

## Interaksi Sosial Pecandu Game Online: Studi Kasus Siswa SMA di Kabupaten Pemalang

Irna Kurnia<sup>1</sup>, Fauzi Krisna Putra<sup>2</sup>, Purwaty Puji Rahayu<sup>3</sup>, Rini Sugiarti<sup>4</sup>,  
Fendy Suhariadi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Magister Psikologi, Universitas Semarang

<sup>5</sup> S3 Sekolah Pascasarjana, UNAIR

e-mail: [irnakurnia11@gmail.com](mailto:irnakurnia11@gmail.com)

### Abstrak

Fenomena kecanduan game online saat ini marak terjadi pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan dalam penelitian ini adalah 5 orang dengan karakteristik remaja SMA di Kab Pemalang yang bermain game online dalam sehari minimal 5 jam. Hasil penelitian menunjukkan meskipun bermain game online lebih dari 5 jam/hari, subjek tidak terhalang berinteraksi sosial. Hasil penelitian menunjukkan kecanduan game pada tingkat Moderate, namun subjek tetap memiliki hubungan positif dengan masyarakat. Berbagai kegiatan sosial, seperti membantu orang tua, mentoring, dan kegiatan pramuka, menandakan keseimbangan antara game dan interaksi sosial.

**Kata kunci:** *Interaksi sosial, game online, kecanduan.*

### Abstract

The phenomenon of online game addiction is currently rife in teenagers. This study aims to describe social interaction in adolescents who are addicted to online games using qualitative research methods. Informants in this study were 5 people with the characteristics of teenagers aged between 18 to 20 years who played online games at least 5 hours a day. The results showed that even though playing online games was more than 5 hours/day, the subjects were not hindered from interacting socially. The results showed game addiction at a moderate level, but the subject still had a positive relationship with society. Various social activities, such as helping parents, mentoring, and scouting activities, signify a balance between play and social interaction.

**Keywords :** *Social interaction, online gaming, addiction.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat di abad ke-21. Smartphone menjadi perangkat yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, membawa komputasi, komunikasi, dan akses ke internet di genggaman semua orang. Teknologi nirkabel dan jaringan 5G semakin mempercepat konektivitas dan menghubungkan segala sesuatu dengan lebih cepat dan efisien. (Kusumawardhani, 2015). Fungsi dan manfaat teknologi saat ini sudah beragam mulai dari alat komunikasi hingga sarana hiburan.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah game online (Widyaningrum dkk, 2023). Game online adalah salah satu game berbasis elektronik dan visual yang permainannya dapat dijalankan jika terhubung dengan internet (Subandi dkk, 2022). Game online dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing jika penggunaannya terus-menerus. Kemajuan teknologi pada zaman modern seperti sekarang ini sudah mewabah tidak hanya di daerah perkotaan namun juga

sudah sampai pada daerah pedesaan. Sehubungan dengan peminat game online yang mayoritas adalah pelajar baik SD, SMP, maupun SMA maka tidak heran jika anak-anak dalam usia tersebut sangat lebih mahir memainkan game ketimbang orang dewasa. Berbeda dengan dulu, jika laptop atau komputer hanya bisa digunakan oleh anak di bawah usia 15 tahun dan menurut mereka itu benda asing. Namun pada zaman modern seperti sekarang ini, anak yang baru berumur 5 tahun sudah sangat mahir memainkan gadget.

Permainan secara online menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan game online yang melibatkan kerjasama dan persaingan (Hutasoit, 2022). Menurut Tridhonanto (2011) bermain game online dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain game online dapat meningkatkan keterampilan strategi bermain dan bahasa, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (*addict*), sebagaimana yang dinyatakan oleh Cooper (2000) bahwa kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang bahkan bisa lebih dari lima kali. Individu yang kecanduan game online dalam seminggu dapat menghabiskan waktu sebanyak 30 jam atau rata-rata pecandu game online bisa menghabiskan waktu  $\pm$  20-25 jam dalam seminggu, sehingga dalam sehari bisa bermain sekitar lebih dari 5 jam (Gebrina, 2015).

Kecanduan game online merupakan fenomena yang ada dan banyak terjadi di masyarakat, tidak hanya di Indonesia, tapi juga di dunia. Bagi para pecandu, bermain game online adalah segala-galanya, mereka kadang lupa melakukan tugas utama mereka, misalnya bekerja atau belajar, dan yang lebih parah lagi, mereka lupa untuk merawat diri mereka sendiri. Terlalu asik bermain game online menyebabkan pecandunya menjadi lupa mandi, makan, bahkan tidur. Kecanduan itu sendiri dalam kamus psikologi adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis serta menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apa bila obat dihentikan (Hutasoit, 2022).

Seperti yang telah dilansir game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang besar pada penggunanya. Pengguna game online cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Selain itu apabila para penggunanya sudah *over addiction* atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya. Interaksi sosial adalah hubungan hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang, antar kelompok manusia, maupun antar orang-orang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu interaksi sosial yaitu kontak dan komunikasi (Indrayani, 2016).

Aspek-aspek interaksi sosial menurut Ahmadi (2009) diantaranya yaitu faktor Imitasi yang telah diuraikan oleh Gabriel Tarde yang beranggapan bahwa seluruh kehidupan sosial itu sebenarnya berdasarkan pada faktor imitasi saja. Walaupun pendapat ini berat sebelah, namun peranan imitasi dalam interaksi sosial itu tidak kecil. Faktor sugesti ialah pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya daya kritik. Faktor identifikasi yang dalam psikologi berarti dorongan untuk menjadi identic (sama) dengan orang lain, baik secara lahiriah maupun secara batiniah. Misalnya identifikasi seorang anak laki-laki untuk menjadi sama seperti ayahnya atau seorang anak perempuan untuk menjadi sama dengan ibunya. Proses identifikasi ini mula-mula berlangsung secara tidak sadar (secara dengan sendirinya) kemudian rasional, yaitu berdasarkan perasaan-perasaan atau secara rasional, identifikasi berguna untuk

melengkapi sistem normal-normal, cara-cara dan pedoman-pedoman tingkah laku orang yang mengidentifikasi itu. Faktor simpati yaitu perasaan tertariknya orang yang satu terhadap orang lain. Simpati timbul tidak atau dasar logis rasional, melainkan berdasarkan penilaian perasaan seperti juga pada proses identifikasi, bahkan orang dapat tiba-tiba merasa tertarik kepada orang lain dengan sendirinya karena keseluruhan cara-cara bertingkah laku menarik baginya

Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok (Vatnar dan Anam, 2014).

Hasil penelitian dari Murniati dkk (2022) terkait dengan identifikasi remaja yang mengalami kecanduan game online subjek di Kabupaten Pematang Lela diperoleh data yaitu sebanyak 13 (4,8%) subyek mengalami kecanduan dengan taraf ringan. 223 (82,9%) subyek mengalami kecanduan sedang dan 33 (12,3%) subyek mengalami kecanduan tinggi. Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada 5 yang memainkan game online. Berdasarkan observasi awal penelitian didapatkan bahwa mayoritas subyek sering bermain game online. Rata-rata subjek memainkan game online lebih dari 5 jam sehari. Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa game online memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi aspek kehidupan sosial. Oleh karena itu maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Interaksi Sosial Pecandu Game Online: Studi Kasus Siswa SMA di Kabupaten Pematang Lela".

## METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari masalah sosial. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya yang penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif, berfokus pada makna individual dan menerjemahkan kompleksitas suatu persoalan (Creswell, 2013).

Teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik dalam *nonprobability sampling* yang dilakukan dalam pemilihan informan penelitian berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subjek yang dipilih. Karakteristik yang akan dipilih menjadi subjek penelitian adalah:

1. Remaja SMA di Kab Pematang Lela
2. Sering bermain game online dalam sehari minimal 5 jam.

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Pematang Lela, dengan subjek 5 orang yang setiap hari bermain game selama 5 jam. Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi.

Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari wawancara yang dilakukan adalah untuk menggambarkan bagaimana remaja yang kecanduan game online berinteraksi secara sosial. Berdasarkan hasil wawancara, subjek penelitian berkomunikasi dengan berbagai tujuan, seperti untuk belajar berkehidupan dalam masyarakat, menjalin silaturahmi, terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama, dan membangun banyak hubungan. Hal ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa asimilasi adalah proses sosial di mana orang atau kelompok manusia berusaha untuk menyatukan kesatuan, pandangan, sikap, dan proses mental dengan mempertimbangkan tujuan dan kepentingan bersama, mengurangi perbedaan antara individu atau kelompok.

Selain itu, remaja-remaja tersebut juga memiliki berbagai cara berkomunikasi, seperti bertemu secara langsung dengan kebanyakan dari mereka (4 dari 5 subjek), kecuali subjek 4. Subjek 4 lebih memilih untuk bermain game online mobile legend selama wawancara berlangsung dan hanya menggunakan media sosial seperti WhatsApp ketika berkomunikasi dengan lawan bicara yang jauh. Hal ini sesuai dengan teori Effendy (2007) yang menyatakan bahwa surat, telepon, dan media lainnya adalah bentuk komunikasi tidak langsung yang umum digunakan.

Subjek penelitian juga menunjukkan berbagai cara berinteraksi yang berbeda, termasuk menyapa, curhat, sharing, bertanya kabar, dan berbincang-bincang dengan teman. Kesimpulannya, remaja-remaja tersebut ingin terus berinteraksi dengan orang lain agar diterima dalam lingkungan sosial dan kehidupan bersama, sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa interaksi sosial adalah kunci dari kehidupan bersama.

Ketika berinteraksi dengan lawan bicara, subjek penelitian sering membicarakan berita, kehidupan sekolah, keseharian, tetangga, permasalahan kondisi, dan hal-hal yang berkaitan dengan kampus. Mereka cenderung berkomunikasi dengan teman dekat, tetangga, sahabat, dan murid-murid subjek, yang sejalan dengan penelitian Santoso (2010) yang mengidentifikasi empat aspek dalam interaksi sosial, termasuk hubungan dan berbagai cara berkomunikasi seperti berjabat tangan, berbicara, dan bertengkar.

Selain itu, subjek penelitian juga aktif mengikuti berbagai kegiatan seperti membantu orang tua, secara aktif membersihkan rumah, berpartisipasi dalam kerja bakti, mengikuti karang taruna, menjadi mentor, menjadi co-imam, dan menjadi anggota pramuka. Subjek melakukan semua kegiatan ini untuk menghindari kesan sebagai orang yang pendiam, dan untuk memperlihatkan kemampuan sosialisasi dengan masyarakat. Mereka berusaha aktif, belajar kompak, dan berbakti kepada orang tua. Selain itu, mereka ingin mencegah membuat orang tua marah dan berharap bisa memberikan manfaat bagi orang lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa kerja sama adalah bentuk minat dan perhatian individu untuk bekerja bersama dalam kesepahaman, walaupun motifnya terkadang tertuju pada kepentingan pribadi. Kerja sama adalah usaha bersama individu atau kelompok manusia untuk mencapai tujuan bersama.

Monks (2002) mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial, salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan mempengaruhi interaksi sosial, karena individu dengan tingkat pendidikan tinggi cenderung memiliki wawasan dan pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan mereka yang berpendidikan rendah. Individu dengan pendidikan tinggi juga cenderung lebih sulit dipengaruhi dibandingkan dengan mereka yang berpendidikan rendah. Hal ini terkait dengan subjek penelitian 1, yang terlibat dalam membina TPA di masjid dekat rumahnya, dan juga subjek penelitian 5 yang berkontribusi dalam pelatihan anggota pramuka tempat di mana subjek penelitian sebelumnya bersekolah.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain game online lebih dari 5 jam per hari pada seseorang tidak sepenuhnya menghalangi kemampuan subjek untuk berinteraksi secara sosial dengan masyarakat luar. Meskipun subjek merupakan pecandu game, hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa mereka tetap menunjukkan interaksi yang positif dengan lingkungan sosialnya.

Dari hasil penelitian, seluruh subjek cenderung termasuk dalam tingkat kecanduan Moderate, yang berarti mereka menghadapi beberapa permasalahan akibat kecanduan game, namun tidak menjadikan game sebagai satu-satunya fokus dalam kehidupan sosial mereka. Tujuan bermain game bagi subjek beragam, seperti belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin silaturahmi, menciptakan kesan akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama, dan memperluas relasi sosial.

Subjek juga menunjukkan berbagai cara berkomunikasi, seperti bertemu langsung, menggunakan WhatsApp, atau menyesuaikan dengan lawan bicara. Saat berinteraksi, mereka cenderung melakukan aktivitas seperti menyapa, bertanya kabar, berbagi cerita,

berdiskusi mengenai mata pelajaran, dan berbincang sambil berjalan-jalan. Topik pembicaraan juga beragam, termasuk berita terkini, kondisi sekolah, dan perkembangan kampus.

Teman, sahabat, tetangga, orang tua, dan anggota pramuka adalah orang-orang yang sering menjadi mitra komunikasi subjek. Di luar kegiatan kuliah, subjek juga terlibat dalam berbagai aktivitas, seperti membantu orang tua berternak, mengurus Tempat Pembelajaran Al-Qur'an (TPA), berpartisipasi dalam kerja bakti, mentoring, menjadi co-imam, dan kegiatan pramuka.

Semua kegiatan ini menunjukkan bahwa subjek sebagai gamers berusaha membuktikan bahwa mereka tidaklah pendiam, tetapi tetap dapat bersosialisasi dengan orang lain. Mereka tidak ingin terlihat pasif, belajar bekerja sama, ingin berbakti kepada orang tua, menghindari konflik dengan orang tua, dan ingin memberikan manfaat bagi orang lain. Dalam keseluruhan, subjek-subjek ini berusaha mencapai keseimbangan antara bermain game dan berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu.(2009) *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Chen, M. J., Grube, J. W., Nygaard, P., & Miller, B. A. (2008). *Identifying social mechanisms for the prevention of adolescent drinking and driving. Accident Analysis and Prevention*, 40(2), 576–585
- Creswell, J., W., (2013). *Reasearch Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Edisi ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Cooper, A. (2000). *Seks Maya: The Dark Side Of The Force: A Special Issue of The Journal Sexual Addiction & Compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan
- Gebrina, A. (2015). *Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen*. (Skripsi tidak diterbitkan). Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung.
- Kusumawardani, S. P. (2015). *Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Fitri, S. Y. (2013). *Faktor-Faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game online Pada Anak Usia Sekolah*. *Jurnal Psikologi*, Volume 1 Nomor 3, 170.
- Hutasoit, E. S. (2022). *Hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan activity daily living (adl) pada gamers*. *PREPOTIF: JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT*, 6(3), 1980-1984.
- Indrayani, Damsar.(2016) *Pangantar Sosiologi Ekonomi. Edisi 1*. Jakarta: Prenadamedia Group,
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. 2009. *Development and validation of a game addiction scale for adolescents. The Amsterdam School of Communications Research*, 12, 77-95.
- Murniati, I., Purnomo, I., Umam, M. K., & Angkasa, M. P. (2022). *HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN POLA MAKAN PADA SISWA SMP N 1 BODEH KABUPATEN PEMALANG*. *JPP (Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang)*, 17(2), 178-182.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran*. 1 (2), 1-15.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak*. *Al Kamal*, 2(1), 243-243