 2020 Observasi	Observasi dan menghadiri para pemain game online pubg
5.	24 Oktober 2020	13 Oktober 2020 Observasi dan menghadiri kegiatan 2 pelatihan pemberdayaan wanita sekaligus wawancara bersama informan.
6.	2 November 2020	Observasi dan wawancara

7.	20 November 2020	Mengambil surat telah melakukan penelitian.
----	------------------	---

**Tabel Informan**

No	Nama Informan	Umur	Pekerjaan	Alamat
1.	AY	22	Karyawan	Kelurahan Taroda
2.	KK	26	Ibu Rumah Tangga	Kelurahan Taroda
3.	AS	25	Ibu Rumah Tangga	Kelurahan Taroda
4.	IM	32	Wirausaha	Kelurahan Taroda
5.	LI	29	Ibu Rumah Tangga	Kelurahan Taroda

**FOTO OBSERVASI**







**Foto Wawancara**





## RIWAYAT HIDUP



Andini Putri. Lahir pada tanggal 17 Agustus, di Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, buah cinta dari pasangan Tamsir dan Hj. Nurhayati Penulis pertama kali masuk pendidikan Formal di SD Negeri 49 Inpres Sanggales pada tahun 2004 dan tamat pada tahun 2010. Pada tahun yang sama penulis

melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Maros dan tamat pada tahun 2013. Setelah tamat di SMP. Penulis melanjutkan ke SMA Negeri 3 Lau Maros dan tamat pada tahun 2016. Dan pada tahun yang sama penulis terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Sosiologi melalui Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB), hingga penulis dapat menyelesaikan Studi Strata Satu dengan judul skripsi "Dampak Game Online PUBG Terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros".





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 E-mail :lp3munismuh@plasa.com



or : 1342/05/C.4-VIII/IX/42/2020  
p : 1 (satu) Rangkap Proposal  
: Permohonan Izin Penelitian

19 Muharram 1442 H  
07 September 2020 M

*Kepada Yth,*  
Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel  
Cq. Kepala UPT P2T BKPMMD Prov. Sul-Sel  
di –  
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 2452/FKIP/A.4-II/IX/1442/2020 tanggal 7 September 2020, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : **ANDINI PUTRI**  
No. Stambuk : **10538 1110316**  
Fakultas : **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
Jurusan : **Pendidikan Sosiologi**  
Pekerjaan : **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

**"Dampak Game Online PUBG terhadap Interaksi Rumah Tangga di Kelurahan Taroda Kecamatan Turikale Kabupaten Maros"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 19 September 2020 s/d 19 Nopember 2020.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,

**Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.**  
NBM 101 7716

**PEMERINTAH KABUPATEN MAROS**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jl. Asoka No. 1 Telp. (0411)373884 Kabupaten Maros  
 email : [admin@dpmpmsp.maroskab.go.id](mailto:admin@dpmpmsp.maroskab.go.id) Website : [www.dpmpmsp.maroskab.go.id](http://www.dpmpmsp.maroskab.go.id)

**IZIN PENELITIAN**

Nomor: 266/IX/IP/DPMPMSP/2020

**DASAR HUKUM :**

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Rekomendasi Tim Teknis Izin Penelitian Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros Nomor : 266/IX/REK-IP/DPMPMSP/2020

Dengan ini memberikan Izin Penelitian Kepada :

N a m a : ANDINI PUTRI  
 Nomor Pokok : 105381110316  
 Tempat/Tgl.Lahir : MAKASSAR / 17 Agustus 1998  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Pekerjaan : MAHASISWA  
 Alamat : BTN TANIAGA PERMAI  
 Tempat Meneliti : KELURAHAN TAROADA KECAMATAN TURIKALE

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Skripsi dengan Judul :

**"DAMPAK GAME ONLINE PUBG TERHADAP INTERAKSI RUMAH TANGGA DI  
 KELURAHAN TAROADA KECAMATAN TURIKALE KABUPATEN MAROS"**

Lamanya Penelitian : 19 September 2020 s/d 19 November 2020

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 ( satu ) exemplar Foto Copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Maros.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Maros, 21 September 2020  
**KEPALA DINAS,**

**NANDI ROSMAN, S. Sos, MM**  
 Pangkat/Pembina Utama Muda

BAB 1 Andini putri 105381110316

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



## BAB 2 Andini putri 105381110316

## ORIGINALITY REPORT

<b>23%</b>	<b>23%</b>	<b>5%</b>	<b>15%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.uin-suska.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>repository.upstegal.ac.id</b> Internet Source	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>repository.iainpare.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Gadjah Mada</b> Student Paper	<b>3%</b>
<b>5</b>	<b>konsultasiskripsi.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>Submitted to Kookmin University</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>7</b>	<b>fr.scribd.com</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>8</b>	<b>digilibadmin.unismuh.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>9</b>	<b>journal.um-surabaya.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>

Exclude quotes Off  
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



## BAB 3 Andini putri 105381110316

## ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ journal.citradharma.org

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches &lt; 2%



BAB 4 Andini putri 105381110316

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ www.scribd.com

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude bibliography Off

Exclude matches < 2%



## BAB 5 Andini putri 105381110316

## ORIGINALITY REPORT

**2%**  
SIMILARITY INDEX

**2%**  
INTERNET SOURCES

**0%**  
PUBLICATIONS

**0%**  
STUDENT PAPERS

## MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

★ journal.uad.ac.id

Internet Source

Exclude quotes  OffExclude bibliography  OffExclude matches  < 2%



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Andini Putri  
NIM : 105381110316  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	7 %	10 %
2	Bab 2	23 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	4 %	10 %
5	Bab 5	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 01 Februari 2023  
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,

