

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi sosial merupakan proses dalam berkomunikasi, saat ini dalam berinteraksi manusia dapat menggunakan beberapa media salah satunya adalah dengan memainkan sebuah permainan. Masyarakat Indonesia juga memiliki kesadaran tinggi akan hal seni dan budaya Indonesia yang sangat beragam. Hal ini masih berlaku di sebagian besar wilayah Indonesia yang merupakan Negara kepulauan. Salah satu dari hasil budaya tersebut adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan kerjasama/interaksi antar pemainnya (Pratiwi, 2012). Tidak bisa dipungkiri permainan digemari oleh segala kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa sekalipun. Tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang sangat pesat, masyarakat mulai meninggalkan permainan tradisional yang dianggap kuno. Mulai tersebarnya jaringan internet serta munculnya teknologi smartphone menyebabkan masyarakat lebih sering menghabiskan waktu dengan smartphone mereka dibandingkan berkomunikasi langsung.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat banyaknya inovasi yang bermunculan dalam berbagai bidang kehidupan, salah

satunya adalah dengan adanya *Game Online*. *Game Online* sendiri merupakan jenis permainan computer yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya sehingga pemain yang satu bisa bermain bersama dengan pemain yang lainnya tanpa batasan jarak (Adams E & Rollings, 2010). *Game (online atau offline)* dibuat hanya untuk hiburan atau sekedar mengisi waktu luang, tetapi bermain *Game Online* yang tidak kenal waktu dan tidak memperdulikan sekitar menjadikan *Game Online* dapat berdampak buruk bagi penggunanya dan orang-orang disekitarnya. Memainkan *Game Online* secara berlebihan memiliki dampak negative dan ada sebagian orang yang bermain *Game Online* terus menerus karena sudah menjadi adiksi (kecanduan).

Fenomena game online yang cepat menyebar ke berbagai kalangan membuatnya sulit dikendalikan, ada yang hanya sekedar bermain sebagai hiburan ada juga yang bermain sebagai pekerjaan dan ada juga yang bermain hingga kecanduan yang mengakibatkan timbulnya hal-hal negative. Misalnya terlalu focus bermain game online sehingga abai ketika kita disuruh oleh orang tua, kecanduan hingga membuat kondisi fisik menurun dan yang paling sering terjadi adalah pada saat bermain game hingga lupa waktu sehingga banyak kegiatan-kegiatan yang ditinggalkan.

Aplikasi *Game Online* yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu Mobile Legends. Mobile Legends merupakan *Game Online* berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang bisa bermain tim hingga 5 lawan 5 dilengkapi dengan fitur chat hingga pesan suara sesama pemainnya. Mobile Legends merupakan *Game Online* MOBA 5 versus 5 yang dikembangkan dan

diterbitkan oleh developer dan pengembang game asal China yaitu Moonton, Mobile Legends sendiri dirilis pada 14 Juli 2016. Pada tahun 2020, Azwin Nugraha selaku Public Relation and Communications Manager Moonton Indonesia mengungkapkan bahwa Indonesia merupakan Negara nomor 1 dengan pemain Mobile Legends terbanyak di dunia. Ungkapan itu terbukti dengan game Mobile Legends menjadi game paling populer nomor 2 di Indonesia. Selama masa pandemic kemarin banyak orang yang menghabiskan waktu di rumah, kegiatan yang dilakukan yaitu salah satunya adalah bermain *Game Online*. Di masa pandemic lebih dari 1.000 pengguna smartphone di seluruh Indonesia dimana sepertiganya menambah waktu hanya untuk bermain game dengan 80 persen berkomitmen tinggi pada sebuah game karena biasanya mereka bermain game lebih dari satu kali dalam sehari (inmobi.com)

Mengingat Indonesia sebagai salah satu pasar game terbesar di dunia terutama game yang dapat dimainkan di smartphone secara online maka berdasarkan laporan We Are Social, Indonesia menjadi Negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5 persen pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan game per Januari 2022 (databooks.katadata.co.id). Hasil survei Decision Lab pada tahun 2018 mencatat bahwa pemain *Game Online* terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Lokadata, 2018). Penyebabnya adalah karena remaja sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada, serta mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru seperti *Game Online* (Jordan & Andersen, dalam Novrialdy, 2019). Terdapat

beberapa alasan mengapa remaja sangat tertarik untuk bermain *Game Online* , diantaranya adalah memungkinkan untuk berinteraksi dengan pemain lain dan dapat juga menghilangkan stress.

Hal ini tentu dapat berpengaruh terhadap interaksi yang terjadi, *Game Online* mobile legend juga ikut berperan dalam interaksi sosial yang terjadi pada remaja di desa Tuk, dari pengamatan yang telah dilakukan peneliti ketika remaja di desa Tuk sedang berkumpul mereka cenderung lebih focus kepada smartphone mereka salah satunya karena sedang bermain *Game Online* mobile legends sehingga mereka hanya focus dan berinteraksi dengan teman yang bermain *Game Online* bersama sementara yang tidak bermain game tidak mereka hiraukan. Interaksi sosial yang terjadi hanya dengan teman yang bermain *Game Online* mobile legends saja.

Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok. Bentuk interaksi sosial contohnya adalah kerjasama, persaingan hingga pertikaian (Herimanto & Winarno 2020:52). Sementara itu Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2015). Masa remaja merupakan periode terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik, psikologis maupun intelektual. Sifat khas remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar, menyukai petualangan dan tantangan serta cenderung berani menanggung risiko atas perbuatannya tanpa didahului oleh pertimbangan yang

matang (Kemenkes RI, 2015). Menurut *World Health Organization* (WHO), remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai bermain *Game Online* Mobile Legends dan dapat dirumuskan masalah yaitu Sejauh mana pengaruh *Game Online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja di desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

1.3 Identifikasi Masalah

Setelah peneliti merumuskan masalah, selanjutnya dapat mengidentifikasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Berapa besar tingkat penggunaan *Game Online* Mobile Legends pada remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.
2. Berapa besar tingkat interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.
3. Bagaimana pengaruh *Game Online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui besar tingkat *Game Online* Mobile Legends pada remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui tingkat interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan *Game Online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi ilmu untuk dosen, mahasiswa, dan masyarakat dan dapat dijadikan referensi materi untuk memahami seberapa dalam tingkat penggunaan dan pengaruh *Game Online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial.
2. Secara praktis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagai acuan referensi remaja terhadap interaksi sosial khususnya dalam bermain *Game Online* Mobile Legends

1.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada

penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama / Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Muhammad Saidi Tobing “Dampak Game Online Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial di Kecamatan Syiah Kuala”	Deskriptif Analisis	Peneliti menjelaskan bahwa rata-rata bermain game online selama 5jam lebih dan sering bermain pada malam hari pada waktu istirahat sehingga mengganggu aktivitas pada pagi harinya	Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah objek penelitiannya yaitu remaja.
2	Awiyah Rahma “ Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online”	Kualitatif	Peneliti menjelaskan jika subjek penelitian dalam bermain game ini	Perbedaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah penggunaan

			menganggap jika game online merupakan sesuatu yang penting namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan sosial	metodenya, peneliti menggunakan metode kuantitatif.
3	Drajat Edy Kurniawan “ Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta”	Kuantitatif	Peneliti membuktikn bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa	Perbedaan dari penelitian yang peneliti lakukan adalah peneliti ingin melihat pengaruh game online terhadap interaksi sosial pada remaja.

Dari penjelasan tersebut maka yang menjadi fokus kajian dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh bermain Game Online Mobile Legends terhadap interaksi sosial pada remaja di desa Tuk Kabupaten Cirebon dan tidak hanya itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat interaksi sosial yang terjadi pada remaja di desa Tuk Kabupaten Cirebon dalam bermain Game Online Mobile Legends. Dalam penelitian ini peneliti menemukan fenomena dimana dalam bermain Game Online Mobile Legends dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial pada remaja

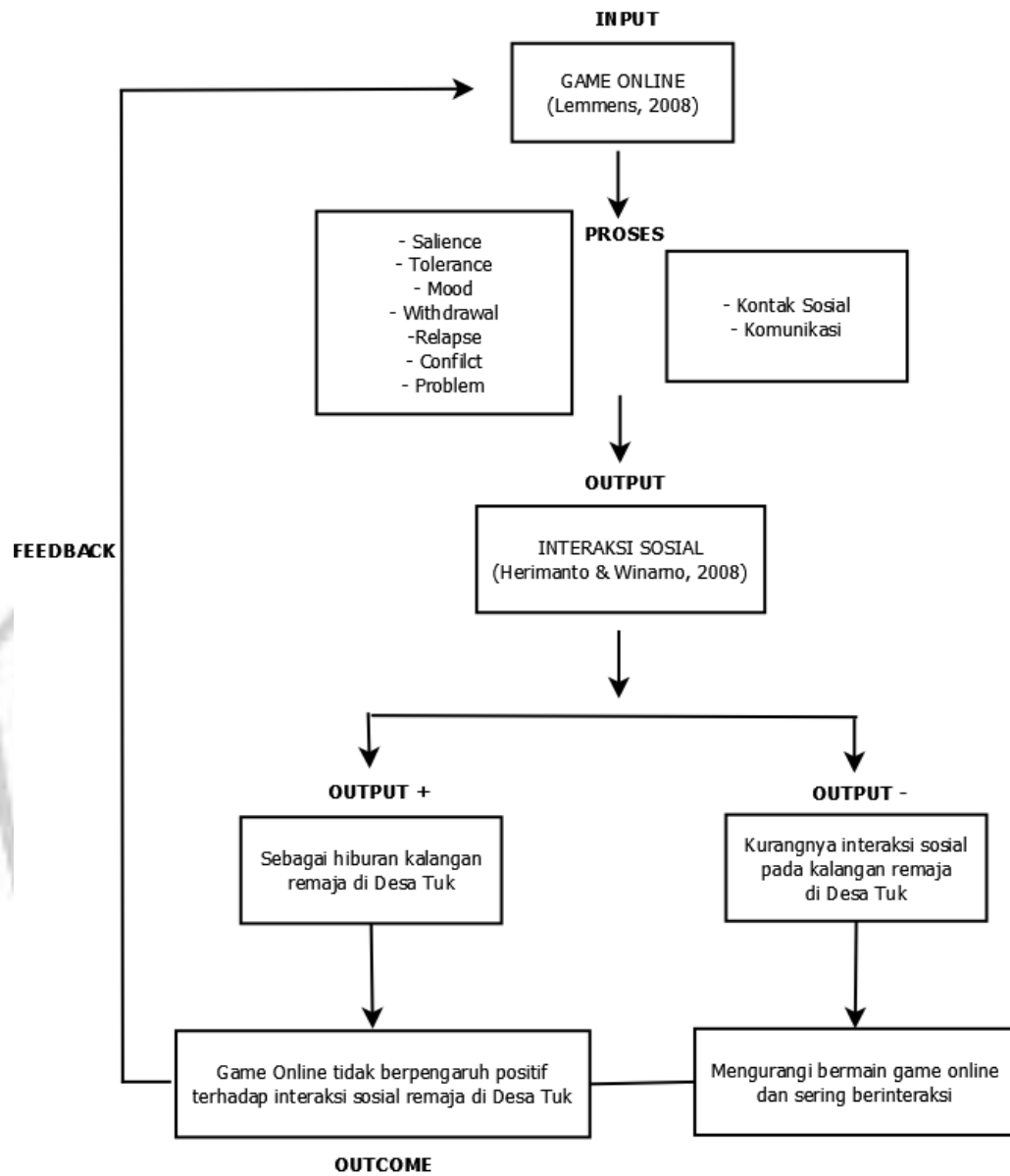
1.7 Kerangka Pemikiran dan Hipotesis

1.7.1 Kerangka Pemikiran

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Terdapat 7 aspek kecanduan *Game Online* menurut Lemmens (dalam Kustiawan & Utomo, 2022) yaitu : 1). *Salience* 2). *Tolerance* 3). *Mood* 4). *Withdrawal* 5) *Relapse* 6) *Conflict* dan 7) *Problems*. *Game Online* Mobile Legends merupakan *Game Online* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang bisa bermain tim hingga 5 lawan 5 dilengkapi dengan fitur chat hingga pesan suara sesama pemainnya. Pada game ini juga terdapat *Rank* (peringkat) dimana para pemainnya berusaha mendapatkan rank tertinggi dalam game ini. Menurut Herimanto & Winarno (2020) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik individu dengan individu, individu dengan

kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok. Bentuk interaksi sosial contohnya adalah kerjasama, persaingan hingga pertikaian. Bermain *Game Online* Mobile Legends tentunya juga berepengaruh terhadap proses interaksi sosial di mana pemain dapat mengirim chat, memberi hadiah hingga melakukan pesan suara untuk membuat permainan lebih menarik dan atraktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Game Online* Mobile Legends dapat membentuk komunikasi berupa pesan chat hingga melakukan pesan suara. Bila bermain *Game Online* Mobile Legends merupakan faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial maka pengaruh tersebut akan dapat membentuk komunikasi yang merupakan bentuk dari proses interaksi sosial dengan bermain *Game Online* Mobile Legends. Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Alur Pemikiran

1.7.2 Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, hipotesis penelitian yang diajukan adalah :

Ho : Tidak terdapat pengaruh *Game Online* Mobile Legends terhadap Interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

H1 : Terdapat pengaruh *Game Online* Mobile Legends terhadap Interaksi sosial remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

1.8 Definisi Operasional dan Operasionalisasi Variabel

1.8.1 Definisi Operasional

Game Online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Adams & Rollings, 2010). Terdapat 7 aspek kecanduan *Game Online* menurut Lemmens (dalam Kustiawan & Utomo, 2022) , yakni (1) *Salience*, bermain game online menjadi aktivitas yang lebih penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan dan perilaku. (2) *tolerance*, sebuah proses dari aktivitas individu dalam bermain game online semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain game online bertambah jumlahnya. (3) *Mood*, mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain game online,, misalnya penenangan diri

atau relaksasi. (4) *Withdrawal*, perasaan tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain game online. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung dan lekas marah. (5) *Relapse*, aktivitas bermain game online yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain game online setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu. (6) *Conflict*, merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain game online secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang disekitarnya. Dan (7) *Problems*, masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain game online secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain.

Game Online Mobile Legends merupakan salah satu game yang bisa dimainkan oleh lebih dari satu pemain (multiplayer), melalui *Game Online* Mobile Legends pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain dalam game seperti melakukan chat dan melakukan pesan suara. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) intensitas merupakan keadaan ukuran dalam intensitasnya, seseorang yang melakukan suatu kegiatan dikarenakan ada dorong dari dalam dirinya, dan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus disebut juga dengan intensif, Intensitas juga berhubungan dengan frekuensi yang dimana kegiatan tersebut sering dilakukan.

Menurut Herimanto & Winarno (2020) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan timbal balik

individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun antara kelompok dengan kelompok. Bentuk interaksi sosial contohnya adalah kerjasama, persaingan hingga pertikaian, yang dapat diukur dengan indikator: (1) Kontak Sosial (2) Komunikasi.

1.8.2 Operasionalisasi Variabel

Kuesioner penelitian disusun berdasarkan indikator setiap penelitian dengan operasionalisasi variabel sebagai berikut :

Tabel 1.2 Operasionalisasi Variabel Penelitian

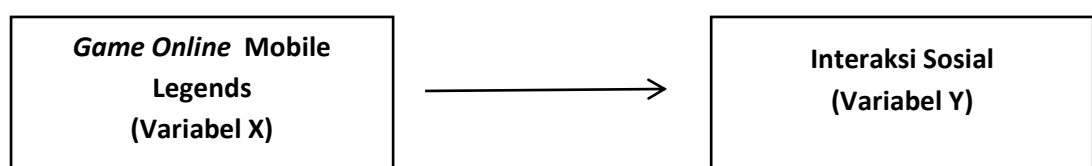
Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Skala
<i>Game Online</i> (Variabel X) Sumber : Lemmens dkk (dalam Kustiawan & Utomo 2022)	1. <i>Salience</i>	a) Pikiran b) Tingkah laku	Skala Likert
	2. <i>Tolerance</i>	a) Waktu	
	3. <i>Mood</i>	a) Perasaan	
	4. <i>Withdrawal</i>	a) Fisik	
	5. <i>Relapse</i>	a) Mengulangi	
	6. <i>Conflict</i>	a) Konflik	
	7. <i>Problems</i>	a) Masalah	
Interaksi Sosial (Variabel Y) Sumber	1. Kontak Sosial	a) Kontak Primer b) Kontak	Skala Likert

Herimanto & Winarno (2020)		Sekunder	
	2. Komunikasi	a) imitasi b) sugesti c) identifikasi d) simpati e) motivasi f) empati	

1.9 Metodologi Penelitian

1.9.1. Metode Penelitian Yang Digunakan

Metode Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif asosiatif. “Penelitian asosiatif merupakan suatu penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun hubungan antara dua variabel atau lebih” (Sugiyono2017:1). Metode penelitian ini diarahkan untuk meneliti antara variabel yaitu variabel (X) penggunaan *Game Online* Mobile Legends terhadap variabel (Y) Interaksi sosial yang menghasilkan adanya atau tidak adanya pengaruh/hubungan dalam penelitian. Hubungan antara variabel dapat digambarkan dalam konstelasi sebagai berikut:



Gambar 1.2 Konstelasi Penelitian



1.9.2. Populasi Dan Penarikan Sampel

1.9.2.1 Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya menurut Sugiyono (2017:80). Populasi penelitian ini adalah remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon yang diperkirakan mempunyai jumlah penduduk kurang lebih dari 6.000 jiwa dengan jumlah 10 RW dan 40 RT.

Tabel 1.3 Populasi RT/RW Desa Tuk

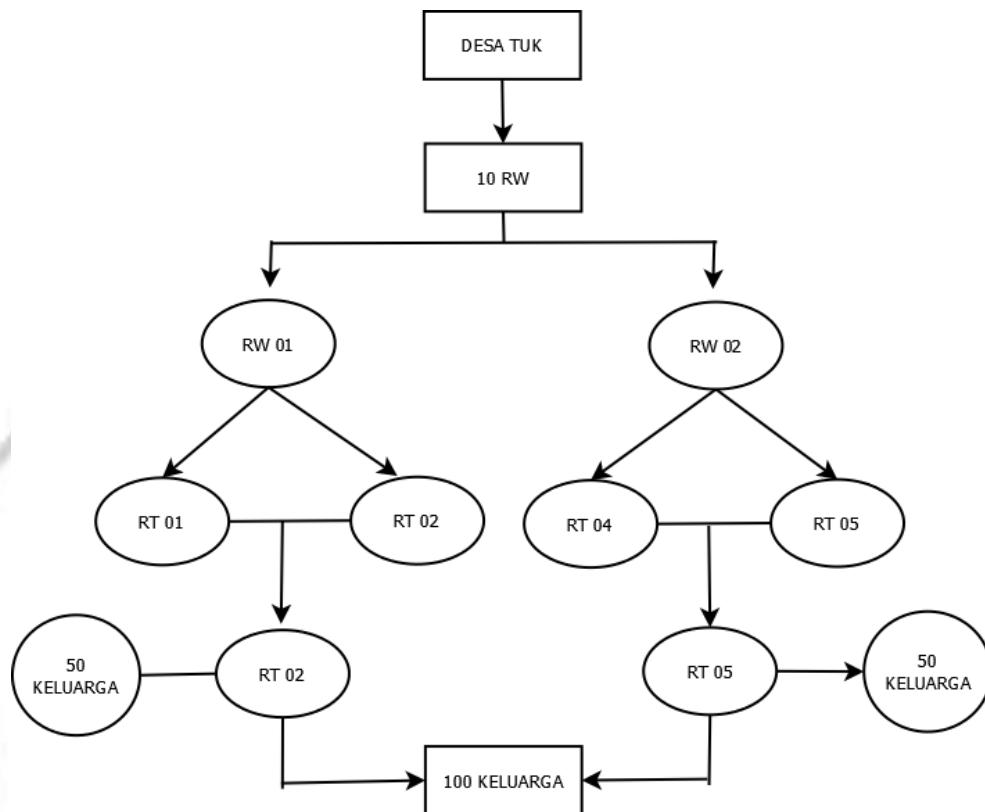
Nomor	Nomor RW	Jumlah RT
1	RW 01	4 RT
2	RW 02	4 RT
3	RW 03	4 RT
4	RW 04	4 RT
5	RW 05	4 RT
6	RW 06	4 RT
7	RW 07	4 RT
8	RW 08	4 RT

9	RW 09	4 RT
10	RW 10	4 RT
	JUMLAH	40 RT
	TOTAL PENDUDUK	6000 Jiwa

1.9.2.2 Teknik Penarikan Sampel

Menurut Sugiyono (2017:81) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan metode cluster random sampling atau sampel area yang merupakan teknik yang digunakan ketika populasi tidak terdiri dari individu-individu melainkan terdiri dari kelompok kelompok individu atau cluster dengan random.

Desa Tuk terdiri dari 10 Rukun Warga dan 40 Rukun Tetangga peneliti mengambil sampel pada RW 01 dan RW 02 yang masing-masing terdiri dari 4 RT dan dikerucutkan lagi menjadi 1 RT dari masing-masing RW yaitu RT 02 dan RT 05 dari kedua RT tersebut diambil sebanyak 100 keluarga responden dengan pengambilan sampel secara random menggunakan teknik cluster random sampling. Alasan peneliti mengambil sampel responden pada RT 02 dan RT 05 adalah menurut peneliti pada daerah tersebut banyak remaja yang sering bermain *game online* dan Mobile Legends adalah salah satunya.



02 diambil sampel sebanyak 50 responden dan pada RT 05 diambil sampel sebanyak 50 responden sehingga dari RT 02 dan RT 05 peneliti mendapat 100 responden yang terdiri dari usia dan tingkat pendidikan yang berbeda.

1.9.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi, melakukan pengamatan secara langsung pada remaja di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

2. Kuesioner, pengumpulan data dengan cara menyebarkan angket kuesioner yang berisi tentang pernyataan mengenai pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap interaksi remaja dengan menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5, dimana skala 1 (sangat tidak setuju) sampai skala 5 adalah (sangat setuju).
3. Studi kepustakaan, dilakukan dengan mengumpulkan artikel, teori yang relevan, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.9.4. Uji Instrumen Penelitian

Uji instrumen penelitian ini dilakukan dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Menurut (Riduwan, 2015, 110) Uji validitas berguna untuk mengukur ketepatan/valid tidaknya suatu item dalam kuesioner. Suatu skala pengukuran disebut valid bila skala tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. Bila skala pengukurannya tidak valid maka skala tersebut tidak akan bermanfaat bagi peneliti karena tidak melakukan apa yang seharusnya diukur. Rumus yang digunakan untuk menganalisis validitas adalah *product moment* dengan bantuan program SPSS 24. Rumus *product moment* sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_x	: Koefisien Variabel
N	: Jumlah Responden
X	: Skor setiap butir angket
Y	: Skor total yang diperoleh responden
$\sum X$	: Jumlah skor untuk setiap butir angket
$\sum Y$	: Jumlah skor total
$\sum X^2$	: Jumlah kuadrat setiap butir soal
$\sum Y^2$	: Jumlah kuadrat skor total

Hasil analisis perhitungan validitas butir (hitung r) dikonsultasikan dengan harga kritik r product moment, pada taraf signifikan 5 % jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tersebut dikatakan valid. Sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir tersebut dikatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konstitusi responden dalam menjawab kuesioner tersebut atau sebagai alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. (Priyatno, 2016:60). Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS 24. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut: (Riduwan, 2015:115)

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S_1}{S_1} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien Reliabilitas

$\sum S_1$: Jumlah varian skor tiap-tiap item

S_1 : Varian total

k : Jumlah item

Harga reliabilitas yang diperoleh dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} product moment taraf signifikan 5%. Jika r alpha positif atau lebih besar dari r_{tabel} maka *reliable*. Jika r alpha negatif atau lebih kecil dari r_{tabel} tidak *reliable*.

1.9.5. Metode Transformasi Data

Metode Transformasi Data Sebelum melakukan kegiatan analisis korelasidan regresi, penelitian ini menggunakan skala likert untuk setiap sub variabelnya yang merupakan skala ordinal perlu diubah terlebih dahulu ke skala interval karena syarat analisis regresi linear adalah skala interval. Dengan *Method of Successive Interval* (MSI) Sugiyono (2016).

langkah-langkah menggunakan MSI adalah sebagai berikut :

1. Tentukan dengan tegas variabel apa yang akan diukur.
2. Tentukan berapa responden yang akan memperoleh skor-skor yang telah ditentukan dan dinyatakan sebagai frekuensi.

3. Setiap frekuensi pada responden dibagi dengan keseluruhan responden, disebut dengan proporsi.
4. Temukan proporsi kumulatif yang selanjutnya mendekati atribut normal.
5. Dengan menggunakan tabel distribusi normal standar kita tentukan nilai Z.
6. Menentukan nilai skala (Scale Value/SV).

$$SV = \frac{\text{Density of lower-Density of Upper limit}}{\text{Area under Upper Limit- Area under lower Limit}}$$

Keterangan :

$$Y = SV + IK \ 1$$

$$K = 1 + (SV \text{ min})$$

Untuk memudahkan dan mempercepat proses perubahan data dari skala ordinal ke dalam skala interval, maka penulis menggunakan media komputerisasi dengan menggunakan microsoft excel.

1.9.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi sederhana (*bivariate correlation*). *Bivariate correlation* digunakan untuk mengetahui keeratan hubungan antara indikator setiap variabel *Game Online* Mobile Legends terhadap interaksi sosial dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Koefisien korelasi sederhana menunjukkan seberapa besar hubungan yang terjadi antara dua variabel.

1. Uji Asumsi Klasik

Pada penelitian ini Uji Asumsi klasik menggunakan Uji normalitas data yang bertujuan untuk menguji sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linear, memiliki nilai residual yang berdistribusi normal atau mendekati normal, pengujian normalitas data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dalam program SPSS 24. Menurut Singgih Santoso (2012:393), dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan berdasarkan probabilitas (*Asymptotic Significance*), yaitu :

- A. Jika probabilitas > 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- B. Jika Probabilitas < 0,05 maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal.

2. Analisis Regresi Linier Sederhana

Menurut (Priyatno,2016:92) Analisis regresi linier digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat yang ditampilkan dalam bentuk persamaan regresi. Persamaan regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX + e$$

Dimana :

- Y : Variabel terikat
- b : Koefisien regresi
- a : Konstanta

X : Variabel bebas

e : Variabel pengganggu

3. Uji Koefisien Korelasi

Teknik korelasi pada penelitian adalah analisis bivariate correlation menggunakan bantuan SPSS 24 dengan metode Pearson Correlation. Person correlation digunakan karena data dalam penelitian ini berskala interval. Nilai korelasi (r) berkisar antara 1 sampai -1, nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel semakin kuat, sebaliknya nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Nilai positif menunjukkan hubungan terbalik (X naik maka Y turun). Koefisien korelasi Person dapat dicari menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

X : Variabel bebas

Y : Variabel terikat

N : Jumlah data (sampel)

Untuk mengidentifikasi tinggi rendahnya koefisien korelasi atau memberikan interpretasi koefisien korelasi sebagai berikut :
(Sugiyono,2019:274).

Tabel 1.4 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

4. Uji Signifikansi Koefisien Korelasi

Uji signifikansi koefisien korelasi pada penelitian ini menggunakan uji dengan cara :

- Menentukan hipotesis
- Menentukan tingkat signifikansi ($\alpha = 5\%$)
- Menentukan t_{hitung} dengan rumus

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan :

r : Koefisien korelasi sederhana

n : Jumlah data (sampel)

d. Menentukan t_{tabel}

Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 5\%$ (diuji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$.

e. Kriteria Pengujian

Hipotesis diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Hipotesis ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

f. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

g. Kesimpulan.

5. Koefisien Determinasi (Adjusted R^2)

Analisis Koefisien Determinasi (Adjusted R^2) digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dapat dilihat dari hasil output Model Summary hasil analisis regresi linier, nilai R^2 terletak antara 0-1 ($0 \leq R^2 \leq 1$). (Priyatno,2016:97).

1.10 Lokasi dan Rencana Jadwal Penelitian

1.10.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang diambil untuk penelitian ini adalah di Desa Tuk Kecamatan Kedawung Kabupaten Cirebon.

1.10.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama satu bulan lebih yaitu pada bulan Juni hingga bulan Juli.

Tabel 1.5 Jadwal Penelitian

[illegible]

