

## HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

Ananda Oktavianti<sup>1</sup>, Sang Ayu Made Adyani<sup>2</sup>, Evin Novianti<sup>3</sup>  
<sup>1-3</sup>Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Email : [adyani.sangayu@upnvj.ac.id](mailto:adyani.sangayu@upnvj.ac.id)

### ABSTRAK

Kecanduan *game online* sudah ditetapkan oleh *World Health Organization* (WHO) sebagai *International Statistical Classification of Disease* (ICD) yang digolongkan sebagai penyakit gangguan mental. Dampak negatif dari *game online* adalah membuat penggunanya asik dengan kesibukan mereka dan mengurangi interaksi sosial. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan interaksi sosial. Jenis penelitian ini menggunakan *Crosssectional* dengan metode *Accidental Sampling* dengan jumlah sampel 112 remaja di kelurahan cipedak Jakarta Selatan. Instrumen yang digunakan adalah *Game Addiction Scale* (GAS) dan *Social Skills Inventory* (SSI). Analisis data menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial (p value = 0.004). Remaja diharapkan dapat mengatur waktu bermain *game online* sehingga tidak mengalami masalah dengan lingkungan dan teman sebaya.

**Kata Kunci:** Interaksi Sosial, Kecanduan *Game Online*, Remaja



### ABSTRACT

*Online gaming addiction is already set up by the World Health Organization (WHO) as the International Statistical Classification of Disease (ICD) which is classified as a mental disorder disease. The negative impact of online gaming is to make users cool down with their busy life and reduce social interactions. The purpose of this research is to know the relationship between online gaming addiction with social interactions. This type of research used Crosssectional with Accidental Sampling method with a sample number of 112 teenagers in South Jakarta.. The instruments used were Game Addiction Scale (GAS) and Social Skills Inventory (SSI). Data analysis using the Chi-Square test. The results showed there was a link between online gaming addiction with social interaction (p value = 0.004). Teenagers are expected to be able to manage their time playing online games so they don't have problems with their environment and peers.*

**Keywords:** *Adolescence, Game Online Addiction, Social Interaction*

### LATAR BELAKANG

Seseorang dikatakan remaja bila sudah mulai memantapkan identitas sebagai individu dan berkembang kematangan seksualnya, menyelesaikan tugasnya, merancang masa depan, dan selesai jika ia sudah matang usia sesuai hukum (Pieter & Lubis, 2010). Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun (2018), remaja merupakan penduduk usia 10-14 tahun untuk remaja muda dan usia 10 - 19 tahun remaja akhir. Hasil survey *We Are Social* dan *Hootsuite's* didapatkan hasil 4.39 milyar pengguna internet pada tahun 2019 terdapat penambahan ± 367 juta pengguna atau 9.1% dari tahun 2018 (We Are Social, 2019). Pengguna internet di Indonesia sebanyak 150 juta jiwa tersebar diseluruh wilayah dan paling tinggi presentasinya berada di pulau Jawa dan Sumatra (Kominfo, 2019). *Game online* merupakan produk yang menggunakan internet, *game online* yang dimainkan secara bersama atau *multiplayer online game* adalah game yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan dan saling berinteraksi (Harsan, 2011). Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Rudiantra mengatakan 43 juta dari 250 juta populasi di Indonesia bermain *game online* (Kominfo, 2019). Pada tahun 2017, 43.7 juta orang menjadi gamers di Indonesia sehingga membuat Indonesia menjadi 16 besar pemain game aktif. Usia pemain game di Indonesia adalah 21-35 tahun sebanyak 47%, 10-20 tahun 36% dan 36-50 tahun 17% (Sari, 2019). Hal ini menunjukkan banyak usia remaja yang bermain game online secara aktif, sehingga dapat menyebabkan remaja mengalami masalah terhadap interaksi sosial.

Interaksi sosial merupakan hubungan antara individu dengan individu lain yang saling berpengaruh dan timbal balik (Fadlilah & Krisnanto, 2019). Dalam interaksi sosial pasti terjadi

kontak dan terjalin hubungan antara manusia sebagai individu dan individu lainnya. Dalam artikel kesehatan yang ditulis Sativa (2015) dr Alan Teo mengatakan telepon dan komunikasi digital lainnya tidak dapat menggantikan bertatap langsung, ia juga mengatakan mereka yang mengalami depresi cenderung jarang bertemu teman dan keluarga sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan Utami dan Nurhayati (2019) dalam jurnal Kecanduan Internet Berhubungan dengan Interaksi Sosial Remaja memiliki hasil lama penggunaan internet lebih dari 6 jam sebanyak 193 orang dan 55 orang memiliki interaksi sosial yang buruk dengan presentase 20,7%. Hasil penelitian yang dilakukan Irmak dan Erdoğan (2019) *Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents* didapatkan hasil model perilaku game digital untuk remaja perempuan biasanya dipengaruhi oleh lingkungan keluarga sedangkan remaja pria dipengaruhi oleh *self-efficacy* computer. Penelitian yang dilakukan Karaca et al (2020) *Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students* didapatkan hasil poin *cut-off* CGASC, 5,7% kelompok sampel pengguna yang kecanduan, 44% adalah pengguna yang bermasalah dan 50,3% pengguna normal.

## **METODE PENELITIAN**

Design yang digunakan adalah *crosssectional*. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Cipadak Jakarta Selatan. Waktu penelitian dimulai dari bulan April sampai Juni 2020. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* berjumlah 112 orang yang memiliki kriteria sebagai berikut : Bersedia menjadi responden, Remaja yang berada di yang memiliki aplikasi *game online* dan memainkan game tersebut 3-4 hari dalam seminggu, Remaja yang yang bermain *game online* > 3 jam sehari. Pengambilan data menggunakan *Google form* yang terdiri dari dua bagian yaitu kecanduan *game online* dan interaksi sosial. Kuesioner kecanduan *game online* yang digunakan adalah *Game Addiction Scale* (GAS) yang dikembangkan oleh Lemmens dkk (2014). Kuesioner interaksi sosial *Social Skills Inventory* yang dikembangkan oleh Riggo (2003).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisa Univariat

**Tabel 1.**

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Menurut Usia (n=112)

Karakteristik	Mean	SD	Min	Max
Usia	20.43	2.332	16	24

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata usia responden adalah 20 tahun. Dengan usia responden yang paling muda 16 tahun dan paling tua 24 tahun.

**Tabel 2.**

Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Pendidikan Terakhir, Riwayat Bermain Game dan Jenis Game (n=112)

Karakteristik	Frekuensi	Presentase
<b>1. Jenis Kelamin</b>		
Perempuan	47	42%
Laki-Laki	65	58%
Total	112	100%
<b>2. Pendidikan</b>		
Rendah (Tidak Sekolah – SMP)	12	10.7%
Tinggi (SMA – Perguruan Tinggi)	100	89.3%
Total	112	100%
<b>3. Riwayat Bermain Game</b>		
Kurang dari 6 bulan	22	19.6%
Lebih dari 6 bulan	90	80.4%
Total	112	100%
<b>4. Jenis Game</b>		
Handphone	80	71.4%
Komputer	2	1.8%
Handphone dan Komputer	30	26.8%
Total	112	100%

Berdasarkan Tabel 2, dapat diketahui frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin, pendidikan terakhir, riwayat bermain game dan jenis game. Didapatkan hasil jenis kelamin perempuan sebanyak 47 responden (42%) dan laki-laki sebanyak 65 responden (58%). Mayoritas pendidikan remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah pendidikan tinggi yaitu SMA – Perguruan Tinggi (89.3%). Mayoritas riwayat bermain game remaja di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah lebih dari 6 bulan (80.4%). Mayoritas jenis game yang remaja mainkan di Kelurahan Cipedak Jagakarsa Jakarta Selatan adalah handphone (71.4%).

**Tabel 3.**

Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Kecanduan dan Tingkat Interaksi Sosial (n=112)

<b>Karakteristik</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
<b>1. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i></b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Kecanduan Ringan	48	42.9%
Kecanduan Berat	64	57.1%
Total	112	100%
<b>2. Tingkat Interaksi Sosial</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Presentase</b>
Interaksi Sosial Cukup	77	68.8%
Interaksi Sosial Baik	35	31.3%
Total	112	100%

Berdasarkan tabel 3, didapatkan hasil frekuensi tingkat kecanduan *game online* kecanduan ringan sebanyak 48 responden (42.9%) dan kecanduan berat sebanyak 64 responden (57.1%). Hasil frekuensi tingkat kecanduan *game online* kecanduan ringan sebanyak 48 responden (42.9%) dan kecanduan berat sebanyak 64 responden (57.1%).

### Analisa Bivariat

**Tabel 4.**

Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di Kelurahan Cipadak (n=112)

	<b>Interaksi Sosial Cukup</b>		<b>Interaksi Sosial Baik</b>		<b>Total</b>		<b>P value</b>	<b>OR (CI 95%)</b>
	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>	<b>n</b>	<b>%</b>		
<b>Kecanduan Ringan</b>	26	54.2	22	45.8	48	42.9	0.004	0.301 (0.131 - 0.693)
<b>Kecanduan Berat</b>	51	79.7	13	20.3	64	57.1		
<b>Total</b>	77	68.8	35	31.3	112	100		

Berdasarkan tabel 4, didapatkan bahwa 26 remaja (54.2%) mengalami kecanduan ringan dan interaksi sosial yang cukup, 22 remaja (45.8%) mengalami kecanduan ringan dan interaksi sosial yang baik, 51 remaja (79.7%) mengalami kecanduan berat dan interaksi sosial cukup, 13 remaja (20.3%) kecanduan berat dan interaksi sosial baik. Dalam uji *chi square* dapat diketahui hasil P value didapatkan nilai 0.004 yang menunjukkan bahwa nilai P value < 0.005 yang berarti terdapat pengaruh yang bermakna dari kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja. Dengan nilai OR < 1 (0.301), hasil tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan berat belum tentu memiliki resiko interaksi sosial yang cukup dari pada yang kecanduan ringan. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* hanya berefek buruk dengan interaksi sosial.

Menurut Novita (2019) remaja lebih rentan mengalami kecanduan *game online* karena pada usia tersebut mereka lebih tertarik terhadap *visual* dari pada usia lain. Hal tersebut menimbulkan halusinasi kinestik yang menyebabkan suara dan gambar tersebut melekat walaupun sedang dimainkan. Diperkuat dengan hasil penelitian *Journal of Psychiatric Research* (JPR) (dalam Simanjuntak, 2019) bahwa otak dari 10 responden kecanduan *game online* berespon ketika dirangsang dengan gambar-gambar *game*. Respon yang di dapat mirip dengan respon orang yang mengalami kecanduan zat adiktif. Orang yang mengalami kecanduan *game online* juga menunjukkan respon emosional yang kuat ketika melihat foto tentang *game*. Otak mereka langsung bekerja dan terisi dopamin jika dirangsang dengan foto atau suara *game* yang sering mereka mainkan hal tersebut menyimpulkan bahwa mereka berpikir tentang *game* akan membuat mereka senang. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan bahwa 51 (79.7%) remaja mengalami kecanduan berat.

Dalam hasil analisa diatas 51 (79.7%) remaja mengalami kecanduan berat dan interaksi sosial yang cukup. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Susilo (2010) seseorang yang sudah mengalami kecanduan *game online* dapat bermain dalam waktu yang lama, hal tersebut dapat mengganggu psikologis remaja tersebut karna mereka kan melupakan semua aktivitas yang membuat mereka jadi susah untuk bergaul dengan temannya dan mereka juga dapat melupakan tugas utama mereka yaitu belajar. Stowell (2020) mengatakan satu dari empat dampak negatif kecanduan *game online* adalah mengisolasi diri dari kehidupan sosial (*asocial*) dan obesitas, bermain *game* setiap waktu dapat membuat remaja mejauh dari lingkungan dan kehidupan nyata disekililingnya. Hal tersebut membuat remaja sulit bersosialisasi akibat lebih memilih untuk bermain disuatu ruangan, walaupun tetap bersosialisasi dengan teman setim dalam *game* hal tersebut tidak menghindari remaja dari gangguan interaksi sosial yang di alami akibat kecanduan *game online*.

Namun dalam penelitian yang di lakukan masih ada remaja yang kecanduan berat dan interaksi baik sebanyak 13 (20.3%). Menurut Ni'matuzahroh (2019) kualitas hubungan keluarga dan sikap orang tua adalah penangan yang paling kuat untuk mengatasi kecanduan *game online* khususnya remaja. Dalam penelitian Bonnaire & Phan (2017) ada pengaruh kuat dari sikap orang tua dan fungsi keluarga dengan terjadinya *Internet Game Disorder* (IGD). Remaja yang memliki masalah dalam keluarga cenderung memiliki masalah terhadap game daripada keluarga yang baik kondisinya. Monitor orang tua, konflik, dan hubungan harmonis keluarga berkaitan erat dengan *Internet Game Disorder* (IGD). Bukan sekedar fenomena

remaja belaka, hal tersebut perlu dikembangkannya program pencegahan dan pendidikan publik yang spesifik untuk menangani penggunaan *internet game* dan serta peran keluarga untuk pencegahan tersebut. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Parulian & Yulianti, (2019) mendapatkan hasil terbanyak yaitu pola asuh demokratis dengan interaksi teman sebaya tinggi sebanyak 32 remaja (33.7%). Penelitian ini menjelaskan bahwa pola asuh otoriter membuat remaja menjadi tidak bahagia, ketakutan, minder dan berkemampuan komunikasi rendah yang menyebabkan remaja tersebut memiliki interaksi sosial yang buruk, pola asuh demokratis membuat remaja menjadi mempercayai orang lain, tidak takut untuk berinisiatif dan memiliki percaya diri yang tinggi yang menghasilkan remaja kemampuan bersosialisasi yang baik di masyarakat, pola asuh permisif membuat remaja suka memberontak, bersikap inklusif, agresif dan memiliki kepercayaan diri rendah yang membuat remaja tersebut memiliki perkembangan sosial yang buruk. Hal tersebut dapat menyimpulkan bahwa pola asuh yang demokratis dapat membuat remaja memiliki interaksi sosial yang baik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Hasil uji statistik *Chi-Square* P value didapatkan nilai 0.004 yang menunjukkan bahwa nilai P value < 0.005 yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang bermakna dari kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kelurahan Cipadak Jagakarsa Jakarta Selatan. Dengan nilai OR < 1 (0.301), hasil tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan berat belum tentu memiliki resiko interaksi sosial yang cukup dari pada yang kecanduan ringan.

### **Saran**

Bagi Peneliti Selanjutnya perlu dilakukan pendalaman bagi peneliti selanjutnya untuk menyempurnakan pembahasan yang terkait dalam waktu yang lebih lama dan variabel yang lebih luas. Peneliti menyarankan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online seperti faktor *Intelligence Quotient* (IQ), *Emotional Intelligence* (EI) dan *Social Intelligence* (SI), hubungan dengan orang tua dan keluarga, pola asuh orang tua dan kepribadian remaja tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255(January), 104–110. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2017.05.030>
- Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game Online*. Jakarta: mediakita.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2019). *Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents: A Cox's Interaction Model-Based Study*. 30(1), 49–56. <https://doi.org/10.1097/JAN.0000000000000265>
- Karaca, S., Karakoc, A., Can Gurkan, O., Onan, N., & Unsal Barlas, G. (2020). *Investigation of the Online Game Addiction Level, Sociodemographic Characteristics and Social Anxiety as Risk Factors for Online Game Addiction in Middle School Students*. (0123456789). <https://doi.org/10.1007/s10597-019-00544-z>
- Kominfo. (2019a). *Buka IDByte Esports 2019, Rudiantara: Potensi Industri Game Indonesia Besar*.
- Kominfo. (2019b). *Kemkominfo: Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta*.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2014). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Ni'matuzahroh. (2019). *APLIKASI PSIKOLOGI DI SEKOLAH Teori dan Praktik dalam Memahami Masalah di Sekolah*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Novita, M. (2019). *Alasan Remaja Lebih Rentan Gangguan Kejiwaan karena Game Online*.
- Parulian, T. S., & Yulianti, A. R. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Interaksi Teman Sebaya Pada Remaja*. 7(2), 173–178.
- Pieter, H. Z., & Lubis, N. L. (2010). *Pengantar Psikologi dalam Keperawatan* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Riggo, R. (2003). *Social Skills Inventory*. 25(2), 49–59.
- Sari, E. (2019). *Candu Game Online Tenggelamkan Pemuda Indonesia*. Retrieved July 15, 2020, from <https://babelreview.co.id/candu-game-online-tenggelamkan-pemuda-indonesia>
- Simanjuntak, M. (2019). *More Than Just a Game*. Tangerang: Yayasan Pelikan.
- Sativa, R. L. 2015. *Interaksi Sosial Kurang dari 3 Kali Sepekan? Awasi, Rentan Depresi*.
- Stowell, L. (2020). *Panduan Berinternet Sehat dan Aman untuk Remaja*. Esensi.
- Susilo, A. (2010). *Teknik Cepat Memahami: Keamanan Komputer Dan Internet*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Utami, T. W., & Nurhayati, F. (2019). *Kecanduan Internet Berhubungan Dengan Interaksi Sosial Remaja*. Volume 7 N, 33–38.
- We Are Social. (2019, January 30). *DIGITAL 2019: GLOBAL INTERNET USE ACCELERATES*.
- World Health Organization [WHO] -SEARO. (2018). *Strategic Guidance on Accelerating Actions for Adolescent Health (2018 -2022)*.