

Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMK Bhakti Praja Purwakarta

Nanda Ayu M¹, Amanda Wirdaningsih², Rini Sri Apriani³, Septia Aulia Santosa⁴, Shelma Salsabila⁵, Salma Ashilah⁶, Arif Sahin⁷

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial,

Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Indonesia

Nndaayumaulana@gmail.com¹

Abstrak

Kata Kunci:

Game Online,
Interaksi Sosial,
Remaja.

Penurunan kualitas interaksi sosial dikarenakan perkembangan teknologi dan game online. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat mengganggu aktivitas sosial remaja dalam keluarga dan sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kualitas interaksi sosial remaja ketika kecanduan game online dan untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap aspek-aspek lain dalam kehidupannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional untuk mengidentifikasi hubungan antara dua variabel: Intensitas Bermain Game Online (variabel X) dan Interaksi Sosial (variabel Y). Penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa melakukan perubahan, tambahan, atau manipulasi terhadap data yang sudah ada. Penelitian kuantitatif korelasional ini diharapkan dapat menghasilkan hasil yang akurat dan dapat digeneralisasi tentang hubungan antara intensitas bermain game online dan interaksi sosial. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil populasi siswa SMK Bhakti Praja Purwakarta yang berjumlah 171 siswa. Adapun penentuan jumlah sampel yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan random sampling. Teknik pencatatan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dengan menggunakan metode angket tertutup. Teknologi yang canggih ini menjadikan interaksi sosial mengalami perubahan dalam berinteraksi sosial diantara penyebab interaksi sosial menjadi menurun.

Abstract

Key Word:

Game Online,
Interaksi Sosial,
Remaja.

The decline in the quality of social interaction is caused by developments in technology and online games. Uncontrolled use of online games can disrupt teenagers' social activities in the family and school. This research aims to determine the quality of social interaction of adolescents when addicted to online games and to determine the impact of using online games on other aspects of their lives. This research uses a correlational quantitative approach to identify the relationship between two variables: Online Game Playing Intensity (variable X) and Social Interaction (variable Y). Correlation research aims to determine the relationship between two or more variables without making changes, additions or manipulations to existing data. This quantitative correlation research is expected to produce accurate and generalizable results about the relationship between the intensity of playing online games and social interaction. In this research, researchers took a student population of Bhakti Praja Purwakarta Vocational School, totaling 171 students. The author used random sampling to determine the number of samples used in this research. The data recording technique used by researchers in this research was the closed questionnaire method. This sophisticated technology causes social interactions to experience changes in social interactions, causing social interactions to decrease.

Copyright © 2025 Nanda Ayu M, Amanda Wirdaningsih, Rini Sri Apriani, Septia Aulia Santosa, Shelma Salsabila, Salma Ashilah, Arif Sahin

This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**

PENDAHULUAN

Pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial manusia tidak mampu hidup sendiri, manusia akan hidup berkelompok dimana dalam menjalani kehidupannya akan selalu bergantung pada individu lain. (Kulsum & Jauhar, 2014) Manusia disebut sebagai makhluk "zoon politikon" yang berarti mereka hidup dengan orang lain dan berinteraksi dengan mereka. Sebagai hewan yang ramah, jelaslah bahwa membangun hubungan yang serius adalah hal utama yang mendasari munculnya koneksi yang memengaruhi atau dipengaruhi oleh satu sama lain.

Dalam sisi perkembangan manusia, kebutuhan untuk bersosialisasi lebih kentara pada rentang usia sekolah menengah. Sedangkan Menurut Susilo et al., (2021) interaksi sosial adalah dua orang atau lebih berhubungan satu sama lain dan perilaku satu orang memengaruhi, mengubah, atau meningkatkan perilaku orang lain, atau sebaliknya. Menurut Ependi et al., (2022) interaksi sosial merupakan suatu hubungan yang harus terjalin dengan maksud agar dalam komunikasi tersebut setiap individu mengetahui keberadaannya di

dekat orang lain. Mengutip pendapat Nasdian Fahri & Qusyairi, (2019) Intensitas sosial yang mengatur bagaimana orang berperilaku dan berinteraksi satu sama lain dikenal sebagai interaksi sosial. Hubungan sosial antar individu dapat terbentuk atas dasar interaksi. Kerjasama sosial juga dapat kita lihat sejauh kemampuan individu dalam mengorientasikan dirinya dengan faktor lingkungannya. Menurut Pebriana (2017) menyatakan bahwa hubungan yang berkembang dalam sekelompok orang yang terhubung satu sama lain melalui komunikasi dan tindakan sosial merupakan contoh interaksi sosial.

Soekanto Fahri & Qusyairi, (2019) interaksi sosial merupakan suatu proses sosial karena sangat penting bagi kegiatan bermasyarakat. Dalam diri individu, komunikasi sosial sangat penting karena interaksi dapat menumbuhkan rasa ketangguhan dan kepekaan sosial. Ependi et al., (2022) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan sosial yang terjadi antara orang dan kelompok, sehingga penting untuk memahami prasyarat terjadinya interaksi sosial. Ada tiga kategori interaksi sosial: hubungan interpersonal, komunikasi, dan yang terpenting, keberadaan komponen afektif.

Meskipun interaksi sosial telah berubah seiring dengan kemajuan teknologi dan istilah "persahabatan" dan "kerja sama", teknologi juga telah berubah seiring berjalannya waktu. Salah satu faktor yang menyebabkan perubahan ini adalah menurunnya interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat yang disebabkan oleh berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh masyarakat modern. Teknologi mencakup fitur-fitur seperti aplikasi permainan offline dan online, tetapi yang paling terkenal dan saat ini populer di setiap kalangan adalah permainan online, yang mengharuskan penggunaan dan koneksi ke jaringan internet untuk dapat memainkannya.

Kemajuan manusia telah memasuki era baru, yang dikenal sebagai "era 4.0," yang menandai dimulainya era baru. Periode ini hadir untuk menggantikan era modern 3.0, masa ini dipisahkan oleh upaya fisik dan produksi digital bersama. Sebuah inisiatif pemerintah Jerman untuk mendorong komputerisasi manufaktur adalah sumber dari istilah "4.0." Kemajuan yang dibawa oleh keresahan ini harus terlihat dalam ekonomi maju, kesadaran buatan manusia, informasi yang sangat besar, teknologi mekanis, dll. Perubahan besar atau bahkan ekstrem pada masa ini dari periode sebelumnya membuat periode ini juga disebut sebagai masa yang sulit.

Menurut Ependi et al., (2022) Sejarah permainan online berawal dari tahun 1965. Awalnya, permainan ini dibuat dengan tujuan pendidikan. Namun pada tahun 1970, sistem pembagian waktu yang disebut Plato dikembangkan untuk memfasilitasi pembelajaran daring bagi siswa dengan memungkinkan banyak pengguna mengakses komputer sekaligus. Permainan online pada dasarnya dirancang untuk melengkapi dan meningkatkan sistem pembelajaran, tetapi seiring berjalannya waktu dan perubahan dunia, permainan online juga memiliki banyak efek yang merugikan.

Dampak dari game daring meliputi dampak positif dan negatif. Secara umum menurut Novrialdy, (2019) menunjukkan bahwa bermain game online dapat membantu meminimalkan semua sensasi ketegangan dan kelemahan. Saat ini, jika dilakukan dengan benar, bermain game daring dapat menghasilkan kemandirian finansial dan pendapatan. Namun, Novrialdy, (2019) mengklaim bahwa semakin banyak orang yang menjadi kecanduan game karena mereka terlalu sering bermain game online dan memanfaatkannya sebagai cara untuk melarikan diri dari kenyataan. Maka hal ini pun secara langsung akan mengalami perubahan dalam perspektif pertemanan atau hubungan sosial yang berdampak pada lingkungan sekitar, berkurangnya kerjasama dengan keluarga, teman, bahkan kondisi belajar seperti di sekolah, atau kondisi kehidupan lainnya.

Menurut (Pande & Marheni, 2015) mengatakan bahwa bermain game online membuat orang ingin berlama-lama di depan gadget mereka, sehingga mereka lupa akan hal-hal lain, seperti belajar, makan, tidur, dan bermain. Seseorang yang bermain game online akan semakin kehilangan kesempatan untuk berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain dalam keadaan mereka saat ini. Seseorang yang bermain game biasanya melakukannya sendiri dan dalam waktu yang lama, sehingga memungkinkan terjadinya kecanduan.. (Nita Puspita, 2013).

Tingkat minat atau frekuensi seseorang menggunakan jaringan internet untuk bermain game, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, dikenal sebagai intensitas penggunaan game online. Tidak diragukan lagi, ada banyak dampak buruk dari kecanduan game online, terutama bagi anak muda. Akibatnya, salah satu bentuk kenakalan remaja adalah kecanduan game daring, karena pikiran remaja terus-menerus memikirkan game yang dimainkannya. Mereka juga menjadi kurang cakap dalam bersosialisasi, yang membuat mereka lebih sulit berhubungan dengan orang lain. Akan ada pula persaingan saat berurusan dengan orang lain, yang memunculkan masalah lain. Proses sosial perselingkuhan adalah mengejar keuntungan finansial melalui kontak sosial.

Prevalensi perilaku bermain game online yang dilakukan oleh beberapa peneliti seperti yang dilakukan Yee, (2006) 3.166 orang bermain game online di AS, dan 50% dari pemain tersebut adalah pecandu game

online, menurut Kanada. Studi Jerman yang dilakukan Grusser, Thalmann, dan Griffiths (2007) menemukan bahwa 7.069 pemain game online, yang rata-rata berusia 21,1 tahun, memenuhi kriteria kecanduan game online dengan insidensi sebesar 11,9%. Kemudian, menurut penelitian yang dilakukan di Singapura oleh Gentile et al. (2011), 7,6 hingga 9,9% dari 3.034 siswa yang bermain game online kecanduan game online. Selain itu, penelitian dari Demetrovics, et. Al. (2012) 3.415 pemain game online di Hungaria yang rata-rata berusia 21 tahun, 3,4% di antaranya merupakan pecandu berat dan 15,2% merupakan pecandu sedang. Sementara itu, Indonesia saat ini memiliki pemain game seluler terbanyak di dunia, yaitu peringkat ke-17, menurut Ahmad Hadi. Selain itu, Indonesia telah menggelontorkan dana sebesar USD 624 juta atau Rp 8,7 triliun untuk industri game seluler pada tahun 2019.(Putra & Ratnawati, 2020).

Menurut (Kuss & Griffiths, 2012), Meskipun pembahasan tentang game online dalam artikel ini difokuskan terutama pada serangkaian karakteristik tertentu, pembahasan ini juga berfokus pada fakta bahwa game online menyediakan sarana hiburan bagi para pemainnya. Dari survei awal yang diberikan kepada subjek, mereka menyatakan bahwa mereka sangat sering bermain game online seperti mobile legends, PUBG, Domino, free fire, dan lain-lain. Hal ini dapat dilakukan antara empat hingga delapan jam setiap hari.

Penelitian oleh (Ulfa, 2017) yang melakukan penelitian di Mabes Game Center Pekanbaru sampai pada kesimpulan bahwa hubungan antara perilaku remaja dan kecanduan game online cukup signifikan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan di Aurora Game Center oleh .(Nita Puspita, 2013) menemukan korelasi negatif yang signifikan antara interaksi sosial dan interaksi saat bermain game online.

Berdasarkan rujukan diatas maka penelitian ini diarahkan secara khusus untuk membuktikan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Di SMK Bhakti Praja Purwakarta. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang Intensitas Penggunaan Game Online dan Interaksi Sosial. Serta dapat menjadi acuan dalam pengembangan bidang sosial terkait dengan Intensitas Penggunaan Game Online dan Interaksi Sosial.

METODE

Remaja berdasarkan jenis kelamin dan jurusan. Populasi dalam penelitian ini adalah sejumlah SMK Bhakti Praja Purwakarta. Besar sampel dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan rumus Random Sampling dengan jumlah sampel sebanyak 116.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini diadaptasi dari (Utami 2017) (Fitrotunnisa & Kustiningsih, 2017) yaitu skala Game Online yang terdiri dari 12 item. Pada skala Game Online terdiri dari aspek-aspek Kegemaran bermain game online, Kebiasaan bermain game online dan Waktu bermain game online. Pada skala interaksi sosial (Soedjono soekanto 2007) (Fannalia et al., 2023) yaitu skala Interaksi Sosial yang terdiri dari 13 item. Pada skala interaksi terdiri dari aspek-aspek sosial Sugesti, Imitasi, Identifikasi, dan Simpati.

Skala ini dinilai menggunakan metode Likert dengan rentang skor 1 sampai 4 yang menyidiakan empat jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), tidak setuju (ST), dan sangat tidak setuju (STS). Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dalam hal pengujian hipotesis menggunakan uji ANOVA dua arah yang sebelumnya telah melalui uji normalitas dan homogenitas dalam program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian secara khusus menyajikan interkorelasi rata-rata dan standar deviasi dari jurusan dan jenis kelamin. Hasil analisis deskriptif yang diperoleh menggunakan analisis menunjukan bahwa nilai mean dan standart deviasi sebagai berikut:

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Std. Deviation
Game Online	26.9915	5.89929
Interaksi Sosial	33.4359	4.85370
N	177	

Hasil statistic deskriptif pada semua varian penelitian tersebut menunjukan bahwa nilai rata-rata atau mean (M) lebih besar dari pada nilai Standart Deviasi (SD). Game online (M: 26,9; SD:5.89) dan Interaksi Sosial (M:33.43; SD:4.85) .Nilai mean yang lebih tinggi dapat dimaknai bahwa resperensi yang baik untuk penyebaran data.

Selanjutnya adalah melakukan uji normalitas, Uji linieritas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji normalitas menggunakan uji komogorov smirnov mengindikasikan bahwa data berdistribusi normal, berdasarkan uji linieritas menunjukan bahwa data tersebut linier dan selanjutnya dilakukan uji homogenitas melalui Test of Homogeneity of Variances menunjukan bahwa dara homogen atau mempunyai varian yang

sama. Selanjutnya pengujian dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana. Adapun hasil uji regresi sederhana terdapat pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Regresi Sederhana

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	737,462	1	737,462	42,504	,000
Residual	1995,307	115	17,350		
R	,519				
R Square	,270				
Total	2732,769		116		

Hasil regresi sederhana menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial ($F:(1,115) = 42,504, p<0.01$). Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa hipotesis diterima. Kemudian besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.519. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.270. yang mengandung pengertian bahwa hubungan variabel bebas (Game Online) dengan variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 27,0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki hubungan yang cukup.

Sehingga berdasarkan penelitian tersebut menegaskan bahwa terdapat hubungan Intensitas Penggunaan Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja Smk Bhakti Praja Purwakarta. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Maulida et al., (2020) menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kekuatan bermain game internet terhadap pergaulan. Pada hakikatnya, interaksi sosial direncanakan sebagai dampak yang sesuai antara orang dan perkumpulan dalam usaha remaja untuk mengatasi masalah yang diantisipasi dan dalam usaha remaja harus mencapai tujuan mereka. Remaja tentu saja akan menjalin hubungan dengan orang lain untuk mencapai tujuan tersebut; dalam hal ini, remaja akan berinteraksi dengan dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan mereka. Remaja tidak akan dapat memahami tujuan mereka jika mereka hanya berdiam diri, terutama dengan hanya bermain game online. Bermain game online secara berulang-ulang tentu saja membuat seseorang tidak peduli dengan keadaannya saat ini, seseorang yang bermain tanpa mengingat waktu dapat dikategorikan sebagai orang yang kecanduan.

Menurut (Griffiths et al., 2004) Sebagai imbalan atas kemampuan bermain game, para gamer mengorbankan kegiatan lain, tidur, bekerja, belajar, menghabiskan waktu bersama teman dan keluarga, serta menekuni hobi lain. Kemudian Menurut penelitian (Fauziah, 2013) Game online dapat merusak perkembangan remaja jika remaja tersebut tidak dapat mengendalikan diri. Dampak psikologis anak-anak dan remaja yang gemar bermain game online terutama terkait dengan kesulitan berkonsentrasi dan bersosialisasi. Karena keterlibatan mereka yang terus-menerus dalam game online dan, yang cukup mengejutkan, kecanduan, anak muda atau remaja akan merasa sulit untuk fokus dan lesu saat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan terdapat hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial ($F:(1,115) = 42,504, p<0.01$). Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa hipotesis diterima. Kemudian besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu sebesar 0.519. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.270. yang mengandung pengertian bahwa hubungan variabel bebas (Game Online) dengan variabel terikat (Interaksi Sosial) adalah sebesar 27,0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki hubungan yang cukup.

DAFTAR REFERENSI

- Ependi, D., Putra, R. A., & Ninawati, D. (2022). Intensitas Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Istisyfa | Journal of Islamic Guidance and Counseling*, 1(3), 173–181.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Fannalia, Asmirah, & Bachri, S. (2023). Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Anak Di Sekolah Dasar Baraya 2 Kota Makassar. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.56326/jsk.v3i2.4110>
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *EJournal Lmu Komunikasi*, 1(3), 1–16. [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal_eka_RF_\(07-01-13-03-45-59\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal_eka_RF_(07-01-13-03-45-59).pdf)
- Fitrotunnisa, W. Y. U. F. A., & Kustiningsih. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Kelas XI IPA Dan XI IPS Di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. 1–15.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of

- adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>
- Kulsum, U., & Jauhar, M. (2014). *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: A systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347–374. <https://doi.org/10.3390/brainsci2030347>
- Maulida, A., Imawati, D., & Umaroh, S. K. (2020). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Motivasi*, 7(1), 7–11.
- Nita Puspita, D. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. *Occupational Medicine*, 53(4), 130.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pande, N., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonline dengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2. <https://doi.org/10.24843/JPU.2015.v02.i02.p05>
- Putra, H. R., & Ratnawati, D. (2020). Hubungan Perilaku Bermain Game Online dengan Carpal Tunnel Syndrome Pada Remaja. *Indonesian Jurnal of Health Development*, 2(1), 1–12.
- Susilo, Nugraheni, I. L., Ana, M., & Nurhayati. (2021). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1), 71–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jch.v6i1.13907>
- Ulfa, M. (2017). Effect of Addiction Online Game on Adolescent Behavior in Mabes Game Center Road Hr.Subrantas In Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>