



HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN INTERAKSI SOSIAL TEMAN SEBAYA PADA SISWA DI SMA NEGERI 18 KOTA BANDUNG

Linda Hotmaida, Juliyanti Doloksarib
STIK Immanuel Bandung
lindahotmaida13@gmail.com

ABSTRAK

Game online adalah sebuah permainan elektronik yang terhubung dengan internet yang sangat disukai oleh kalangan remaja. Penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan. Dampak negatif bermain game online membuat interaksi sosial remaja menjadi rendah, game online membuat remaja menjadi acuh dan kurang peduli terhadap lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris hubungan durasi bermain game online dengan interaksi sosial teman sebaya. Penelitian ini melibatkan 253 orang siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain cross sectional. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik proportionate stratified random sampling. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain game online secara berlebihan (> 3 jam/hari) yaitu sebanyak 163 orang (64,4%), dan hampir sebagian responden dengan interaksi sosial pada kategori tinggi yaitu sebanyak 134 orang (53,0%). Hasil uji statistik Chi square di dapatkan P value = $0,079 > \alpha$ (0,05) artinya tidak ada hubungan antara durasi bermain game online dengan interaksi sosial. Bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan interaksi pada remaja dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Meskipun ditemukan peningkatan sosialisasi secara online, namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Para gamer menghabiskan lebih banyak waktu bersosialisasi secara online. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap game. Pentingnya memberikan pemahaman yang baik kepada remaja mengenai dampak negatif bermain game online, memberikan arahan terhadap kegiatan-kegiatan yang positif untuk mengisi waktu kosong, membatasi anak bermain game, serta membatasi penggunaan gadget adalah hal yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah dan orang tua.

Kata Kunci: *Gadget, Game Online, Interaksi Sosial*

ABSTRACT

Online games are electronic games connected internet which are like by teenagers. Overuse of online games might cause addiction. The negative impact of playing online games has lowered teenagers' social interactions, it also made teenagers ignorant and uncaring to their environment. This research is aimed to empirically find out the relation between the duration of online gaming and the social interaction with peers of similar age. This research involved 253 students in Bandung City Public High School 18. This research is of a quantitative kind with a cross sectional design. Sample acquirement is done using proportionate stratified random sampling technique. The result of this research showed that the majority of respondents excessively play online games (>3 hours/day) with the number up to 163 respondents (64,4%), and some of the respondents have social interactions in the "high" category, numbering up to 134 people (53,0%). The Chi square statistical test result showed P value = $0,079 > \alpha$ (0,05) which means that there are no relation between the duration of online gaming with social interactions. High intensity online gaming may lower teenagers' interaction with the society and surrounding environment. Although an increase in online socialization, at the same time a decrease in socialization in real life is also found. The gamers spend more time socializing online. Anti-social behavior, lack of willingness to blend with the society, family and friends are traits shown by those having addiction to gaming. The importance of giving proper understanding to the teenagers regarding negative impact of online gaming, giving guidance towards positive activities to occupy leisure time, limiting the children's gaming, as well as limiting the use of gadgets are several actions that can be taken by the schools and parents.

Keywords: *Gadget, Online Game, Social Interaction*



PENDAHULUAN

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet¹. Game online sangat digemari dan disenangi oleh remaja, karena mereka mendapat kepuasan psikologis. Kepuasan yang diperoleh dari game online membuat remaja semakin betah menggandrunginya. Kepuasan yang terus dicari remaja secara berlebihan bisa menghadirkan dampak-dampak yang tidak baik dan bisa mengarah pada kecanduan².

Data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia 2014 bahwa jumlah pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 24% atau sekitar 10,7 juta Indonesia jumlah penggemar game online mencapai 6 juta orang dari total populasi penduduk Indonesia. Dari data tersebut juga menunjukkan penduduk berusia 12-34 tahun (64%) mendominasi pengguna internet di Indonesia³.

Game online dapat menyebabkan kecanduan jika intensitas dan durasi penggunaannya tinggi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) menyatakan bahwa perkiraan kasus kecanduan game online dikalangan remaja Indonesia saat ini cukup mengkhawatirkan yaitu 10,15%, artinya 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online⁴. Menurut Piyeko bahwa durasi bermain game online dikatakan normal yaitu ≤ 3 jam/hari dan dikatakan berlebihan jika penggunaan game online > 3 jam/hari⁵. Lain halnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jap dkk bahwa seseorang yang terindikasi kecanduan game online dapat menghabiskan waktu lebih dari 4 jam bermain game online⁴.

Dampak sosial penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Sikap anti sosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan oleh mereka yang telah mengalami ketergantungan terhadap game online⁶.

Hasil penelitian Fauziah (2013) jika terlalu sering bermain game online menyebabkan beberapa dampak terhadap anak/remaja seperti sulit konsentrasi, susah bersosialisasi, menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan⁷. Menurut Dahlia (2015) banyak faktor yang menimbulkan kecanduan game online, diantaranya gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas, ingin selalu menjadi pemenang, rendahnya pengawasan orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi tidak bisa dihindari⁸.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian "Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Social Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode survey dengan pendekatan cross sectional study. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X dan XI di SMA Negeri 18 Kota Bandung yang berjumlah 659 orang. Sampel berjumlah 253 siswa, dengan menggunakan tehnik proportional random sampling. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu durasi bermain game online, dan variabel dependen yaitu interaksi sosial. Analisis univariat dalam bentuk distribusi frekuensi, dan analisa bivariat melalui uji Chi square. Penelitian telah mendapatkan rekomendasi dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan STIK Immanuel dengan nomor 09/KEPK/STIKI/M/2019

HASIL

Berdasarkan tabel 1 diperoleh gambaran distribusi frekuensi durasi bermain game online pada siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung. Dari total 253 responden terdapat 163 orang (64,4%) bermain game online secara berlebihan (> 3 jam/hari) dan sebanyak 90 orang (35,6%) bermain game online dengan durasi normal (≤ 3 jam/hari):

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Durasi Bermain Game Online Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung

Durasi Bermain Game Online	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Normal (≤ 3 jam/hari)	90	35,6%
Berlebihan (> 3 jam/hari)	163	64,4%
Total	253	100,0%

Berdasarkan tabel 2 diperoleh gambaran distribusi frekuensi interaksi social teman sebaya pada siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi

social responden yang bermain game online dengan kategori sedang sebanyak 119 orang (47,0%) dan interaksi social responden dengan kategori tinggi sebanyak 134 orang (53,0%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung

Interaksi Sosial Teman Sebaya	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	119	47,0%
Tinggi	134	53,0%
Total	253	100,0%

Hasil analisis pada tabel 3 menunjukkan bahwa responden yang bermain game online dengan durasi normal memiliki interaksi sosial pada kategori sedang sebanyak 49 orang (41,2%) dan kategori tinggi sebanyak 41 orang (30,6%). Responden yang bermain game online dengan durasi berlebihan yang interaksinya pada

kategori sedang sebanyak 70 orang (58,8%) dan kategori tinggi sebanyak 93 orang (69,4%). Hasil uji chi square diperoleh p-value yaitu 0,079 ($p\text{-value} < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara durasi bermain game online dengan interaksi social teman sebaya

Tabel 3. Analisis Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa di SMA Negeri 18 Bandung

Durasi Bermain Game Online	Interaksi Sosial Remaja			Total F	Total %	p-value
	Kurang	Sedang	Tinggi			
Normal (≤ 3 Jam/hari)	0 (0%)	49 (41,2%)	41 (30,6%)	90	100,0	0,079
Berlebihan (> 3 Jam/hari)	0 (0%)	70 (58,8%)	93 (69,4%)	163	100,0	
Total	0 (0%)	119 (100%)	134 (100%)	253	100,0	

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden bermain *game online* dengan durasi berlebih (> 3 jam/hari) yaitu sebanyak 163 orang (64,4%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Piyeke bahwa banyak remaja yang bermain game online secara berlebihan dengan frekuensi orang

(66,7%)⁵. Hasil penelitian yang sama juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh Erik bahwa sebagian besar durasi bermain game online pada remaja dengan kategori high sebanyak 43 responden (42,2%)⁹.

Apabila dikaji lebih jauh lagi, kecanduan bermain game online pada remaja dapat disebabkan karena game online dijadikan alternatif untuk menghilangkan kejenuhan



setelah lelah beraktivitas dan sebagai bentuk refreshing. Aktivitas yang padat dan tugas yang banyak dapat menimbulkan stress pada remaja. Menurut Dahlia terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah, ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting, kurangnya self kontrol dalam diri remaja. Sedangkan faktor eksternal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les⁸.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar interaksi sosial responden yang bermain game online secara berlebihan berada pada kategori tinggi yaitu sebanyak 134 orang (53,0%). Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradipta dkk (2019) bahwa mahasiswa FTI UAJY cenderung hanya berinteraksi dengan teman selama 1 - 2 jam per harinya sekitar 45%, dan kurang dari 1 jam perhari sekitar 43,7%¹⁰.

Interaksi sosial adalah hubungan dinamis yang mempertemukan orang dengan orang, kelompok dengan kelompok, maupun orang dengan kelompok manusia¹¹. Menurut Hurlock (2011) kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Remaja yang interaksi sosialnya tidak baik dapat menyebabkan hambatan dalam berbagai hal baik dalam lingkungan sosial maupun dalam prestasi akademik¹². Terlalu sering bermain *game online* tentunya membuat seseorang menjadi terisolasi dengan lingkungannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara durasi bermain *game online* dengan interaksi sosial teman sebaya. Hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf yaitu terdapat hubungan yang signifikan ($p=0,000$) antara bermain game online dengan interaksi sosial remaja di sekolah MAN Sidoarjo¹³.

Interaksi sosial para pemain game online khususnya pada kalangan remaja cenderung rendah dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitar. Mereka sering lupa waktu sehingga berkurangnya komunikasi dengan orang

disekitar dan lebih banyak menghabiskan waktu di kamar atau di warnet⁸. Interaksi sosial yang rendah berdampak terhadap kelangsungan hidup sosial seseorang remaja.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pradipta dkk (2019) bahwa mahasiswa FTI UAJY yang bermain game online merasa bahwa mereka menjadi tidak acuh terhadap teman (77%), merasa jauh dari teman (75,3%), merasa interaksi sosial dengan teman menjadi tidak baik (64,4%)¹⁰.

Hasil penelitian Fauziah (2013) jika terlalu sering bermain game online menyebabkan beberapa dampak terhadap anak/remaja seperti sulit konsentrasi, susah bersosialisasi, menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan⁷. Hasil kedua penelitian diatas menunjukkan bahwa bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan interaksi pada remaja dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Meskipun ditemukan peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata.

KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah 1) sebagian besar responden bermain game online secara berlebihan (> 3 jam/hari) yaitu sebanyak 163 orang (64,4%), 2) Sebagian responden dengan interaksi sosial pada kategori tinggi (53,0%), 3) Tidak ada hubungan antara durasi bermain game online dengan interaksi social teman sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Adams, E. Fundamentals of game design (2nd ed). New York: New Riders Publishing. 2013
2. Ulfa, Mimi. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Jurnal JOM. FISIP. 2017. Vol. 4, 1-13.
3. APJII. Profil Pengguna Internet di Indonesia. Jakarta; 2014.
4. Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. The development of Indonesian online game addiction questionnaire. PLoS ONE, 2013. 8(4), 4-8. doi: 10.1371/journal.pone.0061098
5. Piyek PJ, Bidjuni H & Wowiling F. Hubungan Tingkat Stress Dengan Durasi



- Waktu Bermain Game Online Pada Remaja DI Manado*. E-Jurnal Keperawatan. 2014. Vol.2 No. 2: 1-7.
6. Kustiawan, A.A. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: Cv. Ae Media Grafika; 2019.
 7. Fauziah, E. R. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Jurnal: ejournal ilmu komunikasi. 2013. Vol.1.3: 1-16
 8. Dahlia. *Game Online dan Interaksi Sosial*. Paradigma Madani. 2015. Vol.2 No. 2: 51-72.
 9. Erik, S & Syienshie, V.W. *Hubungan Durasi Bermain Game Online dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa. Agustus 2020. Volume 2 No 2: 69-76.
 10. Pradipta, Aloysius B., Ulfa, Marindah, Alexander, Leonardo, Sirait, Hema M. & Danny, Alexander J. (2019). *Dampak Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)*. MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem). Volume 4 No. 1: 71- 80.
 11. Basrowi. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2014.
 12. Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga. 2011.
 13. Yusuf, Ah & Krisnana, I. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja*. Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa). September 2019. Vol. 1, No. 2: 71-77

