

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE  
TERHADAP EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO  
TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu  
(S1) Sarjana Sosial (S.Sos)

Disusun Oleh:

MITA ANNISA  
11840220753

**PRODI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**2022**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Setelah melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap penulis skripsi saudara:

Nama : Mita Annisa

Nim : 11840220753


Judul Skripsi : **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Tingkatan Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar**

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).


Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui  
Ketua Program Studi  
Bimbingan Konseling Islam

  
**Zulamri, S.Ag., M.A**  
NIP.197407022008011009

Pembimbing,

  
**M. Fahli Zatrachadi, M. Pd**  
NIP. 19870421 201903 1 008

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.

### PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:


Nama : MITA ANNISA  
NIM : 11840220753  
Judul : PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 09 Maret 2022

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 14 Maret 2022



Dekan,  
**Imron Rosidi, S. Pd., MA., Ph. D**  
NIP. 198111182009011006


Tim Penguji

Ketua/ Penguji I



**Zulamri, MA**  
NIP. 197407022008011009

Sekretaris/ Penguji II



**Nurjanis, MA**  
NIP. 196909272009012003

Penguji III



**Drs. H. Suhaimi, M. Ag**  
NIP. 19620403 1997031002

Penguji IV



**Dra. Silawati, MA**  
NIP. 196909021995032001





UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

J. H. R. Seberantas KM. 15 No. 155 Tush Medan Tempan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-962051  
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-ag@Pekanbaru-indo.net.id

### PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : MITA ANNISA  
NIM : 11840220753  
Judul : PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKATAN EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR

Telah diseminarkan Pada:

Hari : Kamis  
Tanggal : 22 Juli 2021

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Bimbingan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 27 Juli 2021

**PENGUJI SEMINAR PROPOSAL**

Penguji I



Dr. Miftahuddin, M.Ag  
NIP. 19750511 200312 1003

Penguji II



Listiawati Susanti, MA  
NIP. 191720712 2000003 2003

- 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.

**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 ma
  - 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.

**PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Nama : Mita Annisa**  
**NIM : 11840220753**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini yang berjudul: **(PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKATAN EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR)** adalah benar karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam skripsi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Skripsi dan gelar yang saya peroleh dari Skripsi tersebut.

Pekanbaru, 29 November 2021

Yang Membuat Pernyataan,



**Mita Annisa**

**NIM. 11840220753**

Nomor : Nota Dinas  
Lampiran : 4 (eksemplar)  
Hal : Pengajuan Ujian Skripsi an. **Mita Annisa**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Suska Riau  
Pekanbaru

Assalamu'alaykum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan atau perubahan seperlunya guna kesempurnaan skripsi ini, maka kami sebagai pembimbing skripsi saudara (**Mita Annisa**) NIM. (**11840220753**) dengan judul **PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKATAN EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR)** telah dapat diajukan untuk mengikuti ujian munaqasyah guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Harapan kami semoga dalam waktu dekat, yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian Surat Pengajuan ini kami buat, atas perhatian dan kesediaan Bapak diucapkan terima kasih,

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing



(**M. Fahli Zatrachadi M. Pd**)  
NIP. 19870421 201903 1 008

- 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.



## ABSTRAK

### Mita Annisa (2022) : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar

*Game online* menjadi permainan yang sangat digemari oleh banyak pengguna, *game online* dapat dilakukan oleh 2 orang tanpa bertemu menggunakan jaringan internet dan perangkat elektronik lainnya. tidak sedikit pemain bermain *game online* secara berulang-ulang sehingga dapat dikatakan sebagai kecanduan *game online*. Pengguna *game online* banyak terjadi dikalangan remaja. Jika dilakukan secara berlebihan *game online* akan mempengaruhi beberapa aspek kehidupan manusia, salah satunya emosi. Emosi manusia memiliki beberapa tingkatan seperti Amarah, Kesedihan, rasa takut, ataupun kebahagiaan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan jumlah populasi 135 orang, dan diambil sampel menggunakan teknik sampling sehingga diperoleh sampel sebanyak 33 orang. Teknik pengambilan data dengan melakukan penyebaran angket dan dokumentasi. Pada penelitian ini yang menjadi variabel (X) adalah kecanduan *game online*, sedangkan variabel (Y) adalah emosi. Setelah melakukan olah data ditemukan hasil korelasi sebesar 0.923 yang mengandung arti bahwa penelitian ini memiliki hubungan yang sangat kuat antara variabel (X) dengan variabel (Y). Kemudian ditemukan nilai R Square sebesar 85,2 yang memberikan arti bahwa pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap emosi (Y) adalah sebesar 85,2%.

**Kata Kunci :** Game Online, Kecanduan Game, Emosi

## ABSTRACT

### **Mita Annisa (2022): The Effect of Online Game Addiction on Teenagers' Emotions in Merbau Hamlet, East Salo Village, Salo District, Kampar Regency**

Online games are very popular with many users; 2 people can play online games without meeting using the internet and other electronic devices. Not a few players play online games repeatedly, so it can be said to be addicted to online games. There are many online game users among teenagers. If done excessively, online games will affect several aspects of human life, one of which is emotion. Human emotions have several levels: anger, sadness, fear, or happiness. This study aimed to determine the effect of online game addiction on the emotions of teenagers in Merbau Hamlet, East Salo Village, Salo District, Kampar Regency. This research uses quantitative methods. With a population of 135 people, samples were taken using a sampling technique to obtain a sample of 33 people. Data collection techniques by distributing questionnaires and documentation. In this study, the variable (X) is online game addiction, while the variable (Y) is emotion. After processing the data, a correlation of 0.923 means that this study has a solid relationship between the variable (X) and the variable (Y). Then, the R Square value of 85.2 means that the influence of online game addiction (X) on emotions (Y) is 85.2%.

Keywords: Online Game, Game Addiction, Emotion

## KATA PENGANTAR

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.



#### 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.

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Robbi' Alamin, puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar”. Tak lupa pula shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam yakni Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini penulis susun guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Konsentrasi Keluarga dan Masyarakat, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidaklah terlepas dari dukungan, bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini dengan kerendahan hati dan penuh dengan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Dr.Hj Helmiati, M. Ag., Selaku Wakil Rektor 1. Dr, H Mas'ud Zein, M. Pd., Selaku Wakil Rektor 2, dan Edi Irwan, S. Pt. Selaku Wakil Rektor 3 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Imron Rosidi, S.Pd.,M.A.,Ph.D, Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Beserta Dr. Masduki, M,Ag Selaku Wakil Dekan 1, Dr. Toni Hartono, M.Si Selaku Wakil Dekan 2 dan Dr. H. Arwan, M.ag Selaku Wakil Dekan 3. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Zulamri, MA Selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam, dan Rosmita, M. Ag Selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, serta Listiawati Susanti,S.Ag Selaku Penasehat Akademik
4. M. Fahli Zatra M.Pd Selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu,tenaga,kesempatan dan memberikan ilmu serta nasehat kepada penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Terimakasih sedalam dan sebesar-besarnya kepada keluarga tercinta, kedua orang tua ayah Fahmi S.E dan ibu Ermita yang telah berjuang untuk memberikan yang terbaik kepada penulis. Serta kepada abang kandung Muhammad Reza S.E, Muhamamad Pahlevi S. Pi, dan Muhammad Satria S. Tp yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

**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.

7. Ucapan Terima kasih yang tulus kepada support system selama perkuliahan Fiolita Putrie Nindyawan, Nurcahaya Rafiqqa, Sakinah Amini, Alfando Tri Alda, Hakim Kurniawan, M. Furqon Hidayat , Mufti Alghifari Anshor. Karena sudah menjadi penyemangat selama proses perkuliahan.,
8. Terima kasih untuk Kunto Aji, Fourtwnty, Sheila On 7, Juicy Luicy, Pamungkas, Nosstress, Tiara Andini, sudah menemani proses pembuatan skripsi ini, semoga setelah berakhir pandemi bisa nonton salah satu konser dari kalian
9. Terimakasih kepada seluruh teman-teman Bimbingan Konseling Islam angkatan 2018.
10. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tak luput dari kesalahan, oleh karena itu penulis meminta maaf sedalam-dalamnya apabila ada kesalahan dalam penulisan skripsi ini. Harapan Penulis semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat kepada semua kalangan terkhususnya bagi kalangan yang membutuhkan, baik dari kalangan akademis, maupun non akademis.

Pekanbaru, 14 November 2021

Penulis

**MITA ANNISA**

**NIM. 11840220753**

UIN SUSKA RIAU

**DAFTAR ISI**

**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.

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Penegasan Istilah .....	5
1.3 Permasalahan .....	6
a. Identifikasi Masalah .....	6
b. Batasan Masalah .....	6
c. Rumusan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II : TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Terdahulu .....	8
2.2 Landasan Teori .....	8
a. Game Online.....	8
b. Kecanduan Game Online.....	14
c. Emosi .....	21
d. Remaja.....	26
2.3 Konsep Operasional.....	28
2.4 Hipotesis .....	29
<b>BAB III : METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian .....	30
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
3.3 Populasi dan Sampel.....	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.5 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Data .....	33
3.6 Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN</b>	
4.1 Sejarah Desa .....	36
4.2 Demografi.....	36
4.3 Keadaan Sosial .....	37
4.4 Keadaan Ekonomi.....	38



**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.

4.5 Pembagian Desa .....	39
4.6 Struktur Organisasi .....	39
4.7 Visi dan Misi Desa .....	39
4.8 Pemerintahan Desa .....	40
4.9 Struktur Desa .....	42

**BAB V : HASIL PENELITIAN**

5.1 Hasil Penelitian .....	44
5.2 Pembahasan.....	59

**BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN**

6.1 Kesimpulan .....	62
6.2 Saran .....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

UIN SUSKA RIAU

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1	Konsep Operasional .....	27
-----------	--------------------------	----

**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.

Tabel 5.1	Jenis Kelamin Responden .....	44
Tabel 5.2	Usia Responden.....	44
Tabel 5.3	Rekapitulasi Jawaban Variabel (X).....	45
Tabel 5.4	Rekapitulasi Jawaban Variabel (Y).....	49
Tabel 5.5	Hasil Pengujian Validitas Variabel (X) .....	52
Tabel 5.6	Hasil Pengujian Validitas Variabel (Y) .....	53
Tabel 5.7	Hasil Uji Reliabilitas .....	54
Tabel 5.8	Hasil Uji Normalitas .....	54
Tabel 5.9	Hasil Uji Homogenitas.....	55
Tabel 5.10	Hasil Uji Korelasi .....	55
Tabel 5.11	Intervensi Koefisien Korelasi .....	56
Tabel 5.12	Uji Koefisien .....	56
Tabel 5.13	Uji Nilai Signifikansi .....	57
Tabel 5.14	Koefisien Regresi Sederhana .....	57
Tabel 5.15	Uji Hipotesis .....	58

UIN SUSKA RIAU

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Struktur Desa..... 42



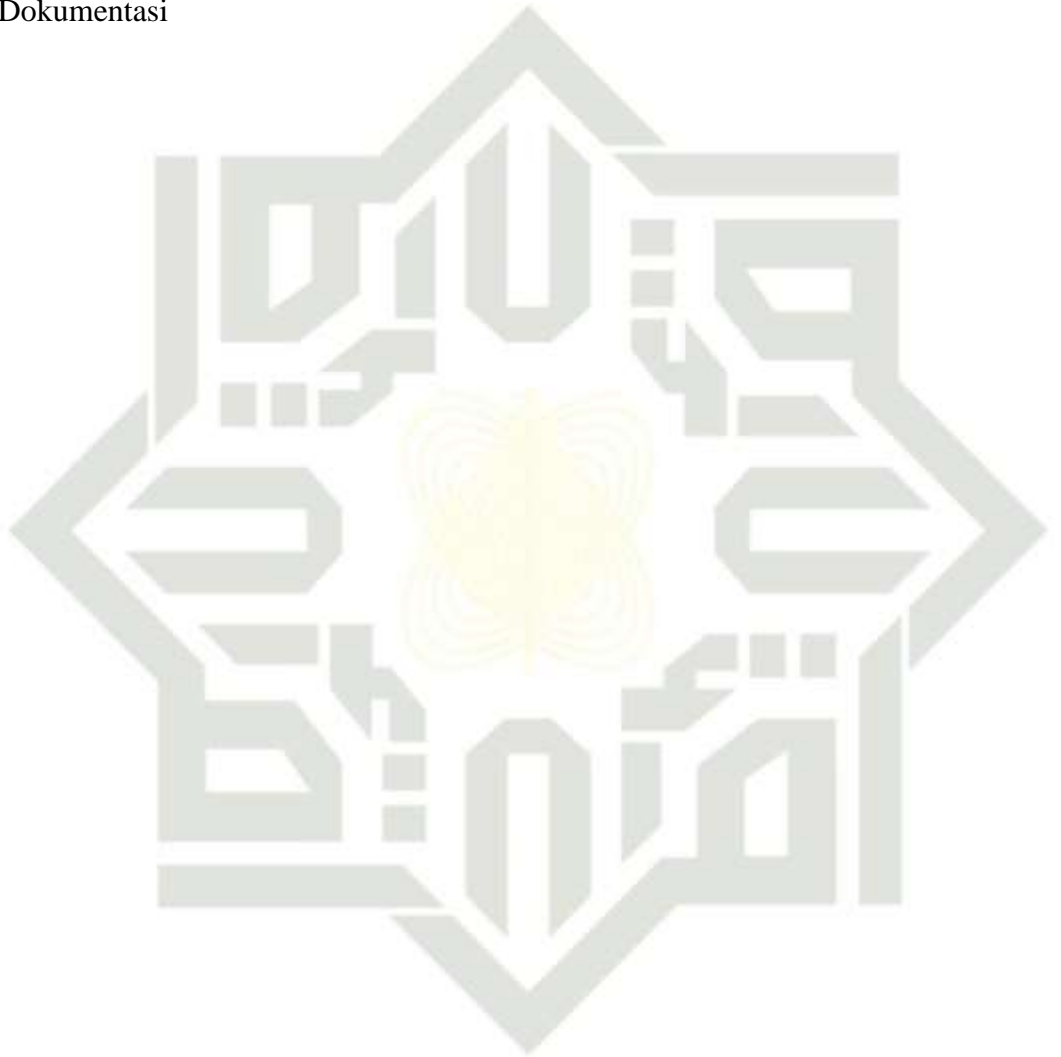
UIN SUSKA RIAU

**DAFTAR LAMPIRAN**

- 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.



Lampiran 1	Kuesioner Penelitian
Lampiran 2	Tabel Tabulasi
Lampiran 3	Uji Validitas
Lampiran 4	Uji Reliability
Lampiran 5	Uji Normalitas
Lampiran 6	Uji Regresi
Lampiran 7	Uji Korelasi
Lampiran 8	Dokumentasi



UIN SUSKA RIAU

- 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.

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan periode yang terjadi antara pubertas dan kedewasaan. Usia yang diperkirakan pada remaja adalah 12-21 tahun untuk anak perempuan, sedangkan untuk laki-laki terjadi pada usia 13-22 tahun. Perempuan biasanya lebih cepat mengalami kematangan oleh karena itu anak perempuan lebih cepat berada di fase remaja.

Remaja menurut WHO membagi usia remaja menjadi 2 bagian yaitu remaja awal berkisar di usia 10-14 tahun dan remaja akhir berkisar di usia 15-20 tahun. Sedangkan menurut pandangan dari masyarakat Indonesia mereka menentukan definisi remaja secara umum agak sulit karena di Indonesia terdapat suku, adat, dan tingkatan sosial-ekonomi ataupun pendidikan.

Namun banyak masyarakat Indonesia menganggap usia 11 tahun sudah akil baligh dimana usia tersebut tanda-tanda seksual sekunder mulai terlihat. Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan jiwa seperti tercapainya identitas diri (*ego identity*), tercapainya fase genital dan perkembangan psikoseksual, dan tercapainya puncak perkembangan kognitif maupun moral. Batas usia 24 tahun merupakan batas maksimal bagi remaja untuk diberikan peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantung diri kepada kedua orangtuanya.<sup>1</sup>

Remaja dalam masa transisinya mengalami permasalahan yang sangat kompleks.<sup>2</sup> Remaja juga biasanya mengalami pemberontakan. Pada masa ini, remaja yang baru mengalami fase pubertas seringkali menampilkan gejala emosi, menarik diri dari keluarga, serta mengalami banyak masalah, baik di rumah, sekolah, ataupun dilingkungan pertemanannya.<sup>3</sup>

Perkembangan masa remaja saat ini juga diperlukan perhatian khusus, karena pada masa sekarang pergaulan remaja bisa dikatakan sangat mengkhawatirkan apalagi di arus modernisasi yang mendunia.<sup>4</sup> Apalagi dimasa sekarang ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak ada habisnya menghasilkan sebuah produk-produk teknologi yang tidak terhitung

<sup>1</sup> Tiara Devi Farisa, Sri Maryati Deliana, and Rulita Hendriyani, 'Faktor-faktor penyebab perilaku seksual menyimpang pada remaja tunagrahita SLB N Semarang', *Developmental and Clinical Psychology*, vol. 2, no. 1 (2013), hlm. 28.

<sup>2</sup> Vichi Fadzilla, 'Faktor-Faktor yang berhubungan dengan pemanfaatan Pusat Informasi dan Konseling Remaja', *Jurnal Cakrawala Promkes*, vol. 1, no. 1 (2019), hlm. 9.

<sup>3</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Erlangga, 1980), hlm. 207.

<sup>4</sup> Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 230.

#### 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.

jumlahnya. Produk tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan sebaik mungkin seperti untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Individu mempercayai bahwa teknologi mampu meningkatkan sesuatu yang ingin mereka capai.<sup>5</sup>

Banyak cara yang bisa dilakukan manusia untuk mendapatkan kesenangan ataupun kebahagiaan. Berbagai macam kesenangan yang dipilih akan berbeda antara individu satu dengan individu lainnya. Hal itu akan sangat tergantung dari minat dan ketertarikan seseorang. Ada orang yang minat mencari kesenangan dengan membaca buku, bermain handphone, mendengarkan musik, dan bermain game online.

Salah satu produk teknologi yang sangat digemari remaja saat ini adalah *game online*.<sup>6</sup> *Game online* juga sudah sangat populer sehingga jumlah penggunaannya meningkat.<sup>7</sup> *Game online* sudah tidak asing lagi keberadaan sebagai manfaat hiburan. Selain sebagai sarana hiburan game online bisa menjadi sarana sosialisasi.

*Game online* mengajarkan sesuatu hal yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut.<sup>8</sup> Permasalahan yang terkait dengan penggunaan game online telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet.

Di Indonesia, fenomena bermain game online banyak melibatkan remaja. *Online game* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan remaja. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan game online daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, sehingga menyebabkan mereka cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.<sup>9</sup>

<sup>5</sup> M. Rezky Akbar, Gugus Irianto, and Ainur Rofiq, 'Purchase behaviour determinants on online mobile game in Indonesia', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 5, no. 6 (2018), hlm. 16–27.

<sup>6</sup> Ridwan Syahrani, 'Ketergantungan online game dan penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, vol. 1, no. 1 (2015), hlm. 85.

<sup>7</sup> Akbar, Irianto, and Rofiq, 'Purchase behaviour determinants on online mobile game in Indonesia', hlm. 16.

<sup>8</sup> Mimi Ulfa and Risdaryati Risdaryati, *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru* (Riau University, 2017), hlm. 3.

<sup>9</sup> Eryzal Novrialdy, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', *Buletin Psikologi*, vol. 27, no. 2 (2019), hlm. 149.



#### 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.

Masa remaja juga lekat dengan periode bermasalah, yang memungkinkan mereka melakukan percobaan terhadap hal baru tersebut yang berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan game online cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain game online.

*Game online* memiliki banyak dampak negatif bagi penggunanya seperti menimbulkan kecanduan, pemborosan, mengganggu kesehatan, sulit berkonsentrasi dan bersosialisasi. Pada beberapa remaja menunjukkan permainan yang berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan pada dirinya. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada akhir 2017 menetapkan dalam *Internasional Classification Of Diseases (ICD)* bahwa kecanduan game online merupakan salah satu penyakit gangguan jiwa. Kecanduan berarti aktivitas berulang yang sulit diakhiri dan berdampak negatif<sup>10</sup>

Penggunaan internet juga memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari identitas sehari-hari.<sup>11</sup> Para pemain *game online* bisa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game dan menghiraukan beberapa aktivitas penting seperti makan, ataupun belajar. Penggunaan fasilitas komputer yang berlebihan dan tidak proporsional dapat menyebabkan perilaku adiktif ataupun kecanduan.

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau biasa dikenal dengan internet addictive disorder. Internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan dalam bermain game). Game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bisa menyebabkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.<sup>12</sup>

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin bisa saja muncul saat bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.<sup>13</sup>

<sup>10</sup> Ninda Nofila Yusra M Fahli Zatrachadi, Darmawati Darmawati, 'The Effect Of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents', *Indonesia Journal Of Creative Counseling* (2021), hlm. 14.

<sup>11</sup> Girindra Adyapradana, 'Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game', *Jurnal Komunikasi Indonesia*, vol. 4, no. 2 (2018), hlm. 3.

<sup>12</sup> Ulfa and Risdayati, *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru*, hlm. 4.

<sup>13</sup> Syahrani, 'Ketergantungan online game dan penanganannya', hlm. 86.

#### 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.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang dapat menyebabkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran di dalamnya.<sup>14</sup>

*Game online* di Indonesia sudah sangat mengkhawatirkan, dibuktikan dengan maraknya para *gammers* yang bermunculan. Hal ini menandakan tingginya tingkat kecanduan *game online* di Indonesia.<sup>15</sup> Tahun 2016 di Indonesia remaja pengguna *game online* berkisar 44,10% dan pada remaja berusia 10 –24 tahun terjadi berkisar 18,40%). Prevalensi kejadian adiksi *game online* pada remaja Indonesia terus meningkat sehingga Indonesia di dunia urutan ke 6 dengan persentase 112,6% pada tahun 2017 sehingga kondisi ini dapat menimbulkan dampak pada seseorang.<sup>16</sup>

Di Desa Salo timur terdapat fenomena dimana remaja banyak melupakan perannya sebagai seorang pelajar yaitu menuntut ilmu, mereka banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Banyak orang tua mengeluh karena *game online* anak-anaknya menjadi sulit diatur. Remaja juga sulit mengontrol emosinya ketika orang tua melarang mereka untuk bermain *game online*.

Remaja diusianya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan yang tidak aman, tidak tenang, dan khawatir akan mengalami kesepian. Perkembangan emosi terhadap perubahan tingkah laku pada umumnya tampak jelas. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul-mukul kepala sendiri.<sup>17</sup>

Emosi adalah sebuah keadaan yang sangat kompleks pada diri seseorang, yang meliputi beberapa perubahan secara badaniah dalam bernapas, detak jantung, perubahan kelenjar dan kondisi mental seperti

<sup>14</sup> Novrialdy, 'Kecanduan *game online* pada remaja: Dampak dan pencegahannya', hlm. 149.

<sup>15</sup> Nur Dwi Sukmono, 'SARKASME PADA POST-LITERASI DAN PRA-LITERASI DALAM MEDIA YOUTUBE (KANAL *GAME ONLINE*)', *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 5, no. 3 (2020), hlm. 103.

<sup>16</sup> Nia Fitri Yanti, Marjohan Marjohan, and Rika Sarfika, 'Tingkat adiksi *game online* siswa SMPN 13 Padang', *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 19, no. 3 (2019), hlm. 684.

<sup>17</sup> Yessy Nur Endah Sary, 'Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal', *J-PENGMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, vol. 1, no. 1 (2017), hlm. 10.



#### 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.

keadaan menggembirakan yang ditandai dengan perasaan yang kuat dan biasanya disertai dengan dorongan yang mengacu pada sebuah perilaku. Jika emosi terjadi secara intens, biasanya akan mengganggu fungsi intelektual. Variabel emosi terdiri dari dua bentuk yaitu (1) : *action*, berupa perilaku menyerang, menghindar, mendekat atau menjauh dari tempat atau orang, menangis, ekspresi wajah, dan postur tubuh. Serta (2) *physiological reaction*, berupa aktivitas sistem saraf otonomi, aktivitas otak, dan sekresi hormonal.<sup>18</sup>

Sebagai makhluk sosial, manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan akan mengalami saat-saat dimana ia merasa sangat marah, jengkel, muak terhadap perlakuan orang yang dinilainya tidak adil, tidak pantas, atau tidak sesuai dengan keinginannya. Pada saat lain manusia juga bisa merasa bahagia, tenteram, atau puas berkat adanya faktor-faktor tertentu. Tidak jarang bahkan peristiwa yang dialami manusia menjadikannya menangis tersedu-sedu, muka pucat pasi atau marah padam, bicaranya terputus-putus, bergetar seluruh tubuhnya, melompat kegirangan, berteriak, membanting pintu, atau ekspresi lain.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh kecanduan game online terhadap tingkatan emosi “**Pengaruh kecanduan game online terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar**”

”

### 1.2 Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam mengartikan dan memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberi penegasan istilah dalam judul ini:

#### a. Kecanduan Game Online

Kecanduan Game online merupakan tingkah laku yang bergantung terhadap sebuah aktivitas atau keadaan seseorang yang tidak bisa lepas untuk bermain game online. Dan ada rasa tidak menyenangkan jika hal tersebut tidak dipenuhi.<sup>20</sup>

#### b. Emosi

Emosi merupakan suatu perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam situasi/keadaan keadaan yang dianggap penting oleh

<sup>18</sup> M.S.P. Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya* (Kencana, 2015), hlm. 10.

<sup>19</sup> M.D. Hude, *Emosi: Penjelajahan Religio Psikologis* (Erlangga, 2006), hlm. 14,

<sup>20</sup> Yohanes Rikky Dwi Santoso and Jusuf Tjahjo Purnomo, ‘Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja’, *Pax Humana*, vol. 4, no. 1 (2017), hlm.



#### 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.

individu tersebut. Emosi diwakilkan oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami.<sup>21</sup>

### 1.3 Permasalahan

#### a. Identifikasi Masalah

1. Penggunaan game online banyak terjadi dikalangan remaja
2. Remaja banyak mengalami kecanduan game online
3. Kecanduan game online mempengaruhi emosi pada remaja

#### b. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian yang akan diteliti lebih terfokus dan untuk menghindari kesalahpahaman penelitian ini, maka penulis memfokuskan penelitian ini yaitu “**Kecanduan game online terhadap emosi remaja**”

#### c. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut “**Apakah terdapat Pengaruh kecanduan game online terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar**”

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun oleh penulis, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada **Pengaruh kecanduan game online terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar**

### 1.5 Kegunaan

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dengan adanya penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan pengetahuan ilmiah mengenai kecanduan game online
- b. Dapat menambah wawasan bagi para pembaca khususnya remaja yang sedang kecanduan game online.
- c. Bagi jurusan penelitian dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melihat pengaruh kecanduan game online terhadap emosi remaja desa Salo Timur Kampar

### 1.6 Sistematika Penulisan

<sup>21</sup> Femmi Nurmalitasari, ‘Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah’, *Buletin Psikologi*, vol. 23, no. 2 (2015), hlm. 105.

**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.

**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisikan tentang latar belakang masalah, Penegasan Istilah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

**BAB II : KAJIAN TEORI**

Berisikan tentang kajian teori, kajian terdahulu, dan Kerangka Operasional dan Hipotesis.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Berisikan tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Informasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Serta Teknik Analisis Data.

**BAB IV : LOKASI PENELITIAN**

Bab ini berisikan sejarah singkat tempat penelitian.

**BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada Bab ini penulis mengemukakan hasil penelitian dan pembahasan dari hasil analisis data yang didapatkan setelah menyebarkan kuesioner kepada remaja Dusun Merbau.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada Bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang membangun bagi objek penelitian agar bisa lebih baik lagi untuk kedepannya.

**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.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kajian Terdahulu

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, dengan judul Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menyatakan pada saat gamers tidak bermain game online, perasaan mudah marah sebesar 35 orang (35%) dari para gamers yang mengalaminya, hal ini dapat dijadikan pedoman sebagai penelitian selanjutnya terhadap tingkatan emosi para pemain game online. Hasil penelitian ini memaparkan bahwa pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja memiliki pengaruh signifikan.<sup>22</sup>
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Merita Ayu Lestari (2018) Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Media dengan judul hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja di Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling. Penelitian ini menganalisis hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif dengan menggunakan metode kuantitatif dan teknik purposive sampling. Penelitian ini memberikan angket kepada remaja Sekolah Menengah Pertama Sawunggaling. Hasil penelitian memaparkan kecanduan game online dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain game online. Hasil penelitian ini menyatakan ada hubungan kecanduan game online terhadap perilaku agresif remaja.<sup>23</sup>

### 2.2 Landasan Teori

#### a. Game online

Perkembangan game online di Indonesia dimulai pada pertengahan tahun 1990-an saat game *Nexian* beredar. Saat itu, salah satu game online

<sup>22</sup> Mimi Ulfa, *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru*.

<sup>23</sup> Merita Ayu Lestari, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)* (STIKes Insan Cendekia Medika Jombang, 2018).



#### 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.

yang sangat digemari oleh masyarakat luas adalah Ragnarok. Pesatnya perkembangan game online tersebut memunculkan berbagai jenis game online lainnya seperti *Dota Online*, *Atlantica Online*, *Counter Strike*, *Point Blank*, serta *Three Kingdom Online*. Jika ditelaah adanya perkembangan game online tersebut didasarkan pada beberapa keunggulan yang dihadirkan dibandingkan dengan game offline.

Dengan game online, pemain dapat bermain dengan jumlah pemain yang tidak terbatas dan juga adanya kesempatan untuk dapat bertemu dengan pemain game (*gammers*) lainnya. Selain itu perkembangan game online saat itu juga telah menghadirkan adanya industri game centre yang menyediakan jasa bagi para gamers untuk menghabiskan waktunya guna bermain game. Kehadiran game online setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang.<sup>24</sup>

*Game online* merupakan suatu permainan yang bisa diakses oleh banyak orang, dimana alat yang digunakan seperti komputer, laptop, handphone, dan perangkat lainnya dihubungkan melalui jaringan internet. Kemudian pemain bisa bermain secara online. Dalam game online memiliki sebuah cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati serta melibatkan emosi.<sup>25</sup>

*Game online* dengan cepat menjadi sumber hiburan yang populer untuk segala usia, terutama di kalangan anak muda. Ini menjadi sumber hiburan reguler secara global, menyebar bersamaan dengan peningkatan akses internet yang konstan. Fenomena yang sama juga terjadi di Indonesia, menyusul peningkatan akses internet. Game online dapat dimainkan di komputer, perangkat genggam, atau video game.<sup>26</sup>

*Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu

<sup>24</sup> Choirul Fajri, 'Tantangan industri kreatif-game online di Indonesia', *Jurnal ASPIKOM*, vol. 1, no. 5 (2012), hlm. 444.

<sup>25</sup> Maurice Andrew Suplig, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal jaffray*, vol. 15, no. 2 (Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2017), hlm. 178.

<sup>26</sup> Tjibeng Jap et al., 'The development of Indonesian online game addiction questionnaire', *PloS one*, vol. 8, no. 4 (Public Library of Science San Francisco, USA, 2013), hlm 1

#### 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.

bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan gamer tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online.<sup>27</sup>

*Game online* adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. "game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

*Games online* sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam games online terdapat dua unsur utama, yaitu server dan client. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server.

*Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya. Game online menurut Kim dkk adalah game atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online.

Selanjutnya *Winn* dan *Fisher* mengatakan multiplayer online game merupakan pengembangan dari game yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua game lain perbedaannya adalah bahwa untuk multiplayer game dapat dimainkan oleh orang banyak orang waktu yang sama.<sup>28</sup>

*Game online* didefinisikan menurut *Burhan* sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online

<sup>27</sup> Dona Febriandari and Fathra Annis Nauli, 'Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, vol. 4, no. 1 (2016), hlm. 50.

<sup>28</sup> Mulan Wigati Abdullah, *Sosiologi* (Jakarta: Grasindo, 2006), hlm. 26.



**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.

terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang terkoneksi dengan internet.<sup>29</sup>

Berkaitan dengan pengertian game online *Young* mengemukakan bahwa *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Lebih lanjut dapat dikatakan game online adalah suatu permainan yang dimainkan di komputer atau handphone dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan.<sup>30</sup>

Selanjutnya *Andrew Rollings* dan *Ernest Adams* menjelaskan bahwa game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah game atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa game online bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi internet.

*Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:<sup>31</sup>

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS) Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh

<sup>29</sup> Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online* (Magetan: Cv. Ac Media Grafik, 2019), hlm. 5.

<sup>30</sup> Drajat Edy Kurniawan, 'Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta', *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, vol. 3, no. 1 (2017), hlm. 99.

<sup>31</sup> Khamim Zarkasih Saputro, 'Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja', *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, vol. 17, no. 1 (2018), hlm. 25–32.



**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.

- permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS) Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*)
  3. *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG) Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: *Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, *DotA*.
  4. *Cross-platform online play* Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya *Need for Speed Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.
  5. *Massively Multiplayer Online Browser Game*. Game jenis ini dimainkan pada browser seperti *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan *browser* melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.
  6. *Simulation games*. Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh

#### 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.

atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

7. *Massively multiplayer online games* (MMOG) Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:
  - a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)
  - b. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy*)
  - c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First-Person Shooter*)
  - d. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

Ada beberapa kelebihan dari game online, antar lain sebagai berikut.<sup>32</sup>

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan / level yang berbeda. Permainan game online akan melatih permainannya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari cerah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
2. Meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dengan tangan.
3. Meningkatkan pengetahuan tentang computer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain game online akan berusaha mencari

<sup>32</sup> Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, hlm. 35.



#### 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.

informasi tentang spesifikasi computer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.

4. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan majinasi ini untuk menyampaikan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan.

Saat ini industri game di Indonesia memang telah berkembang sedemikian rupa. Akan tetapi jika dibandingkan dengan jumlah pengguna dari game sendiri, ternyata jumlah pengembang lokal ternyata cenderung mengalami pertumbuhan yang lambat. Seharusnya jumlah pengguna yang banyak bisa dibarengi dengan jumlah pengembang sehingga nantinya akan terjadi keseimbangan antara jumlah produk dengan kebutuhan pasar.

Apabila dibandingkan dengan produk game luar yang masuk ke pasar Indonesia maka jumlah pengembang game lokal pun belum mencapai satu persen. Tentu hal ini menjadi pertanyaan besar, mengapa hal tersebut dapat terjadi, padahal jika melihat dari banyaknya sumber daya manusia yang ada di Indonesia sangat memungkinkan sekali jumlah tersebut dapat ditingkatkan bahkan dapat menyaingi pengembang (developer) game-game luar.

Perkembangan industri *game* di Indonesia memang dipengaruhi oleh jumlah pengguna *game online* sendiri. Pada tahun 2006-2010 saja mengalami pertumbuhan sekitar 30%, pada tahun 2010 saja sudah terdapat 30 juta pengguna *game online* di Indonesia dengan rata-rata umur pengguna antara 17 hingga 40 tahun.

Apabila digabung dengan jumlah jenis lainnya maka jumlah pengguna game justru lebih banyak dan hampir menyamai pengguna internet itu sendiri yang diperkirakan mencapai 45 juta orang. Akan tetapi, mengapa game-game lokal belum bisa bersaing dengan game-game luar. Bahkan di tahun 2011 saja tercatat hanya ada sekitar 25 studio game yang terlihat aktif menjajakan produknya ke pasar. Selidik punya selidik ternyata hal tersebut terjadi karena industri game nasional belum bisa menjadi tuan rumah di negeri sendiri.<sup>33</sup>

#### b. Kecanduan Game Online

Pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak. Namun, saat ini konsep kecanduan telah berkembang. Istilah

<sup>33</sup> Fajri, 'Tantangan industri kreatif-game online di Indonesia', hlm. 446.



#### 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.

kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.<sup>34</sup>

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan sex, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja.

Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga, lingkungan sekitar.<sup>35</sup>

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder*, seperti yang disebut *Young* yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game).<sup>36</sup>

*World Health Organization* mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases (ICD)*. Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya.

Sebuah studi menunjukkan bahwa kecanduan game online lebih sering terjadi pada remaja. Kecanduan game online yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya. Remaja menghabiskan

<sup>34</sup> Novrialdy, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', hlm. 150.

<sup>35</sup> Lestari Ayu and Sahat Saragih, 'Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal', *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. 5, no. 02 (2016), hlm. 167.

<sup>36</sup> Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, hlm. 7.

#### 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.

waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu. bahkan 55 jam dalam seminggu.<sup>37</sup>

Terdapat diagnosa *Goldberg* mengenai *Internet Addiction Disorder* untuk melihat pola penggunaan yang mengarah pada kecanduan, yaitu sebagai berikut:<sup>38</sup>

1. *Tolerance*, ditandai dengan peningkatan jumlah waktu secara mencolok dalam menggunakan internet untuk mencapai kepuasan.
2. *Withdrawal symptoms*: kecemasan, berpikir obsesif tentang apa yang terjadi di internet, berfantasi atau bermimpi tentang internet, menggerakkan jari-jari untuk mengetik secara sukarela atau terpaksa.
3. Banyak waktu yang dihabiskan dalam kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan internet (misalnya, membeli buku-buku internet, mencoba web browser baru, meneliti vendor internet, mengatur file untuk di download).
4. Kegiatan sosial yang penting, pekerjaan, atau rekreasi berkurang karena penggunaan internet.

*Lemmens, Valkenburg & Peter* mengemukakan kecanduan game sebagai penggunaan komputer atau smartphone secara berlebihan dan berulang kali yang menghasilkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain game tidak bisa mengendalikan aktivitas bermain game secara berlebihan.<sup>39</sup>

Komponen kecanduan game online menurut Wu terdiri dari 5 komponen yaitu

- a) *Loss of Control and Consequences* adalah kehilangan kontrol diri untuk bermain game online, seperti mendahulukan bermain game online, peningkatan waktu bermain game online sejak pertama kali bermain, kesulitan mengurangi jam bermain game, mengalami konflik pada pekerjaannya atau perkuliahannya, konflik interpersonal.
- b) *Agitated Withdrawal* adalah munculnya perasaan tidak menyenangkan seperti marah, cemas karena adanya pengurangan

<sup>37</sup> Novrialdy, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', hlm. 150.

<sup>38</sup> Silvia Fardila Soliha, 'Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial', *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 4, no. 1 (Master of Communication Science Program, Faculty of Social and Political ..., 2015), hlm. 8.

<sup>39</sup> Stefani Virlia and Silvia Setiadji, 'Hubungan Kecanduan Game online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat', *Psibernetika*, vol. 9, no. 2 (2017), hlm. 94.



#### 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.

atau dihentikan aktivitas bermain game online dan muncul konflik ketika tidak dapat bermain game online.

- c) *Coping* adalah pengalaman subjektif seseorang untuk mengubah perasaan atau untuk melarikan diri dari masalah yang dialaminya dengan bermain game online.
- d) *Mournful withdrawal* adalah perasaan duka, menderita atau kehilangan yang dialami seseorang ketika tidak dapat bermain game online.
- e) *Shame* adalah munculnya rasa penyesalan atas efek negatif akibat dari kurangnya kontrol diri untuk bermain game online.

Game online sudah menjamur dari waktu ke waktu dan penyebarannya sangat cepat melalui perangkat audio visual berteknologi tinggi. Ragam permainannya pun menjadi tak terbatas dan visualisasi yang disajikan lebih menarik dan menantang. Tujuan utama dari sebuah game adalah sebagai sarana hiburan, dimana seseorang yang memainkan merasa senang dan gembira setelah melakukan aktifitas dunia yang melelahkan.

Bagi anak-anak, sarana bermain game adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Khususnya game online merupakan sesuatu yang lain dari aktifitas bermain game sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya.

Game online sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya.

Penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang muncul oleh pemain menjadi negatif maka efek buruk dari bermain game online menjadi sangat lekat pada diri si pemain. Dimana tanpa mereka sadari perilaku addictive bermain game online telah menjamah pada dirinya dengan sikap dan perilaku yang berlebihan akan bermain game online.

Efek *behavioral* yang timbul dari bermain game online dalam bentuk perilaku dan tindakan. Anak-anak berusaha meniru keadaan dirinya sesuai dengan game yang digemarinya. Seperti pada game *Point Blank* dan *Counter Strike*, dimana format permainannya perang dan kekerasan. Hal



#### 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.

ini dapat mendidik anak menjadi keras kepala, susah mendengar siapa saja bahkan orang tua, asosial, bahkan menjadi lebih agresif dalam pergaulan.<sup>40</sup>

Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya. Beberapa hal tersebut dialami oleh kedua subyek yang secara rutin bermain *game online* atau jenis game yang lainnya sebagai sarana alternatif bermain game.

Apa yang dilakukan kedua subyek dalam aktifitas bermain game, kadang-kadang tidak diketahui oleh orang tua dan orang tua pun hanya mengetahui anaknya berangkat ke sekolah untuk belajar tetapi hal itu terkadang menjadi lain. Orang tua juga beranggapan bahwa anak bermain game karena kesenangan semata, akan tetapi mereka kurang pahami bahwa anak-anak akan terus mencari kesenangan itu yang akhirnya menjadi ketergantungan.

Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain atau didalam rumah. Melihat kasus kedua subyek rata-rata mereka mendahulukan aktifitas bermainnya ketimbang aktifitas belajarnya atau yang lain. Hal ini membuktikan bahwa bermain game menjadi prioritas utama kedua anak tersebut untuk mencari kesenangan.

Selain dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktifitas bermain game online, ada juga dampak positif yang menurut peneliti bisa menjadi nilai lebih dari bermain game diantaranya, mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam game dan bahasa internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi.

Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya. Fenomena ini kadang-kadang tidak diberikan tindak lanjut kepada remaja gemar bermain game yang menguasai komputer sehingga kesannya remaja tersebut hanya bermain game untuk kesenangan semata.<sup>41</sup>

Dampak negatif atau bahaya kecanduan game online bagi remaja yang mengalaminya antara lain:<sup>42</sup>

<sup>40</sup> Syahrani, 'Ketergantungan online game dan penanganannya', hlm. 89.

<sup>41</sup> *Ibid.*, hlm. 90.

<sup>42</sup> Novrialdy, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', hlm.

**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.

1. Aspek Kesehatan.  
Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
2. Aspek Psikologis.  
Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.
3. Aspek Akademisi.  
Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online.
4. Aspek Keuangan.  
Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan



#### 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.

kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

Terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan game online, yakni:<sup>43</sup>

- a) *Excessive use* (penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain game onlinemenjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).
- b) *Withdrawal symptoms* (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan game online dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau moodiness.
- c) *Tolerance* (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan game onlineuntuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan game onlineakan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.
- d) *Negative repercussion* (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna game onlinedengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Terdapat beberapa upaya pencegahan kecanduan game online pada remaja, antara lain:<sup>44</sup>

#### 1. *Parental monitoring*

*Parental monitoring* adalah upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya. Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan perilaku bermasalah remaja, terutama kecanduan. Studi yang dilakukan van den Eijnden, Spijkerman,

<sup>43</sup> Suplig, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', hlm. 182.

<sup>44</sup> Novrialdy, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', hlm.



Vermulst, van Rooij, & Engels memberikan bukti bahwa komunikasi orang tua tentang penggunaan internet merupakan cara yang efektif untuk mencegah kecanduan internet. Hal ini bisa menjadi indikasi bagaimana perlunya jalinan komunikasi yang baik antara orang tua dan anaknya. Kurangnya pengawasan orang tua berkorelasi dengan perilaku berisiko yang mengarah pada perilaku antisosial dan penggunaan zat terlarang pada remaja. Remaja cenderung meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk permainan internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuanya. Pemantauan dalam hal game online merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat. Orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain game online karena bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan bermain game online. Bagi anak-anak yang kecanduan game online, mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di dunia game sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain. Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah diamati, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak, dll. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mencegah tingkat kecanduan game online yang lebih parah.

## 2. *Resource Restriction*

*Resource restriction* adalah pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain game online. Kecanduan game online dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan game online adalah mudahnya akses untuk bermain game online. Individu yang memiliki kemudahan akses untuk bermain game online, cenderung akan bermain lebih sering dan lebih lama. Remaja yang memiliki akses perangkat media elektronik di kamar tidur cenderung akan tidur lebih larut, memiliki durasi waktu tidur lebih singkat dan kurang konsentrasi melakukan kegiatan pada siang harinya. Orang tua dapat membatasi uang yang diberikan dan juga perlengkapan untuk bermain game online. Upaya ini dapat membatasi ruang gerak serta akses remaja terhadap permainan game online yang berlebihan.

### 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.

**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.

**c. Emosi**

Definisi emosi dirumuskan secara bervariasi oleh psikolog, dengan orientasi teoritis yang berbeda-beda. Asal kata emosi adalah *movere*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah awalan “e” untuk memberi arti bergerak menjauh, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak. Emosi sebagai keadaan budi rohani yang menampakkan dirinya dengan suatu perubahan yang jelas pada tubuh.

Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau Dalam Dictionary of psychology, emosi adalah sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya dari peruba dengan perasaan, parasaan (feelings) adalah pengalaman disadari yang diaktifkan baik oleh perangsang eksternal maupun oleh bermacam-macam keadaan jasmaniah.

Emosi adalah "an emotion, is an affective experience that accompanies generalized inner adjustment and mental and physiological stirredup states in the individual, and that shows it self in his evert behaviour". Jadi, emosi adalah warna afektif yang kuat dan ditandai oleh perubahan-perubahan fisik. Emosi sering kali disamakan dengan perasaan, namun keduanya dapat dibedakan.

Emosi bersifat lebih intens dibandingkan perasaan sehingga perubahan jasmaniah yang ditimbulkan oleh emosi lebih jelas dibandingkan perasaan. Dari berbagai pandangan di atas dapatlah disimpulkan bahwa sesungguhnya emosi itu merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk bertindak atau melakukan sesuatu setelah adanya stimulus yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya.<sup>45</sup>

Emosi adalah Suatu keadaan yang kompleks dari organism seperti tergugahnya perasaan yang disertai dengan perubahan-perubahan dalam organ tubuh yang sifatnya luas, biasanya ditambahi dengan perasaan yang kuat yang mengarah ke suatu bentuk tingkah laku atau perilaku tertentu. Erat hubungannya dengan kondisi tubuh, denyut jantung, sirkulasi darah, pernafasan, dapat diekspresikan seperti tersenyum, tertawa, menangis, dapat merasakan sesuatu seperti merasa senang, merasa kecewa.<sup>46</sup>

Emosi sebagai suatu gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku, serta mengejawantah dalam

<sup>45</sup> Ely Manizar HM, ‘Mengelola kecerdasan emosi’, *Tadrib*, vol. 2, no. 2 (2016), hlm. 3.

<sup>46</sup> Sudarsono, *Kamus Filsafat dan Psikologi* (Jakarta: Rineka cipta, 1993).



#### 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.

bentuk ekspresi tertentu. Emosi dirasakan secara psikofisik karena terkait langsung dengan jiwa dan fisik. Ketika emosi bahagia meledak-ledak, ia secara psikis memberi kepuasan, tapi secara fisiologis membuat jantung berdebar-debar atau langkah kaki terasa ringan, juga tak terasa ketika berteriak puas kegirangan, Namun hal-hal yang disebutkan ini tidak spesifik terjadi pada semua orang dalam seluruh kesempatan. Kadang kala orang bahagia, tapi justru meneteskan air mata, atau kesedihan yang sama tidak membawa kepedihan yang serupa.<sup>47</sup>

Emosional adalah kemampuan untuk menggunakan emosi secara efektif untuk mencapai tujuan membangun produktif dan meraih keberhasilan. Menggunakan emosi secara efektif individu akan lebih bertanggung jawab, lebih mampu memusatkan perhatian pada tugas, tidak impulsif, lebih bisa mengendalikan diri yang pada akhirnya dapat meningkatkan kinerja.<sup>48</sup>

Fungsi emosi adalah sebagai radar hati yang memberi signal bahwa nilai-nilai terpenuhi (terpuaskan) atau sebaliknya, terganggu dan tidak terpenuhi. Bagi manusia emosi tidak hanya berfungsi untuk survital atau sekedar untuk mempertahankan hidup, seperti pada hewan, akan tetapi emosi juga berfungsi sebagai energizer atau pembangkit energi yang memberikan kegairahan dalam kehidupan manusia.

Selain itu emosi juga merupakan messenger atau pembawa pesan. Sebagai sarana untuk mempertahankan hidup, emosi memberikan kekuatan pada manusia guna membela dan mempertahankan diri terhadap adanya gangguan atau rintangan. Adanya perasaan cinta, sayang, cemburu, marah atau benci membuat manusia dapat menikmati hidup dalam kebersamaan dengan manusia lain.

Sebagai pembangkit energi, emosi positif seperti cinta dan sayang memberikan pada kita semangat dalam bekerja, bahkan juga semangat untuk hidup. Sebaliknya emosi yang negatif seperti sedih, benci. Membuat kita merasakan hari-hari yang suram dan nyaris tidak ada gairah untuk hidup.

Sebagai pembawa pesan, emosi memberitahu kita bagaimana keadaan orang-orang yang beraada di sekitar kita, terutama orang-orang yang kita cintai dan sayangi, sehingga kita dapat memahami dan melakukan sesuatu yang tepat dengan kondisi tersebut. Bayangkan jika tidak ada emosi kita tidak tahu bahwa teman sekelas kita sedang sedih

<sup>47</sup> M Darwis Hude, *Emosi Penjelajah Religio Psikologis Tentang Emosi Manusia dalam Al-Quran* (Jakarta: Erlangga, 2006), hlm. 19.

<sup>48</sup> Daniel Goleman, *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi* (Gramedia, 1999), hlm. 93.



#### 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.

karena baru ditinggal oleh orang tuanya, mungkin kita akan tertawa tawa bahagia, sehingga dapat membuat teman kita merasa ada tidak bersikap empati terhadapnya.<sup>49</sup> Emosi adalah getaran pada kalbu yang terjadi akibat tersentuhnya spiritualitas seseorang.<sup>50</sup>

Karakteristik emosi pada anak berbeda dengan karakteristik yang terjadi pada orang dewasa, dimana karakteristik emosi pada anak itu antara lain;

1. Berlangsung singkat dan berakhir tiba-tiba;
2. Terlihat lebih hebat atau kuat;
3. Bersifat sementara atau dangkal;
4. Lebih sering terjadi
5. Dapat diketahui dengan jelas dari tingkah lakunya, dan
6. Reaksi mencerminkan individualitas.

Emosi dapat diklasifikasikan menjadi dua yaitu, emosi positif maupun negatif. *Santrock* mengungkapkan bahwa emosi dipengaruhi oleh dasar biologis dan juga pengalaman masa lalu. Terutama ekspresi wajah dari emosi, disini dituliskan bahwa emosi dasar seperti bahagia, terkejut, marah, dan takut memiliki ekspresi wajah yang sama pada budaya yang berbeda.

Emosi memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak, baik pada usia prasekolah maupun pada tahap-tahap perkembangan selanjutnya, karena memiliki pengaruh terhadap perilaku anak. *Woolfson* menyebutkan bahwa anak memiliki kebutuhan emosional, seperti ingin dicintai, dihargai, rasa aman, merasa kompeten dan mengoptimalkan kompetensinya.<sup>51</sup>

Emosi yang dialami manusia sangat beragam dengan cakupannya sangat luas. Karena itu harus dibedakan terlebih dahulu mana emosi dasar (*primer*) dan mana emosi campuran (*mixed*). Namun, perbedaan ini tidaklah mudah, sehingga beberapa para ahli belum menemukan kata sepakat dalam emosi-emosi dasar.

Menurut *R. Plutchik*, terdapat beberapa emosi dasar, dan empat diantaranya sering disebut oleh para ahli yakni:<sup>52</sup>

- a) Kegembiraan (*joy*)

<sup>49</sup> HM, 'Mengelola kecerdasan emosi', hlm. 4.

<sup>50</sup> Moch Sya'roni Hasan, 'Manajemen Marah dan Urgensinya dalam Pendidikan', *Al-Iqaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2 (2017), hlm. 97.

<sup>51</sup> Nurmalitasari, 'Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah', hlm. 106.

<sup>52</sup> M Darwis Hude, *Emosi Penjelajah Religio Psikologis Tentang Emosi Manusia dalam Al-Quran*, hlm. 22.

**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.

- b) Ketakutan (*fear*)
- c) Kesedihan (*sadness*)
- d) Kemarahan (*anger*)

Pada dasarnya emosi memiliki beberapa bentuk/tingkatan yang mengidentifikasi sejumlah kelompok emosi, antara lain :<sup>53</sup>

1. Amarah; didalamnya meliputi beringas, mengamuk, benci, marah besar, tersingung, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, tindak kekerasan, dan kebencian patologis.

Dalam Islam, marah adalah perbuatan yang dilarang karena dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Al Quran dan hadits menganjurkan umat Islam untuk senantiasa menahan marah. Allah SWT berfirman dalam QS. Ali Imran ayat 133-134 sebagai berikut:

وَسَارِعُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمَوَاتُ وَالْأَرْضُ أُعِدَّتْ لِلْمُتَّقِينَ ۝۱۳۳ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَبِيمِ وَالْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ۝۱۳۴

Artinya: "Dan bersegeralah kamu kepada ampunan dari Tuhanmu dan kepada surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan untuk orang-orang yang bertakwa, (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan."

2. Kesedihan; didalamnya meliputi pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi.
3. Rasa takut; didalamnya meliputi cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, sedih, waspada, tidak tenang, ngeri, kecut, panic, fobia.
4. Kenikmatan; didalamnya meliputi bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan inderawi, takjub, terpesona, puas, rasa terpenuhi, girang, senang sekali, dan mania.

<sup>53</sup> Nurul Azmi, 'Potensi emosi remaja dan pengembangannya', *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, vol. 2, no. 1 (2016), hlm. 38.



**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.

Adapun cara mengendalikan marah menurut Umayyah yaitu<sup>54</sup> ;

- a) Tetap berkepala dingin  
Cara terbaik untuk mengatasi rasa marah adalah dengan mengetahui hal-hal yang memicunya dan mencegah agar faktor pemicu tersebut tidak sampai membuat seseorang kehilangan kontrol.
- b) Bersikap rileks  
Cara ini terlihat biasa, tetapi memiliki efek yang penting. Pada saat anda merasa ingin meledak, cobalah untuk menarik nafas dalam-dalam sebanyak dua atau tiga kali kemudian keluarkan secara perlahan-lahan. Ketika anda sedang menarik nafas dalam-dalam, ucapkan kata-kata “rileks” atau “tenang” secara perlahan.
- c) Ubah cara berpikir  
Dari pada anda memaki-maki dalam hati, “Huh, semuanya jadi kacau begini!” Cobalah untuk menggantinya dengan kalimat, “Kekacauan ini bukan akhir dari segalanya, kan? Percuma saja saya marah-marah, toh tidak akan menyelesaikan masalah.”
- d) Komunikasi  
Seorang yang biasanya marah, akan cepat sekali mengambil kesimpulan dan seringkali keliru. Jadi, langkah pertama yang perlu dilakukan dalam suasana memanas, cobalah tenangkan diri anda dan berpikir jernih. Pada saat yang bersamaan cobalah untuk mendengarkan apa yang dikatakan oleh lawan bicara anda dan pikirkan baik-baik sebelum menjawabnya.
- e) Bercanda dan bercerita lucu  
Mungkin anda kadang-kadang merasa jenuh atau kesepian selagi di tempat kerja. Bila hal ini terjadi, cobalah untuk bercanda dengan teman sebelah anda atau di depan anda. Bercanda dan saling bertukar cerita lucu mampu meredakan ketegangan.

**d. Remaja**

Remaja berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai sebuah kematangan”. Menurut *Hurlock* istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.<sup>55</sup> Pada masa ini sebenarnya tidak memiliki tempat yang sesuai, karena tidak termasuk golongan anak-anak dan tidak juga golongan dewasa atau tua.

<sup>54</sup> Hasan, ‘*Manajemen Marah dan Urgensinya dalam Pendidikan*’, hlm. 102.

<sup>55</sup> Mohammad Asrori Mohammad Ali, *Psikologi Remaja* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012), hlm. 9.



#### 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.

Orang barat menyebut remaja dengan istilah “puber”, sedangkan orang amerika menyebutnya “*adolesensi*”. Keduanya merupakan transisi dari masa anak-anak menjadi dewasa. Sedangkan di negara kita ada yang menggunakan “akil balig”, “pubertas” dan yang paling banyak menyebutnya “remaja”. Panggilan *Adolesensi* dapat diartikan sebagai pemuda yang keadaannya sudah mengalami ketenangan. Pada umumnya orangtua dan pendidik cenderung menyebut remaja dari pada remaja puber atau remaja adolesen.<sup>56</sup>

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah, serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya.<sup>57</sup>

Masa remaja dikenal dengan fase “mencari jati diri”. Remaja masih belum bisa menguasai dan menyesuaikan secara maksimal fungsi fisik dan psikisnya, remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik.

Pada masa remaja ini terjadi penyesuaian diri, yang dimana penyesuaian diri adalah proses bagaimana individu mencapai keseimbangan hidup dalam memenuhi kebutuhan sesuai dengan lingkungan. Penyesuaian diri lebih bersifat suatu proses sepanjang hayat, dan manusia terus menerus berusaha menemukan dan mengatasi tekanan dan tantangan hidup guna mencapai pribadi yang sehat.<sup>58</sup>

Meskipun ada rintangan, ada individu yang dapat melaksanakan penyesuaian diri secara positif namun ada individu yang melakukan penyesuaian diri yang negatif atau salah. Remaja awal dalam melakukan keadaan yang kurang stabil ada kemungkinan cenderung untuk melakukan penyesuaian yang salah kecuali remaja yang benar-benar mempunyai potensi kepribadian yang kuat yang memperoleh bimbingan dan pelatihan cenderung kearah yang positif.

Teori perkembangan psikososial Erikson menyatakan bahwa remaja berada pada fase pencarian identitas diri. Identitas diri adalah suatu konsepsi mengenai diri, penentuan tujuan, nilai dan keyakinan yang dipegang teguh oleh individu. Hal ini akan diperoleh ketika remaja dapat

<sup>56</sup> Zulkifli, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 64.

<sup>57</sup> Novrialdy, ‘Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya’, hlm.

<sup>58</sup> Agus Soejanto, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka cipta, 2005), hlm. 162.

**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.

menyelesaikan krisis yang muncul dari tahap perkembangan psikososial pada masa remaja yaitu identitas versus kebingungan peran. Penyelesaian terhadap krisis yang muncul tersebut merupakan tugas utama individu pada masa remaja.

Identitas diri dapat terbentuk melalui interaksi yang terjadi dengan orang tua, keluarga dan teman sebaya. Usia remaja merupakan suatu periode dimana individu lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebaya dari pada bersama orang tua dan keluarga. Interaksi remaja secara langsung dengan teman sebaya di dunia nyata akan mempengaruhi remaja untuk dapat belajar peran, menentukan sikap, dan membentuk perilaku yang juga akan mempengaruhi perkembangan identitas diri remaja.

Remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online akan menghambat proses interaksi dengan teman sebaya, termasuk kematangan identitas dirinya. Hal ini dapat membatasi kesempatan remaja untuk dapat belajar dari lingkungan sosialnya dan belajar peran dari teman sebayanya.<sup>59</sup>

### 2.3 Konsep Operasional

**Tabel 2.1**  
**Konsep Operasional**

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kecanduan <i>Game Online</i> (X)	1. <i>Excessive use</i> (Penggunaan yang berlebihan)	Merasa sangat butuh, Kemunduran dalam perilaku sosial
	2. <i>Withdrawal symptoms</i> (Gejala dari pembatasan)	Perasaan tidak menyenangkan, Mempengaruhi psikologisnya
	3. <i>Tolerance</i> (Toleransi)	Peningkatan jumlah penggunaan game online
	4. <i>Negative repercussion</i> (Reaksi Negatif)	Memberikan dampak negatif
Emosi	1. Amarah	Beringas, mengamuk, benci, marah

<sup>59</sup> Febriandari and Nauli, 'Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja', hlm. 51.

**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.

(Y)		besar, tersinggung, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, tersinggung
	2. Kesedihan	Pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, ditolak, putus asa, dan depresi
	3. Rasa takut	Cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, waspada, ngeri, panik, fobia
	4. Kebahagiaan	Gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan indrawi, takjub, terpesona, puas, rasa terpenuhi, girang, senang sekali.

## 2. 4 Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>60</sup> Hipotesis pada umumnya dirumuskan untuk menggambarkan hubungan dua variabel akibat. Namun demikian, ada hipotesis yang menggambarkan perbandingan satu variabel dari dua sampel, misalnya membandingkan perasaan takut antara penduduk pegunungan terhadap gelombang laut.<sup>61</sup>

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut:

### **Hipotesis Alternatif (Ha)**

Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kampar.

### **Hipotesis Nol (H0)**

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online terhadap emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo timur Kampar.

<sup>60</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 96.

<sup>61</sup> Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka cipta, 2010), hlm. 2.



**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.

## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif diartikan sebagai penelitian yang berjenis data berupa angka yang dipercaya menghasilkan data yang lebih akurat dan obyektif. Dengan kata lain penelitian kuantitatif adalah penelitian yang melibatkan pada perhitungan atau angka atau kuantitas.<sup>62</sup> Berikut langkah-langkah penelitian sehingga menjadi sebuah penelitian :

1. Mengidentifikasi dan merumuskan masalah
2. Melakukan studi pendahuluan
3. Merumuskan hipotesis
4. Menentukan rancangan dan desain penelitian

### 3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### a. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo, Kabupaten Kampar.

#### b. Waktu Penelitian

No	Uraian Kegiatan	Tahun 2021					
		Juli	Agustus	Sep	Okt	Nov	Des
1	Pembuatan Proposal						
2	Seminar Proposal						
3	Pembuatan Angket						
4	Penyebaran Angket						
5	Pengolahan Data						
6	Hasil Penelitian						

<sup>62</sup> Hendriyani Suryani, *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 109.

**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.

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek penelitian.<sup>63</sup> Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian atau individu yang memiliki karakteristik tertentu yang hendak diteliti. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah remaja Di Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Untuk remaja di dusun merbau Salo timur berjumlah 135 orang

#### b. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti yang dianggap mewakili seluruh populasi dan diambil dengan menggunakan teknik tertentu. Singkatnya sampel merupakan wakil populasi yang diteliti atau sebagian. Berhubung populasi pada penelitian ini melebihi dari 100 orang dan karena adanya keterbatasan waktu maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel responden menggunakan rumus slovin. Adapun sampel yang didapat ialah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

N : Populasi

n : Sampel

e : Presisi (toleransi kesalahan 5%)

sehingga, sampel yang diperoleh berjumlah:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{135}{1 + 135(0.05)^2}$$

$$n = \frac{135}{1.3375}$$

$$n = 100 \text{ remaja}$$

Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik Purposive Sampling adalah teknik sampel yang dilakukan dengan cara mengambil sampel bukan didasarkan atas

<sup>63</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka cipta, 2014), hlm. 173.

**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.

tujuan tertentu. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu.<sup>64</sup>

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini antara lain :

1. Remaja usia 15-18 tahun
2. Remaja yang sedang kecanduan game online

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

#### a. Angket

Angket merupakan sebuah teknik ataupun cara pengumpulan data secara tidak langsung yaitu dimana peneliti tidak langsung melakukan tanya jawab kepada responden.<sup>65</sup> Sebagian besar peneliti umumnya menggunakan kuesioner atau angket sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan sebuah data.<sup>66</sup>

Teknik ini biasanya dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan kepada responden untuk dijawabnya. Untuk menganalisis peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang sebuah fenomena.<sup>67</sup> Untuk kalimat positif, masing – masing kategori jawab diberi skor sebagai berikut:

Sangat Setuju	: 5
Setuju	: 4
Ragu-Ragu	: 3
Tidak Setuju	: 2
Sangat Tidak Setuju	: 1

#### b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa foto, catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya.<sup>68</sup> Metode ini digunakan untuk sebagai pelengkap kuesioner dan observasi. Tujuannya adalah untuk memperoleh dokumen yang di butuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya/berjalannya suatu kegiatan yang di dokumentasikan.

<sup>64</sup> Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 183.

<sup>65</sup> Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm. 65.

<sup>66</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*, hlm. 268.

<sup>67</sup> Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), hlm. 25.

<sup>68</sup> Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 69.



**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.

### 3.5 Uji Validitas dan Realibilitas

#### a. Uji Validitas

Validitas/kesahihan adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur. Validitas ini menyangkut akurasi instrumen. Untuk mengetahui apakah kuesioner yang disusun tersebut valid/sahih, maka perlu diuji dengan uji korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut.

Teknik korelasi yang biasa dipakai adalah teknik korelasi product moment.<sup>69</sup> Pengukuran dilakukan dengan menggunakan uji statistik program SPSS 20.0. Adapun dasar keputusan dalam pengambilan uji validitas :

1. Jika  $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$  (pada taraf sig. 0,05) maka instrumen dinyatakan valid.
2. Jika  $r \text{ hitung} \leq r \text{ tabel}$  (pada taraf sig 0,05) maka instrument dinyatakan tidak valid

#### b. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas adalah suatu konsistensi alat ukur dalam menghasilkan data, disebut konstan apabila data hasil pengukuran dengan alat yang sama berulang-ulang akan menghasilkan data yang sama, langkah-langkah untuk melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode Crombach Alpha diproses dengan program SPSS 20.0.

Untuk mengetahui reabilitas dalam sebuah instrument dapat dilakukan dengan rumus *alpha cronbach* :

1. Jika nilai *Cronbach Alpha*  $\geq 0,60$  maka angket reliabel
2. Jika nilai *Cronbach Alpha*  $\leq 0,60$  maka angket tidak reliabel<sup>70</sup>

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>71</sup>

#### a. Uji Hipotesis

##### 1. Regresi Linear Sederhana

<sup>69</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 132.

<sup>70</sup> Pabandu Tika, *Metodologi Riset Bisnis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 65.

<sup>71</sup> Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 148.

**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.

Regresi linear sederhana merupakan suatu alat statistik yang digunakan untuk mencari adanya pengaruh antara satu variabel terhadap variabel lainnya.<sup>72</sup> Dalam penelitian ini maka analisis regresi yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh antara Kecanduan *Game Online* terhadap Emosi remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Adapun rumus persamaan regresi linear yaitu sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

- Y = Variabel Terikat  
 a = Konstanta  
 B = Koefisien variabel bebas  
 X = Variabel bebas

Untuk mengetahui hubungan antara dua variabel maka menggunakan rumus *person product moment* dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{[n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2] \cdot [n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2]}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  : koefisien korelasi antara x dan y  
 n : jumlah subjek  
 Y : jumlah total skor y  
 X : jumlah total skor x  
 $\sum XY$  : jumlah perkalian antara skor x dan y  
 $X^2$  : jumlah dari kuadrat x  
 $Y^2$  : jumlah dari kuadrat y<sup>73</sup>

Tabel Intervensi Nilai Korelasi Variabel Penelitian<sup>74</sup>

Korelasi	Tingkat Hubungan
0.800 hingga 1.000	Hubungan Sangat Kuat
0.600 hingga 0.799	Hubungan Kuat
0.400 hingga 0.599	Hubungan Cukup Kuat

<sup>72</sup> Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar Statistika : Panduan Praktik bagi Pengajar dan Mahasiswa* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), hlm. 183.

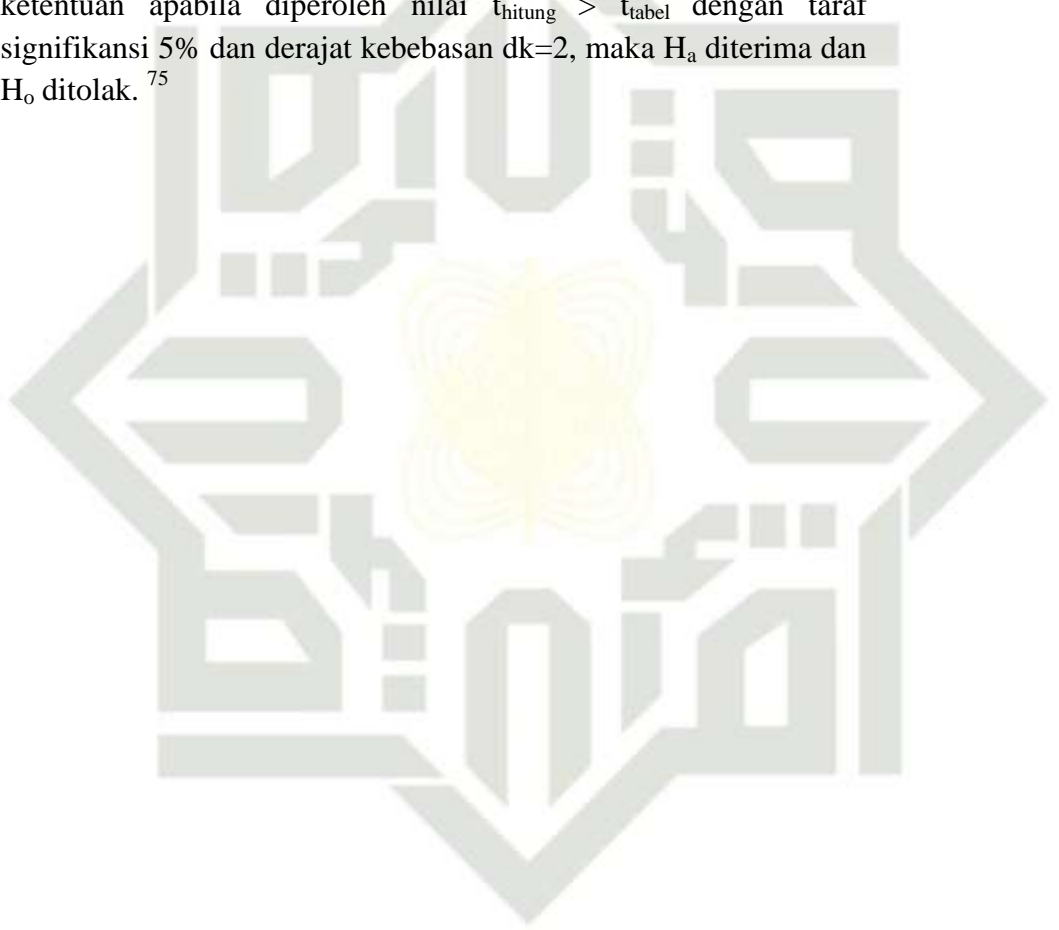
<sup>73</sup> Kamaruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Pekanbaru: Perss, 2012), hlm. 127.

<sup>74</sup> Iskandar, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Jakarta: GP Press, 2009), hlm.

0.200 hingga 0.399	Hubungan Kurang Kuat
0.01 hingga 0.199	Hubungan Tidak Sesuai
.00	Tiada Korelasi

## 2. Uji t

Uji t dilakukan untuk memperoleh ukuran signifikansi pengaruh masing-masing variabel. Pengambilan keputusan pada uji t yaitu dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ . Dengan ketentuan apabila diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $dk=2$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.<sup>75</sup>



UIN SUSKA RIAU

<sup>75</sup> Dwi Priyatno, *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariat dengan SPSS* (Yogyakarta: Graha Media, 2013), hlm. 98.

### 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.



**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.

## BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

### 4.1 Sejarah Desa

Desa Salo Timur merupakan pemekaran dari Desa Salo. Pada saat masih bergabung dengan Desa Salo, Desa Salo Timur termasuk salah satu dusun dengan nama Koto Menanti. Seiring waktu dan semakin berkembang pesatnya penduduk dan pembangunan di Dusun Koto Menanti, maka untuk kemudahan pelayanan masyarakat dan pemerintahan. Tokoh- tokoh masyarakat menganggap sudah selayaknya Dusun Koto Menanti dimekarkan menjadi Desa. Pada tahun 2001 Bupati Kampar meresmikan Desa Salo Timur, oleh karena letak wilayah berada di sebelah Timur Desa Salo. Maka diberikan nama Desa Salo Timur.

### 4.2 Demografi

#### a. Batas Wilayah Desa

Letak Geografis Desa Salo Timur, terletak diantara :

- |                 |  |
|-----------------|--|
| Sebelah Utara   | : Desa Sipungguk                           |
| Sebelah Selatan | : Desa Salo                                |
| Sebelah Barat   | : Desa Salo                                |
| Sebelah Timur   | : Kelurahan Langgini dan Desa Ridan Permai |

#### b. Luas Wilayah Desa Menurut Penggunaan

- |     |                       |          |
|-----|-----------------------|----------|
| 1.  | Pemukiman             | : 303 ha |
| 2.  | Pertanian Sawah       | : 2 ha   |
| 3.  | Ladang                | : 10 ha  |
| 4.  | Perkebunan            | : 285 ha |
| 5.  | Rawa-rawa             | : - ha   |
| 6.  | Perkantoran           | : 1 ha   |
| 7.  | Sekolah               | : 8 ha   |
| 8.  | Jalan                 | : 50 ha  |
| 9.  | Lapangan sepak bola   | : 2 ha   |
| 10. | Tempat pemakaman umum | : 3 ha   |
| 11. | Pertokoan             | : 2 ha   |

#### c. Orbitasi

- |   |            |
|---|------------|
| Jarak ke ibu kota kecamatan terdekat    | : 2 KM     |
| Lama jarak tempuh ke ibu kota kecamatan | : 10 Menit |

**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.

Jarak ke ibu kota kabupaten	: 3 KM
Lama jarak tempuh ke ibu kota kabupaten	: 15 Menit
Jarak ke ibu kota Provinsi	: 63 KM
Lama jarak tempuh ke ibu kota Provinsi	: 90 Menit

- d. Jumlah penduduk berdasarkan jenis kelamin
 

Kepala Keluarga	: 1130 KK
Laki-Laki	: 2264 orang
Perempuan	: 2125 orang

**4.3 Keadaan Sosial**

a. Tingkatan Pendidikan

1. Usia 3-6 tahun yang belum masuk TK	: 107 Orang
2. Usia 3-6 tahun yang sedang TK	: 211 Orang
3. Usia 7-18 tahun yang tidak pernah sekolah	: - Orang
4. Usia 7-18 yang sedang sekolah	: 1.085 Orang
5. Usia 18-56 tahun tidak pernah sekolah	: - Orang
6. Usia 18-56 tahun tidak tamat SD	: 39 Orang
7. Usia 18-56 tahun tidak tamat SLTP	: 55 Orang
8. Usia 18-56 tahun tidak tamat SLTA	: 116 Orang
9. Tamat SD/ sederajat	: 220 Orang
10. Tamat SMP/ sederajat	: 210 Orang
11. Tamat SMA/ sederajat	: 1.799 Orang
12. Tamat D1/ sederajat	: 5 Orang
13. Tamat D2/ sederajat	: 32 Orang
14. Tamat D3/ sederajat	: 89 Orang
15. Tamat S1/ sederajat	: 308 Orang
16. Tamat S2/ sederajat	: 13 Orang
17. Tamat S3/ sederajat	: 1 Orang

b. Lembaga Pendidikan

1. Gedung TK	: 1 buah
2. Gedung PAUD	: 1 buah
3. SD	: 2 buah
4. MDA	: 1 buah
5. MTS	: 1 buah
6. SLTA	: 2 buah

c. Keagamaan.

1. Data Keagamaan Desa Salo Timur 2021
  - a. Islam : 4304 Orang
  - b. Katolik : 2 Orang

**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.

- c. Kristen : 84 Orang
- d. Hindu : - Orang
- e. Budha : - Orang

2. Data Tempat Ibadah

- a. Masjid/ Musholla : 11 buah
- b. Gereja : -
- c. Pura : -
- d. Vihara : -

**4.4 Keadaan Ekonomi**

a. Pertanian

Jenis Tanaman :

1. Padi sawah : 2 ha
2. Padi ladang : -
3. Jagung : -
4. Palawija : 2 ha
5. Tembakau : -
6. Tebu : -
7. Kakao/coklat : -
8. Sawit : 35 ha
9. Karet : 250 ha
10. Kelapa : -
11. Kopi : -
12. Singkong : -

b. Peternakan

Jenis Ternak :

1. Kambing : 20 ekor
2. Sapi : -
3. Kerbau : 75 ekor
4. Ayam : 10.000 ekor
5. Itik : 500 ekor
6. Sarang burung walet : 21 unit

c. Sktruktur Mata Pencaharian

Jenis Pekerjaan

1. Petani : 99 orang
2. Butuh tani : 3 orang
3. Pegawai Negeri Sipil : 248 Orang
4. Pedagang : 21 Orang
5. Tukang : 14 Orang



**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.

6. Guru	: 96 Orang
7. Bidan	: 27 Orang
8. TNI/Polri	: 86 Orang
9. Pensiunan	: 56 Orang
10. Sopir/Angkutan	: 16 Orang
11. Buruh	: 29 Orang
12. Dosen	: 4 Orang
13. Swasta	: 636 Orang
14. Peternak	: 6 Orang

**4.5 Pembagian Desa**

Desa Salo Timur dibagi dalam 3 wilayah yaitu:

- a. Dusun Merbau : Jumlah 5 RT
- b. Dusun Koto Menanti : Jumlah 5 RT
- c. Dusun Kampung Baru : Jumlah 7 RT

**4.6 Struktur Organisasi**

Jumlah Aparatur Desa

- a. Kepala Desa : 1 Orang
- b. Sekretaris Desa : 1 Orang
- c. Perangkat Desa : 4 Orang
- d. Kepala Dusun : 3 Orang

Jumlah Lembaga Kemasyarakatan

- a. LPM : 1
- b. PKK : 1
- c. Posyandu : 3
- d. Pengajian : 7 Kelompok
- e. Arisan : 5 Kelompok
- f. Kelompok Tani : 3 Kelompok
- g. Karang Taruna : 1 Kelompok

**4.7 Visi dan Misi Desa**

- a. Visi Desa

***“Terwujudnya Desa Salo Timur yang terdepan, unggul, berakhlak dan sejahtera”***

Rumusan Visi tersebut merupakan suatu ungkapan dari suatu niat yang luhur untuk memperbaiki dalam penyelenggaraan Pemerintahan dan Pelaksanaan Pembangunan di Desa Salo Timur baik secara individu maupun kelembagaan sehingga 6 tahun ke depan Desa Salo Timur mengalami suatu perubahan yang lebih baik dan peningkatan

kesejahteraan masyarakat dilihat dari segi ekonomi dengan dilandasi semangat kebersamaan dalam penyelenggaraan Pemerintahan dan Pelaksanaan Pembangunan.

b. Misi Desa

1. Pemerintahan Pembangunan Infrastruktur.
2. Pemberdayaan Sumber Daya Manusia yang berkompeten.
3. Penguatan Mental Keagamaan Masyarakat Desa Salo Timur.
4. Peningkatan Pelayanan & Tata Kelola Pemerintahan Yang Bersih dan Transparan.

#### 4.8 Pemerintahan Desa

##### a) Kedudukan, Tugas, dan Fungsi Kepala Desa

Kedudukan dan tugas Kepala Desa Menurut Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 yaitu Kepala Desa berkedudukan sebagai pemerintah di desa, yang berada langsung dibawah bupati dan bertanggung jawab kepada bupati melalui Camat. Kepala desa mempunyai tugas menyelenggarakan pemerintahan desa, melaksanakan pembangunan desa, pembinaan kemasyarakatan desa, dan pemberdayaan masyarakat desa. Dalam melaksanakan tugas, kepala desa berwenang :

1. Memimpin penyelenggaraan pemerintah desa.
2. Mengangkat dan memberhentikan perangkat desa.
3. Memegang kekuasaan pengelolaan keuangan dan aset desa.
4. Menetapkan peraturan desa.
5. Menetapkan APBDesa.
6. Membina kehidupan masyarakat desa.
7. Membina ketentraman dan ketertiban masyarakat desa.
8. Membina dan meningkatkan perekonomian desa serta mengintegrasikannya agar mencapai perekonomian skala produktif untuk sebesar-besarnya kemakmuran masyarakat desa.
9. Mengembangkan sumber pendapatan desa.
10. Mengusulkan dan menerima pelimpahan sebagian kekayaan negara guna meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa.
11. Mengembangkan kehidupan sosial budaya masyarakat desa.
12. Memanfaatkan teknologi tepat guna.
13. Mengkoordinasikan pembangunan desa secara partisipatif.
14. Mewakili desa di dalam dan di luar pengadilan atau menunjuk kuasa hukum untuk mewakilinya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, dan.

#### 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.

#### 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.

15. Melaksanakan wewenang lain yang sesuai dengan keentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam melaksanakan tugas dan wewenang sebagaimana dimaksud, Kepala Desa berhak :

1. Mengusulkan struktur organisasi dan tata kerja pemerintah desa
2. Mengajukan rancangan dan menetapkan peraturan desa
3. Menerima penghasilan tetap setiap bulan, tunjangan, dan penerimaan lainnya yang sah, serta mendapat jaminan kesehatan
4. Mendapatkan perlindungan hukum atas kebijakan yang dilaksanakan.
5. Memberikan mandat pelaksanaan tugas dan kewajiban lainnya kepada perangkat desa.

Dalam melaksanakan tugas, hak, kewenangan dan kewajiban sebagaimana dimaksud, kepala desa wajib :

1. Menyampaikan laporan penyelenggaraan pemerintahan desa setiap akhir tahun anggaran kepada bupati/walikota.
2. Menyampaikan laporan penyelenggaraan pemerintah desa pada akhir masa jabatan kepada bupati/walikota.
3. Memberikan laporan keterangan penyelenggaraan pemerintah secara tertulis kepada Badan Permusyawaratan Desa setiap akhir tahun anggaran, dan
4. Memberikan dan/atau menyebutkan informasi penyelenggaraan pemerintahan secara tertulis kepada masyarakat desa setiap akhir tahun anggaran.

#### b) Kewajiban Kepala Desa

1. Memegang teguh dan mengamalkan Pancasila, melaksanakan Undang-undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945, serta mempertahankan dan memelihara keutuhan NKRI dan Bhineka Tunggal Ika.
2. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat Desa.
3. Memelihara ketentraman dan ketertiban masyarakat desa.
4. Menaati dan menegakkan peraturan perundang-undangan..
5. Melaksanakan kehidupan demokrasi dan berkeadilan gender.
6. Melaksanakan kehidupan demokrasi dan berkeadilan gender.
7. Melaksanakan prinsip tata pemerintahan desa yang akuntabel, transparan, profesional, efektif dan efisien, bersih, serta bebas dari kolusi, korupsi dan nepotisme.



**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.

8. Menjalin kerjasama dan koordinasi dengan seluruh pemangku kepentingan di desa.
9. Menyelenggarakan administrasi pemerintahan desa yang baik.
10. Mengelola keuangan dan aset desa.
11. Melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan desa.
12. Menyelesaikan perselisihan masyarakat di desa.
13. Mengembangkan perekonomian masyarakat desa.
14. Membina dan melestarikan nilai sosial budaya masyarakat desa.
15. Memberdayakan masyarakat dan lembaga kemasyarakatan di desa.
16. Mengembangkan potensi sumber daya alam dan melestarikan lingkungan hidup, dan
17. Memberikan informasi kepada masyarakat desa.

**4.9 Struktur Desa.**

**Gambar 4.1  
Struktur Desa**



- |                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
| a. Kepala Desa                      | : H. Tukiran            |
| b. Sekretaris Desa                  | : Syahroni              |
| c. Kasi Pemerintahan                | : Muhammad Fajri, S.Kep |
| d. Kasi Kesejahteraan dan Pelayanan | : Mutia Afrida          |

- e. Kaur Keuangan : Nurbaiti
- f. Kaur Umum dan Perencanaan : Beni Sunariyo

Kepala Dusun

- a. Dusun Kampung Baru : Zamri
- b. Dusun Merbau : Al-Aziz
- c. Dusun Koto Menanti : Muhammad Sulfi S.Sy. ME



UIN SUSKA RIAU

**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.

## BAB VI PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 33 orang, dengan kriteria remaja usia 15-18 tahun dan sedang merasa dirinya mengalami kecanduan game online. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penyebaran angket langsung kepada remaja. Kemudian data yang didapat lalu diolah menggunakan SPSS versi 2.0.

Hasil penelitian yang didapat yakni, 0.923 dan setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan game online memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 923, ini menunjukkan bahwa variabel (X) Kecanduan Game Online memiliki hubungan sangat kuat terhadap variabel (Y) Tingkatan emosi.

Kemudian terdapat nilai  $T_{hitung}$  sebesar 13.361 yang juga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Yang artinya Kecanduan Game Online berpengaruh terhadap Tingkatan Emosi Remaja di Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar.

### 6.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilaksanakan kepada remaja Dusun Merbau, maka peneliti memberikan beberapa saran :

1. Remaja yang sedang mengalami kecanduan seharusnya mengurangi durasi bermain game online.
2. Saat bermain game online remaja tidak boleh melupakan tugas pentingnya untuk belajar sebagai seorang siswa.
3. Orang tua sebaiknya mengawasi atau mengontrol anak disaat mereka sedang bermain game online.

UIN SUSKA RIAU



## DAFTAR PUSTAKA

- Adyapradana, Girindra, 'Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game', *Jurnal Komunikasi Indonesia*, vol. 4, no. 2, 2018, hlm. 1–9.
- Akbar, M. Rezky, Gugus Irianto, and Ainur Rofiq, 'Purchase behaviour determinants on online mobile game in Indonesia', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, vol. 5, no. 6, 2018, hlm. 16–27.
- Andri Arif Kustiawan, *Jangan Suka Game Online*, Magetan: Cv. Ac Media Grafik, 2019.
- Ayu, Lestari and Sahat Saragih, 'Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal', *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, vol. 5, no. 02, 2016.
- Azmi, Nurul, 'Potensi emosi remaja dan pengembangannya', *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, vol. 2, no. 1, 2016, hlm. 36–46.
- Bungin Burhan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Dwi Priyatno, *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariat dengan SPSS*, Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Fajri, Choirul, 'Tantangan industri kreatif-game online di Indonesia', *Jurnal ASPIKOM*, vol. 1, no. 5, 2012, hlm. 443–54.
- Farisa, Tiara Devi, Sri Maryati Deliana, and Rulita Hendriyani, 'Faktor-faktor penyebab perilaku seksual menyimpang pada remaja tunagrahita SLB N Semarang', *Developmental and Clinical Psychology*, vol. 2, no. 1, 2013, hlm. 28.
- Febriandari, Dona and Fathra Annis Nauli, 'Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja', *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, vol. 4, no. 1, 2016, hlm. 50–6.
- Goleman, Daniel, *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi*, Gramedia, 1999.
- Hasan, Moch Sya'roni, 'Manajemen Marah dan Urgensinya dalam Pendidikan', *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 2, 2017, hlm. 84–107.
- HM, Ely Manizar, 'Mengelola kecerdasan emosi', *Tadrib*, vol. 2, no. 2, 2016, hlm. 198–213.
- Hude, M.D., *Emosi: Penjelajahan Religio Psikologis*, Erlangga, 2006, <https://books.google.co.id/books?id=8fMru43ehWYC>.
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, 1980.
- Iskandar, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: GP Press, 2009.
- Jahja, Yudrik, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Jap, Tjibeng et al., 'The development of Indonesian online game addiction questionnaire', *PLoS one*, vol. 8, no. 4, Public Library of Science San Francisco, USA, 2013, hlm. e61098.
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Kencana, 2011.
- Kamaruddin, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Pekanbaru: Perss, 2012.

### 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.

**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.

- Kurniawan, Drajat Edy, 'Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta', *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, vol. 3, no. 1, 2017.
- Lestari, Merita Ayu, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang, 2018.
- Lutfiwati, Sri, 'Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi', *ANFUSINA: Journal of Psychology*, vol. 1, no. 1, 2018, hlm. 1–16.
- M Darwis Hude, *Emosi Penjelajah Religio Psikologis Tentang Emosi Manusia dalam Al-Quran*, Jakarta: Erlangga, 2006.
- M Fahli Zatrachadi, Darmawati Darmawati, Ninda Nofila Yusra, 'The Effect Of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents', *Indonesia Journal Of Creative Counseling*, 2021, hlm. 15–9.
- Mohammad Ali, Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.
- Mulan Wigati Abdullah, *Sosiologi*, Jakarta: Grasindo, 2006.
- Novrialdy, Eryzal, 'Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya', *Buletin Psikologi*, vol. 27, no. 2, 2019, hlm. 148–58.
- Nurmalitasari, Femmi, 'Perkembangan sosial emosi pada anak usia prasekolah', *Buletin Psikologi*, vol. 23, no. 2, 2015, hlm. 103–11.
- Pabandu Tika, *Metodologi Riset Bisnis*, Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Prof. Dr. Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka cipta, 2010.
- Riana Mashar, M.S.P., *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, Kencana, 2015, <https://books.google.co.id/books?id=nT6-DwAAQBAJ>.
- Rohmad dan Supriyanto, *Pengantar Statistika : Panduan Praktik bagi Pengajar dan Mahasiswa*, Yogyakarta: Kalimedia, 2016.
- Santoso, Yohanes Rikky Dwi and Jusuf Tjahjo Purnomo, 'Hubungan kecanduan game online Dota 2 terhadap penyesuaian sosial pada remaja', *Pax Humana*, vol. 4, no. 1, 2017, hlm. 27–44.
- Saputro, Khamim Zarkasih, 'Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja', *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, vol. 17, no. 1, 2018, hlm. 25–32.
- Sary, Yessy Nur Endah, 'Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal', *J-PENGMAS (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, vol. 1, no. 1, 2017, hlm. 6.
- Soejanto, Agus, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Rineka cipta, 2005.
- Soliha, Silvia Fardila, 'Tingkat ketergantungan pengguna media sosial dan kecemasan sosial', *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 4, no. 1, Master of Communication Science Program, Faculty of Social and Political ..., 2015, hlm 1–10.
- Sudarsono, *Kamus Filsafat dan Psikologi*, Jakarta: Rineka cipta, 1993.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- ..., *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*, Bandung: Alfabeta, 2016.





**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.

- Suharsimi Arikunto, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Bumi Aksara, 2006.
- , *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka cipta, 2014.
- Sukmono, Nur Dwi, 'SARKASME PADA POST-LITERASI DAN PRA-LITERASI DALAM MEDIA YOUTUBE (KANAL GAME ONLINE)', *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 5, no. 3, 2020, hlm. 102–13.
- Suplig, Maurice Andrew, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal jaffray*, vol. 15, no. 2, Sekolah Tinggi Theologia Jaffray, 2017, hlm. 177–200.
- Suryani, Hendriyani, *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Kencana, 2015.
- Syahrani, Ridwan, 'Ketergantungan online game dan penanganannya', *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, vol. 1, no. 1, 2015, hlm. 84–92.
- Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Ulfa, Mimi and Risdaryati Risdaryati, *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. subrantas kecamatan tampan pekanbaru*, Riau University, 2017.
- Vichi Fadzilla, 'Faktor-Faktor yang berhubungan dengan pemanfaatan Pusat Informasi dan Konseling Remaja', *Jurnal Cakrawala Promkes*, vol. 1, no. 1, 2019, hlm. 9.
- Virlia, Stefani and Silvia Setiadji, 'Hubungan Kecanduan Game online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat', *Psibernetika*, vol. 9, no. 2, 2017.
- Yanti, Nia Fitri, Marjohan Marjohan, and Rika Sarfika, 'Tingkat adiksi game online siswa SMPN 13 Padang', *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, vol. 19, no. 3, 2019, pp. 684–7.
- Zulkifli, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.



**LAMPIRAN 1**

**KUESIONER PENELITIAN**

**Kecanduan Game Online Mempengaruhi Emosi**

Berikut ini adalah kuesioner yang berkaitan dengan penelitian tentang Kecanduan Game Online Mempengaruhi Emosi. Oleh karena itu di sela-sela kesibukan anda. Kami memohon dengan hormat atas kesediaan anda mengisi kuesioner berikut ini. Atas ketersediaan dan partisipasi anda sekalian untuk mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih.

**IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :  
 Usia :  
 Jenis Kelamin :

**Petunjuk Pengisian Kuesioner**

Mohon untuk memberikan tanda (√) pada setiap pernyataan yang anda pilih

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- R = Ragu-Ragu
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

**Pernyataan Variabel Kecanduan Game Online(x)**

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya bermain game online secara berulang-ulang					
2	Saya merasa kurang puas jika bermain game online kurang dari dua jam					
3	Saya sering lupa waktu ketika bermain game online					
4	Saya lebih mengutamakan game online dari pada hal lain					
5	Saya bermain game online setiap hari					
6	Saya merasa tertantang ketika bermain game online					

- 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.



**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.

7	Ketika ada waktu luang saya memilih bermain game online					
8	Saya lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online dari pada beraktivitas lainnya					
9	Saya kekurangan jam tidur akibat bermain game online					
10	Saya mengabaikan teman saya ketika saya sedang bermain game online					
11	Saya merasa bersemangat ketika bermain game online					
12	Saya merasakan kebebasan ketika bermain game online					
13	Saya merasa kesepian jika tidak bermain game online					
14	Saya menjadikan game online sebagai hobi					
15	Saya kesal ketika kalah dalam permainan					

**Pernyataan Variabel Emosi(Y)**

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS
1	Saya sulit mengontrol emosi					
2	Saya bisa mengatakan ketika saya marah					
3	Saya menggunakan kata-kata kotor, jika sedang emosi					
4	Ketika saya emosi, saya akan melampiaskan kepada orang lain					
5	Saya memahami tingkatan emosi saya					
6	Saya berusaha menahan emosi					
7	Mood saya selalu berubah-ubah					
8	Ketika marah, saya lebih memilih diam					
9	Saya takut ketika berbuat kesalahan					
10	Saya tahu kapan saya sedih dan kapan saya merasa gembira					
11	Saya menangis tanpa tahu penyebabnya					
12	Saya mudah marah terhadap situasi tertentu					
13	Saya merasa bahagia dengan sesuatu					



	yang saya miliki					
14	Saya merasa kesepian					
15	Saya kecewa jika keinginan saya tidak diikuti					



**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.





**LAMPIRAN 2**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi dokumen ini tanpa izin tertulis dari penerbit.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak diperbolehkan untuk tujuan komersial.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Usia	Jumlah Item															Skor
			X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	
1	Samuel	15	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	67
2	Safira	18	5	1	2	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	62
3	Raihan	16	5	2	3	5	3	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	64
4	Rakhi	18	5	2	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	66
5	Richo	17	5	3	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	67
6	Raka	18	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	67
7	Gistra	18	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	67	
8	Furqon	18	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	4	5	62
9	Mona	17	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	64
10	Bagas	15	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	66
11	Asrul	18	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	66
12	Adi	17	4	5	3	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	68
13	Reza	16	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	67
14	Haidar	16	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	67
15	Zharifah	15	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	67
16	Putra	18	4	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	64
17	Dodi	17	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	63
18	Era	15	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	68
19	Ahmad	18	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	64
20	Giska	17	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	67
21	Gopur	15	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	65
22	Daniel	16	3	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	3	5	5	62
23	Okin	16	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	61
24	Rahmad	18	3	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	60
25	Iqbal	18	3	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	3	5	4	64
26	Baitul	17	5	3	5	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	5	4	63
27	Ichsan	16	5	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	5	4	62
28	Raja	16	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	3	3	5	4	63
29	Cici	15	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	3	3	5	4	63
30	Hasfi	18	4	2	3	3	3	3	5	5	4	4	5	3	2	5	3	54
31	Satria	18	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	47
32	Pahlevi	17	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	41
33	William	17	2	2	5	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	49



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 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.

No	Nama	Usia	Jumlah Item													Skor
			y1	y2	y4	y5	y6	y7	y8	y9	y10	y11	y12	y14	y15	
1	Samuel	15	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	56
2	Safira	18	4	3	2	4	4	5	4	4	4	3	5	5	5	52
3	Raihan	16	4	4	2	4	4	5	5	5	4	3	5	5	5	55
4	Rakhi	18	5	4	2	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	55
5	Ridho	17	5	4	2	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	56
6	Raka	18	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	55
7	Gistra	18	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	57
8	Furqon	18	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	50
9	Mona	17	4	5	4	3	3	3	4	5	4	4	5	5	4	53
10	Bagas	15	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	5	4	53
11	Asrui	18	4	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	55
12	Adi	17	4	5	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	4	53
13	Reza	16	4	5	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	55
14	Haidar	16	4	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	4	4	56
15	Zharifah	15	3	5	1	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	53
16	Putra	18	2	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	5	52
17	Dodi	17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	53
18	Era	15	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	54
19	Ahmad	18	5	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	54
20	Giska	17	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	55
21	Gopur	15	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	57
22	Daniel	16	4	4	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	52
23	Okin	16	4	5	5	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	51
24	Rahmad	18	4	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	50
25	Iqbal	18	4	4	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	54
26	Baitul	17	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	3	4	52
27	Ichsan	16	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	50
28	Raja	16	4	5	2	3	4	4	2	4	4	4	4	3	2	45
29	Cici	15	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	47
30	Hasfi	18	3	3	1	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	37
31	Satria	18	3	3	1	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	35
32	Pahlevi	17	3	3	2	2	2	3	3	3	1	2	4	3	4	35
33	William	17	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	4	3	4	38



**Variabel X**

		Kecanduangameonline
x1	Pearson Correlation	.635**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x2	Pearson Correlation	.507**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	33
x3	Pearson Correlation	.526**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	33
x4	Pearson Correlation	.685**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x5	Pearson Correlation	.542**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
x6	Pearson Correlation	.574**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x7	Pearson Correlation	.523**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	33
x8	Pearson Correlation	.539**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
x9	Pearson Correlation	.612**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x10	Pearson Correlation	.640**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x11	Pearson Correlation	.503**

**UJI VALIDITAS**

**LAMPIRAN 3**

**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.





**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.

	Sig. (2-tailed)	.003
	N	33
x12	Pearson Correlation	.508**
	Sig. (2-tailed)	.003
	N	33
x13	Pearson Correlation	.609**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x14	Pearson Correlation	.621**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
x15	Pearson Correlation	.758**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
Kecanduangame online	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	33

**Variabel Y**

		Tingkatanemosi
y1	Pearson Correlation	.600**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y2	Pearson Correlation	.609**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y3	Pearson Correlation	.204
	Sig. (2-tailed)	.256
	N	33
y4	Pearson Correlation	.540**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
y5	Pearson Correlation	.569**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
y6	Pearson Correlation	.744**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33



y7	Pearson Correlation	.626**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y8	Pearson Correlation	.633**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y9	Pearson Correlation	.632**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y10	Pearson Correlation	.699**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y11	Pearson Correlation	.617**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y12	Pearson Correlation	.587**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	33
y13	Pearson Correlation	.136
	Sig. (2-tailed)	.449
	N	33
y14	Pearson Correlation	.541**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
y15	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	33
emosi	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	33

**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.



**LAMPIRAN 4**

**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.

**RELIABILITY VARIABEL X**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	33	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.848	15

**RELIABILITY VARIABEL Y**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	33	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.835	15



**LAMPIRAN 5**

**UJI NORMALITAS**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		33	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7	
	Std. Deviation	2.38077409	
	Most Extreme Differences		
		Absolute	.164
		Positive	.118
		Negative	-.164
Kolmogorov-Smirnov Z			.942
Asymp. Sig. (2-tailed)			.337
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

**UJI HOMOGENITAS**

**Test of Homogeneity of Variances**

Skor

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.117	1	64	.734

- 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.

**LAMPIRAN 6**

**UJI REGRESI**

**Variables Entered/Removed<sup>a</sup>**

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	kecanduangameonline <sup>b</sup>		Enter

- a. Dependent Variable: TingkatanEmosi
- b. All requested variables entered.

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.923 <sup>a</sup>	.852	.847	2.419

- a. Predictors: (Constant), kecanduangameonline

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1044.500	1	1044.500	178.519	.000 <sup>b</sup>
	Residual	181.379	31	5.851		
	Total	1225.879	32			

- a. Dependent Variable: Emosi
- b. Predictors: (Constant), kecanduangameonline

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-6.342	4.317		-1.469	.152
	kecanduangameonline	.916	.069	.923	13.361	.000

- a. Dependent Variable: Emosi

**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.



**LAMPIRAN 7**

**UJI KORELASI**

**Correlations**

		kecanduangameonline	TingkatanEmosi
kecanduangameonline	Pearson Correlation	1	.923**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	33	33
TingkatanEmosi	Pearson Correlation	.923**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	33	33

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

**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.



**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.

**LAMPIRAN 8**

**DOKUMENTASI**





© Hak cipta milik UIN Suska

Stat

iltan Syarif Kasim Ria

### 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.







UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jln. HR. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuah Madani Tampan – Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051  
Fax. 0761-562052 Web: <https://fdk.uin-suska.ac.id/> email: [fdk@uin-suska.ac.id](mailto:fdk@uin-suska.ac.id)

Nomor : B-8542/Un.04/F.IV/PP.00.9/07/2021  
Sifat : Biasa  
Lampiran : 1 (satu) Exp  
Hal : Mengadakan Penelitian.

Pekanbaru, 23 Agustus 2021

Kepada Yth,  
**Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Satu Pintu  
Propinsi Riau  
Di  
Pekanbaru**

**Assalamu'alaikum wr. wb.**

Dengan hormat,

Kami sampaikan bahwa datang menghadap bapak, mahasiswa kami:

N a m a	: MITA ANNISA
N I M	: 11840220753
Semester	: VII (Tujuh)
Jurusan	: Bimbingan Konseling Islam (BKI)
Pekerjaan	: Mahasiswa Fak. Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau

Akan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi tingkat Sarjana (S1) pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul:

**"PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKATAN EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR."**

Adapun sumber data penelitian adalah:

**"DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR."**

Untuk maksud tersebut kami mohon Bapak berkenan memberikan petunjuk-petunjuk dan rekomendasi terhadap pelaksanaan penelitian tersebut.

Demikianlah kami sampaikan dan atas perhatian Saudara diucapkan terima kasih.



Wassalam  
a.n. Rektor,  
Dekan,

**Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A**  
NIP.19811118 200901 1 006

Tembusan :  
1. Yth. Rektor UIN Suska Riau  
2. Mahasiswa yang bersangkutan

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.





**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**  
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau  
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**  
Email : [dpmptsp@riau.go.id](mailto:dpmptsp@riau.go.id)

**REKOMENDASI**

Nomor : 503/DPMPTSP/NON IZIN-RISET/43296  
TENTANG



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET  
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Nomor : B.8542/Un.04/F.IV/PP.00.9/07/2021 Tanggal 23 Agustus 2021**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

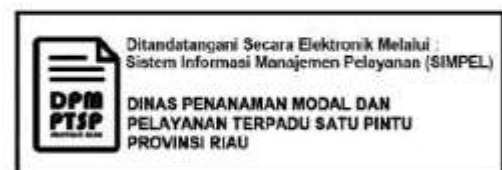
- |                      |  |
|----------------------|--|
| 1. Nama              | : MITA ANNISA  |
| 2. NIM / KTP         | : 11840220753  |
| 3. Program Studi     | : BIMBINGAN KONSELING ISLAM  |
| 4. Jenjang           | : S1   |
| 5. Alamat            | : PEKANBARU  |
| 6. Judul Penelitian  | : <b>PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP TINGKATAN EMOSI REMAJA DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR</b> |
| 7. Lokasi Penelitian | : DUSUN MERBAU DESA SALO TIMUR KECAMATAN SALO KABUPATEN KAMPAR   |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru  
Pada Tanggal : 27 Agustus 2021



**Tembusan :**

**Disampaikan Kepada Yth :**

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Bupati Kampar  
Up. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik di Bangkinang
3. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

arif Kasim Riau



**PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR  
KECAMATAN SALO  
KANTOR KEPALA DESA SALO TIMUR**

JL. LUKMAN

Kode Pos : 28451

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 1017 /SK/SLT/ VIII/ 2021

Yang bertanda tangan dibawah :

N a m a : TUKIRAN

Jabatan : Kepala Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar

Dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : MITA ANNISA

NIM : 11840220753

Jurusan : Bimbingan Konseling Islam (BKI)

Fakultas : Dakwah dan Komuniasi UIN SUSKA Riau

Nama tersebut diatas, benar telah mengambil data dan melakukan penelitian di Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar untuk penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Tingkatan Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Salo Timur, 27 Agustus 2021

KEPALA DESA SALO TIMUR



**TUKIRAN**

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.



## BIOGRAFI PENULIS



Mita Annisa lahir di Mataram, Nusa Tenggara Barat, pada tanggal 25 Juli 2000. Putri dari ayahanda Fahmi S.E dan ibunda Ermita. Anak terakhir dari empat bersaudara. Memiliki 3 orang saudara laki-laki yang bernama Muhammad Reza S.E, Muhammad Pahlevi S.Pi, dan Muhammad Satria S.Tp. Bertempat tinggal di Jalan Garuda Sakti, Gg Al-Fajar Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan. Adapun riwayat pendidikan formal penulis antara lain :

1. TK Islam Winangun Manado, Masuk pada tahun 2005 selesai pada tahun 2006.
2. SDN 037 Pekanbaru. Masuk pada tahun 2006 selesai pada tahun 2012.
3. SMPIT Az-Zuhra Pekanbaru. Masuk pada tahun 2012 selesai pada tahun 2015.
4. SMAN 12 Pekanbaru. Masuk Pada tahun 2015 selesai pada tahun 2018.
5. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, Konsentrasi Keluarga dan Masyarakat, Angkatan 2018.

Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja dan Nyata (KKN) pada tahun 2021 di Kelurahan Simpang Baru dan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan pada tahun 2021 di Lapas Kelas IIA Pekanbaru.

Berkat pertolongan Allah Swt, dan diiringi oleh doa kedua orang tua, serta orang-orang yang dengan tulus memberikan support, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Berdasarkan hasil ujian sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi pada tanggal 09 Maret 2022, Penulis dinyatakan LULUS dan berhak menyandang gelar Sarjana Sosial (S.Sos)