



Dampak Intensitas Bermain *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang, Kabupaten Bogor

Ary Kurnia¹, Andi Nurlela²

^{1, 2} Program Studi Sosiologi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Terbuka

Email: aryxkurnia@gmail.com¹, gandinira809@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan media sosial yang pesat telah mengubah cara remaja berinteraksi dan memperoleh informasi, menjadikannya bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Remaja dikatakan memiliki masalah dengan interaksi sosial dikarenakan kurangnya pemahaman tentang bagaimana cara untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga tidak mampu melaksanakan perannya dengan baik, salah satu penyebab masalah interaksi sosial karena maraknya remaja yang memainkan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak intensitas bermain game online pada remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor. Pendekatan kuantitatif dan Sampel penelitian terdiri dari 115 siswa, data dikumpulkan melalui kuesioner yang mencakup frekuensi intensitas bermain game online, interaksi sosialnya pada remaja. Berdasarkan hasil analisis koefisien korelasi product moment diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa terdapat dampak negatif intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor, yaitu semakin tinggi intensitas bermain game maka semakin rendah interaksi sosialnya. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan holistik dalam memahami perkembangan remaja. Orang tua dan pendidik disarankan untuk fokus pada aspek lain, seperti lingkungan keluarga, motivasi belajar, dan pola pengasuhan, dalam mendukung perkembangan remaja secara optimal. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor sosial dan psikologis yang mungkin memiliki dampak lebih signifikan dibandingkan media sosial.

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

Abstract

The rapid development of social media has changed the way teenagers interact and obtain information, making it an essential part of everyday life. Teenagers are said to have problems with social interaction due to a lack of understanding of how to interact with their surroundings, resulting in inability to carry out their roles properly. One cause of social interaction problems is the prevalence of teenagers playing online games. This study aims to measure the impact of the intensity of online game playing on teenagers at SMP Negeri 2 Tajurhalang, Bogor Regency. The quantitative approach and research sample consisted of 115 students. Data were collected through a questionnaire covering the frequency, intensity, and social interaction of teenagers. Based on the results of the product moment correlation coefficient analysis, the results showed that there was a negative impact of the intensity of online game playing on social interaction in teenagers at SMP Negeri 2 Tajurhalang, Bogor Regency. The higher the intensity of game playing, the lower the social interaction. This study underscores the importance of a holistic approach in understanding adolescent development. Parents and educators are advised to focus on other aspects, such as the family environment, learning motivation, and parenting patterns, in

supporting optimal adolescent development. Suggestions for further research are to explore more deeply the social and psychological factors that may have a more significant impact than social media.

Keywords: *Intensity of Playing Online Games, Social Interaction, Adolescents*

A. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi yang cukup pesat memudahkan banyak individu dalam aktivitas sehari-hari. Seperti berinteraksi dengan orang lain dapat dilakukan tanpa adanya kontak langsung atau secara online. Karena hal tersebut banyak individu yang mulai terbiasa untuk melakukan kegiatannya sendiri atau menyendiri, Nugroho (2022) menyampaikan di dunia ini ada tipe individu yang lebih suka untuk melakukan kegiatannya sendiri dan menghabiskan waktunya tanpa orang lain alias menyendiri. Sebagian individu mungkin melihatnya seperti pribadi yang aneh tertutup karena tidak mau bersosialisasi. Individu yang terlihat banyak menghabiskan waktunya sendiri ialah remaja.

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, masa ini dimulai pada usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 21 tahun. Dalam menelusuri masa remaja, harus diingat bahwa tidak semua remaja sama (Dryfoos & Barkin, dalam King, 2014). Hal yang membuat perbedaan di antara remaja adalah bagaimana menjalani perannya yaitu membina hubungan sosial dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu kepribadian dan pembawaan yang dimiliki remaja cukup berbeda-beda, sehingga dalam proses sosialisasi remaja mempunyai respon yang berbeda. Ada remaja yang mudah dalam berinteraksi dan ada juga yang kesulitan atau takut untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Masalah yang terjadi ketika individu

terlalu banyak menghabiskan waktunya sendirian ialah menurunkan kemampuan interaksi sosialnya. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Sartika, Said, dan Ibrahim (2013), bahwa terdapat masalah interaksi sosial yang dialami siswa ketika bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut diduga bahwa siswa tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang baik tentang bagaimana berinteraksi sosial terhadap teman sebayanya di sekolah, serta siswa juga tidak memiliki konsep diri yang sehat dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya sehingga pada akhirnya siswa remaja tersebut tidak mampu melaksanakan perannya dengan baik dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya itu sendiri khususnya dalam hal bermain.

Menurut Susanto (dalam Arifin, 2015) interaksi sosial adalah hubungan antarmanusia yang menghasilkan hubungan tetap yang memungkinkan pembentukan struktur sosial. Hasil interaksi sangat ditentukan oleh nilai dan arti serta interpretasi yang diberikan oleh pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi ini. APA (2015) mendefinisikan interaksi sosial adalah setiap proses yang melibatkan rangsangan timbal balik atau respon antara dua atau lebih individu. Ini dapat berkisar dari pertemuan pertama antara orang tua dan anak hingga interaksi kompleks dengan banyak individu di dalam kehidupan.

Remaja yang interaksi sosialnya rendah bisa dipengaruhi oleh kecanduan game online, hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian oleh Wijaya, Soesilo, dan Tagela (2022) kecanduan game online dapat menyebabkan seseorang terutama dalam hal

ini remaja menjadi lupa akan lingkungan sekitarnya karena terlalu asyik dan hanya mengutamakan game online itu sendiri. Ketergantungan game online membuat remaja menjadi lebih banyak menghabiskan waktunya guna bermain game online, sehingga pada akhirnya kebutuhan sosialnya di dunia nyata tidak terpenuhi. Remaja cenderung akan menjadi individu yang bersikap anti-sosial dan lupa pada pentingnya interaksi sosial dengan teman sebayanya di dunia nyata.

Game online merupakan salah satu contoh dari perkembangan zaman yaitu dengan munculnya berbagai macam genre dan dapat dimainkan hampir di semua platform, game online sendiri menurut Rollings dan Morris (2004) adalah sebuah teknologi sebagai suatu genre permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Telah banyak penelitian yang menunjukkan bahwa game online dapat memberikan dampak beragam tergantung pada frekuensi dan jenis permainan yang dimainkan. Beberapa penelitian menyatakan bahwa game online dapat membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif dan sosial, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan isolasi sosial dan masalah kesehatan mental (Hasibuan & Anggreni, 2022).

Sebagai kesimpulan, fenomena game online di kalangan remaja adalah topik yang sangat relevan dan penting untuk diteliti. Melalui penelitian ini, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja, serta strategi-strategi yang dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan yang ada dan memaksimalkan manfaat yang

dapat diperoleh.

Berdasarkan berbagai dampak dari game online terhadap interaksi sosial pada remaja menjadi isu yang menarik untuk diteliti. Mengingat game online dapat memengaruhi pola interaksi sosial mereka dan cara berpikirnya. Dengan demikian, memahami bagaimana bermain game online memengaruhi interaksi sosial remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor dapat membantu dalam menemukan langkah preventif maupun edukatif yang lebih efektif. Selain memengaruhi interaksi sosialnya, penggunaan game berlebihan juga memiliki implikasi penting dalam terhadap prestasi belajar. Banyak remaja yang menghabiskan waktunya berjam-jam untuk bermain game online, yang menggantu waktu belajar dan fokus mereka terhadap tugas akademik. Fenomena ini dikhawatirkan dapat mengurangi motivasi belajar, daya konsentrasi, dan akhirnya berdampak pada penurunan prestasi akademik. Kecenderungan ini memunculkan pertanyaan mengenai bagaimana intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang, serta aspek dan dimensi yang dapat memengaruhi intensitas bermain game online dan interaksi sosialnya pada akademik mereka.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam dampak intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor. Fokus penelitian mencakup pengaruh penggunaan bermain game online terhadap interaksi sosial pada remaja. Aspek-aspek dalam bermain game online yang paling memengaruhi perilaku tersebut, serta dampak langsung atau tidak langsung penggunaan game online terhadap interaksi

sosial mereka. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pihak sekolah, orang tua, dan remaja itu sendiri dalam memanfaatkan gadget secara positif dan mencegah dampak negatif yang mungkin timbul.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Dikatakan pendekatan kuantitatif karena data penelitian yang digunakan berupa angka-angka. penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengukuran data secara objektif serta menghasilkan data yang dapat dianalisis secara statistik.

Penelitian ini bersifat deskriptif korelasional, yang bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana dampak game online terhadap interaksi sosial remaja. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 115 remaja. Data yang digunakan dari 15 pertanyaan indikator interaksi sosial dan 20 indikator game online. Peneliti menggunakan sampel yaitu remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor. Adapun teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah teknik cluster random sampling yang digunakan untuk menentukan sampel objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran Intensitas Bermain *Game Online* pada remaja SMP N 2 Tajurhalang pada Remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor

Pada era digital saat ini, permainan daring (*game online*) telah menjadi bagian yang tidak

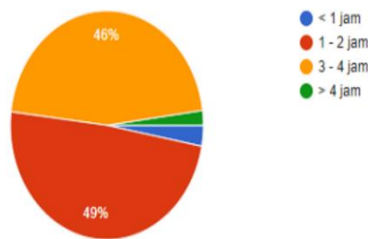
terpisahkan dari kehidupan remaja. Salah satu dampak signifikan dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah meningkatnya aksesibilitas terhadap berbagai platform permainan yang dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Di kalangan remaja, terutama pelajar tingkat SMP, permainan daring sering kali menjadi kegiatan yang mendominasi waktu luang mereka, dengan berbagai alasan, mulai dari hiburan, sosialisasi, hingga pengembangan keterampilan tertentu.

SMP Negeri 2 Tajurhalang, Kabupaten Bogor, menjadi salah satu lingkungan pendidikan yang turut menyaksikan fenomena ini. Intensitas bermain *game online* pada remaja di sekolah ini patut mendapat perhatian, mengingat permainan daring dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, seperti prestasi akademik, pola interaksi sosial, hingga perilaku sehari-hari. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana intensitas bermain *game online* di kalangan remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang memengaruhi kehidupan mereka, serta faktor-faktor yang mendasari kebiasaan ini.

Melalui pengamatan ini, diharapkan dapat ditemukan gambaran yang lebih jelas mengenai dampak positif dan negatif dari kegiatan bermain *game online* pada remaja di sekolah tersebut, serta menjadi bahan evaluasi untuk mengembangkan kebijakan yang lebih baik dalam mendukung perkembangan remaja di era digital.

Berikut ini Gambar yang menunjukkan diagram lingkaran pengkategorian nilai angket hasil survei mengenai "Intensitas Bermain *Game Online*" yang terbagi menjadi empat kategori:

Gambar 1.1 Lama Waktu Bermain *Game Online* Dalam Sehari



Berdasarkan data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa hampir separuh remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang menghabiskan waktu 1-2 jam per hari untuk bermain *game online*, sementara 46% lainnya menghabiskan waktu 3-4 jam sehari. Angka ini menunjukkan bahwa mayoritas remaja di sekolah tersebut memiliki intensitas bermain *game online* yang cukup signifikan, dengan hampir setengah dari mereka menghabiskan lebih dari dua jam setiap harinya.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa permainan daring telah menjadi kegiatan yang cukup menyita waktu bagi banyak remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang. Dengan 49% remaja yang bermain selama 1-2 jam, serta 46% lainnya yang bermain 3-4 jam, dapat disimpulkan bahwa mayoritas dari mereka sudah berada dalam kategori "sedang" hingga "tinggi" dalam hal intensitas bermain *game online*. Hal ini tentu saja dapat memengaruhi aspek-aspek lain dalam kehidupan mereka, seperti waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, berinteraksi dengan teman sebaya, atau berpartisipasi dalam kegiatan lain yang lebih produktif.

Tingginya intensitas bermain *game online* ini juga patut untuk diperhatikan lebih lanjut, karena meskipun dapat memberikan hiburan dan pelarian dari tekanan sehari-hari, terdapat

potensi dampak negatif terhadap perkembangan sosial dan akademik mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi lebih dalam bagaimana permainan daring dapat dikelola dengan bijak, agar tidak mengganggu keseimbangan dalam kehidupan mereka.

2. Gambaran Interaksi Sosial dengan Teman Dalam Sehari pada remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor

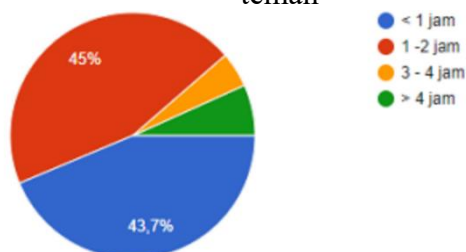
Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam perkembangan remaja, terutama di lingkungan sekolah. Bagi remaja, berinteraksi dengan teman sebaya tidak hanya menjadi sarana untuk mempererat hubungan sosial, tetapi juga berfungsi sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, dan kolaborasi. SMP Negeri 2 Tajurhalang, sebagai salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Bogor, menyaksikan dinamika interaksi sosial di kalangan siswa yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi dan budaya digital yang semakin mendominasi.

Salah satu faktor yang dapat memengaruhi pola interaksi sosial remaja adalah penggunaan media sosial dan platform daring, yang memungkinkan mereka untuk berkomunikasi dengan teman-teman baik secara langsung maupun virtual. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih dalam bagaimana remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang menjalani interaksi sosial dengan teman-temannya sehari-hari.

Melalui pengamatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai pola interaksi sosial remaja, serta bagaimana hal ini dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial mereka, baik dalam konteks hubungan

personal maupun kehidupan di sekolah. Berikut ini gambar yang menunjukkan diagram lingkaran pengkategorian nilai angket hasil survei mengenai "Interaksi Sosial dengan teman dalam sehari" yang terbagi menjadi empat kategori:

Gambar1.2 Lama Interaksi Sosial dengan teman



Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang, yakni 45%, menghabiskan waktu 1-2 jam per hari untuk berinteraksi dengan teman atau lingkungan sekitar mereka. Sementara itu, 43,7% lainnya melaporkan bahwa mereka hanya berinteraksi kurang dari 1 jam setiap harinya. Angka-angka ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar remaja masih memiliki waktu untuk berinteraksi sosial dalam jumlah yang relatif moderat, terdapat juga kelompok besar yang menghabiskan waktu yang sangat terbatas untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka.

Fenomena ini memberikan gambaran bahwa interaksi sosial remaja di sekolah ini cenderung terbatas, dengan mayoritas dari mereka menghabiskan waktu kurang dari dua jam untuk berinteraksi dengan teman dalam sehari. Faktor-faktor yang dapat memengaruhi rendahnya intensitas interaksi sosial ini bisa beragam, mulai dari pengaruh penggunaan teknologi digital yang membuat komunikasi menjadi lebih virtual dan terjauhkan dari pertemuan langsung, hingga tekanan akademik atau kegiatan ekstrakurikuler yang membatasi waktu luang mereka.

Hal ini juga bisa menunjukkan bahwa meskipun media sosial atau permainan daring mungkin mengisi sebagian besar waktu mereka, interaksi fisik dengan teman sebaya masih terbatas. Dampak dari rendahnya intensitas interaksi sosial ini perlu dievaluasi lebih lanjut, karena berinteraksi secara langsung sangat penting untuk perkembangan emosional dan sosial remaja, serta membentuk keterampilan komunikasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

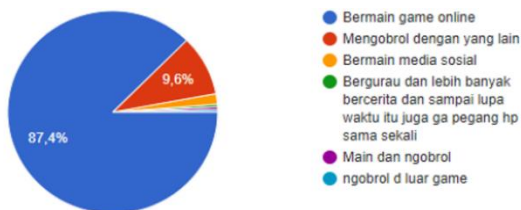
3. Gambaran apa yang dilakukan saat berkumpul dengan teman pada Remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor

Kegiatan berkumpul dengan teman-teman adalah bagian integral dari kehidupan sosial remaja, terutama di lingkungan sekolah. Bagi remaja, momen berkumpul ini tidak hanya sebagai kesempatan untuk bersenang-senang, tetapi juga untuk mempererat hubungan sosial, berbagi pengalaman, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting. SMP Negeri 2 Tajurhalang, yang terdiri dari berbagai individu dengan latar belakang sosial yang berbeda, tentu menyaksikan beragam jenis kegiatan yang dilakukan oleh siswa saat mereka berkumpul dengan teman-temannya.

Kegiatan yang dilakukan saat berkumpul dengan teman dapat mencerminkan dinamika sosial dan minat yang berkembang di kalangan remaja. Apakah mereka lebih cenderung berinteraksi secara fisik melalui permainan atau aktivitas di luar ruangan, ataukah lebih memilih untuk berkumpul secara virtual melalui platform daring? Pemahaman tentang aktivitas yang dilakukan saat berkumpul ini memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai cara remaja berinteraksi dan menghabiskan waktu bersama teman-teman mereka, serta sejauh mana kegiatan ini berperan dalam memperkuat ikatan sosial di antara mereka.

Melalui bagian ini, kami akan menggali lebih dalam mengenai berbagai jenis kegiatan yang dilakukan oleh remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang saat berkumpul dengan teman-temannya, serta bagaimana hal tersebut berhubungan dengan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Gambar 1.3. Apa yang dilakukan saat berkumpul dengan teman



Berdasarkan hasil yang diperoleh, aktivitas yang paling dominan dilakukan oleh remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang saat berkumpul dengan teman adalah bermain *game online*, dengan persentase mencapai 87,4%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memilih untuk menghabiskan waktu bersama teman-temannya dengan cara yang lebih individualistik, yaitu melalui permainan daring. Sementara itu, aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman hanya dilakukan oleh 9,6% responden, dan aktivitas seperti bermain media sosial, bergurau, atau sekadar ngobrol dengan teman lainnya tercatat sangat rendah, masing-masing di bawah 2%.

Fenomena ini mengkhawatirkan karena seharusnya waktu berkumpul dengan teman sebaya dapat dimanfaatkan untuk mempererat hubungan sosial, berbagi ide, serta bertukar pikiran mengenai berbagai hal, baik itu mengenai pelajaran, kehidupan sehari-hari, atau topik lainnya yang relevan dengan perkembangan sosial mereka. Namun, kenyataannya, sebagian besar remaja lebih memilih untuk bermain *game online* yang

cenderung mengisolasi mereka secara sosial dan mengurangi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

Tingginya persentase penggunaan *game online* ini menandakan adanya perubahan dalam pola interaksi sosial remaja, di mana teknologi digital mulai mengambil alih peran tradisional dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Dampak negatif dari kebiasaan ini bisa meliputi berkurangnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara langsung, keterampilan sosial yang terhambat, dan bahkan potensi isolasi sosial dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pemantauan dan pembinaan yang lebih intensif agar remaja dapat menemukan keseimbangan yang sehat antara hiburan digital dan interaksi sosial yang produktif.

4. Gambaran *Game Online* Menyebabkan Lupa pada Aktivitas Tertentu pada Remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang, Kabupaten Bogor

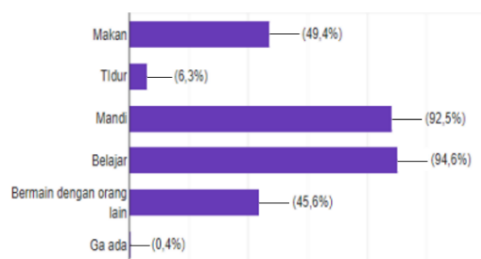
Berdasarkan hasil yang diperoleh, aktivitas yang paling dominan dilakukan oleh remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang saat berkumpul dengan teman adalah bermain *game online*, dengan persentase mencapai 87,4%. Angka ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja memilih untuk menghabiskan waktu bersama teman-temannya dengan cara yang lebih individualistik, yaitu melalui permainan daring. Sementara itu, aktivitas lain seperti mengobrol dengan teman hanya dilakukan oleh 9,6% responden, dan aktivitas seperti bermain media sosial, bergurau, atau sekadar ngobrol dengan teman lainnya tercatat sangat rendah, masing-masing di bawah 2%.

Fenomena ini mengkhawatirkan karena seharusnya waktu berkumpul dengan teman sebaya dapat dimanfaatkan untuk mempererat

hubungan sosial, berbagi ide, serta bertukar pikiran mengenai berbagai hal, baik itu mengenai pelajaran, kehidupan sehari-hari, atau topik lainnya yang relevan dengan perkembangan sosial mereka. Namun, kenyataannya, sebagian besar remaja lebih memilih untuk bermain *game online* yang cenderung mengisolasi mereka secara sosial dan mengurangi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

Tingginya persentase penggunaan *game online* ini menandakan adanya perubahan dalam pola interaksi sosial remaja, di mana teknologi digital mulai mengambil alih peran tradisional dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial. Dampak negatif dari kebiasaan ini bisa meliputi berkurangnya kemampuan mereka dalam berkomunikasi secara langsung, keterampilan sosial yang terhambat, dan bahkan potensi isolasi sosial dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk melakukan pemantauan dan pembinaan yang lebih intensif agar remaja dapat menemukan keseimbangan yang sehat antara hiburan digital dan interaksi sosial yang produktif.

Gambar 1.4. *Game Online Menyebabkan Lupa pada Aktivitas Tertentu*



Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas remaja di SMP Negeri 2 Tajurhalang melaporkan bahwa aktivitas bermain *game online* mengalihkan perhatian mereka dari aktivitas penting lainnya. Sebanyak 94,6% responden mengakui bahwa mereka sering kali

melupakan waktu belajar saat bermain *game online*, sementara 92,5% lainnya melaporkan melupakan untuk mandi. Angka-angka ini menggambarkan bagaimana *game online* dapat mengganggu rutinitas harian mereka, dengan banyak remaja yang lebih fokus pada permainan daripada kegiatan yang seharusnya mereka prioritaskan, seperti belajar atau menjaga kebersihan diri.

Fenomena ini menunjukkan potensi dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap keseimbangan kehidupan remaja. Ketika aktivitas yang seharusnya mendukung perkembangan akademik dan kesehatan pribadi terabaikan, maka bisa terjadi penurunan kualitas hidup secara keseluruhan. Kehilangan waktu belajar dapat memengaruhi prestasi akademik mereka, sementara melupakan kegiatan seperti mandi mencerminkan berkurangnya perhatian terhadap kebersihan dan kesejahteraan fisik. Hal ini juga bisa menjadi tanda bahwa remaja sudah mulai menghabiskan terlalu banyak waktu dalam dunia maya dan perlu adanya upaya untuk mengingatkan mereka mengenai pentingnya keseimbangan antara hiburan dan aktivitas yang mendukung perkembangan pribadi mereka.

Analisis ini mengindikasikan perlunya intervensi untuk membantu remaja mengelola waktu mereka dengan lebih baik, agar mereka dapat menikmati manfaat dari *game online* tanpa mengorbankan aktivitas penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

Model Summary ^a									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,577 ^a	,333	,327	8,752	,333	49,031	1	98	,000

a. Predictors: (Constant), T.IS
b. Dependent Variable: T.GM

Tabel 1. Uji Determinasi

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa nilai Rsquare adalah sebesar 0,333 atau sama dengan 33,3% artinya bahwa penggunaan *game online* mampu memengaruhi interaksi sosial remaja mencapai 33,33% dan sisanya 66,7% interaksi sosial dipengaruhi oleh variabel yang lainnya yang tidak diikutsertakan ke dalam model penelitian ini.

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
,734	,741	15

Tabel 2. Uji Reliabilitas Interaksi Sosial

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas di atas, diperoleh nilai alpha sebesar 0,734. Dengan demikian kuesioner tersebut reliabel.

<i>Reliability Statistics</i>		
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
,885	,886	20

Tabel 3. Uji Reliabilitas *Game Online*

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang menunjukkan nilai alpha sebesar 0,885, dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini reliabel, artinya instrumen pengumpulan data dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang dimaksud dengan konsistensi yang tinggi. Hasil ini memberikan indikasi kuat bahwa dampak intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 2 Tajurhalang Kabupaten Bogor memang berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial mereka. Mayoritas remaja yang terlibat dalam

penelitian ini menunjukkan adanya perubahan dalam pola interaksi sosial mereka akibat waktu yang terlalu banyak dihabiskan untuk bermain *game online*.

Jika kebiasaan ini dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengelolaan yang baik, dampak negatifnya bisa sangat merugikan. Salah satunya adalah munculnya perilaku anti-sosial, di mana remaja yang terperangkap dalam dunia *game* cenderung mengisolasi diri dan menutup diri dari lingkungan sosial mereka. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka, mengurangi kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, serta mengganggu kemampuan mereka dalam membangun hubungan yang sehat dan produktif di dunia nyata. Oleh karena itu, penting untuk segera mencari solusi dan pendekatan yang dapat membantu remaja menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan interaksi sosial yang sehat, guna menghindari potensi dampak buruk jangka panjang bagi perkembangan sosial mereka.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa *game online* memengaruhi atau memberi dampak negatif interaksi sosial remaja. Sehingga diperlukan tindakan penanganan dan pengendalian. Tindakan penanganan dan pengendalian ini dengan mengubah pola pikir pecandu oleh dirinya sendiri, sebagai pecandu diperlukan kesadaran bahwa bermain *game online* secara berlebihan tidak baik bagi kesehatan maupun interaksi sosial mereka. Mulailah berpikir untuk menatap masa depan yang akan datang dan melakukan hal-hal positif seperti kegiatan sosial atau semacamnya seperti aksi bakti sosial, menjadi sukarelawan kegiatan masyarakat dan sebagainya. Berikutnya adalah mencari hobi baru, suatu aktivitas yang kerap kali dilakukan akan menimbulkan kesenangan terhadap

aktivitas tersebut.

Indonesia, 5(2), 100-115.

Selain bermain game online banyak opsi hobi positif yang dapat dilakukan seperti olahraga, membaca buku dan sebagainya. Diharapkan setelah mencoba aktivitas baru yang lebih positif dapat mengurangi waktu bermain game online. Bagi seorang remaja, diperlukan pengawasan dan dukungan berupa pendidikan karakter oleh orang tua secara intensif. Hal ini diperlukan agar seorang pecandu game online memiliki motivasi agar melakukan hal positif yang lain dan meninggalkan kebiasaan bermain game online. dalam hal ini orang tua menjadi pihak penting dalam penanganan candu terhadap anak mereka yang masih remaja yang menjadi pecandu game online, penanganan tersebut dapat dengan meningkatkan agar anak tidak bermain game online terus menerus hingga lupa waktu dan sebagainya.

E. Daftar Pustaka

- American Psychological Association. (2015). APA Dictionary of Psychology (2nd ed).
- McGraw- Hill Education
- Andi. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi*, 10(2), 120-135.
- Arifin, B. S. (2015). Psikologi sosial. CV Pustaka Setia.
- Bryan N. Danforth (2013) The impact of molecular data on our understanding of bee phylogeny and evolution. *Annual Review of Entomology*.
- Fahri, Lalu, & Qusyairi. (2020). Pengaruh Teknologi Terhadap Interaksi Sosial Masyarakat Pedesaan. *Jurnal Sosiologi*
- Fauziah, A., & Rahman, B. (2018). Intensitas Komunikasi dalam Organisasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 50-65.
- Fauziah, E. R. (2018). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, 1 (3), hlm. 1-16.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 40-51.
- Fronika. W. (2019). Pengaruh Media Sosial Terhadap Sikap Remaja. <https://publisherqu.com> 1(1): 1–14.
- Hakiki, C. (2019). HUBungan Kecanduan game online mobile legend terhadap interaksi sosial pada mahasiswa fakultas psikologi maulana malik ibrahim. malang .
- Hasibuan, J., & Anggreni, A. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online pada Remaja di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe. *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat*, 3(1), 20–28.
- Hurlock, E. B. (1992). Adolescent development. McGraw-Hill.
- King, L. A. (2014). The science of psychology: an appreciative view (3rd ed). McGraw- Hill Education.
- Munawir, Melantika, Itria, & Mawarda. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Interaksi Sosial Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 50-65.

- Nugroho, A. S. (2022, Februari 8). Penyendiri bukan berarti introvert. *Kabar Wonosobo*.
- Robin Prichard & Kristin Horrigan (2018) Using Participation Assessments to Create Active Learners in the Dance Studio, *Dance Education in Practice*, 4:1, 8-15, DOI: 10.1080/23734833.2018.1417208
- Rudi. (2023). Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Interaksi Sosial Karyawan. *Jurnal Manajemen*, 5(1), 50-65.
- Rollings, A., & Morris, D. (2004). *Game architecture and design: a new edition*. New Riders Publishing.
- Sartika, W., Said, A., & Ibrahim, I. (2013). Masalah-masalah interaksi sosial siswa dengan teman sebaya di sekolah. *Jurnal Ilmiah Konseling*, vol 2(1). <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/konselor>.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja sma/smk karang taruna tunas bangsa kauman kidul salatiga. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, vol 5(1).