

**HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS JEJARING SOSIAL DAN
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN INFERIORITAS
(Studi Penelitian UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)**



Oleh:

Eri Muntokiyah, S.Pd.I

NIM: 1320412209

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Magister dalam Ilmu Bimbingan dan Konseling Islam
Program Studi Pendidikan Islam
Konsentrasi Bimbingan dan Konseling Islam

YOGYAKARTA

2015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Eri Muntokiyah, S.Pd.I**
NIM : 1320412209
Prodi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Saya yang menyatakan



Eri Muntokiyah, S.Pd.I
NIM: 1320412209

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Eri Muntokiyah, S.Pd.I**

NIM : 1320412209

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Saya yang menyatakan


Eri Muntokiyah, S.Pd.I
NIM: 1320412209



KEMENTERIAN AGAMA
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PENGESAHAN

TESIS berjudul : HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS
JEJARING SOSIAL DAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
INFERIORITAS (Studi Penelitian UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta)

Nama : Eri Muntokiyah, S.Pd.I
NIM : 1320412209
Program : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam (PI)
Konsentrasi : BIMBINGAN KONSELING ISLAM (BKI)
Tanggal Lulus : 15 April 2015

telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan Islam (M.Pd.I)

Yogyakarta, 22 April 2015

Direktur,



Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D

NIP. 19711207 199503 1 002

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS
JEJARING SOSIAL DAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
INFERIORITAS (Studi Penelitian UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta)

Nama : **Eri Muntokiyah, S.Pd.I**

NIM : 1320412209

Prodi : Pendidikan Islam

Konsentrasi : Bimbingan dan Konseling Islam

Telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua : Prof. Dr. H. Maragustam, M.A

Sekretaris : Dr. Abdul Munip, M.Ag

Pembimbing/ Penguji : Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi, M.Si. P.Si

Penguji : Dr. Hj. Sriharini, M.Si

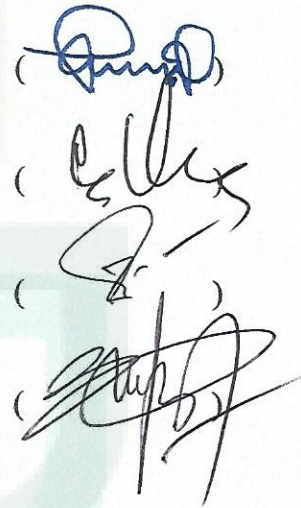
Diuji pada hari Rabu tanggal 15 April 2015.

Pukul : 10.30-11.30 WIB

Nilai Tesis : 95.5/ A+

IPK : 3.62 (tiga koma enam dua)

Predikat Kelulusan : Sangat Memuaskan



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS JEJARING SOSIAL
DAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN INFERIORITAS
IMPLIKASINYA TERHADAP BIMBINGAN PRIBADI-SOSIAL**

Yang ditulis oleh:

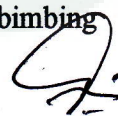
Nama : Eri Muntokiyah, S.Pd.I
NIM : 1320412209
Jenjang : Magister (S2)
Prodi : Pendidikan Islam
Konsentrasi : Bimbingan dan Konseling Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan Islam.

Wassalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Pembimbing



Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi, M.Si, P.Si

NIP. 197411202000032 003

MOTTO

Kemenangan yang pertama dan yang terbaik adalah
mampu menaklukkan diri sendiri.¹

{Plato}



¹Semuil Tjiharjadi, *To Be A Great Leader*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), hlm. 75.

TESIS INI DIPERSEMBAHKAN KEPADA:

ALMAMATERKU TERCINTA

PROGRAM PASCASARJA

KONSENTRASI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM (BKI)

PRODI PENDIDIKAN ISLAM (PI)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala Puji bagi Allah yang telah menerangi hati kita dengan cahaya al Quran, menghiasi akhlak kita dengannya, dan mengindahkannya dengan amalan al Quran. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umatnya sepanjang zaman yang senantiasa mempelajari dan mengajarkan al Quran sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini. Maksud dan tujuan dari penulisan tesis ini adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dalam program studi Pendidikan Islam pada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis merasa bahwa dalam penyusunan tesis ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan. Disamping itu juga menyadari bahwa penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari bahwa selesainya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan tesis ini sehingga selesai. Terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D selaku Dekan Program Pascasarja UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan semangat kepada mahasiswanya untuk menyelesaikan *study*.
2. Prof. Dr. H. Maragustam, M.A. selaku ketua dan Dr. Abdul Munip, M.Ag selaku sekretaris Prodi Pendidikan Islam Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis dalam penelitian ini.
3. Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi, M.Si. P.Si selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, memberikan petunjuk-petunjuk, serta saran dalam penyusunan tesis ini.
4. Dosen dan karyawan Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas segala bantuan dan kemudahan yang telah diberikan selama pendidikan.

5. Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta seluruh staf yang telah memberikan izin, bantuan dan kemudahan yang diberikan selama melaksanakan penelitian sehingga tesis ini dapat selesai dengan tepat waktu.
6. Ketua PTIPD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan bantuannya selama melaksanakan penelitian.
7. Ibu Sri Purnami S.Psi, MA , Ibu Dr. Nur Janah, Msi , dan Bapak Dr. Suyadi, MA yang telah memberikan kritik dan saran, bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan tesis ini.
8. Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga tahun ajaran 2014/2015 semester genap yang telah meluangkan waktunya dalam pengisian angket.
9. Teristimewa kepada mamah, bapak dan simbah yang tak henti-hentinya mendoakan, memberikan semangat, dan sekaligus menjadi inspirator bagi penulis.
10. Terimakasih kepada adek-adek tersayang Candra, Guruh dan Liana yang selalu memberikan motivasi, hiburan dan candaan ketika semangat penulis sedang meredup.
11. Mas Anif Rijalul Islami, S.Kom yang selalu mendampingiku, memberi dukungan, perhatian, kesabaran, semangat dan doa selama ini serta yang terpenting kebersamaan yang terbaik dalam kondisi apapun.
12. Mas Vera yang selalu memberikan doa dan bantuannya secara material selama ini.
13. Sahabat-sahabat seperjuangan BKI Mandiri angkatan 2013, kalian telah mengajarkan kebersamaan dan arti berbagi.
14. Seluruh pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu yang telah ikut berkontribusi sehingga tesis ini selesai.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tesis ini. Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 Maret 2015


Eri Muntokiyah, S.Pd.I
NIM: 1320412209

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Bā'	b	be
ت	Tā'	t	te
ث	Sā'	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jīm	j	je
ح	Hā'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	kh	ka dan ha
د	Dāl	d	de
ذ	Ẓāl	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Rā'	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sīn	s	es
ش	Syīn	sy	es dan ye
ص	Sād	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dād	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Tā'	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za''	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	g	ge
ف	Fā'	f	ef
ق	Qāf	q	qi
ك	Kāf	k	ka
ل	Lām	l	el
م	Mīm	m	em
ن	Nūn	n	en
و	Wāw	w	w
هـ	Hā'	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Yā'	Y	Ye

B. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* Ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	ditulis	'iddah

C. *Tā' marbūtah*

Semua *tā' marbūtah* ditulis dengan *h*, baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang “al”). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti *shalat*, *zakat*, dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	ditulis	<i>hikmah</i>
عَلَّة	ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	ditulis	<i>karāmah al-auliyā'</i>

D. Vokal Pendek dan Penerapannya

-----َ-----	Fathah	ditulis	<i>A</i>
-----ِ-----	Kasrah	ditulis	<i>i</i>
-----ُ-----	Dammah	ditulis	<i>u</i>

فَعَلَ	Fathah	ditulis	<i>fa'ala</i>
ذُكِرَ	Kasrah	ditulis	<i>zūkira</i>
يَذْهَبُ	Dammah	ditulis	<i>yazhabu</i>

E. Vokal Panjang

1. fathah + alif	ditulis	<i>Ā</i>
جاهلية	ditulis	<i>jāhiliyyah</i>
2. fathah + ya' mati	ditulis	<i>ā</i>
تَنَسَى	ditulis	<i>tansā</i>
3. Kasrah + ya' mati	ditulis	<i>ī</i>
كَرِيم	ditulis	<i>karīm</i>
4. Dammah + wawu mati	ditulis	<i>ū</i>
فُرُوض	ditulis	<i>furūd</i>

F. Vokal Rangkap

1. fathah + ya' mati	ditulis	<i>ai</i>
بَيْنَكُمْ	ditulis	<i>bainakum</i>

2. fathah + wawu mati	ditulis	<i>au</i>
قول	ditulis	<i>qaul</i>

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أَنْتُمْ	ditulis	<i>A'antum</i>
أَعَدَّتْ	ditulis	<i>U'iddat</i>
لَنْشُكْرْتُمْ	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan huruf awal “al”

الْقُرْآنُ	ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
الْقِيَاسُ	ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis sesuai dengan huruf pertama *Syamsiyyah* tersebut

السَّمَاءُ	ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشَّمْسُ	ditulis	<i>Asy-Syams</i>

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

Ditulis menurut penulisannya

ذَوَالْفُرُوضِ	ditulis	<i>Żawi al-furūd</i>
أَهْلُ السُّنَّةِ	ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>

ABSTRAK

Eri Muntokiyah, S.Pd.I, 1320412209. *Hubungan Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial Dan Bermain Game Online Dengan Inferioritas* (Studi Penelitian UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Tesis Program Magister Pendidikan Islam Kosentrasi Bimbingan dan Konseling Islam, Program Pascasarja, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.

Pokok permasalahan pada penelitian ini adalah inferioritas merupakan suatu perilaku manusia yang dipandang sebagai suatu bentuk kompensasi untuk menuju ke arah superioritas. Akan tetapi tidak semua individu memiliki kompensasi yang normal. Banyak individu menyembunyikan perasaan inferioritas dengan berbagai cara. Seperti aktif dalam dunia maya yaitu situs jejaring sosial dan *game online*. Kedua media ini sudah sangat mempengaruhi kalangan masyarakat tidak terkecuali. Hal ini mengakibatkan penggunaannya menjadi lebih tertutup dengan lingkungan sosialnya. Keadaan seperti ini yang menyebabkan pengguna aktif situs jejaring sosial dan *game online* memiliki perasaan inferior yang tinggi, karena mereka cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Hal yang lebih patut disayangkan lagi sebagian pengguna aktif situs jejaring sosial dan *game online* adalah kalangan mahasiswa yang pada dasarnya memiliki fungsi sosial perkembangan yang harus dipenuhi dalam posisinya sebagai sebuah pewaris kepemimpinan masa depan. Oleh karena itu tuntunan bagi para konselor Islam untuk mampu memberikan solusi konkrit terhadap persoalan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas: implikasinya terhadap bimbingan pribadi-sosial Islami.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta sejumlah 443 orang. Teknik sampel yang digunakan adalah *accidental sampling* yang penentuan berdasarkan faktor spontanitas. Sedangkan teknik analisisnya menggunakan statistik *inferensial* dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Ada korelasi yang positif antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dengan inferioritas yang dibuktikan dengan nilai $r_{x1y} = 0,563$; dan $p(\text{sig.}) = 0,021$. 2) Ada korelasi yang positif antara tingkat aktivitas bermain *game online* dengan inferioritas dibuktikan dengan nilai $r_{x2y} = 0,243$; dan $p(\text{sig.}) = 0,011$. 3) Terdapat hubungan yang signifikan antara pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas yang dibuktikan dengan nilai $F_{\text{hitung}} = 97.269$ dan $F_{\text{tabel}} = 3,016$.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* pada mahasiswa UIN Sunan Kalijaga tahun ajaran 2014/2015 di semester genap berpengaruh terhadap perasaan inferioritas. Mahasiswa yang memiliki perasaan inferioritas cenderung menarik diri dari kehidupan sosialnya di dunia nyata. Mereka menyembunyikan perasaan inferioritasnya dengan aktif di dunia maya. Oleh karena itu, solusi yang sesuai untuk menangani masalah inferioritas selain dengan konseling Adlerian, penulis merekomendasikan dengan bimbingan pribadi-sosial Islami.

Key word: Tingkat Aktivitas Pengguna situs jejaring sosial, Tingkat Aktivitas Bermain *game online*, Inferioritas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	<i>i</i>
PERNYATAAN KEASLIAN	<i>ii</i>
BEBAS PLAGIASI	<i>iii</i>
PENGESAHAN DIREKTUR	<i>iv</i>
DEWAN PENGUJI	<i>v</i>
NOTA DINAS PEMBIMBING	<i>vi</i>
MOTTO	<i>vii</i>
PERSEMBAHAN	<i>viii</i>
KATA PENGANTAR	<i>ix</i>
PEDOMAN TRANSLITERASI	<i>xi</i>
ABSTRAK	<i>xv</i>
DAFTAR ISI	<i>xvi</i>
DAFTAR TABEL	<i>xviii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xix</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xx</i>
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	17
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	17
D. Kajian Pustaka.....	18
E. Kerangka Teoritik	22
F. Hipotesis.....	28
G. Metode Penelitian.....	29
H. Sistematika Pembahasan	47
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Inferioritas	49
B. Tingkat Aktivitas Situs Jejaring Sosial	57
C. Tingkat Aktivitas Bermain <i>Game Online</i>	71
BAB III GAMBARAN UMUM UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA	
A. Letak Geografis	94
B. Sejarah Singkat Perkembangan UIN Sunan Kalijaga	95
C. Visi dan Misi	102
D. Kebijakan Mutu.....	104
E. Bidang Sarana dan Prasarana	106
F. Profil Fakultas	111
G. Kondisi Mahasiswa	134
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	137
B. Pembahasan.....	159

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	170
B. Saran.....	172
C. Penutup.....	174

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 1	Penilaian Item Positif (<i>Favourable</i>) dan Item Negatif (<i>Unfavourable</i>)....	38
Tabel 2	Kisi-kisi Kuesioner Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial	38
Tabel 3	Kisi-kisi Kuesioner Tingkat Aktivitas Bermain <i>Game Online</i>	39
Tabel 4	Kisi-kisi Kuesioner Inferioritas.....	39
Tabel 5	Interpretasi Koefisien Korelasi	41
Tabel 6	<i>Skala Alpha Cronbach's</i>	42
Tabel 7	Jumlah Mahasiswa	135
Tabel 8	Item Total Statistik Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial	139
Tabel 9	Item Total Statistik Tingkat Aktivitas Bermain <i>Game Online</i>	141
Tabel 10	Item Total Statistik Inferioritas	142
Tabel 11	Rata-rata Usia Responden.....	143
Tabel 12	Jenis Kelamin.....	144
Tabel 13	Semester.....	145
Tabel 14	Jumlah Uang yang Dhabiskan	146
Tabel 15	Jumlah Jam yang Digunakan	147
Tabel 16	Jenis Akun Jejaring Sosial	147
Tabel 17	Jenis <i>Game Online</i>	148
Tabel 18	<i>Test Of Normality</i>	149
Tabel 19	Anova Table Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial dengan Inferioritas.....	151
Tabel 20	Anova Table Bermain <i>Game Online</i> dengan Inferioritas	152
Tabel 21	<i>Correlations</i> Pengguna Pengguna Situs Jejaring Sosial dengan Inferioritas	153
Tabel 22	<i>Correlations</i> Bermain <i>Game Online</i> dengan Inferioritas.....	155
Tabel 23	Anova.....	156
Tabel 24	<i>Coefficients</i>	158
Tabel 25	Model Summary.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Indonesia Internet <i>User</i>	8
Gambar 2	Grafik Pengguna Internet di Asia 2014	10
Gambar 2	Histogram Uji Normalitas.....	150



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner
2. Data Uji Validitas Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial
3. Data Uji Validitas Tingkat Aktivitas Bermain *Game Online*
4. Data Uji Validitas Inferioritas
5. Data Hasil Penilaian *Judgement Expert*
6. Curriculum Vitae



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dikatakan dalam al Qur'an bahwa manusia adalah termasuk makhluk yang lemah. Pernyataan tersebut dijelaskan dalam QS. An-Nisa: 28 yang berbunyi:

يُرِيدُ اللَّهُ أَنْ يُخَفِّفَ عَنْكُمْ^ج وَخُلِقَ الْإِنْسَانُ ضَعِيفًا^{٢٨}

Artinya: “Allah hendak memberikan keringanan kepadamu, dan manusia dijadikan bersifat lemah”. {QS. An-Nisa:28}

Juga dalam QS. Ar-Rum: 54 dikatakan:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا^{٥٤}
وَشَيْبَةً يَخْلُقُ مَا يَشَاءُ^ط وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ^{٥٤}

Artinya: “Allah, dialah yang menciptakan kamu dari keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa”. {QS. Ar-Rum: 54}

Dari kedua ayat di atas menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia adalah makhluk yang bersifat lemah. Akan tetapi sebenarnya kelemahan tersebut sebagai tombak untuk merubah kehidupannya ke dalam tahapan yang lebih kuat. Sesungguhnya manusia memiliki potensi yang luar biasa dibandingkan dengan makhluk lainnya. Oleh karena itu manusia ditunjuk oleh Allah sebagai khalifah di muka bumi.

Akan tetapi semua itu kembali kepada manusia itu sendiri. Akankah ia menjadikan kelemahan tersebut sebagai pendorong dirinya untuk menuju ke

suksesan/superioritas atau bahkan sebaliknya. Seperti dalam QS. Ar'du : 11 yang berbunyi:

..... إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ﴿١١﴾

Artinya:“*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.....*”. {QS. Ar Ra'du:11}

Dari ayat di atas menjelaskan bahwa sebenarnya yang merubah keadaan dirinya sendiri bukan campur tangan dari Allah SWT atau bahkan orang lain akan tetapi semua itu tergantung dari dalam diri masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Adler yang mengatakan bahwa sesungguhnya individu memulai hidupnya dengan suatu kelemahan yang menimbulkan perasaan inferioritas. Perasaan inilah yang kemudian menjadi pendorong agar dirinya sukses dan tidak menyerah pada inferioritasnya. Individu yang jiwanya tidak sehat mengembangkan perasaan inferioritasnya secara berlebihan dan berusaha mengkompensasinya dengan membuat tujuan menjadi superioritas personal. Sebaliknya, orang yang sehat jiwanya dimotivasi oleh perasaan normal ketidak lengkapan diri dan minat sosial yang tinggi. Mereka berjuang menjadi sukses, mengacu kesempurnaan dan kebahagiaan siapa saja.²

Perasaan inferior dapat melahirkan sikap atau keputusan yang berbeda jika diolah dengan baik oleh setiap individu. Individu yang memiliki perasaan inferioritas normal akan mengkompensasinya pada minat sosial. Minat sosial tersebut dijadikan landasan untuk berjuang mencapai tujuan final sehingga sukses dapat dipersepsi dengan jelas. Sebaliknya jika individu yang

² Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, Edisi Revisi, (Malang: UMM Press, 2009), hlm. 64.

mengembangkan inferioritasnya dengan tujuan final dipersepsi kabur, maka individu tersebut harus berjuang agar menjadi superior. Apabila kedua hal tersebut tidak dilakukan oleh individu, dan hanya membiarkan perasaan inferior menguasai dirinya maka individu tersebut bermasalah.

Banyak cara yang dilakukan untuk menutupi perasaan inferioritasnya. Seperti pada penelitian Dimitri Nindyastar menyatakan bahwa untuk menutupi perasaan inferioritasnya para remaja di daerah kompleks perumahan Ciputat lebih memilih untuk *clubbing* hampir setiap malamnya.³ Berbeda dalam artikel yang ditulis oleh Richardus bahwa individu yang tidak mampu menguasai kelemahan dirinya dalam lingkungan sosial tentu membuat individu tersebut memiliki perasaan *inferiority complex*. Dengan demikian kebanyakan individu yang tidak mampu mengaplikasikan dirinya di dunia nyata dengan baik maka ia akan berbelok arah ke dalam dunia maya.⁴

Hal tersebut seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang semakin maju. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju tentunya mempengaruhi perkembangan informasi dan komunikasi. Kebutuhan masyarakat akan teknologi mendukung terciptanya alat-alat komunikasi yang semakin lama semakin canggih. Teknologi juga banyak menghasilkan mesin dan alat-alat lain yang dapat memudahkan manusia untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu

³ Dimitri Nindyastar, *Pengaruh Gaya Hidup Remaja terhadap Inferioritas*, Jurnal Psikologi, Vol. 1 No. 2 Maret 2008.

⁴ Richardus Eko Indrajit, *Relasi Dunia Nyata dan Dunia Maya Kaitannya dengan Lingkungan Sosial*, diambil dalam www.eko-indrajit.com, diakses pada tanggal 20 Maret 2015, pukul 13.34 WIB.

yang lama dalam penyampaianya kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat dekat dan tanpa jarak.

Khususnya di Indonesia, penggunaan alat-alat komunikasi sudah menjadi kebutuhan penting. Terbukti dengan tingkat *antusiasme* masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan fasilitas telekomunikasi modern seperti *handphone* dan internet. Jika dulu *handphone* hanya berperan sebagai media komunikasi *mouth to mouth*, namun kini berbagai fitur bisa dinikmati via *handphone* misalnya layanan internet.

Internet merupakan salah satu hasil dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Internet adalah singkatan dari *Interconnected Networking* yang apabila diartikan dalam bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Dengan adanya internet setiap orang dapat mengakses informasi dengan lebih cepat, efisien serta dapat melakukan berbagai hal dengan siapapun, di manapun dan kapanpun tanpa batas waktu dan tempat.⁵

Internet menyediakan berbagai layanan yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh penggunanya. Salah satu teknologi internet termahsyur saat ini adalah situs jejaring sosial. Situs yang didesain untuk mempererat hubungan antar manusia, baik itu antara teman-teman lama, teman-teman baru, relasi bisnis maupun untuk memasarkan produk.⁶ Contoh situs jejaring sosial adalah *friendster, myspace, flickr, youtube, facebook, twitter* dan lain-lain.

⁵O. Mulia, *Aplikasi Internet*, (Jakarta: Bius Center Head Office, 2007), hlm 1.

⁶ Ahmad Fuad Afdhal, *Tips dan Trik Public Relations*, (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hlm. 139.

Situs jejaring sosial merupakan sebuah *web* berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut. Tampilan dasar situs jejaring sosial menampilkan halaman profil pengguna, yang di dalamnya terdiri dari identitas diri dan foto pengguna. Kemunculan situs jejaring sosial ini diawali dari adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Jejaring sosial maya merupakan salah satu cara membangun struktur sosial yang tidak terikat oleh waktu dan tempat karena melalui dunia maya atau biasa dikenal dengan internet, seseorang dapat berhubungan dengan orang-orang yang berada di belahan dunia manapun.

Manfaat positif yang bisa diperoleh melalui situs jejaring sosial ini, misalnya mulai dari menambah teman baru, bertemu dengan teman lama, mempererat komunikasi dengan sanak saudara yang berjauhan, saling bertukar foto, saling bertukar informasi, bahkan bisa juga untuk memulai bisnis baru atau mempromosikan bisnis yang sedang dijalankan. Ditambah dengan penyajian beberapa situs jejaring sosial yang terbilang unik, yaitu dengan menyediakan berbagai macam aplikasi-aplikasi yang menarik seperti *mini-game*, permainan video, *update* status, kuis dan sebagainya yang membuat orang penasaran dengan situs jejaring-jejaring sosial tersebut, apalagi jika seseorang sudah merasa senang ketika “bermain” di salah satu situs jejaring sosial yang disukainya.

Pendapat dari salah satu mahasiswa jurusan Komunikasi Fakultas Sosial dan Humaniora menyatakan bahwa:

“Situs jejaring sosial memiliki dampak yang positif karena memungkinkan mahasiswa berhubungan dengan dosen dan sesama mahasiswa lainnya lewat hubungan pertemanan, berbagi pengetahuan, berbagi perasaan dengan teman, bergabung dengan group-group yang dibuat untuk mata kuliah tertentu, bekerjasama, diskusi, jadwal kuliah, kalender akademik serta menggunakan aplikasi pendidikan untuk mengorganisir aktivitas belajar”.⁷

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan beberapa mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta mengatakan bahwa situs jejaring sosial memberikan dampak yang positif jika penggunaannya tidak berlebihan. Situs jejaring sosial dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, menambah wawasan dengan mencari tugas melalui aplikasi pendidikan yang ada, menambah teman, menyelesaikan tugas kuliah dengan membuat group-group khusus untuk berdiskusi mata kuliah tertentu serta dapat mengundang teman dari kampus lain yang sejurusan untuk bertukar pikiran atau pendapat. Selain itu situs jejaring sosial dapat menjadi sarana untuk mengisi waktu luang, menambah teman dan bermain *game* sebagai hiburan.⁸

Jejaring sosial bisa diakses di mana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone* atau *smartphone*, tidak perlu lagi ke warung internet atau menghidupkan komputer di rumah untuk mengakses internet. Sehingga bukan merupakan hal yang asing lagi jika kita melihat anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua, asik berinternet ria melalui

⁷ Ageng Larasati Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tanggal 22 Desember 2014, pukul 14.13 WIB.

⁸ Berdasarkan observasi penulis dengan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga di Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tanggal 2 September 2014, pukul 08.48 WIB.

handphone. Apakah mereka sekedar *browsing*, *mengupload*, atau *mendownload*, atau sekedar mengecek *email*. Kegiatan semacam ini sudah lazim kita lihat, semua orang asik dengan *handphonenya* saat menunggu antrian, di angkutan umum, di dapur, di ruang makan, bahkan saat kuliah sekalipun.

Efek dari jejaring sosial juga dapat memberikan dampak yang cukup buruk bagi pengguna, seperti di dalam dunia pendidikan yaitu waktu belajar menjadi berkurang, menurunnya motivasi dan prestasi belajar. Tidak hanya itu saja, individu menjadi malas belajar dan berkomunikasi di dunia nyata, lebih mementingkan diri sendiri, kurang perhatian terhadap keluarga, data diri mereka tersebar, kurang bersosialisasi dengan lingkungannya dan rawan akan terjadi perselisihan di antara mereka.⁹ Semua kegiatan mereka di dalam dunia maya terkadang tidak diketahui oleh orang tua mereka. Lemahnya pengawasan dan pemahaman orang tua tersebut disebabkan kesibukan orang tua dalam bekerja, sehingga mereka seperti membiarkan anaknya bebas mengonsumsi sebuah media.

Komentar dari mahasiswa jurusan Sastra Inggris Fakultas Adab dan Ilmu Budaya mengatakan bahwa ia lebih cenderung percaya diri ketika berkomunikasi lewat situs jejaring sosial ketimbang mengungkapkan pendapatnya dengan *face to face*, karena ketika ia harus berkomunikasi dengan dunia nyata (*offline*) ia merasa rendah diri (*inferioritas*).¹⁰

⁹ Tim Peneliti YPMA, *Memahami Interaksi Remaja dengan Internet*, (Jakarta: YPMA, 2011), hlm. 15.

¹⁰ Istinganatun 'Aliyah mahasiswa Jurusan Sastra Inggris Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kaliaga Yogyakarta, pada tanggal 10 November 2014, pukul 08.00 WIB.

Berdasarkan hasil *survey* penulis, seorang laki-laki yang pernah disakiti oleh pacarnya mengunggah foto pacarnya dengan tanpa berbusana di situs jejaring sosial *facebook* dengan menandai *akun* pacarnya tersebut.

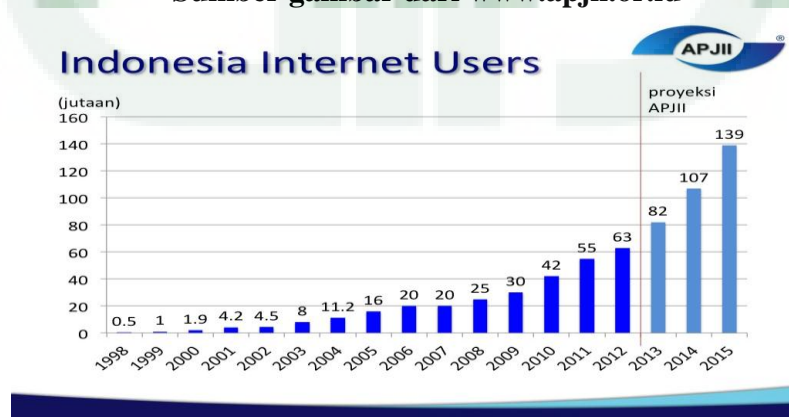
Selain itu, komentar dari para dosen mengatakan bahwa:

“Kebanyakan mahasiswa yang sering menggunakan situs jejaring sosial dalam berkomunikasi lewat sms dengan dosen pada saat menghubungi untuk meminta bimbingan tugas akhir mayoritas mahasiswa menggunakan bahasa yang sangat singkat sehingga sulit untuk dipahami dosen”.¹¹

Kehadiran media *online* ini jelas telah mengubah paradigma baru pemberitaan, yakni *event on the making*. Maksudnya, berita yang muncul tidak disiarkan beberapa menit, jam, hari, atau minggu, tetapi begitu terjadi langsung di *upload* (dimasukkan) ke dalam situs *web* media *online*.

Menurut hasil *survey* dari data Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia, dari tahun 1998 sampai dengan tahun 2014 dan proyeksi satu tahun berikutnya yaitu tahun 2015, menunjukkan bahwa perkembangan internet terus meningkat secara signifikan dari tahun ke tahun.

Gambar 1
Sumber gambar dari www.apjii.or.id



¹¹ Komentar dari beberapa dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tanggal 5 November 2014, pukul 11.30 WIB.

Dari grafik tampak kenaikan yang signifikan dari para pengguna internet di Indonesia, di mana pada tahun 1998 hanya sekitar 500 ribu pengguna sedangkan di tahun 2014 telah mencapai sebanyak 107 juta orang pengguna, yang berarti bahwa penggunaan internet semakin meningkat. Peningkatan ini tentunya juga didukung dengan semakin tersedianya media teknologi *gadget* yang semakin canggih dan kemudahan akses internet di mana-mana dan berlomba memberikan layanan terbaik pada pelanggannya.

Hasil survey juga menyatakan dari beberapa perguruan tinggi di Midwest AS menemukan bahwa mereka 91% partisipan menggunakan situs *facebook.com*.¹² Menghabiskan waktu disitus jejaring sosial dan sudah menjadi bagian dari kegiatan sehari-hari sebagian besar dewasa muda AS. Dalam satu studi di AS dilaporkan menggunakan *facebook* rata-rata 10 sampai 30 menit setiap hari (Ellison, Steinfield, & Lampe, 2007). Studi lain menemukan bahwa sekitar setengah dari usia 12-17 tahun *login* situs situs jejaring sosial setiap hari, 22% *login* ke situs jejaring sosial beberapa kali per hari, 26% sekali sehari, 17% tiga sampai lima hari per minggu, 15% satu atau dua hari per minggu, dan hanya 20% setiap beberapa.¹³

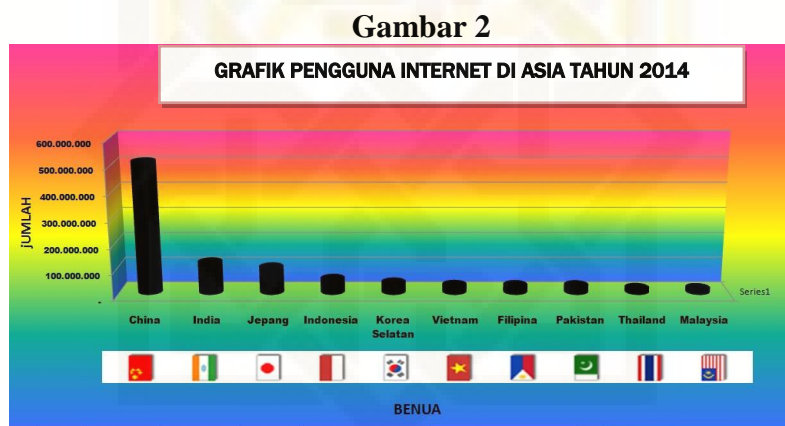
Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa pengguna situs jejaring sosial di Indonesia menunjukkan persentase yang cukup besar. Hal ini disebabkan hampir semua individu tanpa memandang usia setiap jam

¹² C. Wiley & Silsson M., *Ethics, accuracy and assumption: The use of Facebook by students and employers*, Paper dipresentasikan dalam masalah khusus untuk pendidikan di Southwestern Ohio, Dayton, pada tanggal 31 maret 2006.

¹³ Diyana Dwi Lestari, *Hubungan Antara Sel- Control Dengan Intensitas Pengguna DI Kalangan Remaja Jakarta*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, Agustus-Januari 2012.

menyempatkan waktunya untuk setidaknya mengecek akun jejaring sosial mereka.

Sesuai dengan posisi urutan yang diduduki oleh Indonesia. Indonesia menduduki peringkat ke-13 dari semua negara di dunia yang paling sering mengakses internet. Sedangkan dalam urutan Asia, Indonesia menduduki peringkat ke-4 seAsia dengan jumlah pengguna internet terbesar.¹⁴ Berikut adalah gambaran *chart* top 10 internet *user* se Asia:¹⁵



Dapat penulis simpulkan dengan pernyataan di atas bahwa pada dasarnya penggunaan situs jejaring sosial membantu banyak pihak dari berbagai kalangan dan kepentingan. Akan tetapi jika dalam penggunaan melewati batas kewajaran dan menjadikan dampak buruk terhadap pengguna, maka dapat membuat seseorang kecanduan. Seperti yang dijelaskan oleh Greenfield dalam pernyataannya:

“Technology, and most especially, computers and the Internet, seem to be at best easily overused/abused, and at worst, addictive. The combination of available stimulating content, ease of access, convenience, low cost, visual stimulation, autonomy, and anonymity all

¹⁴ Informasi tersebut bisa dibuka dalam sosbud.kompasiana.com

¹⁵ Pusat Statistic Internet Dunia, diambil dalam www.internetworldstats.com , diakses pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 22.26 WIB.

*contribute to a highly psychoactive experience. By psychoactive, that is to say mood altering, and potentially behaviorally impacting. In other words these technologies affect the manner in which we live and love. It is my contention that some of these effects are indeed less than positive, and may contribute to various negative psychological effects”.*¹⁶

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa teknologi, khususnya komputer dan internet sangat mudah membuat orang terlena menggunakannya, bahkan dapat membuat kecanduan. Gabungan dari konten yang menarik, kemudahan akses, kenyamanan, murah biaya, stimulasi visual, kemandirian, dan *anonimitas* berpengaruh terhadap tingginya pengalaman *psychoactive*. *Psychoactive* merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut perubahan *mood* dan memiliki potensi untuk berpengaruh terhadap perilaku. Dengan kata lain, teknologi-teknologi ini mempengaruhi kehidupan yang dijalani. Beberapa pengaruh ini bersifat negatif secara psikologis. Hal ini juga berlaku pada *game online* yang merupakan salah satu kemajuan teknologi yang menggunakan media komputer dan jaringan internet.

Game online saat ini telah menjadi *tren* baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. *Game online* adalah sebagai salah satu jenis hiburan terbaru dan sangat digemari oleh anak-anak, remaja bahkan orang dewasa seperti mahasiswa.

¹⁶ Eric Era, *Two-dimensional representation of movement through three-dimensional space: The role of video game expertise*, *Journal of Applied Developmental Psychology*, diambil dalam www.elsevier.com, diakses pada tanggal 12 Januari 2015, pukul 23.25 WIB.

Di Indonesia *game online* mulai muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online* yang dikeluarkan oleh Boleh Game.¹⁷ Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *online* diantaranya *Ragnarok Online*, *Gunbound*, *Counter Strike*, *World of Warcraft*, *Point Blank*, *Seal Online*, *Luna Online* dan *Atlantica Online*.¹⁸

Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada di kota-kota besar, hanya dengan membayar biaya yang relatif murah yaitu sebesar Rp. 3.000 /jamnya seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*.

Keberadaan *game online* sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan. *Game online* memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak didapatkan oleh para pemain di dunia nyata.

Selain itu juga manfaat bermain *game online* adalah untuk melatih membangun pola interaksi secara otomatis yang merupakan proses simulasi dari kehidupan sosial itu sendiri. Misalnya, dapat membentuk perkumpulan atau kelompok atau group yang memiliki tujuan yang sama atau yang saling

¹⁷Adams, *Design Game*, diambil dalam www.designersnotebook.com.pdf., diakses pada tanggal 12 Januari 2015, pukul 23.47 WIB.

¹⁸Lusiana Andriana Lubis, *Pengantar Komunikasi Lintas Budaya*, (Medan: FISIP USU, 2004), hlm. 4.

berkompetisi. Adanya tantangan dalam mencapai tujuan serta berbagai tingkatan atau jenjang hambatan atau level kesulitan yang harus dihadapi oleh masing-masing *gamers* sebagai bagian dari kelompok merupakan refleksi dari realitas sosial nyata.

Menurut pendapat Hasan Bastomi¹⁹ mengatakan bahwa:

“Bermain *game online* semata-mata hanya sekedar hiburan untuk menghilangkan kebosanan atas kegiatan-kegiatan yang telah dilalui sebelumnya dan *refresh* otak dari berbagai masalah yang telah dijalani”.

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru dikalangan penggemar *game* dari yang hidupnya kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Selain sisi positif di atas, *game online* memberikan dampak berbahaya kepada individu yang kecanduan dalam bermain *game online*. Diantaranya dari hasil observasi penulis mengungkapkan bahwa, banyak mahasiswa yang menyisihkan uang makanannya demi bisa bermain *game online*, tidak tercapainya target dalam menyelesaikan tugas akhir, sering tidak mengikuti perkuliahan disebabkan lupa ada jam kuliah karena keasikan bermain *game online*, mengganggu perkuliahan yang berlangsung, terlambat masuk kuliah jika ada jam pagi (07.00 WIB).

Sulitnya berhenti bermain *game online* juga berakibat negatif terhadap seseorang. Di Surabaya, seorang pelajar menjual pil koplo karena ia membutuhkan uang untuk bermain *game online* (*Kecanduan Game Online, Pelajar Nekat Jual Pil Koplo*, 2014). Sementara di Semarang, seorang pemuda

¹⁹ Mahasiswa Pasca Prodi Sarjana Bimbingan dan Konseling Islam Jurusan Pendidikan Islam (PI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, pada tanggal 26 Oktober 2014, pukul 11.33 WIB.

mengambil kotak amal dari masjid karena penghasilannya tidak cukup untuk bermain *game online* (Kecanduan *Game Online*, Curi Kotak Amal, 2014).²⁰

Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi psikologis bagi perkembangan mental pelajar maupun non-pelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut. Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat pada umumnya yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.

Cromie dalam Lee Kem menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.²¹

Sedangkan secara fisik, kelamaan di depan layar monitor menyebabkan rusaknya syaraf mata dan otak karena terkena cahaya radiasi komputer. Mata

²⁰ Berita Liputan 6 Petang pada tanggal 12 Februari 2014, pukul 17.00 WIB.

²¹Febriana Siska, *Kecanduan Game Online*, diambil dalam www.nacada.ksu.edu. diakses pada tanggal 8 Desember 2014, pukul 08.30 WIB.

kering, sakit kepala, jadwal makan yang kacau, kurangnya perhatian terhadap kebersihan diri, dan gangguan tidur, mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Yang paling parah adalah dapat mengakibatkan kematian (Pria Tewas Akibat Kecanduan *Game Online*, 2011)²²

Menurut hasil observasi penulis penyebab mahasiswa aktif di situs jejaring sosial dan *game online*, diantaranya: 1) Kurangnya perhatian atau pengawasan orang tua, 2) Memiliki ambisi yang tinggi, 3) Gagal dalam kehidupan nyata, 4) Tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah, 5) Terlalu dimanjakan sehingga setiap permintaannya selalu dituruti, 6) Tidak suka bergaul dengan orang-orang di dunia nyata (*offline*) yang disebabkan perasaan rendah diri yang dimilikinya, dan 7) Tidak memiliki saudara (anak tunggal).

Dari pendapat di atas dapat penulis ambil kesimpulan bahwa mahasiswa yang aktif dalam situs jejaring sosial dan *game online* cenderung memiliki perasaan rendah diri (*inferioritas*) dengan lingkungan sosialnya sehingga untuk menutupi kelemahannya mereka aktif di situs jejaring sosial dan *game online* tersebut.

Dari kasus tersebut bahwasanya kegiatan bermain bukan hanya untuk usia anak-anak atau remaja saja bahkan orang dewasa pun tidak menghilangkan kegiatan tersebut, seperti halnya yang menjadi topik penulis kali ini tentang aktif dalam penggunaan situs jejaring sosial dan bermain *game*

²² Berita Liputan 6 Petang pada tanggal 12 Februari 2014, pukul 17.00 WIB.

online. Mungkin sangat menarik jika penulis meneliti orang dewasa dalam aktivitasnya di situs jejaring sosial dan bermain *game online*.

Dalam penelitian ini, penulis membidik mahasiswa S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dengan alasan mahasiswa UIN yang sering melakukan demonstrasi, selalu cepat tanggap dalam isu-isu politik, bahkan banyak mahasiswa UIN yang tidak tepat waktu dalam menyelesaikan perkuliahannya, selain itu juga banyak mahasiswa UIN yang selalu mengikuti perkembangan teknologi khususnya mengenai *gadget*. Hal itu bisa menjadikan modal penulis untuk meneliti mahasiswa UIN Sunan Kalijaga terkait masalah keaktifan dalam menggunakan situs jejaring sosial dan *game online*.

Berangkat dari permasalahan di atas dan fenomena sekitar, sangat menggelitik penulis sehingga menimbulkan suatu pertanyaan untuk diteliti dan digali lebih dalam lagi mengenai tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas. Selain itu, penulis juga mencari solusi dalam menangani masalah inferioritas dengan cara memberikan bimbingan dan konseling yang tepat selain menggunakan konseling Adlerian. Menurut beberapa referensi yang penulis temukan kebanyakan masalah inferioritas hanya ditangani dengan konseling Adlerian saja. Oleh karena itu, disinilah titik letak ketertarikan penulis untuk mencari solusi yang berbeda dalam menangani masalah inferioritas. Nah, disinilah letak keunikan dari penelitian ini bahwa ingin mencari solusi yang sesuai selain dengan konseling Adlerian dalam menangani masalah inferioritas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dengan inferioritas?
2. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas bermain *game online* dengan inferioritas?
3. Adakah hubungan antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui karakteristik mahasiswa yang aktif di situs jejaring sosial dan *game online*.
- b. Mengetahui faktor penyebab mahasiswa aktif di situs jejaring sosial dan *game online*.
- c. Mengetahui jenis kelamin yang aktif di situs jejaring sosial dan *game online*.
- d. Mencarikan solusi yang tepat selain dengan konseling Adlerian dalam menangani masalah inferioritas.

2. Kegunaan Penelitian

- a. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dan pengembangan ilmu Bimbingan dan Konseling Islam.

b. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi:

1) Konselor

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk melihat kaitannya antara karakteristik mahasiswa dengan fenomena yang berkembang di era masa kini terkait dengan permasalahan sehingga dengan hasil penelitian ini dapat menjadi gambaran bagi konselor untuk memberikan Bimbingan dibidang Pribadi-Sosial secara Islami terkait tentang inferioritas mahasiswa untuk menjadi superior.

2) Bagi keluarga

Dengan adanya gambaran dan kondisi anak dengan perkembangan zaman, diharapkan peran serta keluarga dalam pengawasan dan pengaturan yang tepat. Walaupun mahasiswa masuk dalam masa dewasa akan tetapi peran keluarga disini sangat dibutuhkan untuk membantu mahasiswa menuju superior.

3) Bagi institut pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk lembaga pendidikan supaya lebih memperhatikan masalah mahasiswa dengan membuka layanan Bimbingan dan Konseling secara Islami.

D. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini penulis akan mendeskripsikan beberapa tulisan yang telah dilakukan oleh penulis terdahulu terkait dengan urutan kelahiran dan relevansinya terhadap judul tesis ini. Adapun karya-karya tersebut adalah:

1. Dalam jurnal dengan judul *Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, ditulis oleh Angela mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman dengan tebal 13 halaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji melalui t hitung sebesar 8,753 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,665. Nilai R^2 (*R Square*) sebesar 0,291 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *game online* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 29,1% sedangkan sisanya disebabkan oleh faktor lain.
2. Dalam jurnal dengan judul *Penggunaan Game Online Pada Mahasiswa (Sebuah Penelitian Kualitatif)*, ditulis oleh Susilo Wibisono dengan tebal 27 halaman. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan responden untuk menjadi pemain *game online* adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang masuk dalam kategori ini adalah rasa ingin tahu, kegemaran bermain *game* sejak kecil, dambaan memperoleh kebebasan di dunia maya, dan upaya mewujudkan berbagai impian yang sulit dicapai. Faktor eksternal yang masuk antara lain informasi dari media massa tentang permainan *game*

online, adanya ajakan dari teman, dan faktor keluarga yang terlalu permisif. Orientasi yang muncul dalam permainan pun ada beraneka ragam, yaitu *explorer, killer, achiever, socializer, dan bussiness*. Sementara implikasi yang dirasakan oleh pemain *game online* terdiri atas berbagai aspek implikasi, yaitu implikasi fisik, implikasi emosional, implikasi sosial, implikasi akademik, dan implikasi ekonomi. Hal-hal yang ikut andil dalam keputusan berhenti bermain *game online* pada responden antara lain adanya kesadaran akan usia dan adanya *punishment* dari orang tua.

3. Dalam Tugas Laporan Penelitian yang berjudul *Hubungan antara Intensitas Pengguna Situs Jejaring Sosial dengan Self Esteem (Harga Diri) pada Siswa SMK N Merangin Jambi*, ditulis oleh Tohap M. Simatupang, mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Andalas, 2011 dengan tebal 111 halaman. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa ada hubungan atau keterkaitan yang sangat kuat antara intensitas pengguna situs jejaring sosial dengan *self esteem* (harga diri). Hal ini diinterpretasikan dengan nilai korelasi 6,66.
4. Dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja*, ditulis oleh Arifah Budhyati MZ, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains dan Teknologi (SNAST) Periode III, ISSN 979-911X, November 2012. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa media internet mempunyai peranan yang sangat berpengaruh terhadap kenakalan remaja, dan dapat memicu timbulnya perilaku dursila. Terjadinya kenakalan remaja disebabkan dua faktor: faktor internal, dan faktor eksternal. Selain itu juga disebabkan adanya konflik-konflik mental, rasa tidak terpenuhinya

kebutuhan pokok, kemiskinan, dan ketidaksamaan sosial-ekonomi yang merugikan dan bertentangan. Solusi mengatasi kenakalan pada remaja dapat ditempuh melalui tiga upaya, yaitu tindakan preventif, tindakan kuratif, dan pembinaan agama yang difokuskan pada ketaatan menjalankan ibadah shalat.

5. Dalam tesis yang berjudul *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment*, ditulis oleh I Gusti Ngurah Aditya Lesmana mahasiswa Fakultas Ekonomi Program Magister Manajemen Jakarta dengan tebal 148 lembar. Penelitian ini membuktikan bahwa media sosial *twitter* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pembentukan *brand attachment*.
6. Dalam jurnal yang berjudul *Hubungan antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial*, ditulis oleh Heny Nurmandia dkk., mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Darul ‘Ulum Jombang dengan tebal 13 halaman. Hasil analisis yang didapatkan bahwa $r_{xy} = -0,402$ dengan $p = 0,001$ ($p < 0,01$) hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi negatif yang sangat signifikan antara kemampuan sosialisasi dengan kecanduan jejaring sosial. Arah negatif artinya semakin tinggi kemampuan sosialisasi maka semakin rendah kecanduan jejaring sosial, maka hiotesis diterima.
7. Dalam jurnal yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, ditulis oleh Muhammad Affandi mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

dengan tebal 11 halaman. Dari hasil studi menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar.

Seperti yang sudah dijelaskan dalam latar belakang bahwa yang membedakan penelitian ini dengan sebelumnya, penelitian ini adalah penelitian dalam ranah Bimbingan dan Konseling Islam. Sehingga dalam penelitian ini memasukkan unsur-unsur ke-Islaman ke dalam Bimbingan Pribadi-Sosial.

Nah, disinilah letak perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya, bahwa belum ada penelitian yang membahas tentang Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial dan Bermain *Game Online* dengan Inferioritas: Implikasinya Terhadap Bimbingan Pribadi-Sosial.

E. Kerangka Teoritik

1. Inferioritas

a. Definisi

Adler mengungkapkan bahwa di dalam diri manusia terdapat dua dorongan pokok yang mendorong serta melatarbelakangi segala tingkah lakunya:

- 1) Dorongan keakuan, yang mendorong manusia bertindak yang mengabdikan kepada aku sendiri, dan
- 2) Dorongan kemasyarakatan yang mendorong manusia bertindak yang mengabdikan kepada masyarakat.

Menurut Adler dorongan keakuan adalah dorongan agresif lebih penting daripada dorongan seksual. Kemudian nafsu agresif itu diganti dengan keinginan berkuasa dan diganti dengan dorongan untuk superior.

Yaitu dorongan untuk berharga, untuk lebih sempurna. Superior disini bukanlah keadaan yang objektif, seperti kedudukan sosial yang tinggi dan sebagainya, melainkan keadaan objektif, pengalaman atau perasaan cukup berharga. Ini yang disebut dengan perjuangan ke arah superior.²³

b. Bentuk-bentuk inferioritas

Menurut Adler inferioritas dimulai dari inferioritas organ. Inferioritas organ adalah kenyataan bahwa setiap manusia memiliki kelemahan, sekaligus kelebihan tertentu, baik secara anatomi maupun fisiologi. Karena setiap ada manusia yang lahir dengan kondisi jantung yang lemah, atau mengidap kelainan jantung dini, paru-paru lemah, asma atau polio, ada yang mengalami masalah penglihatan, pendengaran atau otot sejak dini. Dan terkadang ada yang bermasalah dengan berat badan, baik bentuk gemuk atau kerempeng.²⁴ Kelemahan fisik diartikan sebagai kondisi di mana seseorang memiliki keterbatasan kemampuan terutama secara fisik atau cacat fisik secara nyata.

Selain inferioritas organ, ada juga inferioritas dalam bentuk psikologis yakni perasaan-perasaan yang muncul akibat kekurangan psikologis yang dirasakan secara subjektif.

²³ Agus Sujanto, *Psikologi Kepribadian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), hlm. 34.

²⁴ Boeree, George, *Personality Theory*, Cet. 2, (Yogyakarta: Primashopie, 2005), hlm. 144.

Inferioritas sosial adalah perasaan-perasaan yang muncul akibat kekurangan sosial yang dirasakan secara subjektif. Seperti, hubungan tidak harmonis dalam lingkungan keluarga, tidak mendapatkan keamanan/kenyamanan dalam lingkungan ia tinggal, perlakuan yang keras dari orang tua, dimanja orang tua, urutan kelahiran, tidak mampu beradaptasi dengan baik dalam lingkungan di mana ia tinggal.²⁵

c. Faktor-faktor penyebab inferioritas

Faktor yang mempengaruhi perasaan rendah diri (inferioritas), di antaranya:²⁶

- 1) Orang tua
- 2) Saudara sekandung
- 3) Sekolah
- 4) Teman sebaya
- 5) Masyarakat
- 6) Pengalaman
- 7) Penerimaan diri individu

2. Tingkat Aktivitas Pengguna Situs jejaring sosial

a. Definisi aktivitas pengguna situs jejaring sosial

Menurut kamus Ilmiah Populer bahwa, aktivitas artinya “keaktifan/kegiatan”.²⁷ Sedangkan W.J.S. Poewadarminto menjelaskan

²⁵ Syamsu Yusuf, A. Juntika, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 213.

²⁶ P.J. Centi, *Mengapa Rendah Diri*, Alih Bahasa Hardjana, (Yogyakarta: Kanisius, 1993), hlm. 16-22.

²⁷ Pius Partanto, M. Dahlan Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 2001), hlm. 24.

aktivitas sebagai suatu kegiatan atau kesibukan. S. Nasution menambahkan bahwa aktivitas merupakan keaktifan jasmani dan rohani dan kedua-keduanya harus dihubungkan.²⁸ Sedangkan kata pengguna disini penulis masukkan dalam jenis kata benda atau orang yang melakukan kegiatan tertentu.

Situs jejaring sosial yang dalam bahasa Inggris disebut *social network sites* merupakan sebuah *web* berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna yang tersedia, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam akun jejaring sosial tersebut.²⁹ Akun jejaring sosial itu sendiri merupakan jejaring pertemanan yang berguna untuk berinteraksi dengan orang lain dalam dunia internet.³⁰ Di Indonesia sendiri ada 12 akun yang berkembang, mulai dari *friendster* sampai *beetalk* yang berkembang di dunia internet.

b. Macam-macam situs jejaring sosial

Situs jejaring sosial secara substansial mengubah cara komunikasi antar organisasi, masyarakat, serta individu. Adapun macam-macam dari situs jejaring sosial di Indonesia, sebagai berikut:

- 1) *Yahoo Messenger*
- 2) *Facebook*

²⁸ Soek, *Pembagian Aktivitas Belajar*, diambil dalam <http://mugironiggi.blogspot.com/>, diakses pada tanggal 13 Januari 2015, pukul 10.00 WIB.

²⁹ P. G. Lange, *Publicly Private and Privately Public: Social Networking and Youtube*, *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol. 28, Nomor 1, 2001, hlm. 19.

³⁰ Setiawan Dirgayuza, *Panduan Praktis Mengopimalkan Facebook*, (Jakarta: Media Kita, 2008), hlm. 6-9.

- 3) *Twitter*
 - 4) *Blackberry Messenger*
 - 5) *WhatsApp*
 - 6) *WeChat*
 - 7) *Kakaotlak*
 - 8) *Line*
 - 9) *Foursquare*
 - 10) *Path*
 - 11) *Skype*
 - 12) *Beetalk*
- c. Fungsi situs jejaring sosial

Irfano menjelaskan tentang situs jejaring sosial umumnya memiliki fungsi yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam hal:³¹

- 1) Memperluas interaksi berdasarkan kesamaan nilai yang dimiliki masing-masing individu, kesamaan karakteristik tertentu, ataupun pernah berinteraksi dalam kurun waktu tertentu, sehingga melahirkan *nostalgia* yang dapat dirasakan bersama.
- 2) Menambah wawasan atau pengetahuan dengan sarana *information sharing* dan *comment*.
- 3) Pencitraan atau memasarkan diri dalam arti positif, dalam hal ini juga berkaitan dengan *prestige* dan kemauan untuk *update* teknologi informasi.

³¹ Irfano Da Hilmi, *Fungsi Jejaring Sosial*, diambil dalam <http://irfanodahilmi.blogspot.com>, diakses pada tanggal 13 Januari 2015, pukul 09.40 WIB.

- 4) Media transaksi dan pemikiran dalam hal perdagangan, politik, budaya, bahkan di bidang pendidikan.
- 5) Dalam eskalasi lebih lanjut bisa juga sarana ini sebagai media *intelegen*, pengungkapan berbagai kejahatan hukum, media pertolongan dan sarana *citizen journalism*. Selanjutnya mungkin adalah sebagai media rekreatif atau cuci mata setelah ditempa oleh beratnya beban pemikiran, misalnya melihat film lucu, penemuan baru, permainan *game* dan lain sebagainya.

3. Tingkat Aktivitas *Game Online*

a. Definisi bermain *game online*

June berpendapat bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.³²

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realita luar”. Bermain secara garis besar dapat dibagi ke dalam dua kategori, aktif dan pasif “hiburan”. Pada semua usia, anak melakukan permainan aktif dan pasif. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis bermain itu tidak bergantung pada usia, tetapi pada kesehatan dan kesenangan yang

³² Hurlock, *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Terj. (Jakarta: Erlangga, 1999), hlm. 27.

diperoleh dari masing-masing kategori. Meskipun umumnya permainan aktif lebih menonjol pada awal usia prasekolah dan permainan hiburan ketika anak mendekati masa *puber*, namun hal itu tidak selalu benar. Banyak permainan yang dilakukan oleh orang dewasa salah satunya *game online*. *Game online* saat ini telah menjadi *tren* baru yang sangat diminati oleh semua kalangan, karena banyaknya jenis permainan dalam *game online* sehingga membuat seseorang yang memainkannya tidak merasa jenuh/bosan dalam memainkannya.

b. Jenis-jenis *game online* di Indonesia

Game online terbagi menjadi beberapa jenis (*genre*) yang seiring dengan berjalannya waktu semakin terus bertambah jenisnya. Edinn mengelompokkannya sebagai berikut:³³

- 1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Play Game*)
- 2) MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)
- 3) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)
- 4) MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)
- 5) Simulator

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.³⁴ Berdasarkan uraian

³³ N. Imanuel, *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, (Artikel Forum Kependidikan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Jakarta, 2008), hlm 25.

³⁴ Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 76

latar belakang masalah dan landasan teori yang sudah diuraikan di atas, maka diperoleh hipotesis kerja dan hipotesis nol sebagai jawaban sementara untuk permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis kerja (H_a)

Hipotesis kerja (H_a) digunakan untuk menyatakan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Hipotesis kerja (H_a) dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas pada mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Hipotesis nihil (H_0)

Hipotesis nihil (H_0) digunakan untuk menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Hipotesis nol (H_0) dari penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

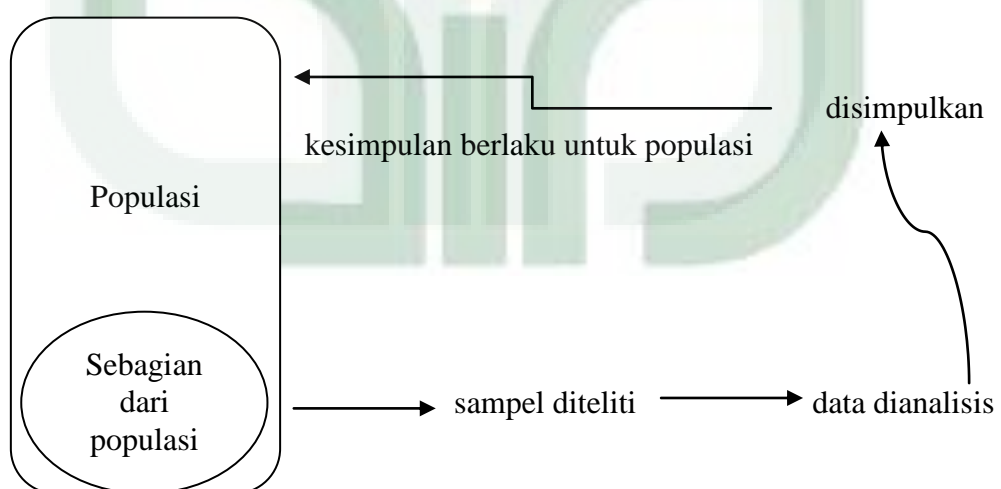
Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah lapangan (*field research*) penulis menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka meskipun juga berupa data kualitatif sebagai pendukung,

seperti kata-kata atau kalimat yang tersusun dalam angket. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian jenis korelasi atau *explanatory* yaitu mengkaji hubungan antar variabel. Penelitian sebab akibat bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh antar variabel, faktor apa yang terjadi sebelum atau bersama-sama tanpa adanya intervensi.³⁵

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶ Dalam penelitian ini penulis mengambil sebagian populasi yang ada sebagai sampel penelitian.

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Berdasarkan hasil sampel penulis kemudian menggeneralisir hasil penelitian. Adapun cara menggeneralisir hasil penelitian ini sebagai berikut:



³⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 35.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 117.

Menurut Surakhmad berpendapat bahwa apabila ukuran populasi kurang lebih 100, maka jumlah sampel sekurang-kurangnya 50% dari ukuran populasi. Apabila ukuran populasi lebih dari 1000, maka jumlah sampel sekurang-kurangnya 15%.³⁷ Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Surakhmad dengan jumlah populasi dalam penelitian ini, maka penulis dalam mengambil jumlah sampel menggunakan rumus yang lebih dari 1000, yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Tingkat signifikan (0,15)

$$n = \frac{14732}{1 + 14732(0,15)^2}$$

$$n = \frac{14732}{1 + 14732(0,0225)}$$

$$n = \frac{14732}{332,47} = 44,31076$$

Berdasarkan penghitungan besar sampel di atas, maka diperoleh jumlah sampel sebanyak 443 responden.

Setelah penulis mendapatkan jumlah sampel dengan menggunakan rumus di atas kemudian penulis menentukan sampel dengan menggunakan

³⁷ Ridwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 65.

teknik *accidental sampling* yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan faktor spontanitas, artinya siapa saja yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan karakteristik (ciri-cirinya), maka orang tersebut dapat digunakan sebagai sampel (responden).³⁸ Adapun cara yang digunakan dalam pengambilan sampel secara *accidental sampling* yaitu penulis dapat mencari mahasiswa dengan berdialog santai untuk mencari karakteristik mahasiswa yang aktif di situs jejaring sosial dan *game online*.

3. Variabel Penelitian

a. Variabel bebas

Variabel bebas adalah suatu kondisi yang mempengaruhi suatu gejala atau merupakan variabel yang mempengaruhi yang disebut variabel penyebab atau disebut juga variabel Y. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah inferioritas.

b. Variabel terikat

Variabel terikat adalah variabel yang tergantung atau variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas atau disebut juga variabel *dependent*. Variabel terikat atau variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial (X_1) dan tingkat aktivitas bermain *game online* (X_2).

4. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan persepsi dalam menginterpretasikan pengertian masing-masing variabel menurut konteks

³⁸ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. 6, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm. 255.

penelitian ini, maka definisi operasional dari variabel-variabel penelitian akan dibatasi secara jelas sebagai berikut:

a. Aktivitas pengguna situs jejaring sosial

Aktivitas pengguna situs jejaring sosial adalah kegiatan dalam menggunakan berbagai fasilitas disitus jejaring sosial yang menyita waktu ≥ 3 jam /hari secara terus menerus dilakukannya dengan didasari rasa senang dalam mengaksesnya. Penggunaan situs jejaring sosial yang diukur adala 1) Kepemilikan akun jejaring sosial, 2) Frekuensi akses, 3) Durasi akses, 4) Isi pesan. Indikator tersebut akan digunakan pada instrumen untuk mengukur aktivitas pengguna situs jejaring sosial.

Tinggi rendahnya aktivitas pengguna situs jejaring sosial dihitung dengan kuesioner, di mana semakin tinggi skornya maka individu semakin aktif dalam menggunakan situs jejaring sosial.

b. Aktivitas bermain *game online*

Aktivitas bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk mendapatkan kesenangan yang ditimbulkan melalui permainan komputer dengan memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Dalam bermain *game online* ini yang diukur adalah 1) Waktu, 2) Pengaruh psikologis, 3) Pengaruh fisik. Dari indikator yang telah disebutkan akan penulis gunakan pada instrumen untuk mengukur aktivitas bermain *game online*.

Tinggi rendahnya dalam bermain *game online* dihitung dengan kuesioner, di mana semakin tinggi skornya maka individu semakin aktif dalam bermain *game online*.

c. Inferioritas

Inferioritas diartikan sebagai perasaan atau sikap rendah diri negatif yang pada umumnya tidak disadari yang berasal dari kekurangan diri, baik secara fisik maupun non fisik yang meliputi 3 hal, di antaranya:

- 1) Inferioritas organik, meliputi kondisi fisik.
- 2) Inferioritas psikologis, meliputi: kurang percaya diri, menyendiri, dan penakut.
- 3) Inferioritas sosial, meliputi: perlakuan keras orang tua, manja, urutan kelahiran, tidak mampu beradaptasi.

Dari ketiga indikator di atas, penulis gunakan untuk mengukur instrumen inferioritas. Tinggi rendahnya inferioritas seseorang dihitung dengan kuesioner, di mana semakin tinggi skornya maka inferioritas seseorang semakin tinggi.

5. Teknik Pengumpulan Data

Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu angket atau kuesioner. Kuesioner tersebut dibagi menjadi tiga bagian. Bagian pertama (Bagian A) tentang pernyataan yang meliputi situs jejaring sosial, bagian kedua (Bagian B) adalah pernyataan yang meliputi bermain *game online*, dan bagian ketiga (Bagian C) adalah pernyataan yang meliputi inferioritas.

Dalam pembuatan kuesioner penulis menggunakan *judgement* dari tiga orang dosen yang menekuni bidang psikologi. Tiga validator tersebut membantu dalam mengembangkan, memberi masukan, mengkroscek tentang penulisan kalimat pada masing-masing soal, redaksi indikator soal, penulisan pada butir soal, dan terutama pada pemilihan kata pada sistem dan opsi serta isi instrumen. Sehingga akan mudah dipahami oleh para pembaca (responden).

Instrumen kuesioner yang telah direvisi selanjutnya diujicobakan ke 40 mahasiswa.

6. Instrumen Penelitian

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini juga menggunakan instrumen kuesioner atau angket untuk mengungkap variabel bebas yaitu inferioritas dan variabel terikat yaitu pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online*. Seluruh variabel menggunakan skala likert di mana responden memilih empat jawaban yang tersedia. Penghilangan jawaban di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

- a. Kategori ragu-ragu memiliki arti ganda, bisa diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju tidak.
- b. Tersedianya jawaban yang ditengah menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.

- c. Maksud kategori jawaban SS-S-TS-STTS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden kearah sesuai atau kearah tidak sesuai.³⁹

Adapun alasan menggunakan skala *likert* dalam penelitian ini adalah karena kelebihan dan keuntungan dalam penggunaannya, sebagai berikut:

- a. Skala likert dapat dibuat dan diinterpretasikan dengan mudah.
- b. Skala likert merupakan bentuk pengukuran yang sangat lazim dipakai.
- c. Pengukuran summated rating adalah pengukuran ordinal.
- d. Skala likert sama dengan bentuk pengukuran sikap lainnya seperti skala Thurstone dan skala Guttman.⁴⁰

Dalam skala likert ini dibedakan antara item yang positif (*favourable*) dan item negatif (*unfavourable*) dalam prosedur penskorannya, sebagai berikut:

- a. Pengguna situs jejaring sosial

Terdiri dari 10 item yang terdiri dari 7 item *favourable* dan 3 item *unfavourable*, dengan menggunakan jawaban alternatif Sangat Setuju (SS), Sesuai (S), Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Bentuk pernyataan dalam kuesioner penulis mengembangkan sendiri dengan indikator yang sudah ada.

³⁹ Rini Nurahaju, *Pengaruh Resistensi Perubahan dan Kecerdasan Emosi terhadap Sikap Dosen Mengenahi Perubahan ITS dari PTN menuju PT BHMN*, (Thesis UNAIR Surabaya, 2005), hlm. 70.

⁴⁰ James A. Black & Dean J. Champion, *Metode dan Masalah*, hlm. 157.

b. Bermain *game online*

Terdiri dari 10 item pernyataan, yang terdiri dari 8 item *favourable* dan 2 item *unfavourable*. dengan menggunakan jawaban alternatif Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Bentuk pernyataan dalam kuesioner penulis mengembangkan sendiri dengan indikator yang sudah ada.

c. Inferioritas

Terdiri dari 12 item pernyataan, yang terdiri dari 7 item *favourable* dan 5 item *unfavourable*. Dengan menggunakan jawaban alternatif Sangat Setuju (SS), Sesuai (S), Sesuai (TS), Sangat Tidak Sesuai (STS). Bentuk pernyataan dalam kuesioner penulis mengembangkan sendiri dengan indikator yang sudah ada.

Setelah diperoleh data asli kuesioner maka dilakukan tranformasi rating untuk keperluan lebih lanjut. Transformasi rating dilakukan untuk mentransformasi data yang masih berskala ordinal menjadi data yang berskala interval agar data tersebut dapat dilakukan analisis lanjutan. Pada penelitian ini metode transformasi yang digunakan adalah metode rating yang dijumlahkan.⁴¹

Skala Likert 1-4 ini dibedakan antara item yang positif (*favourable*) dan item negatif (*unvafourable*) dengan penilaian sebagai berikut:

⁴¹ Saifuddin Azwar, *Dasar-dasar Psikometri*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2004), hlm. 3-22.

Tabel 1
Penilaian item positif (*favourable*) dan item negatif (*unfavourable*)

Jenis Skala	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Berikut kisi-kisi kuesioner yang telah melalui tahap *judgement expert* oleh para ahli (validator):

Tabel 2
Kisi-Kisi Kuesioner Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial	1. Kepemilikan akun jejaring sosial	<i>Facebook</i>	1		
		<i>Skype</i>	2		
		<i>WhatsApp</i>		3	
	2. Frekuensi akses	Lamanya menggunakan		4	
		Seringnya mengakses	5		
	3. Durasi akses	Menambah foto	6	7	
		Mengubah profil	8		
	4. Isi Pesan	Memberikan komentar	9, 10		
	Jumlah			7	3

Kriteria untuk menentukan pengguna aktif dalam situs jejaring sosial pada mahasiswa S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta termasuk tinggi, sedang atau rendah menggunakan rumus sebagai berikut:⁴²

Rendah : $X < (\mu - 1,0 \sigma)$

Sedang : $(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$

Tinggi : $(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$

Keterangan:

X : Nilai skor yang diperoleh

⁴² Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), hlm 109.

μ : Nilai rata-rata

σ : Standar deviasi

Tabel 3
Kisi-Kisi Kuesioner Tingkat Aktivitas Bermain Game Online

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unvafourable</i>
Tingkat Aktivitas Bermain <i>game online</i>	Waktu	Menolak untuk tidur	2	1
		Menunda aktivitas lain	3	
		Jarang bersosialisasi dengan orang lain.	4	
	Pengaruh psikologis	Sulit berkonsentrasi	5	
		Sering membolos	6	
		Kurang peduli		7
	Pengaruh fisik	Linu	8	
		Sakit mata	9	
		Kepala Pusing	10	
	Jumlah			8

Kriteria untuk menentukan pengguna aktif dalam bermain game online pada mahasiswa S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta termasuk tinggi, sedang atau rendah menggunakan rumus seperti di atas.

Tabel 4
Kisi-Kisi Kuesioner Inferioritas

Variabel	Dimensi	Indikator	<i>Favourable</i>	<i>Unvafourable</i>
Inferioritas	Inferioritas Organ	Kondisi fisik	1,2	4,8
	Inferioritas Psikologis	Kurang percaya diri	3	
		Menyendiri	5	
		Penakut	7	6
	Inferioritas sosial	Perlakuan keras orang tua	9	
			Manja	
		Urutan kelahiran		11
		Tidak mampu beradaptasi	12	
Jumlah			7	5

Kriteria untuk menentukan apakah seorang mahasiswa termasuk dalam inferioritas organ, psikologis atau sosial yaitu menggunakan rumus Z-skor dengan mengambil nilai tertinggi diantara ketiga Z-skor inferioritas.

$$\text{Z-Skor} = \frac{X - \bar{X}}{\text{SD}}$$

X : Nilai skor yang diperoleh

\bar{X} : Nilai rata-rata

SD : Standar Deviasi

7. Uji Validitas dan Reabilitas

a. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.⁴³ Uji instrumen ini dikatakan valid jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel. Nilai kritis tabel r dengan N = 40 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,312. Sedangkan rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N\sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara masing-masing item (butir pertanyaan)

x = Nilai atau skor dari masing-masing item (butir pertanyaan)

y = Nilai atau skor total dari butir pertanyaan

N = Jumlah sampel (responden)

⁴³ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 222.

xy = Perkalian antara nilai masing-masing item dengan nilai atau skor total.

Untuk mengetahui kriteria validitas butir soal dengan menggunakan rumus korelasi *product moment*, dapat digunakan pedoman interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 5
Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
< 0,00	Tidak berkorelasi
0,00-0,19	Sangat rendah
0,20-0,39	Rendah
0,40-0,59	Sedang
0,60-0,79	Kuat
0,80-1,00	Sangat kuat

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk.⁴⁵ Reliabilitas suatu instrumen menunjukkan hasil pengukuran dari suatu instrumen yang tidak mengandung bias atau bebas dari kesalahan pengukuran, sehingga menjamin suatu pengukuran yang konsisten dan stabil dalam kurun waktu dan berbagai item atau titik dalam instrumen.⁴⁶ Menurut Husaini, suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Alpa*

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 257.

⁴⁵ Danang Sunyoto, *Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat*, (Yogyakarta: Amara Books, 2007), hlm. 74.

⁴⁶ Puguh Suharso, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*, (Jakarta: Indeks, 2009), hlm.106.

$Cronbach > 0,600$.⁴⁷ Untuk menguji reliabilitas digunakan rumus *Alpa Cronbach* yaitu:

Cronbach yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum ab}{a_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan/banyaknya soal

$\sum ab$ = Jumlah varian butir

a_1^2 = Varian total

Sedangkan untuk mengetahui metode *Alpa Cronbach*, dapat diukur berdasarkan skala *Alpa Cronbach* yaitu:⁴⁸

Tabel 6
Skala *Alpa Cronbach*'s

Skala <i>Alpa Cronbach</i>	Klasifikasi
0,000-0,400	Rendah
0,401-0,700	Sedang
0,701-1,000	Tinggi

8. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, maka disajikan dalam bentuk laporan ilmiah. Kegiatan analisis data diantaranya: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 145.

⁴⁸ Erman Suherman dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2003), hlm. 139.

perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik *inferensial*. Statistik *inferensial* adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya akan digeneralisasikan (diinferensialkan) untuk populasi di mana sampel diambil.⁴⁹

Uji hipotesis dilakukan untuk membuktikan hipotesis penelitian yaitu mengetahui hubungan variabel independen dan variabel dependen. Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment* dan uji signifikansi simultan (uji F) dengan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows*. Uji korelasi *product moment* dilakukan untuk membuktikan H_a yaitu digunakan untuk mengetahui hubungan masing-masing variabel independen (X_1 dengan Y dan X_2 dengan Y) terhadap variabel dependen. Sedangkan uji signifikansi simultan (uji F) dilakukan untuk membuktikan H_a yaitu digunakan untuk mengetahui hubungan seluruh independen (X_1 dan X_2) secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Y).

Sebelum penulis melakukan uji hipotesis, langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi, artinya sebelum kita melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut harus diuji kenormalan

⁴⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm 90.

distribusinya.⁵⁰ Untuk mendeteksi apakah data yang diuji berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*. Kriteria bahwa data berdistribusi normal apabila taraf signifikansinya lebih besar dari 5% atau 0,05. Apabila taraf signifikansinya lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linear.⁵¹ Uji linieritas menggunakan bantuan program komputer *SPSS 16.0 for windows* dengan metode *Test for Linearity* pada taraf signifikan 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi (*Linearity*) kurang dari 0,05.⁵²

c. Uji Korelasi *Product Moment*

Uji korelasi *product moment* atau uji korelasi *r* digunakan untuk mempelajari hubungan antara dua variabel atau lebih. Hubungan yang dipelajari adalah hubungan yang linier atau garis lurus. Ukuran korelasi disebut koefisien korelasi, disingkat dengan *r*. Nilai *r* berkisar antara -1 sampai +1, termasuk 0. Semakin besar nilai (mendekati angka 1), maka semakin erat hubungan kedua variabel tersebut. Sebaliknya, semakin kecil nilai korelasi (mendekati angka 0), maka semakin lemah hubungan

⁵⁰ Sahid Raharjo, *Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS*, diambil dalam <http://spssindo.blogspot.com>, diakses pada tanggal 30 September 2014, pukul 15.45 WIB.

⁵¹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm. 92.

⁵² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 151.

kedua variabel tersebut. nilai r ini bisa bertanda positif, tetapi juga bisa negatif. Berikut adalah interpretasi dari tanda pada koefisien korelasi.

Jika nilai $r = +$ (positif) maka hubungannya adalah berbanding lurus. Artinya, semakin besar nilai variabel X , maka semakin besar pula nilai variabel Y atau semakin kecil nilai variabel X maka semakin kecil pula nilai variabel Y .

Sedangkan jika nilai $r = -$ (negatif) maka hubungannya adalah berbanding terbalik. Artinya semakin besar nilai variabel X , maka semakin kecil nilai variabel Y atau semakin kecil nilai variabel X , maka semakin besar nilai variabel Y .⁵³

d. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)

Uji signifikansi simultan (uji F) ini digunakan untuk menguji hubungan seluruh variabel independen terhadap variabel dependen. Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

Analisis uji ini digunakan untuk menguji hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi F dengan ketentuan bila taraf signifikansinya lebih kecil dari 5% atau 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kriteria yang digunakan adalah hipotesis alternatif (H_a) diterima bila taraf signifikansinya lebih kecil dari 5% atau 0,05 yang

⁵³ Muhammad Hatta, *Statistika Biologi Pertanian dan Sains-Uji r* , diambil dalam <http://hatta2stat.wordpress.com>, diakses pada tanggal 19 November 2014, pukul 17.18 WIB.

berarti terdapat pengaruh signifikan secara bersama-sama variabel independen terhadap variabel dependen.

e. Persamaan Regresi Ganda

Analisis regresi ganda untuk menguji model pengaruh dan hubungan variabel bebas yang lebih dari dua variabel terhadap variabel dependen, digunakan teknis analisis regresi linier berganda (*multiple linear regression method*).⁵⁴ Analisis regresi ganda digunakan oleh penulis, bila penulis bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen, bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya).⁵⁵ Persamaan yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2$$

Keterangan:

Y = Variabel inferioritas

a = Konstanta

b₁ b₂ = Koefisien regresi

X₁ = Aktivitas pengguna situs jejaring sosial

X₂ = Aktivitas bermain *game online*

⁵⁴ Imam Ghozali, *Analisis Multivariate dengan rogram SPSS*, Edisi Ke-3, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011), hlm. 77.

⁵⁵ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm. 95.

f. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Uji koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.⁵⁶ Nilai R^2 umumnya nilai ditulis dalam bentuk persen (%). Nilai R^2 menggambarkan besar sumbangan pengaruh seluruh variabel independen terhadap variabel dependen yang dapat dijelaskan dalam penelitian.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan dalam penulisan proposal tesis ini disusun dalam lima bab. Bab satu dengan bab lainnya memiliki keterkaitan yang sangat erat dan untuk lebih memudahkan pembahasan, maka isi sistematis dari proposal ini disusun dengan format sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini berisikan gambaran umum penulisan tesis, meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teoritik, hipotesis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II: Landasan Teori

Bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam penulisan proposal ini, meliputi: inferioritas, aktivitas pengguna media sosial dan aktivitas bermain *game online*.

BAB III: Gambaran Umum tentang UIN Sunan Kalijaga

⁵⁶ Imam Ghozali, *Analisis Multivariate*, hlm. 81.

Bab ini berisikan gambaran umum obyek dan lokasi penelitian yang terdiri dari deskripsi sejarah singkat dan perkembangan UIN Sunan Kalijaga, Letak geografis, Visi dan Misi, Tujuan Pendidikan UIN Sunan Kalijaga, Profil singkat fakultas 8 fakultas (Adab dan Ilmu Budaya, Dakwah dan Komunikasi, Syariah dan Hukum, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Ushuludin dan Pemikiran Islam, Sains dan Teknologi, Ilmu Sosial dan Humaniora, Ekonomi dan Bisnis Islam), dan Jumlah Mahasiswa Setiap Fakultas.

BAB IV: Hasil Penelitian

Bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Meliputi: hasil uji validitas dan reliabilitas, uji asumsi dan pengujian hipotesis. Sedangkan pembahasan meliputi: hubungan antara variabel (X_1) dengan variabel (Y), hubungan antara variabel (X_2) dengan variabel (Y), serta hubungan antara variabel (X_1) dan variabel (X_2) dengan variabel (Y). Serta solusi untuk dalam menangani masalah inferioritas.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan tesis. Pada bagian kesimpulan terdiri dari tiga poin yaitu: hubungan antara variabel (X_1) dengan variabel (Y), hubungan antara variabel (X_2) dengan variabel (Y), serta hubungan antara variabel (X_1) dan variabel (X_2) dengan variabel (Y). Sedangkan pada bagian saran yang dikemukakan oleh penulis, berguna untuk mengembangkan keilmuan tentang bimbingan dan konseling Islam serta kata penutup.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada Bab II, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang positif antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dengan inferioritas mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 disemester genap. Hasil ini didukung oleh perhitungan statistik yang menunjukkan bahwa nilai $r_{hitung} = 0,563$ atau dengan taraf signifikansi probabilitas (Sig.) $0,021 < \alpha 0,05$ ($\alpha = 5\%$). Faktor tingkat aktivitas bermain *game online* juga memberikan hubungan positif terhadap inferioritas mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 di semester genap. Dari hasil penelitian menunjukkan nilai $r_{hitung} = 0,243$ atau dengan taraf signifikansi probabilitas (Sig.) $0,011 < \alpha 0,05$ lebih kecil dari taraf signifikansi $0,05$ ($\alpha = 5\%$).

Sedangkan untuk hubungan seluruh variabel independen terhadap variabel dependen secara bersama-sama (X1, X2 dengan Y). Dengan hasil ada hubungan yang signifikan antara tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial dan bermain *game online* dengan inferioritas terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun ajaran 2014/2015 pada semester genap. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai $F_{hitung} = 97,269$ dan $F_{tabel} = 3,016$. Berdasarkan hasil persamaan regresi diperoleh $Y = 52,779 + 0,442 X_1 - 0,524 X_2$ yang berarti angka sebesar 52, 779 menunjukkan nilai inferioritas pada mahasiswa. Angka sebesar 0,442 menunjukkan tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial (X1),

artinya setiap terjadi peningkatan 1 angka pada X1 (tingkat aktivitas pengguna situs jejaring sosial) dapat meningkatkan inferioritas sebesar 0,442. Sedangkan pada koefisien sebesar -0,524 pada X2 menunjukkan setiap terjadi penurunan 1 angka pada X2 (tingkat aktivitas bermain *game online*) dapat menurunkan inferioritas sebesar -0,524. Besar sumbangan hubungan antara variabel yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan nilai R^2 mendapatkan 55,4% sedangkan sisanya 44,6% dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.

Untuk menangani perasaan inferioritas (rendah diri) pada mahasiswa selain dengan konseling Adlerian, penulis merekomendasikan untuk menggunakan bimbingan pribadi-sosial Islami. Dengan bimbingan pribadi-sosial Islami sangat cocok digunakan untuk menyelesaikan masalah inferioritas dengan alasan masalah inferioritas merupakan masalah yang timbul dalam diri pribadi individu yang kemudian akan memberikan dampak negatif terhadap lingkungan sosialnya. Apalagi masalah ini dalam lingkup di lembaga pendidikan. Maka dari itu dalam mengatasinya diperlukan bimbingan pribadi-sosial dengan menggunakan pendekatan Islami, seperti metode fitrah, metode muhasabah, metode keteladanan, metode *al-hikmah*, metode *al-mau'izhoh al-hasanah* dan metode *mujadalah*.

Dengan menggunakan metode ke-Islaman setiap manusia yang memiliki iman di dalam hatinya, tentu ia akan mendapatkan perubahan dalam dirinya. Ia mulai menyadari akan gaya hidupnya yang salah. Dengan bimbingan pribadi-

sosial Islami membantu konseli untuk merubah gaya hidup supaya tidak terus terjerumus ke dalam perasaan inferioritas *complexnya* sendiri.

B. Saran

Hasil penelitian ini dapat dijadikan refrensi untuk melihat kaitannya antara karakteristik mahasiswa dengan fenomena yang berkembang di era masa kini terkait dengan permasalahan dalam penelitian. Berikut beberapa saran yang penulis berikan, antara lain:

1. Bagi keluarga

Sesuai dengan permasalahan dalam penelitian ini diharapkan keluarga ikut berperan, di antaranya:

- a. Keluarga harus meningkatkan perhatiannya supaya anak-anak merasa aman dalam kehidupannya.
- b. Selalu memberikan motivasi yang tinggi supaya anak-anak tidak merasa jatuh atau sendirian ketika sedang mengalami kegagalan dalam kehidupan nyata.
- c. Tetap menjalin komunikasi yang baik setiap minggu supaya anak-anak dapat berbagi keluh kesahnya. Selain itu keluarga juga dapat mengetahui aktivitas yang dilakukan anaknya selama berhijrah di kota orang untuk mendalami ilmu.
- d. Memanjakan anak dengan batas kewajaran supaya anak tumbuh menjadi anak yang mandiri.

2. Bagi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Semoga dapat memberikan acuan kedepannya, di antaranya:

- a. Agar lebih menghidupkan Lab. bimbingan dan konseling.
- b. Membuka layanan Bimbingan dan Konseling sesuai dengan *background* integrasi-interkoneksi UIN Sunan Kalijaga.
- c. Memberikan bimbingan pribadi-sosial Islami dalam menangani masalah inferioritas sehingga mahasiswa tetap eksis di lingkungan sosial secara positif.

3. Mahasiswa

Cara yang dilakukan mahasiswa untuk menutupi perasaan inferioritasnya dengan aktif di dunia maya tidak semua memberikan manfaat yang positif. Oleh sebab itu penulis memberikan beberapa saran supaya mahasiswa yang memiliki perasaan inferioritas tetap bisa *eksis* dalam kehidupan sosialnya, seperti:

- a. Mengikuti UKM yang berkaitan dengan kepenulisan. Seperti: Kordiska dan Arema.
- b. Mengikuti kegiatan yang tidak aktif dalam berbicara akan tetapi aktif dalam mendengarkan. Seperti: Seminar, Pengajian, dan lain-lain.
- c. Aktif dalam kegiatan BOM di Fakultas.
- d. Mengikuti kegiatan DPP tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi.

4. Penelitian selanjutnya

Disarankan untuk penelitian selanjutnya adalah:

- a. Untuk mencari faktor-faktor lain yang mempengaruhi inferioritas selain yang disebutkan dalam penelitian. Hal ini perlu dilakukan karena mengingat pengaruh tingkat keaktifan pengguna situs jejaring sosial dan

bermain *game online* hanya mempunyai pengaruh sebesar 55,4% terhadap inferioritas. Sementara sisanya 44,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

- b. Menerapkan bimbingan pribadi-sosial Islami dalam mengatasi perasaan inferioritas seseorang.

C. Penutup

Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi yang membacanya, terutama bagi yang akan melanjutkan penelitian terkait inferioritas dan bimbingan pribadi-sosial Islami. Kritik dan saran atau pertanyaan mengenai penelitian ini dapat dikirim melalui email penulis yaitu erry_muntokiyah@yahoo.com.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Ammin, *Transformasi IAIN Sunan Kalijaga Menjadi UIN Sunan Kalijaga*, Laporan Pertanggungjawaban Rektor UIN Sunan Kalijaga Periode 2001-2005, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2005.
- Abdurrahman, Syaikh ' bin Nashir As-Sa'di, *At Taudhih wal Bayan*, Cet. I, Bandung: Jabal, 2008.
- Adz-dzaky, Hamdani Bakran, *Konseling dan psikoterapi Islam*, Yogyakarta : Fajar Pustaka, 2002.
- Afdhal, Ahmad Fuad, *Tips dan Trik Public Relations*, Jakarta: PT. Grasindo, 2004.
- Agus Sujanto, *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Ahmadi, Abu, Ahmad Rohani HM, *Bimbingan Konseling di Sekolah*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991.
- Aleman, Anna M. Martinez & Wartman, Katherine Link, *Online Social Networking on Campus: Understanding What Matters in Student Culture*, Kinabalu: Tylor & Francis Press, 2009.
- Al-Jawi, Muhammad Nawawi, *Maroqil Al Ubudiyah*, Surabaya: Mutiara Ilmu, 2010.
- Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, Edisi Revisi, Malang: UMM Press, 2009.
- Aqib, Zainal, *Ikhtisar Bimbingan & Konseling di Sekolah*, Bandung: Penerbit Yrama Widya, 2012.
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Ash-Shidieqy, Teungku Muhammad Hasbi, *Koleksi Hadits-hadits Hukum 2*, Cet. III, Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, 2001.
- Aunur Rahim Faqih, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, Yogyakarta: UII Press, 2001.
- Azwar, Saifuddin, *Dasar-dasar Psikometri*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2004.
- _____, *Penyusunan Skala Psikologi*, Edisi 2, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999.

- Bastaman, Hanna Djumhana, *Integrasi Psikologi dengan Islam Menuju Psikologi Islami*, Jogjakarta: Pustaka Pelajar, 1995.
- Boeree, George, *Personality Theory*, Cet. 2, Yogyakarta: Primashopie, 2005.
- Centi, P.J., *Mengapa Rendah Diri, Alih Bahasa Hardjana*, Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Darminto, Eko, *Teori-Teori Konseling*, Surabaya: Unesa University Press, 2007.
- Direktorat jenderal peningkatan mutu pendidikan dan tenaga kependidikan departemen pendidikan nasional, rambu-rambu penyelenggaraan bimbingan dan konseling dalam jalur pendidikan formal. 2007.
- Dirgayuza, Setiawan, *Panduan Praktis Mengopimalkan Facebook*, Jakarta: Media Kita, 2008.
- Drucker, Peter F., *Pengantar Manajemen*, Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo, 2008.
- Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi (teori dan Praktek)*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007.
- Elia, *Peningkatan Kecerdasan Naturalistik Anak Taman Kanak-kanak Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri dengan Memanfaatkan Sumber Belajar Lingkungan Buatan*, Jakarta: tanpa penerbit, 2009.
- Ghozali, Imam, *Analisis Multivariate dengan program SPSS*, Edisi Ke-3, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- Hadi, Sutrisno, *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas*, Jakarta: Rajawali Press, 1992.
- _____, *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi Offset, 2000.
- Hall, Calvin S. & Gardner Lindzey, *Teori Psikodinamik (Klinis)*, Terj. Supratiknya, Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Hallen, A., *Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Ciputat Press, 2002.
- Hurlock, *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Terj., Jakarta: Erlangga, 1999.
- Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, Bandung: Rosdakarya, 2008.

- Sarwono, Jonathan, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2006.
- Kominfo dan ICT Watch, *Buku Paduan Internet Sehat*, Jakarta: Creative Commons Ditjen Aptel, 2010.
- Laquey, Tracy, *Sahabat Internet*, Bandung: ITB Bandung, 1994.
- Latipun, *Psikologi Konseling*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2001.
- Lin, Carolyn A. & Atkin David A. *Communication Technology and Society*, Cresskill, NJ: Hampton Press, 2002.
- Lubis, Lusiana Andriana, *Pengantar Komunikasi Lintas Budaya*, Medan: FISIP USU, 2004.
- Lubis, Saiful Akhyar, *Konseling Islami*, Yogyakarta: eLSAQ Press, 2007.
- Mubarok, Ahmad, Al-Irsyad an-Nafsy, *Konseling Agama Teori dan Kasus*, Yogyakarta; Fajar Pustaka Baru, 2002.
- Mulia, O., *Aplikasi Internet*, Jakarta: Bius Center Head Office, 2007.
- Nurudin, *Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi Komunikasi Baru*, Yogyakarta: Buku Litera 2012.
- Partanto, Pius, M. Dahlan Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Surabaya: Arkola, 2001.
- Pedoman Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Edisi Revisi, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2013.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Prasetyo, C. dan Benedicta J., *Perancangan Strategy Map*, Jakarta : Gramedia Pustaka, 2004.
- Prayitno dan Erman Amti, *Layanan Bimbingan Kelompok dan Konseling Kelompok*, Padang: PT Universitas Negeri Padang, 2004.
- Puntoadi, Danis, *Menciptakan Penjualan Melalui Media Sosial*, Jakarta: PT Gramedia, 2011.
- Ridwan, *Dasar-dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta, 2008.

- Romlah, Tatik, *Teori dan Praktik Bimbingan Kelompok*, Malang: Universitas Negeri Malang, 2001.
- Sarwono, S. W., *Psikologi Remaja*, Edisi Revisi 8, Jakarta : Raja Grafindo Pustaka, 2004.
- Setiadi, Nugroho, *Perilaku Konsumen Konsep dan Implikasi untuk Strategi dan Penelitian Pemasaran*, Jakarta: Kencana, 2001.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.
- _____, *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010.
- Suharso, Puguh, *Metode Penelitian Kuantitatif Untuk Bisnis*, Jakarta: Indeks, 2009.
- Suherman, Erman dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, Bandung: JICA, 2003.
- Sujanto, Agus, *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Sukardi, Dewa Ketut, Kusmawati Nilai, *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, Cet. 6, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sunyoto, Danang, *Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat*, Yogyakarta: Amara Books, 2007.
- Suparta, Munzier dan Harjani Hini, (ed.), *Metode Dakwah*, Jakarta: Prenada Media, 2003.
- Supratiknya, *Teori-teori Psikodinamik (Klinis)*, Yogyakarta: Kanisius, 1993.
- Suryana, Asep, Suryadi, *Modul Bimbingan dan Konseling*, Cet. Ke-2, Jakarta: Kementrian Agama RI, 2012.
- Tim Peneliti YPMA, *Memahami Interaksi Remaja dengan Internet*, Jakarta: YPMA , 2011
- Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2011.

Watkins, S. Craig, *The Young and The Digital: What The Migration to Social Network Sites, Game and Anytime, Anywhere Media Means for Our Future*, UK: Beacon Press, 2009.

Wibisono, Dermawan, *Manajemen Kinerja*, Jakarta: Erlangga, 2006.

Winkel, W.S. dan Hastuti, *Bimbingan dan Konseling di Instituti Pendidikan*, Yogyakarta: Media Pribadi, 2012.

Yusuf, Syamsu, A. Juntika, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.

_____, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.

JURNAL

Afandi, Muhammad, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 1 Nomor 4, 2013.

Ambarita, Biner, *Pengaruh Bimbingan dan Penyuluhan Agama dalam Mengatasi Inferioritas dengan Pendekatan Konseling Adlerian*, Jurnal Bimbingan dan Penyuluhan, Vol. 4 Nomor 1, April 2014.

Andarwati, Sri Retno dan Bambang S. Sankarto, *Pemenuhan Kepuasan Pengguna Internet Oleh Pengguna Badan Litban Pertanian Di Bogor*, Jurnal Perpustakaan Pertanian Vol. 14, Nomor 1, Januari-Juni 2005.

Angela, *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir*, Jurnal Ilmu Sosial Vol. IV, No. 1, 2013.

Boyd, Danah M. dan Ellison B. Nicole, *Social Network Sites : Definition, History and Scholarship*, Journal Of Computer Mediated Communication, International Communication Association, Vol. XIII, Nomor 1, 2008.

Firmansyah, Aditya, *Situs Jejaring Sosial Menggunakan Elgg*, Makalah Pengembangan Media, Fakultas Elektro dan Komunikasi ITB Bandung, 2010.

- Hilmuniati, Fina, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengamalan Ibadah Sholat Pada Anak di Kelurahan Pisang Kecamatan Ciputat Kota Tangerang*, Jurnal Konseling Religi, Vol. 1, No. 2, Juni-Desember 2011.
- Imanuel, N., *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*, Artikel Forum Kependidikan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Jakarta, 2008.
- Kristiana, *Pengaruh Game Online Sara's Cooking Class terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Jasa Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon*, Tesis, Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Jakarta, 2012.
- Lange, P. G., *Publicly Private and Privately Public: Social Networking and Youtube*, Journal of Computer Mediated Communication, Vol. 28, Nomor 1, 2001.
- Lestari, Diyana Dwi, *Hubungan Antara Sel- Control Dengan Intensitas Pengguna DI Kalangan Remaja Jakarta*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, Agustus-Januari 2012.
- Malahayati, Dara, *Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Online dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah*, Disertasi, FIB UPI Bandung, 2012.
- Nindyastar, Dimitri, *Pengaruh Gaya Hidup Remaja terhadap Inferioritas*, Jurnal Psikologi, Vol. 1 No. 2 Maret 2008.
- Nurahaju, Rini, *Pengaruh Resistensi Perubahan dan Kecerdasan Emosi terhadap Sikap Dosen Mengenahi Perubahan ITS dari PTN menuju PT BHMN*, Thesis UNAIR Surabaya, 2005.
- Nurmandia, Heny dkk., *Hubungan antara Kemampuan Sosialisasi dengan Kecanduan Jejaring Sosial*, Jurnal Psikologi Vol 1, Nomor 2, 2013.
- Nuryanti, Ninik, *Konsep Inferiority Complex: Implikasinya terhadap Konseling Adlerian*, Jurnal Psikologi Kepribadian, Vol. X Nomor 2, 2013.
- Pratiwi, dkk., *Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) Pada Siswa Kelas XI AK SMK Putra Anda Binjai Tahun Ajaran 2012/2013*, Jurnal Penelitian Psikologi, Vol. 4, Nomor 2, Agustus 2012.
- Puspita, Rima, *Program Bimbingan Pribadi-Sosial Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Siswa Program Akselerasi SMA PRISMA Serang*

Tahun Ajaran 2006/2007, Thesis, Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UPI, Bandung: Tidak Diterbitkan, 2007.

Rahmah, Fakihahtur, *Penerapan Konseling Adlerian untuk Mengurangi Perasaan Rendah Diri Siswa Kelas XI di SMK Maskumambang 2 Gresik*, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 2 Nomor 2, 2008.

Sari, N., *Mengatasi Rendah Diri Melalui Konseling Kelompok dengan Menggunakan Pendekatan Client Centered Siswa kelas XI SMA Kristen ISalatiga Tahun Pelajaran 2009/2010*, Skripsi, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, 2010.

Simatupang, Tohap M., *Hubungan antara Intensitas Pengguna Situs Jejaring Sosial dengan Self Esteem (Harga Diri) pada Siswa SMK N Merangin Jambi*, Tugas Laporan Penelitian, Fakultas Keperawatan Universitas Andalas Padang, 2011.

Utomo, Dea Anggraeni, *Pengaruh Sosial Media terhadap Tingkat Kepercayaan Diri Remaja*, Jurnal E-Komunikasi Vol. 1 No. 3 Tahun 2013.

WHO, *Physical Activity*, In Guide to Community Preventive Services Website 2008, Vol. 12, No. 4, 2010.

Wiley, C. & Silsson M. *Ethics, Accuracy and Assumption: The Use of Facebook by Students and Employers*, Paper dipresentasikan dalam masalah khusus untuk pendidikan di Southwestern Ohio, Dayton, pada tanggal 31 Maret 2006.

Young, K.S. dkk, *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*, Makalah pada the 104th annual meeting of the American Psychological Association, Canada, 1999.

_____, *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*, The American Journal of Family Therapy, Vol. VII, No. 37, 2009.

WEB

Adams, *Design Game*, diambil dalam www.designersnotebook.com.pdf. Akses tanggal 12 Januari 2015.

Archive, *Perekembangan Game Di Indonesia*, diambil dalam ligagames.com. Akses tanggal 13 Januari 2015

Berita Liputan 6 Petang. Akses tanggal 12 Februari 2014

- Casino, *Poker Online*, diambil dalam <http://pokerchums.com>. Akses 19 Januari 2015.
- Dewin, *Perkembangan Anak*, diambil dalam <http://drhasto.blogspot.com>. Akses tanggal 11 Maret 2015
- Dewong, *Melatih Kemandirian*, diambil dalam <http://www.dewong.com>. Akses tanggal 10 Maret 2015.
- Dunung Askani, *Psikologi Individual*, diambil dalam <http://zolixhin.blogspot.com>. Akses tanggal 4 November 2013.
- Era, Eric, *Two-dimensional representation of movement through three-dimensional space: The role of video game expertise*, *Journal of Applied Developmental Psychology*, diambil dalam www.elsevier.com. Akses tanggal 12 Januari 2015.
- Fitria, *Cara Mengatasi Masalah Rasa Minder*, diambil dalam <http://fitria95.wordpress.com>. Akses tanggal 18 Maret 2015.
- F.M, Rif'at Dzaka, *Pengaruh Game Online*, diambil dalam <http://rifatdzakafmrian.blogspot.com>. Akses tanggal 18 Maret 2015.
- Hatta, Muhammad, *Statistika Biologi Pertanian dan Sains–Uji r*, diambil dalam <http://hatta2stat.wordpress.com>. Akses tanggal 19 November 2014.
- Hilmi, Irfano Da, *Fungsi Jejaring Sosial*, diambil dalam <http://irfanodahilmi.blogspot.com>. Akses tanggal 13 Januari 2015.
- <http://febi.uin-suka.ac.id>. Akses tanggal 5 Januari 2015.
- <http://pps.uin-suka.ac.id>. Akses tanggal 5 Februari 2015.
- <http://uin-suka.ac.id>. Akses tanggal 5 Februari 2015.
- Indrajit, Richardus Eko, *Relasi Dunia Nyata dan Dunia Maya Kaitannya dengan Lingkungan Sosial*, diambil dalam www.eko-indrajit.com. Akses tanggal 20 Maret 2015
- Kem, L., *Gamer addiction: A Threat To Student Success! What Advisors Need To Know*, diambil dalam <http://www.nacada.ksu.edu>. Akses tanggal 10 Maret 2015.
- Lilliefors, H. W., *On The Kolmogorov-Smirnov Test For Normality With Mean And Variance Unknown*, *Journal Of The American Statistical Association*, diambil dalam <http://www.jstor.org>. Akses tanggal 19 Maret 2015.

Nuswandana, *Garap Game Online; Digital Eight Ingin Kuatkan Komunitas*, diambil dalam www.kompas.com. Akses tanggal 13 Januari 2015.

Raharjo, Sahid, *Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan SPSS*, diambil dalam <http://spssindo.blogspot.com>. Akses tanggal 30 September 2014.

Rendra, *Intensitas Bermain Game Online*, diambil dalam id.wikipedia.org. Akses tanggal 13 Januari 2015.

Siska, Febriana, *Kecanduan Game Online*, diambil dalam www.nacada.ksu.edu. Akses tanggal 8 Desember 2014.

Soek, *Pembagian Aktivitas Belajar*, diambil dalam <http://mugironiggi.blogspot.com>. Akses tanggal 13 Januari 2015.

Sosbud.kompasiana.com. Akses tanggal 12 Maret 2015.

Suveraniam, *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik*, diambil dalam <http://repository.usu.ac.id>. Akses tanggal 19 Januari 2015.

Utami, Dian, *Konsep Strategi Definisi Perumusan*, diambil dalam <http://jurnal-sdm.blogspot.com>. Akses tanggal 10 Maret 2015.

www.internetworldstats.com. Akses tanggal 18 Maret 2015.

www.r2games.com. Akses tanggal 2 Februari 2015.



LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS JEJARING SOSIAL
DAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INFERIORITAS

A. KATA PENGANTAR

Dengan segala kerendahan hati memohon bantuan saudara, agar sudi kiranya meluangkan waktu sebagai responden untuk mengisi kuesioner penelitian saya sesuai keadaan responden yang sebenarnya. Melalui kuesioner ini saya mengharapkan sumbangan pikiran dan pendapat saudara. Jawaban saudara merupakan bantuan yang sangat berharga bagi saya guna memperoleh data dalam penelitian tesis yang akan saya selesaikan. Data pribadi saudara akan dirahasiakan dan jawaban yang saudara berikan tidak berpengaruh dalam IPK. Demikian atas bantuan dan kerjasamanya saya ucapkan terima kasih.

B. DATA UMUM RESPONDEN

1. Nama :
2. Jenis Kelamin :
3. Usia :
4. Semester :
5. Jurusan :
6. No. Telp. :

C. PETUNJUK PENGISIAN

Pada sajian berikut ini terdapat pernyataan yang berhubungan dengan diri saudara. Saudara diminta untuk memilih jawaban dari setiap pertanyaan tersebut yang paling sesuai dengan diri saudara dengan memberikan tanda (√) pada alternatif jawaban yang tersedia dengan ketentuan sebagai berikut :

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

ANGKET BAGIAN I

Pilihlah salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia yang saudara alami dalam kehidupan sehari-hari ketika sedang menggunakan situs jejaring sosial dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang tersedia.

No.	Pernyataan	Jawaban Alternatif			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya menggunakan akun jejaring <i>facebook</i> \geq 3 jam dalam sehari.				
2.	Saya menggunakan <i>skype</i> setiap harinya \geq 3 jam.				
3.	Saya menggunakan akun jejaring <i>WA</i> \leq 3 jam dalam sehari.				
4.	Saya membuka situs jejaring sosial tidak lebih dari tiga jam sehari.				
5.	Saya sangat gelisah bila dalam sehari tidak mengakses situs jejaring sosial.				
6.	Saya selalu menambahkan foto yang berbeda disitus jejaring sosial setiap hari.				
7.	Saya menambahkan foto disitus jejaring sosial dalam jangka waktu 1-2 bulan.				
8.	Saya selalu mengganti foto profil yang berbeda disitus jejaring sosial setiap hari.				
9.	Saya lebih suka meng <i>update</i> status yang banyak mengundang respon para pengguna situs jejaring sosial.				
10.	Saya selalu berkomentar pada status orang lain.				



LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS JEJARING SOSIAL
DAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INFERIORITAS

ANGKET BAGIAN II

Pilihlah salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia yang saudara alami dalam kehidupan sehari-hari ketika bermain *game online* dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang tersedia.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya kurang suka bila waktu istirahat saya tersita untuk bermain <i>game online</i> .				
2.	Saya selalu bermain <i>game online</i> setiap malam ≥ 3 jam.				
3.	Waktu sholat saya sering tertunda karena keasikan bermain <i>game online</i> .				
4.	Saya lebih memilih untuk bermain <i>game online</i> dari pada minum kopi bareng teman-teman.				
5.	Saya kurang fokus dalam kuliah jika semalaman bermain <i>game online</i> ≥ 3 jam.				
6.	Saya sering tidak masuk kuliah jam 07.00 WIB jika semalaman bermain <i>game online</i> .				
7.	Saya suka mengumpulkan uang receh untuk orang yang membutuhkan daripada untuk bermain <i>game online</i> .				
8.	Saya tidak menyerah untuk memenangkan dalam permainan <i>game online</i> walaupun badan sudah pegal-pegal/linu.				
9.	Saya tidak takut mata minus karena keseringan bermain <i>game online</i> .				
10.	Saya tidak menghiraukan rasa pusing dikepala sebelum menang dalam bermain <i>game online</i> .				

ANGKET BAGIAN III

Pilihlah salah satu dari empat pilihan jawaban yang tersedia yang saudara rasakan dengan memberi tanda (√) pada pilihan yang tersedia.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa minder dengan kondisi tubuh yang saya miliki.				
2.	Saya selalu merasa minder bila bersanding dengan orang yang memiliki kulit putih dan badan tinggi.				
3.	Saya kurang percaya diri ketika presentasi di depan kelas.				
4.	Saya bersyukur dengan kondisi fisik yang saya miliki.				
5.	Saya lebih tertarik untuk belajar sendiri daripada bareng dengan teman-teman.				
6.	Saya selalu pergi jalan-jalan sendirian ketika sedang suntuk.				
7.	Saya tidak berani pergi dengan jarak dekat/jauh sendirian.				
8.	Saya tidak pernah mengeluh dengan kondisi fisik yang saya miliki.				
9.	Saya sering mendapatkan pukulan dari orang tua waktu kecil.				
10.	Saya selalu menyelesaikan pekerjaan tanpa meminta bantuan orang lain.				
11.	Saya menyukai dengan posisi urutan kelahiran yang saya duduki sekarang.				
12.	Saya mengalami kesulitan dalam bergaul.				



LEMBAR KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN TINGKAT AKTIVITAS PENGGUNA SITUS JEJARING SOSIAL
DAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN INFERIORITAS

ESAY

Isilah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan keadaan saudara sesungguhnya.

1. Berapakah jumlah uang yang dihabiskan saudara setiap minggunya untuk membeli pulsa/menyewa komputer dalam bermain *game online*/membuka akun jejaring sosial?

Jawab: _____

2. Berapakah jumlah jam yang digunakan dalam sehari untuk mengakses situs jejaring sosial/bermain *game online*?

Jawab: _____

3. Apakah jenis akun yang sering digunakan oleh saudara?

Jawab: _____

4. Apakah jenis *game online* yang sering dimainkan oleh saudara?

Jawab: _____

Terimakasih,, Sukses untuk kalian 😊

Lampiran 2: Data Uji Validitas Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial

Correlations Variabel Tingkat Aktivitas Pengguna Situs Jejaring Sosial

		SkorTotal
Item1	Pearson Correlation	.142
	Sig. (2-tailed)	.382
	N	40
Item2	Pearson Correlation	.477**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	40
Item3	Pearson Correlation	.679**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item4	Pearson Correlation	.670**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item5	Pearson Correlation	.669**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item6	Pearson Correlation	.641**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item7	Pearson Correlation	.611**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item8	Pearson Correlation	.435**
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	40
Item9	Pearson Correlation	.392*
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	40
Item10	Pearson Correlation	.577**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item11	Pearson Correlation	.141
	Sig. (2-tailed)	.387
	N	40
Item12	Pearson Correlation	.144
	Sig. (2-tailed)	.376
	N	40
Item13	Pearson Correlation	.497**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
Item14	Pearson Correlation	.473**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	40
SkorTotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	40

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 3: Data Uji Validitas Tingkat Keaktifan Bermain Game Online

Correlations Variabel Tingkat Aktivitas Bermain Game Online

		SkorTotal
Item1	Pearson Correlation	.475**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	40
Item2	Pearson Correlation	.448**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	40
Item3	Pearson Correlation	.604**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item4	Pearson Correlation	.442**
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	40
Item5	Pearson Correlation	.591**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item6	Pearson Correlation	.656**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item7	Pearson Correlation	.567**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item8	Pearson Correlation	.382
	Sig. (2-tailed)	.015
	N	40
Item9	Pearson Correlation	.610**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item10	Pearson Correlation	.700**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item11	Pearson Correlation	.548**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item12	Pearson Correlation	.208
	Sig. (2-tailed)	.198
	N	40
SkorTotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	40

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

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 4: Data Uji Validitas Inferioritas

Correlations Variabel Inferioritas

		SkorTotal
Item1	Pearson Correlation	.433 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.005
	N	40
Item2	Pearson Correlation	.398 [*]
	Sig. (2-tailed)	.011
	N	40
Item3	Pearson Correlation	.195
	Sig. (2-tailed)	.227
	N	40
Item4	Pearson Correlation	.395 [*]
	Sig. (2-tailed)	.012
	N	40
Item5	Pearson Correlation	.597 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item6	Pearson Correlation	.831 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item7	Pearson Correlation	-.076
	Sig. (2-tailed)	.643
	N	40
Item8	Pearson Correlation	.470 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	40
Item9	Pearson Correlation	.405 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	40
Item10	Pearson Correlation	.423 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.007
	N	40
Item11	Pearson Correlation	.786 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item12	Pearson Correlation	.081
	Sig. (2-tailed)	.621
	N	40
Item13	Pearson Correlation	.287
	Sig. (2-tailed)	.073
	N	40
Item14	Pearson Correlation	.408 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.009
	N	40
Item15	Pearson Correlation	-.049
	Sig. (2-tailed)	.763
	N	40
Item16	Pearson Correlation	.761 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item17	Pearson Correlation	.286
	Sig. (2-tailed)	.073
	N	40
Item18	Pearson Correlation	.448 ^{**}
	Sig. (2-tailed)	.004
	N	40

Item19	Pearson Correlation	.491**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	40
Item20	Pearson Correlation	.566**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
Item21	Pearson Correlation	.849**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	40
SkorTotal	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	40

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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



Lampiran 5: Data Hasil Penilaian Judgement Expert

LEMBAR JAWABAN PENILAIAN JUDGEMENT EXPERT

A. Penilaian Variabel Tingkat Pengguna Situs Jejaring Sosial

Responden	Butiran Amatan														Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Ahli 1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10
Ahli 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
Ahli 3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	12
Jumlah	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	0	

B. Penilaian Variabel Tingkat Bermain Game Online

Responden	Butiran Amatan												Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
Ahli 1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10
Ahli 2	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9
Ahli 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
Jumlah	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	

C. Penilaian Variabel Inferioritas

Responden	Butiran Amatan																					JML
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
Ahli 1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	16	
Ahli 2	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	
Ahli 3	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
Jumlah	3	3	3	1	3	1	1	3	2	1	3	1	3	2	3	2	3	3	2	3	3	

CURRICULUM VITAE

A. IDENTITAS DIRI

Nama : Eri Muntokiyah
Tempat &Tgl Lahir : Kebumen, 12 Juli 1990
Alamat Rumah : Karangjambu RT 05 RW 03 Ds. Wadas Malang
Kec. Karangsembung Kab. Kebumen
Alamat Tinggal : Gang ORI 2 No. 6D Papringan Kec. Depok
Kab. Sleman Yogyakarta
Nama Ayah : Amim Masroh
Nama Ibu : Wiwit
No. Telp. : 087843126077
E-mail : Erry_muntokiyah@yahoo.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Pertiwi Cilongok Banyumas (Lulus Tahun 1999)
 - b. SD Negeri 2 Wadas Malang (Lulus Tahun 2004)
 - c. SMP Ma'arif 1 Kebumen (Lulus Tahun 2006)
 - d. SMK PGRI 1 Kebumen (Lulus Tahun 2008)
 - e. S1 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Lulus Tahun 2013)
 - f. S2 UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (Lulus Tahun 2015)
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Madrasah Diniyah (Lulus Tahun 2006)

C. PENGALAMAN ORGANISASI

1. Sie Humas PMII Rayon Fakultas Tarbiyah tahun 2009-2012.
2. Sekretaris KORDISKA tahun 2010-2012.
3. Bendahara DPP TIK Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan periode 2011-2013.

D. KARYA ILMIAH

1. Manajemen Persekolahan, Laporan Akhir PPL-KKN 2012.
2. Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Pembentukan *Self Esteem* (Harga Diri) Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah I Prambanan, Skripsi 2013.