

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Mahasiswa merupakan orang yang secara resmi telah terdaftar untuk mengikuti pelajaran pada perguruan tinggi (Sarwono, 1978). Umumnya mahasiswa berada pada dewasa awal berusia yaitu 18-40 tahun. Menurut Hurlock (1990), mahasiswa perguruan tinggi dapat menjadi masa penemuan intelektual dan pertumbuhan kepribadian. Mahasiswa merupakan salah satu elemen masyarakat yang identik mempunyai tingkat intelektual yang cukup tinggi. Berdasarkan penelitian Goleman (2007), keberhasilan seseorang dalam kehidupan tidak hanya ditentukan oleh kecerdasan intelegensi, intelegensi tidak dapat bekerja dengan sebaik-baiknya tanpa kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional yang tinggi diperlukan agar mampu mengendalikan diri dan orang lain. Dengan mengutamakan kepentingan umum, daripada perorangan dan golongan.

Kompetensi emosional meliputi kompetensi individual dan sosial. Menurut Goleman (2007), salah satu komponen kompetensi sosial yaitu berempati terhadap orang lain. Menurut Nurhayati (2012), empati merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat memahami perasaan dan pikiran orang lain tanpa harus melibatkan secara nyata dalam perasaan dan pikiran orang tersebut. Empati juga memberikan kontribusi terhadap perkembangan moral mahasiswa, walupun empati dianggap sebagai keadaan emosional, sering kali empati memiliki komponen kognitif yaitu kemampuan



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menolong dalam hal keburukan. Dengan tolong menolong dalam kebaikan tersebut, sudah merupakan cara berempati terhadap sesama. Sebagai balasan jika seseorang mampu berbuat baik, telah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah:2:25.

*“Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang beriman dan berbuat kebajikan, bahwa untuk mereka disediakan surga-surga yang di bawahnya mengalir sungai-sungai. Setiap kali mereka diberi rejeki buah-buahan dari surga, mereka berkata ‘ Inilah rejeki yang diberikan kepada kami dahulu’ mereka telah diberi buah-buahan serupa. Dan disana mereka memperoleh pasangan-pasangan yang suci. Mereka kekal didalamnya”*

Tafsir Ibnu Katsir jilid I, (1999), menjelaskan balasan atas perbuatan baik yang dilakukan orang beriman. Segala yang dilakukan di dunia akan dibalasi dengan balasan yang setimpal oleh Allah, dengan nikmat yang tiada habisnya. Berdasarkan terjemahan ayat di atas dapat disimpulkan bahwa jika seseorang mampu berbuat baik, maka akan dibalas oleh Allah dengan balasan sesuai dengan apa yang mereka kerjakan.

Empati yang ada dalam diri manusia tidak langsung dapat terealisasi ke dalam kehidupan kita, karena empati memerlukan proses yang panjang dimana ada proses komunikasi antara pikiran dan perasaan (Taufik, 2012). Selain itu, empati juga memerlukan proses untuk memahami apa yang terjadi pada orang lain, kemudian membawanya ke dalam diri sendiri serta merasakan bagaimana jika diri individu ada diposisi yang sama Taufik (2012), menjelaskan bahwa, empati tidak dapat dikembangkan, tetapi empati hanya dapat diukur.

Berdasarkan hasil penelitian Saputra (2016), menjelaskan seiring dengan berjalannya waktu, kepedulian orang terhadap orang lain dan lingkungan disekitar menurun. Dapat dikatakan bahwa, manusia sekarang menjadi lebih

#### Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan konsep hidup menyenangkan diri sendiri dahulu baru orang lain, sehingga mengakibatkan manusia menjadi makhluk yang individual. Hal ini dapat dilihat dari situasi sehari-hari yang dialami, seperti pada saat seseorang membutuhkan bantuan tanpa memikirkan diri sendiri orang itu akan menolong, tetapi sebagian orang tidak akan berbuat apa-apa meskipun orang tersebut mampu untuk membantu.

Peneliti juga telah melakukan observasi pada tanggal 27-29 Desember 2017 di lingkungan Fakultas Sains dan Teknologi (jalanan, fakultas, parkir), dan hasil observasi didapatkan bahwa, mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi memiliki empati yang rendah. Hal ini dapat dilihat berdasarkan aspek empati, saat peneliti melakukan observasi pada tanggal 27 Desember 2017 pada jam 10 pagi seseorang mahasiswa terlihat tidak merespon teman disebelahnya sedang berbicara kepadanya, tetapi malah sibuk dengan aktivitas memainkan *handphonenya*. sesuai dengan aspek empati yaitu *fantasy*, di tempat yang sama pada jam 12 dihari yang sama, seorang dosen sedang membawa banyak barang di tangannya, tetapi mahasiswa yang berada didekatnya tidak peduli, malah membiarkan dosen tersebut membawa barang itu tanpa menawarkan bantuan, ketidakhadiran perilaku menolong ini menunjukkan bahwa rendahnya empati mahasiswa di Fakultas Sains dan Teknologi.

Didapatkan juga dari hasil observasi peneliti pada tanggal 29 Desember 2017 pada jam 14.25 seorang mahasiswa akan melaksanakan seminar proposal disana sudah banyak teman-teman yang hadir tetapi dosen yang akan menguji belum juga datang, mahasiswa yang disana tidak ada satupun yang menawarkan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diri untuk mencari dimana keberadaan dosen penguji itu, hal ini memperkuat bahwa empati pada mahasiswa Sains dan Teknologi masih sangat rendah.

Fenomena menurunnya perilaku empati yang terjadi di lingkungan UIN Suska Riau selaras dengan penelitian yang dilakukan Madina (2014) terhadap 215 mahasiswa di Universitas Gorontalo mendapatkan hasil bahwa 56, 86% mahasiswa memiliki perilaku empati yang sangat rendah. Rendahnya perilaku empati pada mahasiswa ini salah satunya disebabkan oleh kemunculan teknologi salah satunya adalah penggunaan internet salah satunya permainan *game online*, *game online* dapat dilakukan oleh mahasiswa kapan saja dimana saja.. Menurut Borba (2008), *game online* memberikan pengaruh buruk terhadap perilaku mahasiswa karena menyodorkan pelecehan, kekerasan, dan penyiksaan.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat semakin memudahkan manusia untuk memperoleh hiburan dan komunikasi dengan orang yang jauh. Salah satu bentuk perkembangan teknologi saat ini adalah *gadged*. *Gadged* dilengkapi dengan berbagi aplikasi yang dapat memudahkan penggunaannya seperti aplikasi *game online* (Hornby, 2000). *Game online* semakin populer dan menarik bagi banyak kalangan dari hari kehari. Kemenarikan *game online* tidak hanya berlaku sesaat tetapi menimbulkan perilaku yang kompulsif bagi penikmatnya. Tingkah laku ini menimbulkan istilah kecanduan. Kecanduan adalah suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Soetipjo, 2007). Freeman (2010) menyampaikan bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan melalui koneksi internet.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kecanduan *game online* merupakan satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah berlebihan dalam bermain *game online*. (Soetipjo, 2007). Sehingga menimbulkan masalah dalam hidup sehari-hari, permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat individu berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitasnya bermain *game online* karena individu merasa sulit untuk berhenti memainkan *game online*.

Seseorang yang mengalami kecanduan dapat menggunakan waktu 2-10 jam per minggu (Kusumadewi, 2009) bahkan 39 jam dalam seminggu, jadi rata-rata perhari yaitu kurang lebih 5 jam (Young,1998) atau rata-rata 20-25 jam dalam seminggu (Chen & Chou; Chou & Hsiao, dalam Chou, *etal.*, 2005) untuk memainkan *game online*. Akibatnya, pecandu *game online* mengalami gangguan berupa masalah relasi dengan sesama (Chen & Chang, 2008).

Kecanduan juga dikenal dengan istilah ketergantungan. Menurut Ghodse (2002), ketergantungan ditandai dengan respon perilaku yang selalu menyertakan keharusan terus menerus atau periode untuk mengalami dampak psikis dan kadang-kadang menghindari ketidaknyamanan. Kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan (Yee, 2002). Seperti yang disebutkan oleh Young (2009), bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction*. Dari

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan dapat mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Berbagai permasalahan psikologis yang terjadi pada mahasiswa ditemukan dari beberapa hasil penelitian yang dilakukan oleh Yee (2002) sebanyak 64.45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* menyatakan bahwa remaja kecanduan terhadap *game online*. Selain itu sebanyak 25.3% remaja laki-laki dan 19.25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil. Penelitian lain yang dilakukan Young (2009) mengatakan *American Medical Association* menyatakan bahwa, pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Situs resmi *game online* Indonesia yaitu [detik.net](http://detik.net) menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009).

Rata-rata mahasiswa yang menghabiskan waktu bermain *game online* 5-7 jam/hari, otomatis mereka akan mengabaikan kehidupan sosial di luar, sehingga hubungan interpersonal mereka menjadi buruk, ketika hubungan mereka buruk maka akan fokus kepada *game*. Sehingga rasa welas asih, kepedulian terhadap orang lain menjadi berkurang yang mereka pedulikan hanya diri sendiri dan *gamanya*.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapatkan kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari *game* membuat mahasiswa semakin betah menggunakan *game online*, selain itu penampilan *game* yang semakin memukau dan sistem suaranya yang benar-benar seperti nyata membuat mahasiswa akan semakin tertarik menekuni dan menjelajahi dunia *game online*. Bagi mahasiswa yang berlebihan bermain *game online* dapat menghabiskan sebagian waktunya hanya untuk bermain *game* dan mahasiswa tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, belajar, bahkan waktu untuk bersosialisasi dengan teman maupun keluarga akan sangat berkurang (Fitri, 2016). Menurut Griffiths (2004) para pemain *game* mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja maupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga.

Dampak negatif lainnya ditemukan oleh Akio Mori dari Universitas Nihon Tokyo, yaitu penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peran sangat penting dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial (Fitri & Widiningsih, 2016).

Berdasarkan DSM-V (2013) dijelaskank bahwa kecanduan *game online* berkaitan dengan berbagai macam dampak negatif, antara lain merusak kehidupan dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas, tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan. Obsesi terhadap permainan menimbulkan kemunduran hubungan didalam kehidupan dunia nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap permusuhan, stres, disfungsi koping, prestasi akademik rendah,



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merasa tidak bahagia dan sendirian, melupakan lingkungan sekitar, bahkan lalai dalam beribadah.

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini kecanduan *game online* termasuk kedalamnya. Islam mengajarkan untuk menjauhi perkara-perkara yang menyebabkan kecanduan.

Rasulullah S.A.W bersabda :

*“Jauhilah oleh kalian khamar, karena ia merupakan biang segala kebejatan” (HR. Muslim dan Tirmidzi dari Abu Bakara)”*.

*“Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya niascaya Allah memasukkannya kedalam api neraka sedang ia kekal didalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan “ (QS. An-Nisa:14).*

Tafsir Ibnu Katsir jilid II, (1999) menjelaskan bahwa hal-hal yang memabukkan Seperti, kecanduan khamar, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah SWT. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi disekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan tugas mereka sebagai seorang mahasiswa hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*.

*Game online* merupakan fenomena diberbagai kalangan dari yang tua sampai yang muda, begitu juga yang terjadi pada mahasiswa. Berdasarkan hal inilah peneliti merasa perlu melakukan analisa guna meninjau sejauh mana kecanduan *game online* yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap empati pada mahasiswa sains dan teknologi UIN Suska Riau.

## B. Rumusan Masalah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan Empati pada Mahasiswa UIN suska Riau?”

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui.” Apakah ada hubungan yang negatif antara kecanduan *game online* dengan Empati pada mahasiswa UIN suska Riau”.

### D. Keaslian Penelitian

Penelitian terkait hubungan kecanduan *game online* dengan empati pada mahasiswa yang telah dilakukan sebelumnya antara lain:

1. Hubungan antara kecanduan internet *game online* dan keterampilan sosial pada remaja (Kusumadewi, 2009). Peneliti ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dan keterampilan sosial dengan korelasi sebesar  $r = -0,216^{**}$ , signifikan pada 1.o.s 0,01. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah terletak pada bedanya jenis variabel terikat yang diteliti, subjek pada peneliti mahasiswa sedangkan peneliti ini subjeknya remaja.
2. Hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan kompetensi sosial pada remaja (Ferdy, 2014) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan

kompetensi sosial pada remaja, artinya semakin tinggi tingkat kecanduan bermain *game online* maka semakin tinggi tingkat kompetensi sosial pada remaja. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah berbedanya jenis variabel terikat yang diteliti, serta tempat penelitian yang berbeda juga.

3. Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja (Dona, dkk, 2010). Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* terhadap identitas diri. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan adalah variabel terikatnya yang berbeda dan subjeknya juga berbeda serta hasil penelitian ini menunjukkan tidak terdapat hubungan sedangkan pada peneliti terdapat hubungan.
4. Penelitian Pratiwi. 2012. tentang perilaku kecanduan *game online* ditinjau dari efikasi diri akademik dan keterampilan sosial pada remaja, menunjukkan hasil ada hubungan antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku kecanduan *game online* dengan nilai R square 0,222. Dan diketahui kontibusinya 22,2% perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah variabel terikatnya. Adapun persamaan dengan penelitian yang dilakukan sama-sama menggunakan *purposive sampling*.
5. Hubungan antara kecanduan *gadget (mobile phone)* dengan empati pada mahasiswa yang dilakukan oleh Purnomo (2014) yang menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara Empati dengan kecanduan *gadget*. Perbedaan penelitian yang dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak ada hubungan antara kecanduan *gaded* dengan empati sedangkan pada penelitian ini terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dengan empati.

6. Penelitian Angriani, Cucuani (2014) tentang hubungan kualitas persahabatan dan empati pada pemaafan remaja akhir menunjukkan hasil bahwa kualitas persahabatan dan empati menunjukkan hubungan yang signifikan dengan pemaafan pada remaja akhir dan dapat ditarik kesimpulan kualitas persahabatan dan empati pada remaja akhir dapat mempermudah remaja akhir dalam memaafkan orang lain. Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah pada variabel bebasnya.
7. Fauzi (2015) tentang hubungan intensitas penggunaan situs jejaring sosial dengan empati pada remaja menunjukkan hasil bahwa ada hubungan yang positif dan signifikan anatara intensitas penggunaan situs jejaring sosial dengan empati. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada teknik sampling pada pebelitian ini menggunakan cara *non probability sampling*, sedangkan peneliti menggunakan *purposive sampling*.

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi dalam pengembangan disiplin keilmuan psikologi, khususnya Psikologi Sosial, Psikologi Klinis, dan Psikologi Komunikasi, serta memperkaya hasil penelitian yang berorientasi terkait dengan kecenderungan kecanduan *game online* dan empati mahasiswa.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang empati dan kecanduan *game online* dikalangan mahasiswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi kepada peneliti selanjutnya.

