

**INTIMASI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE PUBG
DI DESA SUNGAI LUENG”.**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana(S1)



Oleh :

ALFIN NOUVAL

NIM:3022018037

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSLING ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH

IAIN LANGSA

2023

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut
Agama Islam Negeri Langsa Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling Islam**

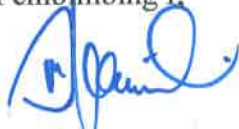
Oleh :

ALFIN NOUVAL
NIM: 3022018037

**Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam**

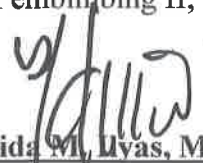
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,



Dr. Mawardi Siregar, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Pembimbing II,



Sabrida M. Uyas, M.Ed
NIDN. 192105216912

**INTIMASI SOSIAL TERHADAP REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI DESA SUNGAI LUENG**

Telah Dinilai Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus serta Diterima Sebagai Tugas Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Bimbingan dan Konseling Islam

Pada Hari / Tanggal

Senin : 10 Juni 2024 M
3 Zulhijjah 1445 H

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,

Dr. Mawardi Siregar, MA
NIP. 19761116 200912 1 002

Sekretaris

Sabrida M. Ilyas, M.Ed
NIDN. 2005017401

Penguji I

Marimbun, M.Pd
NIP. 19881124 201903 1 004

Penguji II

Wan Chalidaziah, M.Pd
NIP. 19920622 201903 2 018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah
IAIN Langsa



(Dr. T. Wildan, MA)
NIP. 19841128 201903 1 002

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfin Nouval

Tempat/ Tanggal lahir: 15 Desember 2000

Nim : 3022018037

Fakultas : FUAD

Prodi : Bimbingan dan Konseling Islam

Alamat : Dusun Rahmat, Sungai Lueng, Langsa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“INTIMASI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE PUBG DI DESA SUNGAI LUENG”**, adalah benar hasil karya sendiri dan sifatnya orisinal. Apabila dikemudian hari ternyata terbukti hasil karya orang lain atau dibuatkan orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya

Langsa, Maret 2024

Yang membuat pernyataan



Alfin
Alfin Nouval

NIM. 3022018037

ABSTRAK

Alfin Nouval, 2024. *Intimasi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Langsa.

Penelitian ini di latarbelakangi oleh kedekatan (intimasi) sosial sesama remaja kecanduan Game Online di Desa Sungai Lueng, dalam komunitas khususnya di antara para penggemar game online, dalam komunikasi tersebut terdapat intimasi atau kekraban yang baik antara player satu dengan yang lainnya. Padahal sebelumnya mereka tidak saling mengenal, tidak pernah bertemu, bahkan baru sekali bermain bersama dalam room yang sama tetapi komunikasi tersebut menghantarkan mereka pada intimasi atau kedekatan seolah sudah saling mengenal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intimasi sosial pada remaja kecanduan game online PUBG di Desa Sungai lueng, dan untuk mengetahui intimasi sosial yang terjalin antar remaja di Desa Sungai Lueng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah remaja di Desa Sungai Lueng yang mengalami kecanduan game online PUBG, dengan gejala seperti penggunaan game secara berlebihan, mengabaikan interaksi sosial, dan penurunan kualitas hubungan interpersonal. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memahami pola hubungan antara kecanduan game dan intimasi sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online PUBG berdampak signifikan pada kemampuan remaja membangun intimasi sosial. Kecanduan ini menyebabkan penurunan komunikasi dengan keluarga, berkurangnya waktu bersama teman sebaya, dan meningkatnya isolasi sosial. Temuan ini menunjukkan pentingnya peran keluarga, pendidik, dan masyarakat dalam membantu remaja mengatasi kecanduan game online untuk memulihkan kemampuan mereka dalam menjalin hubungan sosial yang sehat.

Kata Kunci: *Intimasi Sosial, Remaja Kecanduan Game Online*

ABSTRACT

Alfin Nouval, 2024. *Social Intimacy among Teenagers Addicted to the PUBG Online Game in Sungai Lueng Village*. Thesis of the Islamic Guidance and Counseling Study Program, Ushuluddin Adab and Da'wah Faculty, IAIN Langsa.

This research is motivated by the social intimacy among teenagers addicted to online games in Sungai Lueng Village, particularly within the community of online game enthusiasts. In such interactions, there exists a strong sense of intimacy or closeness between players, even though they had no prior acquaintance, had never met, and had only played together once in the same virtual room. Despite this, their communication fosters a sense of intimacy as if they had known each other for a long time. This study aims to explore the social intimacy of teenagers addicted to the PUBG online game in Sungai Lueng Village and to understand the social intimacy established among teenagers in the village. The research employs a qualitative approach with a case study method. The subjects are teenagers in Sungai Lueng Village who are addicted to the PUBG online game, exhibiting symptoms such as excessive gaming, neglect of social interactions, and a decline in the quality of interpersonal relationships. Data collection was conducted through in-depth interviews, observations, and documentation. The collected data were analyzed descriptively to understand the patterns of the relationship between game addiction and social intimacy. The findings reveal that PUBG online game addiction significantly affects teenagers' ability to build social intimacy. This addiction results in reduced communication with family, decreased time spent with peers, and increased social isolation. These findings highlight the crucial role of families, educators, and communities in assisting teenagers in overcoming online game addiction to restore their ability to build healthy social relationships.

Keywords: *Social Intimacy, Teenagers, Online Game Addiction*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Penjelasan Istilah.....	6
F. Kajian Terdahulu.....	8
G. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Intimasi Sosial	13
1. Pengertian Intimasi Sosial	13
2. Aspek-Aspek Dalam Intimasi.....	14
3. Faktor Yang Mempengaruhi Intimasi.....	16
4. Ciri-Ciri Intimasi Sosial.....	18
5. Syarat Terjadinya Proses Intimasi Sosial	18
6. Intimasi Sosial dalam Pertemanan.....	19
B. Kecanduan Game Online	21
1. Pengertian Game Online.....	21
2. Faktor-Faktor Kecanduan Game Online.....	22
3. Jenis-Jenis Game Online.....	23
4. Kelebihan dan Kekurangan Game Online	26
C. Remaja.....	29
1. Pengertian Remaja	29
2. Lingkungan Sosial Remaja	30
3. Ciri-Ciri Remaja	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Pendekatan Penelitian	32
B. Lokasi Penelitian	32

C.	Sumber Data.....	32
D.	Metode Pengumpulan Data	34
E.	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A.	Hasil Penelitian	38
1.	Intimasi (Keakraban) Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng	38
2.	Intimasi Sosial yang Terjalin Antar Remaja di Desa Sungai Lueng Pada Saat di Luar Game Online	47
B.	Hasil Pembahasan	54
1.	Intimasi (keakraban) Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng	54
2.	Intimasi Sosial yang Terjalin Antar Remaja di Desa Sungai Lueng Pada Saat di Luar Game Online	58
BAB V	PENUTUP.....	61
A.	Kesimpulan.....	61
B.	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah terjadi transformasi yang signifikan dalam gaya hidup manusia, khususnya dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Selain itu, pola interaksi dan komunikasi yang terbentuk menunjukkan keberagaman pada setiap lapisan masyarakat dengan berbagai latar belakang. Hal ini terutama terjadi pada perkembangan hubungan sosial antar individu yang dibangun melalui ikatan yang erat, dipengaruhi oleh situasi interaksi dan mempunyai kesamaan visi dan misi untuk mencapai tujuan tertentu. Seiring dengan kemajuan teknologi yang bisa dikatakan sangat pesat, perubahan tersebut merambah ke seluruh aspek atau bagian masyarakat, terutama pada komunitas atau kelompok yang terbentuk berdasarkan kedekatan dan ikatan spontan. Fenomena ini menciptakan platform baru dalam interaksi dan komunikasi sosial, memanfaatkan teknologi yang semakin canggih, efisien, cepat dan mudah diakses. Hal ini mencakup penggunaan gadget sebagai alat literasi masyarakat untuk berkomunikasi, serta pembentukan jaringan dan hubungan sosial dalam masyarakat, terutama melalui teknologi seperti telepon pintar, tablet, dan komputer. Hal ini tidak hanya mencakup aspek cakupan yang telah disebutkan sebelumnya, namun lebih fokus pada eksploitasi fitur dan aplikasi, terutama dalam konteks game online.

Game online merupakan salah satu jenis permainan yang hanya dapat

diakses melalui koneksi internet. Menurut Kim, game online adalah suatu bentuk permainan yang dapat diikuti oleh banyak individu secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online atau internet.¹

Game online sendiri merupakan evolusi dari permainan yang dimainkan oleh individu tunggal, sehingga menjadi team atau kelompok yang terdiri dari beberapa orang, salah satunya adalah game online Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) adalah permainan bertipe battle royale, di mana peserta dapat berpartisipasi dalam mode daring bersama hingga 100 orang. Dalam permainan ini, pemain memiliki opsi untuk bermain sendiri, membentuk tim berdua, atau membentuk tim berempat, dan juga dapat mengundang teman untuk bergabung dalam tim mereka.² game ini dapat juga menimbulkan interaksi antara sesama pemain walau jaraknya jauh, para pemain dapat saling menyapa dan berkomunikasi dengan akrab.

Secara esensial, manusia adalah makhluk sosial yang secara alami terikat dengan sesama manusia dan memiliki keinginan untuk berinteraksi atau bersosialisasi dengan orang lain. Dilihat dari perspektif perkembangan manusia, keinginan untuk berkomunikasi semakin meningkat ketika berada dalam suatu kelompok, termasuk di dalam suatu perusahaan, industri atau organisasi lainnya. Komunikasi adalah suatu proses atau tindakan untuk mentransmisikan pesan dari pengirim ke penerima melalui suatu media yang umumnya dapat mengalami gangguan. Dalam konteks definisi ini, komunikasi harus bersifat disengaja dan

¹ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2: Tutorial Sederhana*, (Malang: Maskha, 2018), hal. 1.

²Krista Surbakti, *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. Vol. 01 No. 01. ISSN : 2597-9507. e-ISSN: 2597-9515, April 2017, hal.30-33

memiliki potensi untuk membawa perubahan.³

Komunikasi juga merupakan suatu fondasi melalui Hubungan yang sejalan dengan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diimplementasikan dalam masyarakat atau lingkungan tertentu. Komunikasi memegang peran penting dalam kehidupan bersosial dan bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi, maka akan sangat mungkin sering terjadinya kesalah pahaman Dalam proses pertukaran pesan atau informasi. Seringkali, komunikasi menjadi kunci utama dalam membentuk hubungan yang bersifat humoris maupun yang tidak bersifat humoris dalam suatu interaksi sosial. Komunikasi dalam konteks lingkungan sosial dapat terjadi antara individu atau antara perorangan dan komunitas lainnya. Dalam komunitas khususnya Di antara para penggemar game online, interaksi memiliki makna krusial untuk mencapai prestasi tim. Komunikasi yang terjalin dapat mempererat ikatan antarindividu, membentuk fondasi yang kokoh untuk soliditas suatu komunitas. Oleh karena itu, komunikasi memiliki peranan vital dalam mencapai tujuan komunitas tersebut. Kesuksesan atau kegagalan mencapai tujuan tersebut sangat tergantung pada adanya keterlibatan sosial dalam menjalin komunikasi yang baik antara satu dengan yang lainnya.

Intimasi sosial adalah Suatu bentuk keterhubungan yang berkembang dari interaksi timbal balik antara dua individu. Keduanya berbagi pengalaman dan informasi, tidak hanya sebatas fakta umum di sekitar mereka, namun juga mencakup dimensi yang lebih personal seperti berbagi pengalaman hidup, tujuan, dan filosofi hidup. Pada tahap ini timbul perasaan atau keinginan untuk merawat,

³Muhammad Mufid, *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran* (Jakarta:Kencana, 2005), hal.2

merawat, dan merasa bertanggung jawab terhadap aspek-aspek tertentu yang terjadi pada individu yang dekat dengannya.⁴

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti bersama 6 orang anak muda yang berdomisili didesa Sungai Leung yang bermain PUBG. Mereka bermain secara team dengan teman satu team dalam game tersebut bersifat global. Dalam team tersebut tidak hanya bertemu dengan orang dalam negeri, melainkan juga luar negeri. Mereka mampu berkomunikasi yang baik sehingga dalam komunikasi tersebut terdapat intimasi atau kekraban yang baik antara player satu dengan yang lainnya. Padahal sebelumnya mereka tidak saling mengenal, tidak pernah bertemu, bahkan baru sekali bermain bersama dalam room yang sama tetapi komunikasi tersebut menghantarkan mereka pada intimasi atau kedekatan seolah sudah saling mengenal. Hal ini yang menjadi rujukan ketertarikan penulis agar melakukan penelitian dengan judul *“Intimasi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng”*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intimasi kekraban sosial pada remaja kecanduan game online PUBG di desa sungai lueng ?
2. Bagaimana intimasi sosial yang terjalin antar remaja di Desa Sungai Lueng pada saat di luar game ?

⁴Brenstein, *Psychology*, (New York : Houghton Mifflin Company, 1988), hal. 8.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana intimasi sosial pada remaja kecanduan game online PUBG di Desa Sugai lueng
2. Untuk mengetahui bagaimana intimasi sosial yang terjalin antar remaja di Desa Sungai Lueng

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pada penelitian, peneliti mengharapkan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis ataupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi lembaga pemerintah dan masyarakat serta melengkapi penelitian yang sudah ada. Selain itu, diharapkan dapat memberikan gambaran tentang interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pembaca

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan bahwa para responden akan dapat memperoleh informasi dan pemahaman tentang kecanduan game, dan mampu menghindari terjerumus dalam kecanduan tersebut.

b. Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

Penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi kepada masyarakat tentang perilaku anak yang kecanduan game online.

c. Bagi Program Bimbingan Konseling

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan serta referensi bagi penelitian yang akan datang.

E. Penjelasan Istilah

Selanjutnya sebelum penulis menguraikan maksud, tujuan beserta isi dari penelitian ini, maka ada baiknya diawali dengan memberikan penjelasan ataupun pengertian dari berbagai istilah yang ada dari judul penelitian ini. Hal ini dilakukan bertujuan agar tidak terjadi kesalah pahaman dari isi keseluruhan penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menulis penjelasan istilahnya seperti yang tercantum sebagai berikut:

1. Intimasi sosial

Intimasi sosial adalah Suatu bentuk keterhubungan yang tumbuh dari suatu interaksi yang bersifat timbal balik antara dua individu. Keduanya saling bertukar pengalaman dan informasi, tidak hanya terbatas pada fakta-fakta umum di sekitar mereka, melainkan lebih terkait dengan dimensi pribadi seperti berbagi pengalaman hidup, tujuan, dan filosofi hidup. Pada tahap ini, muncul perasaan atau keinginan untuk merawat, peduli, dan merasa bertanggung jawab terhadap aspek-aspek tertentu yang terjadi pada individu yang dekat dengan mereka.⁵

Jadi kedekatan (intimasi) sosial adalah hubungan yang memungkinkan seorang yang bergantung pada teman, memiliki minat yang sama, saling berbagi pengalaman, dan memiliki kualitas *self disclosure* yang membuat seseorang dapat

⁵Brenstein, *Psychology*, (New York : Houghton Mifflin Company, 1988), hal. 8.

saling berbagi dan terbuka dalam membicarakan pikiran dan perasaannya masing-masing.

2. Remaja

Remaja adalah periode transisi antara masa anak-anak dan dewasa yang sering kali dicirikan oleh pencarian identitas. Masa ini ditandai oleh perubahan fisik yang signifikan, disertai dengan perubahan emosional atau kejiwaan yang cenderung tidak stabil dan rentan terhadap perilaku negatif.⁶Remaja dalam penelitian ini yang berumur 15-20 tahun yang bermain PUBG dalam intensitas bermain 5-6 jam dalam sehari bermain.

3. Kecanduan Game Online

Kecanduan (ketergantungan) dapat diartikan sebagai tingkah laku yang tergantung atau terkait dengan keadaan yang terikat secara kuat, baik dari segi fisik maupun psikologis, dalam menjalankan suatu aktivitas, dan ada perasaan ketidaknyamanan apabila keadaan tersebut tidak dapat terpenuhi.⁷ Ketergantungan juga mencerminkan kecenderungan untuk bergantung pada suatu hal yang dinikmati. Secara otomatis, individu akan melibatkan diri dalam kegiatan yang menyenangkan setiap kali ada kesempatan. Status kecanduan muncul ketika individu terlibat dalam kegiatan yang sama selama 5 jam atau lebih dalam satu hari. Oleh karena itu, kecanduan, menurut perspektif peneliti, adalah kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan sulit untuk dilepaskan. Individu memiliki kendali yang kurang dalam mengontrol diri mereka untuk terlibat dalam

⁶Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*(Jakarta: Raja Grafindo, 2005) h. 216

⁷ Chapin J.P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta : Rajawali, 2009), hal. 18.

kegiatan tertentu yang mereka nikmati. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum jika tidak dapat memenuhi kebutuhan dari kebiasaan tersebut.

F. Kajian Terdahulu

Terdapat beberapa kajian terdahulu yang relevan dalam menunjang penelitian ini, diantaranya:

1. Skripsi Rollys Andrian Syahputra, 2020, berjudul "*Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*".⁸ tujuan dari penelitian yaitu untuk melihat bagaimana interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online. Jenis penelitian yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa interaksi sosial yang dilakukan oleh remaja adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama teman maupun team dalam bermain game tersebut. Adapun persamaan antar penelitian terdahulu dan penelitian saat ini adalah sama-sama menggunakan metode kualitatif dan objek yang diteliti. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada game online secara umum, sementara peneliti hanya berfokus pada game online pubg mobile.

⁸Skripsi Rollys Andrian Syahputra, *interaksi sosial pada remaja kecanduan game online di desa singosaren* (2020)

2. Skripsi Awiya Rahma, 2018, berjudul "*Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*".⁹Fenomena kecanduan game online saat ini marak terjadi di kalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah 5 orang dengan karakteristik remaja yang berumur antara 18 sampai 20 tahun yang bermain game online dalam sehari minimal 5 jam. Dari hasil penelitian, mengungkapkan bahwa gamers merupakan gamers yang kecanduan game online. Meskipun semua subjek penelitian tergolong sedang yaitu bermain game, namun hasil penelitian ini didasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh orang-orang yang bermain game online lebih dari lima jam. Hal ini terlihat dari interaksi sosial yang diperoleh dari wawancara dan observasi. sering mengalami beberapa masalah dan percaya game online ini menjadi hal yang penting. Namun, tujuan dari berbagai mata pelajaran menunjukkan bahwa tidak selalu aspek terpenting dari kehidupan sosial gamer, yaitu belajar tentang kehidupan orang lain dengan menjalin pertemanan dan menjadi lebih akrab dengan komunitas. Persamaan dalam penelitian ini yaitu akan meneliti tentang interaksi sosial remaja kecanduan game online. Adapun perbedaan dalam penelitian ini yaitu pada penjelasan objek antara intimasi dan interaksi kecanduan game online secara umum.

⁹Skripsi Awiya Rahma berjudul "*Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*" (2018)

3. Skripsi Haekal Fikri, 2022, berjudul "*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada remaja Di Lingkungan Aik Ampak Bawak Gunung*".¹⁰ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap perilaku interaksi sosial pada remaja di lingkungan aik ampak bawak gunung dan mengetahui apa saja upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi dampak game online apada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif, karena mengingat teknik pengumpulan data dalam peneltian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan teknik analisis interaktif dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasilnya menunjukkan bahwa, bagaimana bentuk dampak game online terhadap perilaku interaksi sosial pada remaja di lingkungan Aik Ampak Bawak Gunung, adapun dampak negatif serta dampak postif, dampak negatifnya adalah berbohong dalam artian misalnya meminta uang untu menabung tetapi uangnya malah dibelikan kuota agar bisa bermain game online. Dan dampak postifnya memiliki banyak teman walaupun teman melalui dunia maya. Adapun upaya yang dilakukan orang tua adalah memberikan nasehat dan memberikan batasan waktu untuk bermain gadget.
4. Jurnal Acta Diurna Komunikasi, 2021, berjudul "*Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Pada Remaja Di Desa Tounelet*

¹⁰Skripsi Haekal Fikri berjudul "*Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada remaja Di Lingkungan Aik Ampak Bawak Gunung*" (2022)

Kecamatan Kakas",¹¹ tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana analisis tentang kecanduan game online PUBG. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan teknik pengumpulan observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa Dampak positif dari bermain game onlinePUBG tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan daya pikir anak-anak remaja. Dapat membangun karakter anak remaja untuk dapat bekerja sama atau membangun team work. Dapat juga meningkatkan konsentrasi berpikir bagi anak remaja. Bermain game PUBG online juga memberikan manfaat bagi terbukanya pertemanan. Adapun persamaan dalam penelitian ini yaitu peneliti ingin melihat dampak positif dari game online PUBG. Adapun perbedaannya yaitu ada pada penerapan metodenya.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian dalam menyusun penulisan skripsi ini secara sistematis, dan mempermudah pembaca dalam memahami hasil penelitian ini, maka penulisan mensistematisasikan penulis penelitian ini menjadi beberapa bab, sebagai berikut :

BAB I : ini berisi tentang pendahuluan. Dalam bab ini, penelitian mengkaji secara umum mengenai seluruh isi penelitian, yang terdiri dari: Latar belakang masalah, rumusan masalah, Tujuan dan kegunaan penelitian, penjelasan istilah, Penelitian Terdahulu, Kajian teori, sistematika pembahasan.

¹¹Jurnal Acta Diurna Komunikasiberjudul "*Analisis Tentang Kecanduan Game Online Pubg Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas*"vol 4, no 1 (2021)

Pada BAB II Landasan Teori, pada bab ini akan di jelaskan secara ringkas tentang isi dari berbagai referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan untuk mendukung penyusunan teori.

BAB III Metode penelitian. Pada bab ini dijabarkan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

BAB IV Hasil penelitian. Pada bab ini berisi hasil penelitian mengenai (1) Bagaimana intinasi (keakraban) sosial pada remaja kecanduan game online PUBG di Desa Sungai Lueng. (2) Bagaimana intimasi sosial yang terjalin antar remaja di Desa Sungai Lueng.

BAB V Penutup. Pada bab ini di jabarkan kesimpulan, saran-saran. Kemudian pada bagian akhir skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Intimasi (Keakraban) Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng.

Penelitian ini dilaksanakan di Gampong Sungai Lueng, yang menjadi subjek penelitian adalah remaja yang kecanduan game online PUBG berjumlah 6 orang. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui intimasi sosial yang terjadi pada remaja kecanduan game online PUBG.

Intimasi merupakan keadaan dimana seseorang dapat mempertahankan hubungan dengan orang lain yang dapat menimbulkan kedekatan antara satu dan lainnya, sehingga merasakan kenyamanan untuk bercerita, berbagi keluh kesah dan mencari solusi terhadap permasalahan dengan pertanyaan yang lebih intim.⁵⁰

Menurut peneliti intimasi sosial yaitu interaksi sosial yang berdasarkan hubungan timbal balik dari individu yang dilandaskan rasa berhabat, kasih sayang dan cinta. Individu akan mampu membuka diri, berbagi pikiran-pikiran personal, perasaan dan komitmen terhadap orang lain. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara bersama AA remaja berusia 18 tahun, ia mengatakan bahwa:⁵¹

“Kalau untuk interaksi atau pertemanan yang sampai saat ini bisa kami jalin, itu awalnya ya biasa-biasa saja bang. Awal kenal kami yang cuma tegur sapa pada saat lagi main game. Tapi lama kelamaan kayaknya enak bicara sama mereka, rata-rata orang ni enggak pelit sih bang, saling memberi. Jadi, ksepertinya bisa diajak untuk ngobrol, berlanjut sampai ke WA itu saya duluan yang minta nomornya, chattingan-chattingan

⁵⁰Abizar Al Ghifari, *Pengaruh Intimasi Pertemanan Dengan Keterbukaan Diri Pada Pengguna Instagram*, Skripsi Universitas Islam Riau 2021, hal.19

⁵¹ Hasilwawancara bersama AA pada hari Senin 07 Agustus 2023

lama-lama ya akrab aja sama mereka. Kadang-kadang mereka suka cerita tentang masalah pribadinya atau yang lainnya begitu juga sebaliknya saya juga sering cerita kemereka, nanya-nanya masalah pekerjaan, apa ajalah bang kami bicarain. Karena ngerasa enak aja cerita k mereka feedbacknya ada, ya walau kami kenalnya di game ini dan belum pernah ketemu, tapi menjalin persahabatan kan tidak ada batasnya. Lama kami bermain game antara 4 sampai 5 jam, mungkin ini juga yang menjadi alasan saya merasa enak berteman dengan mereka waktu yang kami habiskan banyak.”

Berdasarkan hasil wawancara dari AA dapat diketahui bahwa intimasi sosial yang terjalin antara AA dan teman yang dijumpai di game online PUBG bermula dari saling tegur sapa saat bermain yang berlanjut pada komunikasi di WA secara pribadi. Mereka saling bercerita tentang kehidupan pribadinya, perkenalan di game online membuat mereka merasa nyaman dan tidak ada batasan untuk menjalin persahabatan. Dan waktu yang mereka habiskan untuk bermain game antara 4 sampai 5 jam dalam sehari.

Begitu pula dengan AF remaja berusia 18 tahun, ia merasakan bahwa intimasi sosial yang terjalin di game online berbeda dengan pertemanan dikeseharian atau pada teman-teman rumah, beliau mengatakan bahwa:

“Menurut saya, berteman di game online ini berbeda dengan kita berteman bersama teman dirumah. Mau bercerita apa aja tidak harus merasa takut, karena tidak mungkin mereka menyebarkan apa yang sudah kita ceritain keteman-teman yang ada dikampung yang bisa membuat kita malu. Kami menjalin interaksi di game online ini mulanya ya hanya bicara saat game sedang berlangsung. Karena keseringan kami bermain bersama dengan waktu yang lama jadinya komunikasinya itu nyambung. Kami saling tukar nomor telpon dan akun media sosial lainnya. Biasanya kami menghabiskan waktu untuk bermain game itu 5 jam dalam sehari”⁵²

⁵²Hasil wawancara bersama AF pada hari Minggu 30 Juli 2023

Berdasarkan hasil wawancara bersama AF dapat diketahui bahwa intimasi sosial yang terjalin antara AF dan teman yang dijumpai di game Online yaitu berawal dari sering main game bersama yang lama-kelamaan mereka merasakan kenyamanan dalam berkomunikasi. Mereka tidak sungkan untuk bercerita tentang persoalan pribadinya karena menganggap aman kalau bercerita dengan teman yang dijumpai di game online tanpa orang-orang yang ada dikampung mengetahui hal yang diceritakan. Waktu yang mereka habiskan untuk bermain selama 5 jam.

Berdasarkan hasil wawancara AA dan AF dapat peneliti simpulkan bahwa intimasi sosial yang terjalin di game online PUBG bermula dari mereka sering bermain bersama, bertegur sapa antara satu sama lain yang berlanjut pada komunikasi pribadi melalui nomor handphone. Mereka merasa nyaman dan nyambung saat berkomunikasi. Mereka dengan mudah untuk bercerita tentang masalah kehidupan yang mereka alami tanpa harus takut orang-orang yang ada dikampung mengetahuinya. Dalam sehari mereka menghabiskan waktu untuk bermain selama 5 jam.

Dibawah ini hasil wawancara bersama responden yang berhubungan dengan intimasi sosial dalam hal kejujuran, pengertian, kepercayaan, keikutansertaan dalam bermain game online PUBG.

a. Kejujuran

Kejujuran merupakan suatu keputusan seseorang untuk mengungkapkan perasaannya, kata-katanya atau perbuatannya bahwa realitas yang ada tidak dimanipulasi dengan cara berbohong atau menipu orang lain untuk keuntungan

dirinya.⁵³ Pengertian kejujuran ini berkaitan dengan sikap atau perbuatan yang dilakukan sesuai dengan apa yang dikatakan. Dengan kata lain, seseorang kemudian dapat disebut jujur ketika ia mengucapkan sesuatu yang sesuai dengan apa yang telah terjadi sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan BA remaja berusia 20 tahun yang bermain gamePUBG di Gmapong Sungai Lueng kejujuran terhadap teman dalam permainan.

“Kalau bicara tentang kejujuran, saya tau kalau orang itu jujur, awalnya itu saya mengetes mereka dengan menanyakan pertanyaan yang sama itu berulang kali. Nah kayak misalnya umur, saya mengambil hal-hal terkecil seperti umur, asal dia setelah itu pekerjaan dia apa, nah itu saya tanya berulang kali tapi bukan dalam waktu dekat seperti rentang waktunya itu antara empat minggu sebulan seperti itu. Jadi pas saya nanyak tentang umurnya itu saya bintang kayak disematin gitu, ini umur dia di tanggal 07 Januari misalnya umurnya 20 , nah nanti 30 januari saya tanya lagi dengan pertanyaan yang sama, dia tetap bilang di jawaban yang sama atau enggak. Karena kan orang akan cenderung pelupa kalau dia itu enggak jujur. Jadi misalnya umur dia memang 20 ya pasti dia akan tetap bilang 20. Kecuali ya emang ingatan dia tentang kebohongannya itu melekat, tapi saya percaya kalau orang berbohong itu enggak akan lama ingatannya pasti bakalan lupa. Jadi ya mungkin itu kenapa alasan saya bisa yakin kalau mereka itu jujur”⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara bersama BA tentang hal kejujuran terhadap perteman yang dijumpai pada game online PUBG. BA memiliki cara untuk mengetahui rekannya jujur atau tidak dengan cara memberikan pertanyaan yang sama dengan rentan waktu empat minggu atau sebulan. BA menanyakan dari hal terkecil seperti menanyakan umur, tempat tinggal dan pekerjaannya. Karena jika

⁵³Nurul Syahada Amelia, Penanaman Nilai Kejujuran di MAN 2 Kota Kediri, Skripsi IAIN Kediri 2021, hal. 29

⁵⁴Hasil wawancara bersama BA pada hari Senin 31 Juli 2023

orang berbohong maka tidak akan mungkin jawabannya bisa sama saat ditanyakan dalam rentan waktu yang lama.

Selanjutnya hasil wawancara bersama M remaja berusia 19 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Menurut saya pribadi dengan pengalaman teman yang sudah saya jumpai, untuk melihat dia jujur atau tidak, kenapa saya bisa yakin dia jujur. Ada salah satu teman yang saya jumpai dari game ini dia berasal dari Jawa Timur. Itu saya melihatnya dari caranya bicara, teman yang saya jumpai ini dia kalau bicara enggak pernah basa-basi. Kalau memang dia mau bercerita, dia langsung cerita ke saya. Atau misalnya dia butuh bantuan, langsung-langsung aja dia bicaranya. Ya mungkin itu yang membuat saya percaya sama mereka. Karena dengan begitu saya jadi merasa nyaman dengan mereka, dan tidak ada salahnya itu percaya dengan mereka.”⁵⁵

Berdasarkan hasil wawancara bersama M, dapat disimpulkan bahwa caranya ia mengetahui bahwa teman yang dijumpai di game online PUBG dengan cara melihat caranya berbicara yang tidak ada basi-basi jika ingin bercerita atau meminta bantuan.

Selanjutnya hasil wawancara bersama keempat yaitu DA remaja berusia 18 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Kalau untuk bagaimana saya bisa yakin mereka itu jujur, mungkin dari komunikasi sehari-hari. Karena kami kan sering main bersama, atau komunikasi di wa. Itu bisa terlihat mereka akan jujur atau enggak, karena teman yang sama jumpai ini dia kalau bercerita ya mengalir aja, saat bermain juga dia sering membantu saya. Dia enggak pernah cerita-cerita atau bicara hal bohong gitu. Kami berteman ya sampai akun sosial mediana yang lainnya ada, kalau dia berbohong kan tidak akan mungkin ia akan memberikan identitas dirinya dengan mudah kepada orang lain.”⁵⁶

⁵⁵Hasil wawancara bersama M pada hari Minggu 06 Agustus 2023

⁵⁶Hasil wawancara bersama DA pada hari Sabtu 29 Juli 2023

Berdasarkan hasil wawancara DA, dapat disimpulkan bahwa kejujuran yang ia dapati dari teman yang dijumpai di game online PUBG. Terlihat dari komunikasi atau seringnya mereka bermain bersama, dan saling membantu ataupun saling bertukar cerita. Teman yang DA jumpai juga dengan mudah memberikan identitas pribadinya seperti akun sosial medianya yang lain, hal ini yang membuat DA merasa kalau mereka jujur kepadanya.

Dapat di simpulkan bahwa dari hasil wawancara BA, M dan DA, untuk melihat kejujuran perteman dalam permainan yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang sama dalam rentan waktu 4 minggu atau sebulan, bicara tidak basa-basi, dan memberikan identitas pribadi seperti akun sosial media lainnya.

b. Kepercayaan

Kepercayaan merupakan sebuah kemauan mengambil resiko dalam hubungan sosial yang didasari dengan perasaan bahwa individu lain dapat melakukan sesuatu yang diharapkan dan akan bertindak dalam suatu pola yang saling mendukung.⁵⁷ Kepercayaan juga merupakan sesuatu yang diharapkan yang dianut oleh seorang individu atau pribadi atau juga dari kelompok. Yang berupa perkataan, janji, pernyataan lisan atau tulisan dari seorang individu atau kelompok yang dapat mewujudkan keinginannya. Ketika seseorang sudah mempercayai sesuatu maka harapannya tersebut berharap akan tercapai untuk dirinya sendiri.

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden FG remaja berusia 18 tahun, mengenai kepercayaan dalam pertemanan di game online PUBG, beliau mengatakn bahwa:

⁵⁷Andrian, Imawati dan Umaroh, *Pengaruh Harga Diri Dan Kepercayaan Terhadap Pengungkapan Diri Pada Pengguna Aplikasi Online*, Jurnal Psikologi Vol 2 No.2 2019, hal. 66-67

“Kalau untuk bicara tentang kepercayaan, ya tentulah semua orang itu untuk awalnya enggak langsung percaya ke dia. Seperti cerita yang sebenarnya k dia itu tidak juga, saya awalnya itu kenal dia enggak sertamerta memberikan identitas asli saya, saya pakai identitas bukan palsu sih cuma nama panggilan saja. Terus untuk domisilinya saya enggak pernah memberitahu tepatnya dimana, saya bilang di Pulau Sumatra intinya seperti itu. Kemudian kalau untuk cerita hal-hal yang kayak kehidupan sehari-hari gitu, karena saya bukan tipe orang yang kayak percaya gitu aja. Jarang cerita tentang kehidupan pribadi kecuali kalau emang pas lagi pusing-pusingnya butuh temen cerita kayak masalah tugas kuliah atau yang lainnya, saya Cuma ceritain itu aja, enggak sampai merembet ke cerita kehidupan yang lain-lainnya, jadi gk semua hal saya cerita ke dia ya walaupun saya udah percaya sama dia kan enggak semestinya kita harus cerita apapun yang kita alami.”⁵⁸

Berdasarkan hasil wawancara FG, kepercayaannya terhadap teman yang ia jumpai di game online tidak sepenuhnya, misalnya dalam hal menceritakan masalah pribadinya tidak terlalu mendalam. Jadi tidak semua hal harus diceritakan dengan teman yang dijumpai di game online

Selanjutnya hasil wawancara bersama keempat yaitu DA remaja berusia 18 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Kalau untuk kepercayaan mungkin sama dengan hal kejujuran yang sudah saya katakan tadi. Saya bisa percaya kepada mereka karena mereka jujur, dari ucapan yang mereka katakan itu untuk saat ini belum ada yang bohong, misalnya seperti ia bicara jam depalan kita main game, nanti hubungi saya tepat di jam tersebut, itu hal kecilnya. Jadi kalau menurut saya hal itu yang membuat saya percaya kepadanya.”

Berdasarkan hasil wawancara DA kepercayaan dapat terlihat dari cara seseorang menepati setiap ucapannya walau dalam hal terkecil.

Dari hasil wawancara FG dan DA kepercayaan dalam pertemanan di game online itu timbul karena adanya kejujuran atau menepati setiap hal yang

⁵⁸ Hasil wawancara bersama FG pada hari Rabu 02 Agustus 2023

diucapkan walaupun dari hal yang terkecil, dan walaupun percaya tetapi tidak semua hal harus kita ceritakan pada orang lain.

c. Pengertian

Pengertian adalah sikap menerima pendapat atau perbedaan orang lain.⁵⁹ Satu hal yang membuat seseorang dikatakan sebagai orang yang pengertian jika mampu untuk peduli dan perhatian kepada orang lain. Mampu membuat orang lain merasa diistimewakan, dianggap dan didengarkan. Selalu berpikir positif dan optimis, melihat sisi baik orang lain ketimbang sisi buruk mereka. Mampu memberi waktu untuk mendengarkan kisah orang lain dan belajar dari pengalaman mereka. Sedangkan orang lain merasa lega ketika ada dirimu sebagai teman bercerita

Berdasarkan hasil wawancara dengan AA remaja berusia 18 tahun yang bermain game PUBG di Gmapong Sungai Lueng beliau mengatakan bahwa:⁶⁰

“Kalau menurut pengalaman dan teman-teman yang saya jumpai sekarang ini, mereka bisa dibilang pengertian ya, kalau saya cerita respon mereka sangat baik ataupun kalau misalnya saya lagi butuh sesuatu, mereka tidak sungkan untuk memberi karena kami saling gantian, ya walaupun kami tidak pernah ketemu tetapi kami ngerasa nyama aja untuk berinteraksi.”

Berdasarkan hasil wawancara AA sikap pengertian dari teman game online terlihat dari mereka merespon pembicaraan dengan baik, dan tidak sungkan untuk saling membantu.

Selanjutnya hasil wawancara bersama M remaja berusia 19 tahun, beliau mengatakan bahwa:

⁵⁹<http://anydedew.blogspot.com/2013/01/bedanya-pengertian> diakses pada 20 Januari 2024

⁶⁰ Hasil wawancara bersama AA pada hari Senin 07 Agustus 2023

“Kalau untuk pengertian mereka itu, seperti misalnya kalau saya lagi bicara atau lagi ngobrol ya dia sebagai pendengar yang baik seperti itu. Sampai saya selesai bicara setelahnya dia pasti akan memberikan solusi terhadap hal yang saya bicarain tadi.”

Berdasarkan hasil wawancara M sikap pengertian dari pertemanan di game online, terlihat dari mereka bisa menjadi pendengar yang baik dan dapat memberikan solusi terhadap hal yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil wawancara AA dan M sikap pengertian pertemanan game online terlihat dari cara mereka merespon setiap cerita yang disampaikan kepadanya, mereka bisa menjadi pendengar yang baik dan bisa memberikan solusi atas cerita yang disampaikan serta mereka tidak sungkan untuk memberikan bantuan.

d. Keikutsertaan

Sedangkan keikutsertaan adalah keterlibatan seseorang kedalam interaksi sosial pada situasi tertentu. Seseorang bisa ikutserta bila ia menemukan dirinya dengan atau dalam kelompok, melalui berbagai proses berbagi dengan orang lain dalam hal nilai, tradisi, perasaan, kesetiaan, kepatuhan dan tanggungjawab.⁶¹

Berdasarkan asil wawancara bersama keempat yaitu DA remaja berusia 18 tahun mengenai keikutsertaan, beliau mengatakan bahwa:⁶²

“Kalau untuk ikutserta, tentu dalam setiap hal kami melakukannya, misalnya saja, dalam bermain game ini kan secara berkelompok, nah saat bermainnya kan ada pembagian tugas masing-masing, jadi kami semua ikutserta dalam menyelesaikannya. Tak hanya itu saja, jika ada temen

⁶¹Prager, *Daily experiences of intimacy: A study of couples. Personal Relationship*, Jurnal DOI: 10.1111/j.14756811. 2001, hal. 283

⁶²Hasil wawancara bersama DA pada hari Sabtu 29 Juli 2023

yang saya temuin didalam game itu, ia meminta waktu saya untuk mendengarkan ia bercerita tentang entah itu masalah yang lagi ia hadapi, maka saya meluangkan waktu untuknya atau hanya sekedar bercanda, ya intinya kami saling terlimbat satu sama lain.”

Selanjutnya hasil wawancara bersamaketiga yaitu AF remaja berusia 20 tahun, beliau mengatakan bahwa:⁶³

“Keikutsertaan kami mungkin dalam setiap hal ya! Karena kami tidak memberikan batasan apapun itu antara satu sama lain. Karena kalau saya sendiri merasa dihargai aja gitu sama mereka, mau cerita atau bercanda ya mereka enjoy aja. Tetapi tidak terlalu dalam saya memcampuri hal pribadinya, kalau dia bercerita sedikit sensitif ya mungkin saya hanya menenangkannya saja atau hanya merespon dengan biasa-biasa saja, agar ia tidak terlalu terbawa suasana.”

Dari hasil wawancara dapat penulis simpulkan bahwa keikutsertaan yang terjalin pada remaja dalam intimasi pertemanandi game ini mereka memiliki ikatan yang kompleks dalam hubungan yang sering terlibat dalam permainan game dan dalam hal bercerita akan tetapi mereka tidak terlalu mencampuri urusan pribadi masing-masing.

2. Intimasi Sosial yang Terjalin Antar remaja di Desa Sungai Lueng Pada Saat di Luar Game Online

Selanjutnya di bawah ini hasil wawancara bersama responden yang berhubungan dengan intimasi sosial dalam hal kejujuran, pengertian, kepercayaan, keikutsertaan dan ketergantungan di luar permainan game online PUBG. Berdasarkan hasil wawancara bersama bernama AA remaja berusia 18 tahun, beliau mengatakan bahwa :

⁶³Hasil wawancara bersama AF pada hari Minggu 30 Juli 2023

“Kalau saya netral saja, maksudnya ya biasa-biasa aja dalam berteman. Karena kan mau bagaimanapun mereka adalah teman yang bisa bantu kita secara langsung, kalau masalah cerita hal pribadi yang sifatnya lebih mendalam saya tidak menceritakan kepada mereka, saya lebih memilih untuk bercerita kepada teman yang ada di dalam permainan, karena pasti semua cerita itu akan terjaga dari warga sini. Kalau saya tidak berpandangan apa-apa terhadap siapapun yang mendapatkan teman baik itu di permainan game online maupun ditempat lain, karena itu kan hak kita masing-masing seandainya kita merasakan nyaman dalam berteman diperteman yang kita dapat dalam main game, ya saya rasa itu tidak ada masalah.”⁶⁴

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden kedua yaitu AF remaja berusia 20 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk jujur sih terhadap hal pribadi jarang saya cerita dengan teman yang diluar game, seperti teman sekampung kalau saya pribadi ya biasa saja, ada juga saya berteman ya bisa dibilang akrab juga dengan remaja yang ada disini, ya Cuma semua itu ada batasannya tidak semuanya juga saya ceritakan padanya. Berteman kepada siapa aja aja, mau kita akrab atau hal lain dengan orang lain saya rasa tidak jadi masalah, kita juga butuh relasi yang luas, mungkin dengan banyak teman kita bisa mendapatkan informasi yang lebih banyak lagi entah itu masalah kerjaan atau yang lainnya. Jadi ya tidak masalah jika kita akrab dengan teman yang ada dalam game.”⁶⁵

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden ketiga yaitu Mremaja berusia 19 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Kalau saya pribadi lebih dekat dengan teman yang ada di game atau di kampung itu biasa saja, ya memang lebih nyaman aja kalau bercerita kepada teman yang kita dapat diperteman, karena lebihleluasa aja untuk bercerita kepada mereka, tidak ada batasan untuk bercerita dalam setiap hal, terkadang mereka memberikan solusi untuk setiap cerita yang saya sampaikan. Masalah siapa aja yang mau berteman dekat dengan orang

⁶⁴Hasil wawancara bersama AA pada hari Senin 07 Agustus 2023

⁶⁵Hasil wawancara bersama AJ pada hari Minggu 30 Juli 2023

yang ada digame online atau yang ada didaerah tempat tinggal mereka, saya rasa itu hak kita masing-masing, karena berteman kan tidak harus dengan orang yang ada dihadapan kita, kita bisa membuka peluang untuk siapa aja yang bisa menjadi teman kita.”⁶⁶

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden keempat yaitu DA reamaja berusia 18 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Saya wellcome aja, jadi ya dalam berteman biasa saja, walau lebih enak bercerita kepada teman yang ada digame tapi saya juga berteman dengan remaja yang ada disini, dengan teman yang saya jumpai di game itu karena kita tidak mungkin bertemu dengan dia, kalaupun kita bertemu itu paling sekali duakali aja, selebihnya tidak, jadi untuk bercerita lebih aman kepada mereka. Saya sendiri tidak terlalu open ya, mau mereka berteman atau akrab dengan siapa aja, ya itu terserah mereka, malahkan lebih bagus kalau kita mempunyai banyak teman.”⁶⁷

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden kelima yaitu BA remaja berusia 20 tahun, beliau mengatakan bahwa:

“Akrab dengan teman yang ada digame dan ditempat tinggal, kalau saya dua-duanya ya netral aja. Tetapi terkait masalah pribadi saya jarang terbuka dan kalo jujur itu harus karna saya di ajari orng tua itu harus jujur, untuk percaya terhadap teman di lingkungan si iya, dan kalo sampai komitmen gak sampe segitu nya biasa-biasa aja sih.”⁶⁸

Selanjutnya hasil wawancara bersama responden keenam yaitu FG remaja berusia 18 tahun, beliau mengatakn bahwa:

“Untuk dilingkungan ini, walau teman dekat saya tidak sembarang bercerita. Karena mereka sering mengolok-ngolok saya, jadi ya berteman biasa-biasa saja. Masalah orang akrab kepada teman yang ia jumpa dalam permainan game online, ya biasa saja. Karena itu hak mereka, jadi ya kita hargai aja apa yang menjadi keputusan mereka. Kalau saya sih begitu, karena tidak semua apa yang didekat kita itu bisa membuat kita merasa nyaman, mungkin ada ditempat lain.”⁶⁹

Dapat di simpulkan dari hasil wawancara ke 6 responden tersebut

⁶⁶Hasil wawancara bersama M pada hari Minggu 06 Agustus 2023

⁶⁷Hasil wawancara bersama DA pada hari Sabtu 29 Juli 2023

⁶⁸Hasil wawancara bersama BA pada hari Senin 31 Juli 2023

⁶⁹Hasil wawancara bersama FG pada hari Rabu 02 Agustus 2023

bahwasanya mereka sangat sulit untuk percaya bercerita hal pribadi pada teman di luar game, di karenakan adanya ketakutan yang akan obrolan pribadi tersebut akan tersebar di lingkungan tempat tinggal mereka, jadi dalam hal ini pertemanan di luar game PUBG online mereka juga memiliki aspek-aspek intimasi sosial dalam hal ini mereka juga lebih percaya untuk bercerita dan berbagi serta pengertian dalam pertemanan game online dari pada pertemanan dalam game online.

Karakteristik remaja yang kecanduan game online PUBG di Desa Sungai Lueng terdapat beberapa karakteristik:

1) Usia Remaja

Sebagian besar remaja yang kecanduan game online PUBG berada pada rentang usia 13–18 tahun. Pada tahap perkembangan ini, remaja mengalami masa pencarian identitas diri, di mana mereka cenderung mencari pengakuan dari teman sebaya dan mencoba menyesuaikan diri dengan kelompok sosial tertentu. Bermain game online seperti PUBG menjadi salah satu cara mereka untuk mendapatkan rasa kebersamaan dan eksistensi.

Hasil wawancara bersama responden keenam yaitu FG remaja berusia 18 tahun, beliau mengatakn bahwa:⁷⁰

"Saya mulai main PUBG sejak kelas 2 SMP, awalnya karena teman-teman semua main, jadi saya ikut saja." (*Informan, usia 18 tahun*)

⁷⁰ Hasil wawancara bersama FG pada hari Rabu 02 Agustus 2023

2) Jenis Kelamin

Mayoritas remaja yang kecanduan game ini adalah laki-laki. Game PUBG dianggap lebih menarik bagi laki-laki karena elemen kompetisi, aksi, dan tantangan yang terdapat dalam permainan. Meskipun demikian, beberapa remaja perempuan juga ikut bermain, tetapi intensitasnya lebih rendah dibandingkan laki-laki.

Hasil wawancara bersama responden keenam yaitu AD masyarakat berusia 27 tahun, beliau mengatakan bahwa:⁷¹

"Anak laki-laki di sini hampir semua main PUBG. Kalau perempuan biasanya cuma ikut-ikutan kalau teman-temannya main bareng." (*Tokoh masyarakat*)

3) Interaksi Sosial yang Terbatas

Remaja yang kecanduan PUBG lebih banyak berinteraksi secara virtual melalui fitur komunikasi dalam game. Hubungan dengan keluarga dan teman di dunia nyata menjadi terbatas karena fokus mereka lebih pada permainan. Interaksi dengan keluarga: Sebagian besar remaja jarang berbicara dengan orang tua karena merasa tidak dipahami atau sering mendapat teguran terkait kebiasaan bermain game mereka dan Interaksi dengan teman sebaya: Hubungan sosial mereka lebih banyak terjalin di dunia virtual, yang sering kali dianggap cukup untuk memenuhi kebutuhan sosial mereka.

Hasil wawancara bersama responden keenam yaitu WK masyarakat berusia 17 tahun, beliau mengatakan bahwa:⁷²

"Saya jarang ngobrol sama orang tua karena mereka sering marah kalau saya main. Jadi, saya lebih suka main PUBG dan ngobrol sama teman di game." (*Informan, usia 17 tahun*)

Remaja yang kecanduan game online PUBG di Desa Sungai Lueng memiliki karakteristik yang khas. Dari segi usia, sebagian besar remaja berada pada rentang 13–18 tahun, yang merupakan masa remaja awal hingga remaja

⁷¹ Hasil wawancara bersama AD pada hari Rabu 02 Agustus 2023

⁷² Hasil wawancara bersama WK pada hari Rabu 02 Agustus 2023

akhir. Pada tahap perkembangan ini, remaja cenderung mencari pengakuan diri dari teman sebaya dan mencoba menyesuaikan diri dengan kelompok sosial tertentu. Bermain game PUBG menjadi salah satu cara mereka untuk mendapatkan rasa kebersamaan dan eksistensi. Mayoritas remaja yang kecanduan game ini adalah laki-laki, karena game PUBG dianggap lebih menarik oleh mereka dengan elemen kompetitif, aksi, dan tantangan. Meskipun demikian, terdapat beberapa remaja perempuan yang ikut bermain, namun dengan intensitas yang lebih rendah dibandingkan laki-laki.

Kecanduan game ini memengaruhi pola aktivitas sehari-hari remaja. Mereka menghabiskan waktu 4–8 jam per hari untuk bermain game, bahkan hingga larut malam. Akibatnya, waktu belajar mereka menjadi sangat minim, rata-rata kurang dari 2 jam per hari. Selain itu, interaksi sosial di dunia nyata menjadi sangat terbatas karena sebagian besar waktu dihabiskan untuk bermain game, baik di rumah maupun di warung internet (warnet). Hal ini berdampak pada hubungan dengan keluarga yang cenderung kurang harmonis. Sebagian besar remaja mengaku jarang berbicara dengan orang tua karena merasa tidak dipahami atau sering mendapat teguran terkait kebiasaan bermain game mereka. Interaksi dengan teman sebaya pun lebih banyak dilakukan di dunia virtual melalui fitur komunikasi dalam game.

Dari segi prestasi akademik, kecanduan game online ini berdampak negatif. Banyak remaja yang terlambat menyelesaikan tugas sekolah, kurang fokus saat belajar, dan sering merasa lelah atau mengantuk di kelas akibat bermain hingga larut malam. Selain itu, remaja yang kecanduan game PUBG juga jarang

terlibat dalam kegiatan sosial, seperti gotong royong, acara keagamaan, atau kegiatan olahraga. Mereka merasa kegiatan tersebut kurang menarik dibandingkan bermain game, sehingga lebih memilih menghabiskan waktu di rumah atau di warnet.

Motivasi utama remaja untuk bermain PUBG meliputi beberapa faktor. Pertama, pengaruh teman sebaya menjadi faktor dominan, di mana remaja bermain karena teman-temannya juga bermain. Kedua, game ini menjadi pelarian dari masalah, seperti konflik keluarga atau tekanan dari sekolah. Ketiga, PUBG menawarkan kesenangan dan tantangan yang membuat remaja terus merasa tertantang untuk bermain. Kombinasi dari faktor-faktor ini menjadikan game PUBG tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bagian penting dari keseharian mereka.

Menurut hemat penulis, kecanduan game PUBG di kalangan remaja di Desa Sungai Lueng berdampak pada perubahan pola perilaku mereka. Hubungan sosial dan kebutuhan emosional lebih banyak dipenuhi melalui interaksi virtual dalam game dibandingkan dengan hubungan nyata di keluarga maupun masyarakat. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian dari keluarga, masyarakat, dan pihak sekolah untuk memberikan solusi terhadap permasalahan ini, seperti menyediakan kegiatan alternatif yang positif untuk remaja.

B. Hasil Pembahasan

1. Intimasi (keakraban) Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng.

Game merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan mainnya sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Game online termasuk dalam taraf sosial yang diminati semua kalangan baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Game Online adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet yang dapat digunakan dengan PC (Personal Computer) atau telepon selular. Game online dapat dimainkan lebih dari satu permainan secara bersamaan di tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, game online tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan game online tidak hanya terjadi pada masyarakat perkotaan saja, namun masyarakat desa juga sudah mengenal game online, karena game online dapat diakses melalui telepon genggam.⁷³

Intimasi sosial adalah Hubungan Interpersonal Mendalam Suatu bentuk hubungan yang berkembang dari suatu hubungan timbal balik antara dua individu. Keduanya saling berbagi pengalaman dan informasi, tidak hanya pada hal-hal yang berkaitan dengan fakta-fakta umum di sekitar mereka, tetapi lebih bersifat pribadi seperti berbagi pengalaman hidup, tujuan, dan filosofi hidup.⁷⁴ Pada tahap ini, mungkin terbentuk perasaan atau keinginan untuk menyayangi, memperdulikan, dan merasa bertanggung jawab terhadap hal-hal tertentu yang

⁷³Haekal Fikri, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Kalangan Aik Ampat Bawak Gunung*, Skripsi Universitas Islam Negeri Mataram 2022, hal.40

⁷⁴Rollys Ardian, *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singaren*, Skripsi IAIN Ponorogo 2020, hal. 16

terjadi pada orang yang dekat dengannya.

Sharabany menyatakan bahwa keintiman dalam pertemanan adalah relasi pertemanan yang positif dalam kehidupan individu, dengan intensitas interaksi yang lebih tinggi daripada teman-teman lainnya. Kualitas persahabatan ini dapat terlihat dari aspek kejujuran, pengertian, kasih sayang, eksklusivitas, kepercayaan, dan kesetiaan.⁷⁵

Intimasi pertemanan juga dapat dikatakan sebagai proses interpersonal dalam interaksi dua individu, berbagi pengalaman dan mengekspresikan perasaan, komunikasi verbal dan nonverbal, motivasi kepuasan sosial, memperbesar atau mengurangi ketakutan sosial, bicara dan belajar tentang diri individu, serta keunikan karakteristik individu.

Menurut Imam Nawawi intimasi meliputi pengorbanan, kompromi, komitmen, hubungan sederajat, dan keikhlasan. Pertama, pengorbanan berisi nilai-nilai berdedikasi hingga akhir hayat, memberikan sesuatu yang baik kepada orang lain, mendahulukan kepentingan orang lain di atas diri sendiri, berdedikasi dengan sungguh-sungguh, memberikan sesuatu yang dicintai kepada yang membutuhkan, dan menanggung derita orang lain. Kedua, kompromi berisi nilai-nilai menerima alasan orang lain, memiliki sifat pemaaf, memaklumi perbedaan budaya orang lain, menyelesaikan masalah dengan bermusyawarah, mengalah kepada orang lain, dan bersifat idealis. Ketiga, komitmen berisi nilai-nilai kejelasan perjanjian dalam komitmen, memiliki sifat amanah, membuat perjanjian dalam komitmen secara proporsional, berbaik sangka kepada orang lain, dan isi komitmen bersifat

⁷⁵Sharabany, *The Intimate Friendship Scale*, thesis Submitted to the University of North Carolina Wilmington 2008, hal.12

fleksibel. Keempat, hubungan sederajat berisi nilai-nilai kesetaraan tanggung jawab bagi setiap orang, kesetaraan hak bagi setiap orang, dan kesetaraan hukum bagi setiap orang. Kelima, keikhlasan berisi nilai-nilai hadir di hadirat Allah SWT, takut kepada Allah SWT, berharap kepada Allah SWT, dan ridho terhadap semua keputusan Allah SWT.⁷⁶

Ketergantungan pada game online terjadi ketika seseorang menginvestasikan banyak waktu untuk bermain game online dan memiliki dorongan kuat untuk melanjutkannya. Mungkin saja individu tersebut tidak dapat mengontrol perilakunya. Kecanduan game online melibatkan keterikatan yang kuat dengan bermain game online, bahkan saat tidak bermain, pikiran mereka masih terpaku pada permainan tersebut dan mereka bersikap seolah-olah sedang bermain saat seharusnya fokus pada aktivitas lain. Orang yang kecanduan game online cenderung memprioritaskan game di atas hal-hal lain dalam hidup mereka.⁷⁷

Ketergantungan pada Game Online adalah kondisi di mana seseorang memiliki keterikatan yang sangat kuat dan sulit untuk melepaskan diri dari bermain game online. Seiring berjalannya waktu, terjadi peningkatan dalam frekuensi, durasi, atau jumlah kegiatan tersebut, tanpa memperhatikan konsekuensi negatif yang mungkin timbul pada dirinya.

Kegunaan penelitian ini dibidang ilmu konseling yaitu agar dapat memberikan referensi tentang kajian intimasi sosial yang terjadi pada remaja yang

⁷⁶Achmad Aroizy Subagyo, dkk. *Kematangan Intimasi Masa Dewasa Awal Menurut Imam Nawawi*, Jurnal Flourishing Vol. 1 No.6 2021, hal. 472

⁷⁷Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja* (Di Mabes Game Center jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampa Pekan Baru, Jurnal JOM, FISIP, VOL.4 NO.1 2017), hal. 2

kecanduan game online PUBG. Karena tidak semua orang yang bermain game online itu mendapatkan pengaruh yang negatif, akan tetapi juga ada banyak pengaruh yang positifnya salah satunya interaksi sosial yang dibangun antar sesama.

Berdasarkan hasil wawancara bersama remaja yang ada di Sungai Lueng sebagai responden dalam penelitian ini. Secara umum intimasai (keakraban) sosial pada remaja kecanduan game online PUBG, ini banyak remaja yang merasakan hal-hal positif dalam bermain game tersebut. Para remaja bisa mendapatkan banyak teman yang mereka sebelumnya tidak mengenalnya namun sekarang mereka sudah bisa berbagi cerita tentang hal pribadinya, itu karena mereka sudah merasakan kenyamanan dalam berteman dan kekhawatiran untuk setiap cerita yang sudah diceritakan akan tersampaikan kepada masyarakat luas itu sangat kecil. Karena jarak mereka yang tidak dekat, teman yang mereka dapat tidak mengetahui bagaimana lingkungan tempat tinggalnya. Intimasi sosial yang terjalin di game online PUBG bermula dari mereka sering bermain bersama, bertegur sapa antara satu sama lain yang berlanjut pada komunikasi pribadi melalui nomor handphone. Mereka merasa nyaman dan nyambung saat berkomunikasi. Mereka dengan mudah untuk bercerita tentang masalah kehidupan yang mereka alami tanpa harus takut orang-orang yang ada dikampung mengetahuinya. Dalam sehari mereka menghabiskan waktu untuk bermain selama 5 jam.

Intimasi sosial dalam hal kejujuran, pengertian, kepercayaan, keikutsertaan dalam bermain game online PUBG. Pertama, untuk melihat kejujuran perteman dalam permainan yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang

sama dalam rentan waktu 4 minggu atau sebulan, bicara tidak basa-basi, dan memberikan identitas pribadi seperti akun sosial media lainnya. Kedua, kepercayaan dalam pertemanan di game online itu timbul karena adanya kejujuran atau menepati setiap hal yang diucapkan walaupun dari hal yang terkecil, dan walaupun percaya tetapi tidak semua hal harus kita ceritakan pada orang lain. Ketiga, pengertian pertemanan game online terlihat dari cara mereka merespon setiap cerita yang disampaikan kepadanya, mereka bisa menjadi pendengar yang baik dan bisa memberikan solusi atas cerita yang disampaikan serta mereka tidak sungkan untuk memberikan bantuan. Keempat, keikutsertaan yang terjalin pada remaja dalam intimasi pertemanan di game ini mereka memiliki ikatan yang kompleks dalam hubungan yang sering terlibat dalam permainan game dan dalam hal bercerita akan tetapi mereka tidak terlalu mencampuri urusan pribadi masing-masing.

2. Intimasi Sosial yang Terjalin Antar Remaja di Desa Sungai Lueng pada Saat di Luar Game Online.

Intimasi sosial dapat terjadi melalui penerimaan, kepercayaan terhadap individu, kepercayaan terhadap individu adalah dasar utama terhadap kemampuan membentuk intimasi dalam hubungan dengan orang lain, karena seorang menerima diri sendiri akan mampu untuk menjadi diri nya sendiri tanpa harus menutupi diri nya atau berpura-pura menjadi pribadi yang lain. Berbagai kedekatan dan pengalaman antara satu dengan yang lain membentuk rasa toleransi dan sikap mengerti terhadap emosi yang di sampaikan oleh tiap-tiap individu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwasanya mereka masih sangat sulit untuk percaya bercerita hal pribadi pada teman di luar game, di karenakan adanya ketakutan yang akan obrolan pribadi tersebut akan tersebar di lingkungan tempat tinggal mereka. Jadi mereka merasa lebih aman untuk bercerita pada teman yang mereka jumpai di game online.

Pada dasarnya intimasi sosial merupakan proses komunikasi interpersonal dimana terjalin komunikasi antara satu atau dua orang yang bersifat langsung dan tidak lebih, dimana intimasi adalah kemampuan untuk berbagi perasaan saling percaya dan melibatkan pengorbanan, kompromi serta komitmen, sebagaimana intimasi sosial atau komunikasi interpersonal terdapat dalam firman Allah pada surah Ash-Shaffat ayat 102:

قَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يَبْنَئِي إِنِّي أَرَى فِي الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا بَتِ افْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِنْ شَاءَ اللَّهُ مِنَ الصَّابِرِينَ

“Ketika anak itu sampai pada (umur) ia sanggup bekerja bersamanya, ia (Ibrahim) berkata, “Wahai anakku, sesungguhnya aku bermimpi bahwa aku menyembelihmu. Pikirkanlah apa pendapatmu?” Dia (Ismail) menjawab, “Wahai ayahku, lakukanlah apa yang diperintahkan (Allah) kepadamu! Insyaallah engkau akan mendapatiku termasuk orang-orang sabar.” (QS. Ash-Shaffat ayat 102)⁷⁸

⁷⁸ Departemen, Al- Qura'an Dan Teremahannya, h. 460.

Pada surah Ash-Shaffat ayat 102 tersebut terdapat sebuah proses intimasi sosial atau komunikasi interpersonal antara satu dan dua orang, dimana didalamnya terdapat aspek-aspek intimasi sosial yaitu komunikasi yang teralin diantaranya penuh dengan tutur kata yang lembut, percaya dan pengertian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai Intimasi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online PUBG di Desa Sungai Lueng, dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber yang disajikan, kemudian peneliti dapat menyimpulkan bahwa :

1. Intimasi sosial pada remaja yang terjalin di game online PUBG bermula dari mereka sering bermain bersama, bertegur sapa antara satu sama lain yang berlanjut pada komunikasi pribadi melalui nomor handphone. Mereka

merasa nyaman dan nyambung saat berkomunikasi. Mereka dengan mudah untuk bercerita tentang masalah kehidupan yang mereka alami tanpa harus takut orang-orang yang ada dikampung mengetahuinya. Dalam sehari mereka menghabiskan waktu untuk bermain selama 5 jam. Intimasi sosial dalam hal kejujuran, pengertian, kepercayaan, keikutsertaan dalam bermain game online PUBG. Pertama, untuk melihat kejujuran perteman dalam permainan yaitu dengan mengajukan pertanyaan yang sama dalam rentan waktu 4 minggu atau sebulan, bicara tidak basa-basi, dan memberikan identitas pribadi seperti akun sosial media lainnya. Kedua, kepercayaan dalam perteman di game online itu timbul karena adanya kejujuran atau menepati setiap hal yang diucapkan walaupun dari hal yang terkecil, dan walaupun percaya tetapi tidak semua hal harus kita ceritakan pada orang lain. Ketiga, pengertian pertemanan game online terlihat dari cara mereka merespon setiap cerita yang disampaikan kepadanya, mereka bisa menjadi pendengar yang baik dan bisa memberikan solusi atas cerita yang disampaikan serta mereka tidak sungkan untuk memberikan bantuan. Keempat, keikutsertaan yang terjalin pada remaja dalam intimasi pertemanandi game ini mereka memiliki ikatan yang kompleks dalam hubungan yang sering terlibat dalam permainan game dan dalam hal bercerita akan tetapi mereka tidak terlalu mencampuri urusan pribadi masing-masing.

2. Intimasi sosial yang terjalin antar remaja di Desa Sungai Lueng pada saat diluar Game Online, mereka masih sangat sulit untuk percaya bercerita hal

pribadi pada teman di luar game, di karenakan adanya ketakutan yang akan obrolan pribadi tersebut akan tersebar di lingkungan tempat tinggal mereka. Jadi mereka merasa lebih aman untuk bercerita pada teman yang mereka jumpai di game online.

B. Saran

Remaja ialah suatu golongan masa di mana kita mencari jati diri, di mana baik atau buruknya kita ditentukan oleh diri sendiri dan tidak boleh salah. Periode atau masa pencarian jati diri fase dimana individu seorang remaja mencari identitas, di mana baik atau buruknya ditentukan oleh pilihan mereka sendiri dan tidak boleh salah.

Berdasarkan dari hasil kesimpulan yang telah dijelaskan diatas, ada beberapa masukan dan saran yang dapat dikembangkan :

1. Bagi para remaja, diharapkan untuk tidak terlalu lama dalam bermain game online agar lebih fokus pada cita-cita yang akan diraih.
2. Bagi peneliti, semoga dapat menjadi bahan referensi dan menambah wawasan untuk melakukan penelitian selanjutnya, serta melakukan penelitian lebih lanjut tentang intimasi sosial pada remaja kecanduan game online.
3. Bagi jurusan, diharapkan untuk mahasiwa\mahasiswi jurusan Bimbingan dan Konseling Islam dapat melakukan kunjungan dan perhatian ke pada remaja yang kecanduan game online, sehingga remaja dapat memperoleh pengetahuan tentang layanan bimbingan dan konselling.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwisol,2005.*Psikologi Kepribadian*, Malang: UMM Press
- Brenstein, 1999.*Psychology*, New York : Houghton Mifflin Company
- Baron, R.A. & Byrne D,2005.*Psikologi Sosial*, Jakarta: Erlangga
- Chapin J.P,2009. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*,
Jakarta:Rajawali
- Charles P.Loomis dalam Soeleman B.Taneko, 1984. *Struktur sosial dan Proses sosial: Suatu Pengantar Sosiologi*, Jakarta:Rajawali
- Chaplin,2000.*Kamus lengkap psikologi*, Jakarta: PT. RajaGrafindo

- David G. Myers, 2012. *Psikologi Sosial*, Edisi kesepuluh, buku 2. Terjemahan oleh AliyaTusyani, dkk. Jakarta: Salemba Humanika
- Departemen, Agama, Al-Quran dan Terjemahannya. Solo: Tiga Serangkai, 2009
- Devito, 2003. *The Interpersonal Communication Book*, New York: Pearson
- Fedrick Barth.2000,“*Boundaries and Connections’ in Cohen, A (ed.) SignifyingIdentities: Anthropological Perspectives On Boundaries and Contested Values*”London :Routledge
- Ismi Zakia,2021. *Kecanduan Game Online Pada Remaja dan Penangannya*,Jakarta,Media Sains Indonesia
- Mokhammad Ridoi, 2018. *Cara Mudah Membuat Game Edukasi DenganConstruct 2: Tutorial Sederhana*, Malang: Maskha
- Muhammad Mufid, 2005. *Komunikasi dan Regulasi Penyiaran*, Jakarta:Kencana
- Muhammad Idrus, 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan KualitatifDan Kuantitatif*,Yogyakarta: Erlangga
- M. Iqbal Hasan, 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian DanAplikasinya*, Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- Michael Quinn Patton, 2006 *Qualitative Research and Evaluation Methods*,California : Sage Publishing
- Sumadi Suryabrata, 2005. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo
- Sternberg, 2006, *The Triangler Of Love: Intimacy, Passion, Comitment*, USA:Basic Books
- Sugiyono, 2015.*Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*,Bandung: Alfabeta.

- Suharsimi Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Yusuf, 2004. (*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Krista Surbakti, 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. Jurnal Curere. Vol. 01 No. 01. ISSN : 2597-9507. e-ISSN: 2597-9515
- Toha, Irfan Fauzi. 2021. *Representasi Sensualitas Pada Skin K/Da Popstar Dalam Game League Of Legends*. Diss. Universitas Komputer Indonesia
- Mimi Ulfa, 2017. *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Di Mabes Game Center jalan Hr Subrantas Kecamatan Tampa Pekan Baru, Jurnal JOM, FISIP, VOL.4 NO.1)*
- Prager, 2001. *Daily experiences of intimacy: A study of couples. Personal Relationship*, Jurnal DOI: 10.1111/j.14756811
- Sindy Fanisya, *Hubungan Self Disclosure Dengan Intimasi Pertemanan Pada Mahasiswa Bk Di Iain Bukittinggi, skripsi tahun 2021*
- Hoopers, M. H, *Friendship and Intimacy*, Dialogue: A journal of MormanThought, Vol. 20, No. 02, Brigham Young University
- Sharabany, 2008. *The Intimate Friendship Scale*, thesis Submitted to the University of Nort Carolina Wilmington
- Toha, Irfan Fauzi. 2021. *Representasi Sensualitas Pada Skin K/Da Popstar Dalam Game League Of Legends*. Skripsi Universitas Komputer Indonesia
- Sapto Irawan, 2021. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Game Online Pada Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No. 1

- MartianiRilita,2020. *Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dan Kesehatan Mental Pada Remaja (Usia 12-18 Tahun) Di Desa Sukajadi Kec. Sungai Rotan Kab. Muara Enim. Skripsi Uin Raden Fatah Palembang*
- Fauziawati, 2015. *Upaya mereduksi kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi kelompok, Jurnal Bimbingan Dan Konseling 4.2*
- Haekal Fikri, 2022. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Interaksi Sosial Pada Remaja Di Kalangan Aik Ampat Bawak Gunung, Skripsi Unversitas Islam Negeri Mataram*
- Rollys Ardian, 2020. *Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singaren, Skripsi IAIN Ponorogo*
- Abizar Al Ghifari, 2021. *Pengaruh Intimasi Pertemanan Dengan Keterbukaan Diri Pada Pengguna Instagram, Skripsi Universitas Islam Riau*
- Ely Ermawati, 2022. *Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau, Skripsi Universitas Islam Riau*
- Hasil wawancara bersama Ajarul Aswadi pada hari Senin 07 Agustus 2023
- Hasil wawancara bersama Anzas Afandi pada hari Minggu 30 Juli 2023
- Hasil wawancara bersama Muammar pada hari Minggu 06 Agustus 2023
- Hasil wawancara bersama Dimas Andika pada hari Sabtu 29 Juli 2023
- Hasil wawancara bersama Bagus Halansyaputra pada hari Senin 31 Juli 2023
- Hasil wawancara bersama Farozy Gondoru pada hari Rabu 02 Agustus 2023
- Hasil wawancara bersama Ajarul Aswadi pada hari Senin 07 Agustus 2023
- Hasil wawancara bersama Anzas Afandi pada hari Minggu 30 Juli 2023

Hasil wawancara bersama Muammar pada hari Minggu 06 Agustus 2023

Hasil wawancara bersama Dimas Andika pada hari Sabtu 29 Juli 2023

Hasil wawancara bersama Bagus Halansyaputra pada hari Senin 31 Juli 2023

Hasil wawancara bersama Farozy Gondoru pada hari Rabu 02 Agustus 2023