

**Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Adiksi *Game Mobile Legends* pada Mahasiswa Kota Bandung**  
Relationship Between Social Skill and Addictin to Mobile Legends Game in College Students in Bandung

<sup>1</sup>Nasywa Alfyyah, <sup>2</sup>Lilim Halimah

<sup>1,2,3</sup>Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung, Jl. Tamansari No. 1 Bandung 40116  
email: <sup>1</sup>nasywalfyh@gmail.com, <sup>2</sup>aumisyani@gmail.com

**Abstract.** There are some of college student in Bandung that have difficulty to socialize in rel life, they hard to understand what people means and their desire, so their social need is fulfilled through Mobile Legends. Therefore, they keep playing until they feel hard to stop that habit. Mobile Legends is the first MOBA game that can be accessed on smartphone, so the player can accesse the game anytime and anywhere. One of the causes why people can be addicted is social skill. Social skill is someone's behavior that appropriate to their social circle and it is done to achieve social goals (Yu-Hsien (Sharon) Wu, 2008). The purpose of this research is to see how strong is the relation between social skill and addiction to Mobile Legends. Social skill is measured by "Social Skill Inventory" constructed by Yu-Hsien (Sharon) Wu, while addiction to Mobile Legends is measured by "The Gaming Addiction Scale" constructed by Lemmens et al. The result of this research showed  $r = -0,141$  and  $p = 0,457$ . It means there is a very weak and not significan relatin between social skill and addiction to Mobile Legends.

**Keywords:** Social Skill, Addiction to Mobile Legends, College Students in Bandung

**Abstrak.** Terdapat mahasiswa di Kota Bandung yang mengalami kesulitan untuk bersosialisasi di dunia nyata, mereka sulit memahami maksud dan keinginan orang lain, sehingga kebutuhan sosial mereka dipenuhi melalui *game Mobile Legends*. Oleh karena itu, mereka terus menerus bermain hingga mengalami kesulitan untuk menghentikan kebiasaan bermain game online tersebut. *Mobile Legends* merupakan *game* berjenis MOBA pertama yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga memudahkan pemainnya untuk mengakses kapan pun dan di mana pun. Salah satu penyebab seseorang menjadi adiksi *game online* adalah rendahnya keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah tingkah laku individu yang sesuai dengan lingkungan sosialnya yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan sosialnya (Yu-Hsien (Sharon) Wu, 2008). Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat seberapa erat hubungan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends*. Keterampilan sosial diukur dengan *Social Skill Inventory* yang dikonstruksikan oleh Yu-Hsien (Sharon) Wu, sedangkan adiksi *Mobile Legends* diukur dengan *The Gaming Addiction Scale* yang dikonstruksikan oleh Lemmens dkk. Hasil penelitian didapatkan  $r = -0,141$  dengan  $p = 0,457$ , artinya terdapat hubungan yang sangat rendah dan tidak signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends*.

**Kata kunci:** Keterampilan Sosial, Adiksi *Mobile Legends*, Mahasiswa

## A. Pendahuluan

Saat ini sudah dapat dipastikan bahwa setiap orang setidaknya memiliki satu *smartphone*. Sekolah dan kampus pun saat ini sudah banyak menyediakan wifi gratis demi menciptakan sumber daya yang unggul, khususnya siswa / mahasiswa serta tenaga pengajar. Selain digunakan sebagai alat komunikasi dan mencari informasi, *smartphone* juga menjadi media hiburan bagi sebagian orang. Salah satu hiburan yang biasa diakses oleh kalangan muda adalah *games online*. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu (Wikipedia). Salah satu *games online* yang banyak diakses oleh mahasiswa adalah *Mobile Legends*. Beberapa alasan *game* ini banyak diakses antara lain mudah untuk dimainkan, ukuran aplikasi yang kecil, kontrol *game* mudah, grafik yang bagus, dapat dimainkan bersama teman, memiliki karakter *hero* dari berbagai negara, serta permainan yang adil ([www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com)).

*Games online* semakin hari semakin diminati, terutama oleh kalangan muda. *Games online* semakin hari semakin diminati, terutama oleh kalangan muda. Awalnya

mereka hanya bermain untuk mengisi waktu luangnya, namun kemudian mereka mengakses *games online* untuk menghilangkan stress saat menghadapi masalah. Lama kelamaan mereka bermain hingga lebih dari 4 jam dalam sehari. Bahkan, tak jarang yang bermain dalam waktu yang semakin lama setiap harinya.

Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelegualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir, dan perencanaan dalam bertindak (Yusuf dalam Melani, 2017). Oleh karena itu, mereka dituntut untuk dapat mengerjakan berbagai tugas dalam dunia perkuliahan, baik secara akademik maupun non akademik. Untuk itu, mahasiswa perlu berinteraksi secara baik dengan orang-orang di sekitarnya. Hal ini juga berkaitan dengan tugas perkembangan mereka sebagai mahasiswa antara lain mencari kelompok sosial yang menyenangkan dan bertanggung jawab dengan dirinya sendiri. Namun, sebagian mahasiswa merasa mereka tidak luwes dalam bersosialisasi dan lebih nyaman menghabiskan waktu sendirian, sehingga tak jarang mereka menghabiskan waktunya dengan bermain *games online*, khususnya *Mobile Legends*.

Peneliti melakukan survey awal kepada 46 mahasiswa yang sering bermain *games online*. 21% dari 46 responden, yaitu sekitar 9 orang sering bermain *games Mobile Legends* dan 6 di antaranya menunjukkan ciri-ciri adiksi *games online*. Mereka bermain *Mobile Legends* untuk menghilangkan stress saat menghadapi suatu masalah, khususnya yang berkaitan dengan tuntutan akademik. Sebagian dari mereka bahkan bermain dalam waktu yang semakin panjang tanpa merasa lelah. Bahkan mereka menganggap relasi yang dibangun dalam *games* jauh lebih mudah dibandingkan dalam dunia nyata, sehingga hal tersebut menjadi salah satu alasan mereka bermain *game Mobile Legends*. Tidak sedikit pula dari mereka yang mengorbankan waktu tidurnya demi dapat bermain *games online*. Meningkatnya ketergantungan terhadap permainan *games online* tentunya dapat mengakibatkan adiksi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada enam mahasiswa tersebut, mayoritas dari mereka mengatakan bahwa teman adalah hal utama yang mereka cari dalam *game* tersebut. Mereka menganggap bahwa berelasi dengan teman dalam *games* jauh lebih mudah. Mereka juga mengatakan bahwa mereka dapat bermain dalam jangka waktu yang lebih lama jika mereka bermain dengan temannya. Sedangkan dua di antaranya mengaku tidak mampu mempertahankan hubungan pertemanan dalam dunia nyata. Hal tersebut mengindikasikan bahwa mereka mengalami adiksi *game Mobile Legends*.

Mereka juga mengaku sering mengabaikan orang yang mengajaknya bicara, bahkan mereka tidak menerima ketika diingatkan oleh orang tuanya. Selain itu, mereka juga lebih mendahulukan bermain *Mobile Legends* ketika tugas-tugas kuliahnya menumpuk dengan alasan mengerjakan tugas hanya akan membuatnya stress dan jenuh. Hal tersebut menggambarkan rendahnya keterampilan sosial mereka. Namun, sebagian kecil *gamers* dapat mengaplikasikan kemampuan kerja samanya dalam dunia nyata dan lebih mampu berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui keeratan hubungan antara keterampilan sosial dengan adiksi *game Mobile Legends* pada mahasiswa Kota Bandung.

## **B. Landasan Teori**

### **Adiksi Games Online**

Menurut Lemmens, Valkenburg & Peter (2009) pengertian dari adiksi *game* adalah 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. Perilaku adiktif merujuk pada perilaku eksematik, kompulsif, tidak dapat dikontrol, dan merusak secara psikologis atau secara fisik (Mendelson & Mello dalam Lemmens, 2009).

Lemmens dkk (2009) mengemukakan tujuh kriteria adiksi *games online* yang mengacu pada kriteria adiksi *games online* yang tercantum dalam DSM. Seseorang dikatakan mengalami adiksi *games online* jika memenuhi 4 (atau lebih) dari 7 kriteria berikut: (1) *Saliance*, yaitu menjadikan bermain *game online* sebagai aktivitas terpenting dalam hidup serta mendominasi pikiran (preokupasi), perasaan (mengidam-idamkan), dan perilaku (penggunaan secara berlebihan); (2) *Tolerance*, yaitu sebuah proses di mana seseorang mulai lebih sering bermain *games*, secara bertahap meluangkan waktu yang lebih banyak dalam *games*; (3) *Mood Modification*, yaitu sebuah pengalaman subjektif yang diutarakan sebagai hasil dari keterikatan seseorang dalam *games*; (4) *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak nyaman dan/atau efek fisik yang terjadi ketika akses *games online* dihentikan atau dikurangi secara tiba-tiba; (5) *Relapse*, yaitu kecenderungan untuk kembali pada pola permainan *games* sebelumnya. Pola permainan yang berlebihan akan dengan cepat kembali setelah mendapatkan batasan atau kontrol; (6) *Conflict*, yaitu seluruh konflik interpersonal yang dihasilkan dari perilaku bermain *games* secara berlebihan; (7) *Problems*, yaitu masalah-masalah yang disebabkan oleh perilaku bermain *games* yang berlebihan, terutama yang berhubungan dengan pemindahan masalah sebagai objek adiksi yang menghabiskan seluruh aktivitasnya, seperti sekolah, pekerjaan, dan sosialisasi.

### **Keterampilan Sosial**

Wu (2008) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai tingkah laku individu yang sesuai dengan lingkungan sosialnya yang dilakukan untuk mencapai tujuan-tujuan sosialnya. Definisi tersebut menggabungkan gagasan bahwa keterampilan sosial merupakan tingkah laku yang dapat dipelajari serta dibiasakan dan terutama digunakan untuk memperoleh tujuan-tujuan sosial yang spesifik.

Tinjauan teoretis dari keterampilan sosial menunjukkan bahwa keterampilan sosial terdiri dari tiga *sub-skills* yang jelas berbeda, yaitu: (1) *Social Presentation*, yaitu menunjukkan sikap yang tepat dalam lingkungan sosial agar dapat menunjukkan perilaku yang efektif secara sosial. Seseorang dengan *social presentation* yang tinggi dapat menunjukkan pesan verbal dan non verbal yang sepantasnya sesuai dengan peran sosial mereka dan norma sosial yang berlaku; (2) *Social Scanning*, yaitu kemampuan mengamati perubahan dalam lingkungan sosial dengan cara mendengarkan, mengamati, dan mengenali pesan / informasi verbal maupun non verbal orang lain; (3) *Social Flexibility*, yaitu keterampilan untuk menjadi seseorang yang fleksibel dalam lingkungan yang selalu berubah untuk mencapai interaksi sosial yang efektif (Wu, 2008).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Perhitungan korelasi antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends* pada mahasiswa Kota Bandung dilakukan dengan uji korelasi *Rank Spearman* karena data yang digunakan dalam penelitian ini berskala ordinal. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, didapatkan koefisien korelasi sebesar -0,141 dengan signifikansi 0,457. Artinya, terdapat hubungan yang sangat rendah dan tidak signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends*.

Koefisien korelasi antara *social presentation* dengan adiksi *Mobile Legends* sebesar -0,218 dengan signifikansi 0,248 yang artinya *sub-skill social presentation* berkorelasi negatif dengan adiksi, namun keeratan hubungan keduanya tergolong

rendah. Hal ini berarti hubungan antara *sub-skill social presentation* dengan adiksi tidak signifikan.

Koefisien korelasi antara *social scanning* dengan adiksi *Mobile Legends* sebesar 0,085 dengan signifikansi 0,654 yang artinya *sub-skill social scanning* berkorelasi positif dengan adiksi, namun keeratan hubungan keduanya sangat rendah. Signifikansi 0,654 ( $> 0,05$ ) menunjukkan bahwa hubungan antara *social scanning* dengan adiksi *game Mobile Legends* tidak signifikan.

Sedangkan korelasi antara *sub-skill social flexibility* dengan adiksi *game Mobile Legends* mendapatkan koefisien korelasi sebesar -0,176 dengan signifikansi 0,352 yang artinya *sub-skill social flexibility* berkorelasi negatif dengan adiksi *Mobile Legends*, namun keeratan hubungannya sangat rendah. Angka signifikansi menunjukkan bahwa hubungan antara *social flexibility* dengan adiksi *Mobile Legends* tidak signifikan.

## Pembahasan

Terdapat faktor internal dan eksternal yang menyebabkan seseorang adiksi terhadap *game online* (Saputra dalam Maya dan Candra, 2016), di antaranya ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya serta kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan fenomena yang ditemukan peneliti di lapangan, sebagian besar responden pada survey awal merasa dirinya tidak mampu memahami orang lain sehingga lebih senang menghabiskan waktu sendirian dengan bermain *Mobile Legends*.

Setelah dilakukan perhitungan kriteria keterampilan sosial, didapatkan hasil bahwa sebanyak 97% mahasiswa yang mengalami adiksi *Mobile Legends* memiliki keterampilan sosial yang tinggi. Hal ini dikarenakan terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhi seseorang mengalami adiksi *game online*, seperti kurangnya kontrol diri, rasa bosan, dan rasa penasaran terhadap *game*, sehingga hubungan sosial yang kurang baik dengan orang lain bukan merupakan satu-satunya faktor penentu. Selain itu, *Mobile Legends* juga dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone*.

Wu (2008) mengemukakan gagasan bahwa keterampilan sosial merupakan tingkah laku yang dapat dipelajari serta dibiasakan dan terutama digunakan untuk memperoleh tujuan-tujuan sosial yang spesifik. Sebenarnya mereka yang mengalami adiksi memiliki keterampilan sosial yang cukup baik, hanya saja terkesan memiliki keterampilan sosial yang rendah ketika mereka sedang bermain *Mobile Legends*.

Sunarto dan Hartono (dalam Dewi, 2013) mengemukakan faktor internal dan faktor eksternal yang mempengaruhi keterampilan sosial seseorang. Faktor internal meliputi kapasitas mental, emosi dan intelegensi serta kematangan harga diri. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, status sosial ekonomi, dan lingkungan. Dalam hal ini, faktor intelegensi dan lingkungan lah yang paling berpengaruh. Mahasiswa dituntut untuk dapat berinteraksi secara luwes dengan orang-orang di lingkungannya, terutama untuk hal-hal yang berkaitan dengan perkuliahan.

## D. Kesimpulan dan Saran

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengambilan data kepada 30 responden mahasiswa Kota Bandung yang mengalami adiksi *game Mobile Legends*, didapatkan kesimpulan bahwa hasil uji korelasi *Rank Spearman* menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara keterampilan sosial dengan adiksi *Mobile Legends* pada mahasiswa Kota Bandung. Artinya, mahasiswa Kota Bandung memiliki keterampilan sosial yang

tinggi dan hal tersebut tidak mempengaruhi apakah mereka akan menjadi adiksi atau tidak terhadap *game Mobile Legends*. Selain itu, hasil uji korelasi pun membuktikan bahwa ketiga *sub-skill* keterampilan sosial, yaitu *social presentation*, *social scanning*, dan *social flexibility* memiliki koefisien korelasi yang sangat rendah, bahkan hampir tidak berkorelasi dengan adiksi.

### Saran

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan, peneliti mengajukan saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik meneliti keterampilan sosial untuk melakukan kontrol yang lebih ketat ketika responden mengisi *Social Skill Inventory* serta lebih selektif memilih alat ukur yang lebih tepat agar responden tidak merasa waktunya untuk bermain *game* tersita ketika mengisi kuesioner.

### Daftar Pustaka

- American Psychiatric Association. 2013. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Fifth Edition)*. London: American Psychiatric Publishing
- Anggraini, Yuyu. (2016). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)*. Retrieved from *e-journal* Universitas Sumatera Utara, Ilmu Komunikasi
- Auria, Aisyah. (2013). *Pengaruh Konsep Diri Terhadap Perilaku Shopping Addiction pada Mahasiswi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Malang: *e-thesis* UIN Malang
- Dara, Renanti W. (2015). *Hubungan Antara Keterampilan Menjelaskan dan Bertanya Guru dengan Prestasi Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 3 Gedung Air Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015*. Bandar Lampung: *Digital Library Unila*
- Darmastuti, Sito. (2016). *Hubungan Antara Kesepian dan Self Disclosure Dengan Perilaku Kecanduan Situs Jejaring Sosial Facebook pada Siswi SMK PGRI Pedan Klaten*. *UNS-Fak. Kedokteran Jur. Psikologi-G0112084-2016*
- Eder, Dwika Rahma A. (2012). *Rancang Bangun Aplikasi Kamus Irregular Verbs Berbasis Mobile Pada Platform Android*. Bandar Lampung: *Digital Repository UNILA*
- Falamartha, A J D. (2013). *Pengaruh Game Online Point Blank Terhadap Kemampuan Berbahasa Santun dalam Berkomunikasi Antar Sesama Teman di Lingkungan Siswa SMP YP 17 Baradatu Kab. Way Kanan Tahun 2012*. Bandar Lampung: *Digital Library UNILA*
- Griffiths. 2008. *Adolescent Addiction (Epidemiology, Assessment, and Treatment)*. California: Elsevier Inc
- Hardanti, dkk.(2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran (vol. 1 nomor 3)*
- Insani. (2015). *Peningkatan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Bermain Peran (Role Playing)*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Jannah, Miftahul. (2013). *Hubungan Antara Keterampilan Sosial Dengan Penerimaan Teman Sebaya Pada Siswa Kelas VII Di MTs Muhammadiyah I Malang*. *Jurnal Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim (170102 Developmental Psychology and*

*Ageing*)

- Lee, Changho., Ocktae Kim. (2016). *Predictors of Online Game Addiction Among Korean Adolescents*. Retrieved from Taylor and Francis Group: Addiction Research & Theory
- Lemmens, Jeroen S., dkk. 2009. Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Amsterdam: Media Psychology*, 12:1, 77-95
- Melani, Indri. (2017). *Hubungan Antara Adversity Quotient dengan Motivasi Berwirausaha Online Pada Mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area*. Medan: *Repository Universitas Medan Area*
- Rahmadina, Annisa. (2014). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial pada Remaja*. Retrieved from Gadjah Mada University, Psikologi
- Retani, Lilis R. (2016). *Hubungan Antara Tingkat Adiksi Dengan Keterampilan Sosial Pada Remaja Pengguna Smartphone di SMPN 10 Tegal*. Semarang: *e-prints UNDIP*
- Royle, M. Todd., Hall, Angela T. (2012). *The Relationship Between McClelland's Theory of Needs, Feeling Individually Accountable, and Informal Accountability for Others*. Retrieved from International Journal of Management and Marketing Research (vol. 5)
- Sugiyono. 2017. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, cv
- Wu, Yu-Hsien (Sharon). (2008). *Social Skill In The Workplace: "What Is Social Skill and How Does It Matter?"*. Retrieved from University of Missouri, Faculty of The Graduate School
- Yeni, Fitri. (2014). Peran Guru Pembimbing dalam Mengatasi Dampak Negatif Games Online Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Pekanbaru. *Jurnal UIN Sultan Syarif Kasim Riau (373.236 Sekolah Menengah Pertama, SMP)*