

# PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA

Annisa Maulida<sup>1</sup>

Diana Imawati<sup>2</sup>, Siti Khumaidatul Umaroh<sup>2</sup>, Meyritha Trifina Sari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda, Indonesia

<sup>2</sup>Dosen Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda, Indonesia

E-mail: [annisamaulida187@gmail.com](mailto:annisamaulida187@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui secara empiris pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Penelitian ini melibatkan 241 orang siswa dengan rentang usia 14-18 tahun, berjenis kelamin laki maupun perempuan di SMA Negeri 5 Samarinda. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *stratified random sampling*. Analisa yang digunakan adalah teknik analisa regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja. Besar pengaruh variabel intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial adalah 0,256, dengan nilai  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial yaitu dengan nilai korelasi yang tergolong sangat rendah yaitu 0,256,  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ).

**Kata Kunci:** Interaksi Sosial, Intensitas Bermain *Game Online*, Remaja

## PENDAHULUAN

Manusia pada dasarnya adalah makhluk yang hidup dalam kelompok, mempunyai lingkungan yang lebih luas dibandingkan makhluk ciptaan Tuhan lainnya dan tergolong makhluk yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya. Menurut Kulsum dan Jauhar (2014) manusia dikenal sebagai makhluk "*zoon politikon*" di mana manusia merupakan makhluk yang hidup bergaul, dan berinteraksi dengan sesama. Sebagai makhluk sosial, tentunya menjalin suatu hubungan yang intens merupakan hal utama yang mendasari timbulnya hubungan yang saling mempengaruhi atau dipengaruhi. Dalam sisi perkembangan manusia, kebutuhan untuk

berinteraksi yang lebih menonjol berada pada rentang usia remaja. Menurut Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan rentang usia remaja 15-24 sebagai usia pemuda (*youth*). Havighurst (dalam Hurlock, 2011) mengemukakan tugas perkembangan yang harus diselesaikan oleh remaja yakni mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya, karena pada usia remaja pergaulan dan interaksi sosial dengan teman sebaya bertambah, termasuk pula pergaulan terhadap lawan jenis.

Keinginan-keinginan yang timbul membuat remaja harus melakukan interaksi

dengan berbagai orang, dengan berinteraksi pun akan membuat remaja mudah untuk bersosialisasi, mendapatkan teman baru, menarik perhatian sesama lawan jenisnya, dan tidak jarang remaja rela untuk bergabung di suatu komunitas untuk menjadi populer. Menurut Horrocks dan Benimoff (dalam Hurlock, 2011) kelompok sebaya memberikan sebuah dunia tempat kawula muda dapat melakukan sosialisasi dalam suasana dimana nilai-nilai yang berlaku bukanlah nilai-nilai yang ditetapkan oleh orang dewasa melainkan oleh teman seusianya.

Interaksi sosial bagi seorang remaja merupakan hal yang sangat penting, mengingat pada usia remaja masih dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungan agar menjadi pribadi yang sehat. Mengingat dalam masa perkembangan remaja, pada usia ini remaja dihadapkan dengan lingkungan dengan pergaulan yang bebas, untuk itu penting bagi seorang remaja memilih pergaulan yang benar. Remaja dapat dikatakan masa yang sulit untuk memulai interaksi dengan orang baru, tetapi juga remaja dapat langsung memiliki hubungan yang dekat jika sudah terdapat hubungan yang intens.

Dalam pemilihan pergaulan inilah peran orang tua sangat diutamakan untuk memberikan pembelajaran tentang lingkungan sosial di luar, kelekatan seorang anak dengan orang tua akan memudahkan seorang anak untuk membina hubungan yang baik pula dengan orang lain, anak pun lebih mudah terbuka tentang apapun yang dirasakan, permasalahan yang dihadapinya atau sebagainya.

Ada beberapa faktor pentingnya keluarga dalam perkembangan anak yaitu sebagai pertimbangan perhatian, kebutuhan keluarga, status sosial, besar kecilnya keluarga, keluarga kaya atau miskin (Ahmadi, 2009). Terbentuknya kepribadian anak juga merupakan tugas yang harus diemban oleh

keluarga, semakin sering anak berinteraksi bersama keluarga akan semakin mudah membentuk kepribadian anak. Semakin besar frekuensi interaksi yang dilakukan, maka akan semakin baik pula hubungan anak di lingkungan sosialnya.

Hasil penelitian dari Puteri dan Wangid (2017) mengatakan bahwa faktor kelekatan juga mempengaruhi interaksi sosial dengan hasil sebagai berikut semakin tinggi kelekatan maka semakin tinggi interaksi sosialnya, sebaliknya jika kelekatan rendah maka semakin rendah pula interaksi sosialnya. Dalam hal ini keluarga terutama orang tua sebagai figur lekat memiliki peranan yang penting terhadap perkembangan sosial anak.

Hasil penelitian dari Widodo dan Pratitis (2013) mengatakan bahwa harga diri berkorelasi positif secara signifikan dengan interaksi sosial. Semakin tinggi harga diri seorang siswa, maka interaksi sosial siswa tersebut akan semakin baik. Interaksi sosial di lingkungan sekolah berpengaruh terhadap harga diri remaja, tetapi pengaruh orang tua tetap terbesar pada pembentukan harga diri seseorang. Oleh karena interaksi sosial di sekolah berhubungan dengan harga diri remaja, hendaknya remaja lebih memperhatikan kontak sosial dan komunikasi yang terjadi dengan teman-teman sebaya.

Dari beberapa siswa yang peneliti wawancarai rata-rata mereka menggunakan *gadget* untuk membuka sosial media, menonton youtube, jarang sekali remaja menggunakannya untuk mencari pelajaran, dan kebanyakan dari remaja laki-laki lebih menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* seperti PUBG, COC, *Fire Wire*, *Mobile Legends* dan lain-lain.

Dari lima siswa dan siswi yang diwawancarai pada hari Sabtu, 12 Januari 2019, mereka menyadari bahwa ada berbagai dampak positif maupun negatif dari bermain *game online* yaitu :

Hal ini sesuai dengan ungkapan berikut ini :

*”sebenarnya lebih banyak positifnya sih hahhaaaa positifnya sih kalo bermain game itu juga ada dampak positifnya itu melatih IQ juga, terus kerjasama tim, negatifnya itu malas pasti, merusak mata, terus pancaran radiasinya bisa bikin sakit kepala”*

Walaupun demikian, dengan menyadari dampak dari bermain *game online* juga tidak mengurangi dan membatasi siswa bermain *game online*, bahkan salah satu diantaranya yang bernama BPN mengungkapkan bahwa ketika dia bermain *game online* bisa menghabiskan waktu yang cukup lama seperti pada penjelasan,

*“yaa sampe baterai habis, kalo hitungan harian sih segitu, tapi kalo hitungan minggu yaa palinggg lamaa lah, yaa sampe gila hahaha”*

Dan dari penjelasan BPN bahwa *gadget* yang digunakannya lebih banyak dipergunakannya untuk bermain *game online* daripada mencari tambahan pelajaran, dan terkadang BPN mempergunakan *gadgetnya* untuk keperluan menyontek ketika ulangan dan tidak jarang dia sering ketahuan oleh guru yang sedang mengajar dikelas seperti pada penjelasan,

*“lebih sering main sih, yaa kadang buat nyontekk hahaha. Kalo sama gurunya disuruh cari tambahan materi di gadget sih paling bukaa gadget, tapi yaaa kadang yang dibuka sama yang disuruh lain dipakee main game. Kalo ketahuan sih sering hahaha”*

Sama seperti penjelasan BPN, yang dibuktikan dengan adanya keluhan dari beberapa guru yang mengajar bahwa banyak muridnya yang menyalahgunakan perintah untuk mencari tambahan materi dari *google* tetapi digunakan oleh murid untuk membuka yang lain, seperti pada penjelasan,

*“keluhannya tuh gini misalkan guru ngasih tugas yang bisa pake hp buat browsing tapi malah buka yang lain entah itu game atau sosmed biasanya gitu sih”*

Peraturan sekolah yang memperbolehkan murid membawa *gadget*, kerap kali disalahgunakan oleh murid, dan bahkan YANA mengakui bahwa seseorang yang bermain *game online* pasti menimbulkan kecanduan. Apapun yang dilakukan murid pada saat jam belajar, tidak jauh dari kegiatan diluar pelajaran sekolah seperti membuka *social media* seperti Instagram, Twitter, Line, *Whatsapp*, bermain *game*, dan lain sebagainya. Berdasarkan penjabaran di atas maka peneliti ingin mengetahui tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial remaja.

## **METODE**

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 241 siswa maupun siswi dari kelas 2-3 di SMA Negeri 5 Samarinda, berkisar umur 14-18 tahun dengan teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan *stratified random sampling*. Penelitian ini menggunakan 2 skala yaitu Interaksi Sosial oleh Soekanto dengan 4 dimensi yaitu Kerjasama, Akomodasi, Persaingan, dan Pertentangan atau Konflik yang peneliti gunakan untuk pembuatan skala interaksi sosial dan Intensitas Bermain *Game Online* oleh Cowie yang diadaptasi oleh Dewandari (2013) dengan menggunakan aspek Kuantitas dan Aktivitas.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja**

Untuk melihat apakah terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* dengan

interaksi sosial remaja maka pada penelitian ini diperoleh hasil uji regresi sebagai berikut:

Model	R	R Square	Sig.
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> terhadap Interaksi Sosial Remaja	0,256	0,066	0,000

Saat dilakukan uji dengan regresi sederhana antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial didapati bahwa intensitas bermain *game online* memiliki koefisien korelasi sebesar 0,256. Hal ini dapat dimaknai bahwa terdapat korelasi yang rendah antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Berdasarkan tabel diatas juga didapati bahwa intensitas bermain *game online* memiliki nilai sig sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ) hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Serta jika dilihat pada tabel R Square intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh sebesar 6,6%. Hal ini berarti 93,4% interaksi sosial dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat dalam penelitian ini.

## B. PEMBAHASAN

### Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Remaja

Pada uji regresi diperoleh nilai sig intensitas bermain *game online* sebesar 0,000 yang berarti bahwa ada pengaruh antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi sosial pada siswa di SMA Negeri 5 Samarinda dipengaruhi oleh beberapa faktor lain sebesar 93,4% selain intensitas bermain *game online* seperti penggunaan *smartphone*,

keharmonisan keluarga dan konsep diri. Pada dasarnya interaksi sosial dimaksudkan sebagai pengaruh timbal balik antar individu dengan golongan di dalam usaha remaja untuk memecahkan persoalan yang diharapkan dan dalam usaha remaja untuk mencapai tujuannya (Ahmadi, 2009). Dalam mencapai tujuannya tersebut tentunya remaja akan memiliki hubungan dengan orang lain, dalam hal ini remaja akan melakukan interaksi dengan dua orang atau lebih untuk dapat memenuhi tujuan yang diinginkannya. Remaja tidak akan bisa mewujudkan tujuannya jika dalam hanya dengan berdiam diri, apalagi hanya dengan bermain *game online*. Terlalu sering bermain *game online* tentunya membuat seseorang menjadi terisolasi dengan lingkungannya, seseorang yang bermain tanpa mengingat waktu dapat dikategorikan sebagai kecanduan. Menurut penelitian Fauziah (2013) jika terlalu sering bermain *game online* dapat menyebabkan beberapa dampak seperti dampak negatif yang muncul diantaranya adalah dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *game online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *game online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Dampak sosialnya, *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan *game online* membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling kita.

Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa remaja yang ketergantungan bermain *game online* kebanyakan merupakan siswa laki-laki, karena keingin tahuan mereka lebih tinggi dibandingkan perempuan dan siswa laki-laki lebih memungkinkan mengalami ketergantungan karena terbawa oleh suasana dan terlena dengan tingkatan-tingkatan pada *game* tersebut.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Blais dkk (2007) mengemukakan bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game* (85%). Hasil tersebut memberikan gambaran siswa yang ketergantungan terhadap *game online* dan intensitas bermain *game online* tinggi pada siswa laki-laki. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* terutama oleh siswa laki-laki.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis menyatakan bahwa hipotesis yang diajukan pada penelitian ini diterima. Hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan sebelumnya diketahui bahwa  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial. Pengaruh yang positif dan signifikan tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game online* yang dirasakan oleh siswa, maka semakin rendah pula tingkat interaksi sosial. Sebaliknya, apabila semakin rendah tingkat intensitas bermain *game online* yang dirasakan oleh siswa, maka semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial siswa tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah pengaruh yang diberikan antara intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial adalah sebesar 6,6 %. Sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2009. *Psikologi Sosial Edisi Revisi*. Jakarta : Rineka Cipta
- Blais. 2007. *Adolescents Online: The Importance of Internet Activity*

*Choice to Salient Relationships*. Journal Youth Adolescence, 37:522-536.

Fauziah, E. R. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Jurnal Ilmu Komunikasi

Hurlock, E. B. 2011. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.

Kulsum, U & Jauhar. M. 2014. *Pengantar Psikologi Sosial*. Jakarta : Prestasi Pustaka Jakarta

Puteri & Wangid., (2017)., *Hubungan antara Kelekatan dengan Interaksi Sosial pada Siswa.*, Psikopedagogia Jurnal Bimbingan Dan Konseling Vol. 6

Widodo, A. S & Pratitis, N. T. 2013. *Harga Diri Dan Interaksi Sosial Ditinjau Dari Status Sosial Ekonomi Orang Tua*. Persona. Jurnal Psikologi Indonesia Mei 2013, Vol. 2, No. 2, hal 131 - 138