

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE
(GAME ONLINE ADDICTION)
(Studi Kasus terhadap Mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama
UIN Imam Bonjol Padang)

SKRIPSI

*Diajukan kepada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan
Studi Agama sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Psikologi (S.Psi)*



Oleh:

Rini

1415040043

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN STUDI AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
1439 H/2018 M

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul: "Dampak Kecanduan Game Online (*Game Online Addiction*) Studi Kasus Terhadap Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang" disusun oleh Rini, NIM : 1415040043 telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini dipergunakan-seperlunya.

Padang, 3 Agustus 2018

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Sy. Dt. Parpatih, M.Ag
NIP. 19530511 199003 1 001



Rahmadiani Aulia, MA
NIDN. 2015098703

ABSTRAK

Skripsi yang berjudul: “**Dampak Kecanduan Game Online (*Game Online Addiction*) Studi Kasus terhadap Mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang**” ditulis oleh Rini, NIM: 1415040043, Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang.

Latar belakang skripsi ini adalah maraknya *game online addiction* pada beberapa mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama usia 20 tahun ke atas. Akibatnya mahasiswa/i tidak melakukan tugas dan kewajibannya sebagaimana mestinya karena perhatian yang dialihkan oleh *game online*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dampak dan faktor penyebab kecanduan *game online* terhadap mahasiswa/i.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field reseach*) bersifat kualitatif, menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria subjek dalam penelitian ini (1) laki-laki atau perempuan yang kecanduan *game online*, (2) mahasiswa aktif Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama UIN Imam Bonjol Padang, (3) dewasa awal, (4) usia 20 tahun lebih. Informan dalam penelitian ini adalah orang terdekat subjek yang mengetahui keadaan subjek. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan wawancara. Analisa data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian bahkan diakhir penelitian, idealnya dilakukan penulis ketika masalah berupa konsep dan *draft*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak kecanduan *game online* pada mahasiswa/i Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama yaitu *game online* menimbulkan perilaku agresif, menyebabkan mahasiswa/i menjadi isolasi sosial, keterampilan sosial berkurang, prestasi akademik menurun, mengalami kebingungan/kesulitan dalam membedakan kehidupan nyata dengan fantasi, kehilangan identitas diri, menimbulkan perilaku impulsif, memiliki masalah pemusatan perhatian, finansial, menambah teman, meningkatkan kemampuan berbahasa asing, dan mempercepat pola pikir. Sedangkan faktor yang menyebabkan *addict* karena seringkali disuguhkan konten-konten yang menimbulkan rasa senang (*pleasure effect*), adanya tantangan tiap level yang menjadi daya tarik dan karena merasa pusing atau stres dengan tugas kuliah.

Kata kunci: *Addiction game online*-Mahasiswa/i