

# INTERAKSI SOSIAL DITINJAU DARI INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA

Raden Muhammad Okfiyandi<sup>1</sup>, Desy Arisandy<sup>2</sup>  
Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma  
Jl. Jendral Ahmad Yani No.3, 9/10 Ulu, Kota Palembang  
Sur-el : okfiyandiraden@gmail.com<sup>1</sup>, desy.arisandy@binadarma.ac.id<sup>2</sup>

---

**Abstrak :** This study aims to determine the relationship between the intensity of the use of online games with social interaction in adolescents in South Lahat District. The hypothesis proposed in this study is that there is a relationship between the use of online games and social interaction among adolescents in South Lahat District. The number of samples in this study were 105 adolescents in South Lahat District using a sampling technique, namely Simple Random Sampling. The measuring instrument used in this research is the Intensity scale, and the Social Interaction scale. The analysis technique uses a simple regression analysis technique with the help of SPSS version 20. The results of the study using multiple linear regression show a correlation coefficient ( $r$ ) of 0.762 and an Adjusted R Square value of 0.581 = 58.1% with a  $p$  value of 0.000 which means there is a very strong relationship. There is a significant relationship between the intensity of online game use and social interaction among adolescents in South Lahat District.

**Keywords:** *Intensity, Social Interaction and Online Games*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan. Jumlah sampel dalam penelitian adalah sebanyak 105 remaja di Kecamatan Lahat Selatan dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *Simple Random* sampling. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Intensitas, dan skala Interaksi Sosial. Teknik analisis menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan SPSS versi 20. Hasil penelitian menggunakan regresi linier berganda menunjukkan nilai koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0,762 dan nilai *Adjusted R Square* 0,581 = 58,1% dengan nilai  $p = 0,000$  yang berarti ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas penggunaan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan.

**Kata Kunci :** *Intensitas, Interaksi Sosial dan Game Online*

---

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia

semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat

Interaksi Sosial ditinjau dari Intensitas ..... (Raden Muhammad dan Desy Arisandy)

manusia. Salah satu produk teknologi manusia tersebut adalah *internet* (Afrianti dalam Edrizal, 2018). Hakikatnya *internet* diciptakan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dalam memenuhi kebutuhan akan informasi. Namun seiring dengan perubahan zaman, *internet* menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia, khususnya di kalangan remaja. Dalam jumpa *pers daring*, pada bulan November 2020 Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengumumkan bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia hingga kuartal II tahun 2020 naik menjadi 73,7 persen dari populasi atau setara 196,7 juta pengguna dari populasi RI yang 266,9 juta menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) (Buletin APJII, 2020). Teknologi *internet* dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi *internet* tersebut dikenal sebagai *game online*. 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,

*Game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan konsentrasi bermain, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan (Saputra, 2020).

Terlalu sering bermain *game online* membuat seseorang menyia-nyiakan waktunya dan juga dapat membuat seseorang seperti terasing dari kehidupan nyata di lingkungannya. Bermain *game online*, dampak positifnya, kita harus mengantisipasi terhadap akibat tidak baik yang dapat ditimbulkannya. Apalagi mengingat ragam pilihan *game online* yang variatif, dan tidak selalu edukatif. Mengingat juga bahwa permainan online ini ibarat candu yang membuat ketagihan untuk terus dan selalu bermain di semua level atau tingkatannya. Tidak hanya prestasi akademik yang menurun, namun juga berakibat tidak baik terhadap kualitas dan kuantitas interaksinya dengan masyarakat di lingkungannya. Sehingga dampak negatif dan positif *game online* sangat berhubungan dan

berdampak dalam interaksi sosial dalam kehidupannya (Safitri, 2020).

Ahmadi (2009), menjelaskan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Sedangkan menurut Bonner dalam Hadi (2019), interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, dimana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya.

Dalam interaksi sosial terdapat beberapa ciri-ciri yang terkandung di dalamnya, diantaranya adalah menurut Santosa (2004) mengatakan bahwa ciri-ciri interaksi sosial adalah adanya hubungan, adanya individu, adanya tujuan dan adanya hubungan dengan struktur dan fungsi sosial.

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online* (Hakiki, 2019). Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain, nongkrong di cafe, bermain game online, balapan liar, dan sebagainya. Dampak sosialnya, membuat anak/remaja

menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi berkurang. Pergaulan hanya di game online saja, sehingga membuat para pemain game online terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Interaksi sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Fauziah, 2013).

Menurut penelitian Fauziah (2013) jika terlalu sering (Intensitas) 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.

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya* dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game*

*online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game online*nya (Febrina, 2014).

Frekuensi dalam *game online* selalu berhubungan dengan kecanduan atau tidak. Intensitas bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan yang dapat membawapengaruh negatif pada anak. Anak yang dikategorikan kecanduan *game online* yaitu menurut (Panjaitan, 2014) bahwa frekuensi bermain *game online* dikatakan tidak pernah jika kurang dari 2 jam, kadang-kadang 2-4, sering jika 4-6 jam, selalu lebih dari 6 jam dan tinggi. Bermain *game online* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Memainkan game yang membutuhkan konsentrasi, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja di sekitarnya demi memenangkan permainan tersebut.

Sebagai sebuah alat rekreasi *game online* dapat bersifat negatif ataupun positif. Namun lebih sering mendapatkan sorotan adalah sisi negatifnya, karena para pemain *game online* mempunyai kecenderungan

menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun. Meskipun demikian, sisi positifnya juga ada, bahwa dengan bermain *game online* sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure* (Steere, 2012)

Hubungan kedua variabel memiliki hubungan yang negatif antara intensitas penggunaan *game online* dengan Interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Danforth (2017) mengatakan bahwa frekuensi bermain *game online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game online* tersebut. Kebiasaan bermain *game online* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti ingin melihat lebih dalam

hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial remaja di Kecamatan Lahat Selatan. Berkaitan dengan hal tersebut, penelitian merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : “Apakah ada hubungan intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan ?”

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Subjek penelitian 150 remaja di Kecamatan Lahat Selatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Simple Random* sampling. Maka dari jumlah keseluruhan 150 Remaja remaja di Kecamatan Lahat Selatan berdasarkan tabel *Isaac* dan *Michael* dengan tingkat kesalahan 5% diperoleh jumlah sampel sebanyak 105 orang remaja. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melakukan uji coba terhadap skala atau Try Out terlebih dahulu kepada 45 orang remaja. Data dikumpulkan dengan menggunakan dua skala yaitu skala Interaksi Sosial berdasarkan aspek-aspek menurut Sarwono (2009). Untuk mengukur skala Intensitas berdasarkan aspek-aspek menurut Akbar (2016). Model

skala dalam penelitian ini menggunakan model modifikasi skala *Likert* yang dibuat dalam empat pilihan jawaban dengan menghilangkan jawaban netral. Hal ini dilakukan untuk menghindari jawaban subjek yang mengelompok. Pada skala ini terdapat dua macam bentuk pernyataan, yaitu berupa pernyataan yang mendukung (*favourable*) dan pernyataan yang tidak mendukung (*unfavourable*).

Metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis regresi sederhana (*simple regression*).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari tabel deskripsi statistik data penelitian diatas, skor yang diperoleh di lapangan kemudian skor atau data skala yang didapat oleh peneliti akan dihitung atau diolah dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Package For Social Science*) versi 20.0 for windows. Mean empiric pada variabel Interaksi Sosial sebesar 171,12 dengan Standar Deviasi (SD) 21,551 dan mean empiric pada variabel Intensitas sebesar 174,10 dengan Standar Deviasi (SD) 20,305.

**Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian**

Variabel	Skor Yang Diperoleh (Empirik)				Skor Yang Dimungkinkan (Hipotetik)			
	Mean	SD	XMin	XMax	Mean	SD	XMin	XMax
Interaksi Sosial	171,12	21,551	121	200	160,5	53,5	50	250
Intensitas	174,10	20,305	128	200	164	54,6	47	235

Peneliti memanfaatkan deskripsi data peneliti lain untuk mengetahui bahwa skala intensitas penggunaan *game online* dengan interaksi sosial pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan termasuk tinggi atau rendah dengan membuat kategori masing-masing variabel berdasarkan deskripsi data penelitian diatas. Arikunto (2016) mengatakan penggolongan subjek dibagi menjadi dua kategori yaitu rendah dan tinggi, sehingga didapat kategori sebagai berikut. Skor yang berada di atas rata-rata atau  $X > M$  menunjukkan kategori tinggi. Skor yang sama dengan rata-rata dan lebih rendah atau  $X \leq M$  menunjukkan kategori rendah.

Ringkasan kategori masing-masing variabel dapat dijelaskan sebagai

berikut : sebanyak 105 remaja di Kecamatan Lahat Selatan yang dijadikan subjek penelitian, terdapat 47 atau 44 % yang mempunyai Interaksi Sosial tinggi sedangkan 58 atau 55 % yang mempunyai Interaksi Sosial rendah. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa remaja di Kecamatan Lahat Selatan cenderung memiliki Interaksi Sosial yang Rendah. dari sebanyak 105 remaja di Kecamatan Lahat Selatan yang dijadikan subjek penelitian, terdapat 53 atau 50 % yang memiliki Intensitas yang tinggi sedangkan 52 atau 49 % yang memiliki Intensitas yang rendah. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa Intensitas pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan cenderung memiliki Intensitas yang tinggi.

**Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Untuk Tiap Variabel**

Variabel	KS-Z	P	Keterangan
Interaksi Sosial	1,268	0,080	Normal
Intensitas	1,302	0,067	Normal

Hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* untuk masing-

masing variabel menunjukkan bahwa data untuk kedua variabel yang

digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal. karena memenuhi kaidah  $P > 0,05$ , dapat dilihat dari nilai  $P$  alat ukur tersebut yaitu Interaksi

Sosial  $P = 0,080$  ( $p > 0,05$ ) dengan KS-Z 1,268 dan Intensitas  $P = 0,067$  ( $P > 0,05$ ) dengan KS-Z 1,302.

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Linieritas**

Variabel	F	P	Keterangan
Intensitas (X) dengan Interaksi Sosial (Y)	32,350	0,000	Linier

Nilai  $F$  merupakan koefisien yang menunjukkan hubungan antara variabel bebas dengan terikat dengan nilai  $F = 32,350$  dan  $P = 0,000$ . Nilai  $F$  adalah nilai yang menunjukkan seberapa linier hubungan antara

variabel bebas dan variabel terikat. Pada tabel diatas nilai  $P = 0,000 < 0,05$  sehingga menunjukkan bahwa terdapat hubungan linier antara Intensitas (X) dengan Interaksi Sosial (Y).

**Tabel 4. Hasil Uji Regresi Sederhana**

Variabel	R	R <sup>2</sup>	P	Keterangan
Intensitas (X) dengan Interaksi Sosial (Y)	0,762	0,581	0,000	Sangat Signifikan

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh hasil nilai korelasi antara variabel Intensitas dengan Interaksi Sosial yaitu  $R = 0,762$  dengan nilai  $R$  Square = 0,581 dan  $P = 0,000$  dimanap  $< 0,01$ . Nilai ini berarti menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara Intensitas dengan Interaksi Sosial remaja di Kecamatan Lahat Selatan. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji regresi sederhana yang hasilnya menunjukkan adanya penerimaan terhadap hipotesis yang

diajukan. Besarnya sumbangan efektif yang diberikan oleh variabel Intensitas dengan Interaksi Sosial adalah sebesar 58,1% ( $R^2 = 0,581$ ). Jadi masih terdapat 42 % pengaruh dari faktor-faktor lain yang berhubungan dengan Interaksi Sosial namun tidak diteliti oleh peneliti.

Sargent (Santoso,2004) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial ada 5, antara lain : (1) Hakikat Situasi Sosial, (2) Kekuasaan Norma-norma yang

diberikan oleh kelompok sosial, (3) Kecenderungan Kepribadian Sendiri, (4) Kecenderungan Sementara Individu, (5) Proses Menanggapi dan Menafsirkan sesuatu Situasi.

Berdasarkan hasil deskripsi data kategorisasi Interaksi Sosial menunjukkan dari 105 remaja di Kecamatan Lahat Selatan yang dijadikan subjek penelitian, terdapat 47 atau 45 % yang mempunyai Interaksi Sosial tinggi sedangkan 58 atau 55 % yang mempunyai Interaksi Sosial rendah. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa remaja di Kecamatan Lahat Selatan cenderung memiliki Interaksi Sosial yang rendah.

Individu dengan kemampuan interaksi sosial yang tinggi ditunjukkan melalui perilaku sering bergaul dengan orang lain, makin sering individu bergaul dengan orang lain maka individu akan terhidar dari isolasi sosial. Sebaliknya individu dengan kemampuan interaksi sosial yang rendah ditunjukkan dengan kurang mampunya berkomunikasi dengan orang lain, sungkan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar serta malu untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh masyarakat.

Interaksi sosial merupakan proses dasar dan pokok dalam setiap masyarakat,

dimana sifat-sifat masyarakat sangat dipengaruhi oleh tipe-tipe utama interaksi yang berlangsung di dalamnya. Proses sosial berpangkal pada interaksi sosial. Basrowi (2015) mengemukakan interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia. Bentuknya tidak hanya bersifat kerja sama, tetapi juga terbentuk tindakan, persaingan, pertikaian dan sejenisnya. Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan dinamis yang menyangkut hubungan antar (Sitorus dalam Muhith, 2018).

Interaksi sosial dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online* (Hakiki, 2019). Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya bermain, nongkrong di cafe, bermain game online, balapan liar, dan sebagainya. Dampak sosialnya, membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi berkurang. Pergaulan hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game

online terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Interaksi social berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain (Fauziah,2013).

Menurut penelitian Fauziah (2013) jika terlalu sering (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 nya bersosialisasi.

Intensitas bermain *game online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain *game online* dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya* (Febrina, 2014).

Berdasarkan hasil deskripsi data kategorisasi Intensitas dari sebanyak 105 remaja di Kecamatan Lahat Selatan

yang dijadikan subjek penelitian, terdapat 53 atau 51 % yang memiliki Intensitas yang tinggi sedangkan 52 atau 49 % yang memiliki Intensitas yang rendah. Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa Intensitas pada remaja di Kecamatan Lahat Selatan cenderung memiliki Intensitas yang tinggi.

Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan seseorang dalam bermain *game online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain *game onlinenya*. Dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain *game online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain *game onlinenya* (Febrina, 2014). Chandra (2006) menjelaskan intensitas game online tinggi dapat mengganggu banyak waktu (belajar, beribadah) dan mengganggu aktivitas sosial seseorang. Sebaliknya, intensitas *game online* yang rendah bisa membuat seseorang lebih banyak waktu untuk bersosialisasi dengan teman dan lebih banyak waktu untuk keluarga.

Intensitas penggunaan *game online* itu sendiri adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *game online*. Griffiths

mengemukakan intensitas penggunaan *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain *game online* setiap minggu (Kartini, 2016).

Intensitas penggunaan game online disebabkan oleh faktor lain, yaitu (1) Rasa ingin tahu, keingintahuan seseorang mendorongnya untuk bereaksi positif ke arah hal-hal yang baru, aneh, dan misterius dalam lingkungannya dengan mendekatinya, memeriksa, atau memperlakukannya, selalu mengamati lingkungannya untuk mencari pengalaman baru atau menekuni sesuatu untuk menyelidiki unsur-unsur benda tersebut ; (2) Pengaruh lingkungan yang terdiri dari keluarga, lingkungan tempat tinggal dan keadaan di sekolah ; (3) Motif adalah keadaan internal organisme (baik manusia ataupun hewan) yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dorongan ini didukung oleh faktor - faktor yang ada dalam diri seseorang yang menggerakkan, mengarahkan perilakunya untuk memenuhi tujuan tertentu.

Hubungan ini didukung penelitian yang dilakukan oleh Anjasari,dkk (2020), dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”. Hasil penelitian, menyimpulkan terdapat

hubungan yang signifikan antara kecanduan bermain *game online* terhadap interaksi sosial pada remaja,Dimana remaja yang semakin kecanduan bermain *game online* akan mengalami penurunan terhadap interaksi sosialnya.

Penelitian yang dilakukan Nana Daniar Alhidayah (2021) dengan judul jurnal “Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas 12 SMA Dharma Wanita Surabaya DiMasa Pandemi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan smartphone dengan interaksi sosial pada siswa kelas 12 SMA Dharma Wanita Surabaya dimasa Pandemi diterima. Koefisien pada penelitian ini menunjukkan angka yang positif dan signifikan, artinya jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y akan tinggi pula.

Penelitian yang dilakukan oleh Labiq (2021) dengan judul pengaruh intensitas *game online* terhadap interaksi sosial pada pengguna dewasa. *Game online* merupakan suatu kegiatan yang sudah menjadi kebiasaan bagi remaja bahkan orang dewasa, dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keberadaan teknologi yang

mampu mengubah pola interaksi manusia dan alasan di balik penggunaan teknologi dalam prosesnya. dari interaksi sosial. Objek penelitian ini adalah remaja yang memasuki fase dewasa. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan observasi dan wawancara, data bersumber dari data primer dengan kuesioner atau angket. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *game online* cenderung mencapai fase dewasa. Dengan demikian, remaja perlu diberikan upaya untuk mencegah kecanduan *game online*, sehingga diharapkan mereka terhindar dari kecanduan *game online*. Diharapkan pula pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam menjalankan berbagai upaya yang telah disampaikan. Hal ini akan berdampak negatif pada berbagai aspek kehidupan remaja Penelitian yang dilakukan oleh Yusup dkk, (2020), dengan judul “*The correlation of internet Addiction Towards Adolescents’ Social Interaction*”. Hasil penelitian Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet remaja dengan interaksi dengan orang tua ( $r = -0,568$ ;  $p = 0,000$ ), teman sebaya ( $r = -0,587$ ;  $p = 0,000$ ), dan lingkungan sekolah ( $r = -0,213$ ;  $p = 0,002$ ) namun tidak ada hubungan antara kecanduan internet terhadap

interaksi sosial remaja dengan masyarakat ( $r = -0,090$ ;  $p = 0,191$ ). Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *internet* dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja dengan orang tua, teman sebaya dan interaksi mereka di lingkungan sekolah.

Penelitian yang dilakukan oleh Yazici (2021) dengan judul hubungan antara penggunaan game online bermasalah, depresi, dan kepuasan hidup pada mahasiswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ketika penggunaan *game online* bermasalah meningkat, tingkat depresi mahasiswa meningkat secara paralel, dan bahwa tingkat depresi mahasiswi lebih tinggi daripada rekan pria mereka. Terakhir, diamati bahwa ketika penggunaan *game online* bermasalah oleh mahasiswa meningkat, tingkat kepuasan hidup mereka menurun.

Penelitian yang dilakukan oleh Hakiki, (2019), dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online Mobile Legend* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang”. Hasil uji korelasi menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan *online mobile legend* dengan interaksi sosail  $r_{xy} = 428$  dan nilai signifikasi  $0,000 \leq 0,05$ , artinya

semakin tinggi kecanduan *game online* maka tingkat interaksi sosial semakin rendah begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* maka tingkat interaksi sosial semakin tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Imawati, dkk (2020) dengan judul jurnal “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Remaja”. Hasil penelitian 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.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil analisis data dari pembahasan, peneliti menarik kesimpulan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara Intensitas penggunaan game online dengan Interaksi Sosial remaja di Kecamatan Lahat Selatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 2020. *Profil Pengguna Internet Indonesia*. Jakarta: APJII.
- Chandra, A. N. (2006). Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Online Games. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1-11.
- Danforth, I. D. W. 2017. Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers In Human Behaviour*, 23, 1531-1548.
- Edrizal, 2018. *Hakikat dalam bermain internet*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Jurnal: ejournal ilmu komunikasi*, 1 (3), hlm. 1-16
- Febrina, C. L. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game On-line Terhadap Agresivitas Siswa. *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI*, 28-35.
- Hadi, Amirul. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Hakiki, C. 2019. *Hubungan kecanduan game online Mobile Legend terhadap interaksi sosial pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim)
- Muhith, Abdul. 2018. *Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Safitri, D. 2020. *Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Penyesuaian Sosial Mahasiswa di Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
- Santosa, Slamet. 2004. *Dinamika Kelompok*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Saputra, N. E. 2020. *Manajemen emosi: Sebuah panduan cerdas bagaimana mengelola emosi positif dalam hidup anda*. Jakarta: Bumi Aksara

Sarwono, Sarlito W. & Eko A.  
Meinarno. 2017. *Psikologi sosial*.  
Jakarta : Salemba Humanika

Steere, E. A. 2002. Cultural formations  
in text based virtual realities.  
Melbourne: University of  
Melbourne

Yusuf, A., Rachmawati, P. D., &  
Rachmawati, D. 2020. The  
correlation of Internet addiction  
towards adolescents' social  
interaction. *International Journal  
of Adolescent Medicine and  
Health*.

