

PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DI KOMUNITAS ANBU PROJECT

Fira Sayyidatina Fatimah

Program Studi Bimbingan dan Konseling
Universitas PGRI Banyuwangi

firasayyidatina@gmail.com

Corresponding Author

ARTICLE HISTORY

Received : 23-2-2022

Revised : 18-3-2022

Accepted : 17-4-2022

KEYWORDS

Kecanduan game
online, interaksi sosial

ABSTRACT

Online game addiction is an excessive attitude in playing games, where users will continue to play games that will have a bad impact, one of which is social interaction, social interaction is a dynamic relationship, the relationship between individuals, individuals and groups. This study aims to determine the effect of online game addiction on social interaction. The method used in this research is primary data from the questionnaire results. The data processing technique in this research is simple linear. The sample of this research is anbu project. The results of this study indicate that online game addiction has a significant effect on social interaction of 0.068.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi sangat bisa dirasakan oleh manusia diseluruh dunia. Teknologi dapat meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir disemua sektor kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Melalui teknologi, individu dapat melakukan berbagai aktifitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal menyenangkan seperti hiburan (Rahmi, 2019).

Game online memang menarik, namun memiliki ciri khas yang membuat anak muda. Kecanduan bermain terus menerus juga dapat mempengaruhi seseorang yang terlalu monoton dan suka berdiam diri ditempat sepi. Banyak laki-laki dan perempuan yang memiliki waktu luang dan suka bermain *game* membiarkan mereka menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game online* di rumah, seseorang bermain *game* hanya berhenti ketika mereka pergi bekerja/sekolah, ingin ke kamar mandi, atau ingin makan dan minum. Dalam sehari-hari, dia bisa menatap HP dalam diam. Berjam-jam hanya untuk memainkan *game online* salah satunya *game free fire*, memainkan *game* ini berulang-

ulang, alasan kenapa bisa berlama-lama di game karena tantangan dan bersaing dengan teman atau lawan, sehingga bermain *game online* untuk terus mengejar game sampai mereka kecanduan game tersebut. (Anjasari et al., 2020).

Game online kebanyakan muncul game-game simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, game-game ini kemudian menginspirasi game-game yang lain muncul dan berkembang. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Game online mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain game online, maka seseorang akan meniru adegan di dalam game online tersebut. Penggunaan sarana hiburan antara lain game online secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif, Orang dapat berkomunikasi secara anonim atau menggunakan identitas palsu. Mereka merasa bahwa tidak ada batasan, tidak ada batasan moral atau etika, sehingga mereka dapat bersikap kasar, menggunakan kata-kata cabul dan tidak memiliki untuk menutupi niat agresif dan jahat. Dalam hal ini, kita dapat berbicara tentang alternatif komunikasi dalam game online seperti salah satunya komunitas Anbu Project.

Anbu Project merupakan salah satu komunitas *free fire* yang berdiri sejak tahun 2018 yang didirikan oleh sekelompok pemuda yang suka bermain gim *free fire*. Komunitas Anbu Project hanya sekumpulan pemuda yang bermain gim *free fire*, Anbu project memiliki member atau anggota sebanyak 50 orang yang memiliki latar usia yang berbeda dari usia 15-25 tahun dan semua anggotanya siswa dan mahasiswa. Komunitas Anbu project anggotanya tidak hanya orang satu wilayah tapi dari berbagai wilayah di Indonesia, banyak dari mereka yang mengalami kesulitan interaksi sosialnya.

Seseorang jika mereka telah menjadi Pecandu *game online* akan memiliki Indikator tertentu, seperti seseorang menggunakan lebih banyak waktunya bermain *game* daripada interaksi sosial dengan lingkungan luar. Gejala juga dapat terjadi Secara fisik dan psikologis, seseorang Tidak mungkin memiliki hubungan sosial Lebih mudah cenderung oleh emosi Meskipun mereka bisa mengendalikan emosinya. Indikator ini dapat dilihat sejak awal, Beberapa orang menjadi kecanduan *game online*. Tetapi hal ini sedikit berbeda jika seseorang tersebut memang bekerja dalam bidang *game*, seseorang yang memenuhi kebutuhan ekonominya dengan game lebih memiliki tujuan yang jelas dan masih bisa mengontrol waktu dan sadar akan kebutuhan diri sendiri (Pradipta et al., 2019)

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Menurut Abdillah & Jogiyanto (2015) Paradigma kuantitatif menekankan pada pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan menggunakan prosedur statistika. Penelitian ini menggunakan pendekatan deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan game online

Game berasal dari Bahasa Inggris berarti permainan. *Game* (permainan) secara umum adalah aktivitas seseorang dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau bermain olahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. *Game* adalah suatu hal yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan kalah, biasanya dilakukan dengan hal serius atau hanya sekedar mencari hiburan.

Kecanduan game online merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain game online dimana para penggunanya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti (Nurdilla, 2018), Sedangkan menurut Wang (2019) yang mengatakan bahwa bermain game online dapat menurunkan perasaan negatif namun hanya bersifat sementara. Sehingga, ketika seseorang bermain game online secara berlebihan maka akan mengakibatkan kecanduan game online, hal ini bisa saja menciptakan lagi perasaan kesepian.

Mahardika (2016) menyebutkan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja. Dampak secara psikis, remaja yang mengalami kecanduan akan terus memikirkan game yang sering dimainkan, sulit berkonsentrasi dalam belajar atau bekerja, melakukan apapun untuk bisa bermain game lagi, dan secara fisik terkena paparan cahaya radiasi komputer secara terus menerus dapat merusak saraf mata dan otak.

faktor penyebabnya adalah Ada dua jenis kecanduan game online: internal dan eksternal Luar. Faktor

internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu Keragaman pilihan, stres, depresi, aktivitas. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri Anda Individu seperti pemberian kebebasan, kurangnya perhatian dari Orang-orang dekat dan lingkungan (Prasetyawan, 2016).

Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game. Sebuah studi oleh *The Queensland University of Technology* mendapatkan temuan bahwa bermain game online dapat meningkatkan kemampuan berpikir pada anak. Hal ini dikarenakan game yang mengharuskan anak untuk mengikuti instruksi, mempertimbangkan tindakan, dan menanggapi masalah. Hal tersebut dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan berpikir yang penting, yaitu literasi, pemecahan masalah dan perencanaan, dan perhatian terhadap detail. Nah, setelah mengetahui fakta bahwa game online punya peran penting terhadap kemampuan berpikir, berikut ini adalah dampak game online pada anak, dilihat dari sisi positifnya.

Interaksi sosial

Menurut Gerungan (2013) interaksi sosial secara lebih mendalam adalah proses individu satu dapat menyesuaikan diri secara autoplastis kepada individu lain, dimana dirinya dipengaruhi oleh diri yang lain. Individu yang satu dapat juga menyesuaikan diri secara aloplastis dengan individu lainnya, dimana individu yang lain itulah yang dipengaruhi oleh dirinya yang pertama. Menurut Hakiki (2019) bahwa interaksi sosial adalah hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku yang berlangsung antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok. Menurut Lioni (2013) menyatakan bahwa “interaksi sosial merupakan dasar proses sosial yang terjadi karena adanya hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu, antar kelompok atau antar individu dengan kelompok.

interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya.

Menurut Muhith (2018) menyatakan bahwa ada dua jenis interaksi sosial (1) Interaksi antara individu dengan individu. Interaksi ini terjadi ketika dua individu bertemu, meskipun bisa juga menjadi pertemuan itu tidak mengambil tindakan apa pun (2) Interaksi antar kelompok dan kelompok. Kelompok sebagai satu kesatuan bukanlah orang, sehingga anggotanya kelompok melakukan kegiatan atas nama kelompok bukan atas nama individu. Ciri-ciri kelompok adalah adanya aktor dengan jumlah lebih dari salah satunya ada komunikasi antar aktor dengan menggunakan simbol-simbol yang ada dimensi waktu (masa lalu, sekarang dan masa depan) menentukan sifat tindakan yang sedang berlangsung, ada tujuan tertentu.

1. Uji validitas dan reabilitas

1.1 Uji validitas

Uji validitas dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS Versi 26.0 yang bertujuan untuk mengetahui bahwa setiap butir pertanyaan yang diajukan kepada responden telah dinyatakan Valid atau tidak. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kolerasi yaitu membandingkan koefisien kolerasi (r_{xy}) dengan nilai kritis r tabel $N = 50 = 0,279$ dari hasil Uji validitas.

instrumen pernyataan yang digunakan Valid dan reliabel. Hal ini ditunjukkan dengan masing-masing instrumen pertanyaan mempunyai r hitung $> t$ tabel dengan nilai signifikansi $\geq 0,50$ dan nilai *Alfa Cronbach's* diatas 0,6 jadi dapat dilihat apabila nilai koefisien korelasi diatas 0,207 maka instrumen tersebut Valid dan apabila nilai *Alfa Cronbach's* diatas 0,6 maka variabel tersebut reliabel.

1.2 Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menggunakan standardized residual di atas, diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov Smirnov yaitu sebesar 0,200. Angka sig. Kolmogorov Smirnov lebih tinggi dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05) atau sig $> 0,05$. Hal tersebut memberikan gambaran bahwa data kedua variable berkontribusi normal.

Uji Normalitas dengan P – P Plot Gambar 4 merupakan grafik P-P Plot. Grafik P-P Plot dapat difahami dengan melihat penyebaran item pada garis diagonal pada grafik. Grafik P-P Plot dikatakan tidak memenuhi syarat asumsi normalitas apabila item menyebar jauh di garis diagonal dan tidak mengikuti arag garis diagonal (Ghozali, 2016: 156). Grafik diatas memberikan penjeasan lengkungnya menunjukkan bentuk P-

P Plot disekitar garis regresi. Grafik P-P Plot diatas menunjukkan bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal tersebut. Dengan demikian, bahwa model regresi berdistribusi normal atau memenuhi syarat asumsi normalitas.

1.3 Uji Linearitas

Secara umum uji linearitas untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y). dalam beberapa referensi dinyatakan bahwa uji linearitas merupakan syarat sebelum dilakukannya uji regresi linier. Suatu uji yang dilakukan harus berpedoman pada dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y), sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan linier antara variabel predictor (X) dengan variabel kriterium (Y).

Berdasarkan hasil uji linieritas menunjukkan bahwa nilai sig linearity untuk kecanduan *game online* data tersebut adalah sebesar $0.000 < 0.05$ dan nilai sig deviation from linearity data tersebut adalah sebesar $0.053 > 0.05$. Jadi bahwanya data yang dipergunakan dapat dijelaskan oleh regresi linier dengan cukup baik, untuk kecanduan *game online* karena nilai sig *linierity* lebih kecil dari tingkat kepercayaan 0.05 dan nilai sig *deviation from linearity* lebih besar dari 0.05.

1.4 Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji Koefisien Regresi Sederhana (p-value), digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen (Y). Analisis regresi linier sederhana adalah analisis untuk mengukur besarnya pengaruh antara satu variabel independen dengan satu variabel dependen dan memprediksi variabel dependen dengan menggunakan variabel independen. Dua Hubungan antara variabel Y dan variabel X dapat linier atau bukan linier. Signifikan berarti pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi. Dari hasil analisis Regresi di atas dapat diketahui dengan langkah-langkah pengujian sebagai berikut:

Menentukan Hipotesis

Ha : Ada pengaruh secara signifikan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial.

Ho : Tidak ada pengaruh secara signifikan antara kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial.

b) Membandingkan taraf signifikansi (p-value), dengan galat-nya.

Jika signifikansi > 0.05 , maka Ho diterima

Jika signifikansi < 0.05 , maka Ho ditolak

KESIMPULAN

Artikel ini berusaha membuktikan bahwa konsep pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Interaksi Sosial. Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *Game Online* ternyata mampu memberikan pengaruh positif terhadap Interaksi Sosial. Tingkat kecanduan yang semakin tinggi sangat berpengaruh dalam pola interaksi anggota, hal ini selaras dengan anggota yang cenderung merasa nyaman di dalam ruangan dengan main game daripada harus *explore* keluar maupun liburan.

REFERENSI

- Abdillah, Willy & Jogiyanto. 2015. Partial Least Square (PLS) – Alternatif Struktural Equation Modeling (SEM) Dalam Penelitian Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset
- Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.
- Anjasari, E. A., Srinadi, I. G. A. M., & Nilakusmawati, D. P. E. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja. *E-Jurnal Matematika*, 9(3), 177. <https://doi.org/10.24843/mtk.2020.v09.i03.p296>
- Aziz, A. (2018). Kecanduan game online, 10 anak Banyumas alami gangguan mental. Diakses 17 Maret 2022, dari <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
- Azwar Saifudin., Metode Penelitian, Yogyakarta; Pustaka Pelajar. Hal. 34

- Fatnar, V., & Anam, C. (2014). KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANTARA REMAJA YANG TINGGAL DI PONDOK PESANTREN DENGAN YANG TINGGAL BERSAMA KELUARGA. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2).
- Ferdinand, Augusty. 2006. Metode Penelitian Manajemen. Semarang: Badan Penerbit Undip
- Gaetan, S., Bonnet, A., Brejard, V., & Cury, F. (2014). French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *Revue Europeenne de Psychologie Appliquee*, 64(4), 161–168. <https://doi.org/10.1016/j.erap.2014.04.004>
- Hakiki, C. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Uin Maulana Maliki Ibrahim Malang. *Ethesis UIN Maliki Malang*, 137(5), 55.
- Hurlock, E. B. (2010). Psikologi perkembang- an: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima). Jakarta: Erlangga.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207. doi: 10.24036/02015446473-0-00
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25(10), 29–44. doi: 10.1016/j.dcn.2016.10.004
- Kusumawardani, & Perdana, S. (2021). Game Online Sebagai Pola Perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.T., & Peter, J. (2013). Development and Validatio of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12:1, 77-95, DOI: 10.1080/15213260802669458.
- Lioni, Tara, 2013. Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Peserta Didik Terhadap Interaksi Sosial.
- Mahardika, A. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kontrol Diri dan Implikasinya Bagi Layanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. Skripsi: Bandung. Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- Masyhuri .,Dr. Ir. H. Masyhuri Machfudz, M. P. (2014). Metode Penelitian Ekonomi (A. H. Fathani, ed.). Malang: Genius Media
- Maulidya, F., Adelina, M., & Alif Hidayat, F. (2018). Periodesasi Perkembangan Dewasa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Muhith, Abdul. 2018. Aplikasi Komunikasi Terapeutik Nursing Health. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Nurlaela & Ibsik, S. Dampak Game Online Terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Jurnal. tersedia di <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669> (diakses pada 28 Januari 2020).
- Padillah, R. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sex Education berbasis Android untuk Anak Usia Dini. *Baturaja Journal of Education Technology*. 2(2) : 117-123.
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71–80. <https://doi.org/10.54367/means.v4i1.497>
- Pulungan, H. R. (2019). *Seimbangkan Game Online dengan Game Offline di Era Revolusi Industri 4 . 0 Husniah Ramadhani Pulungan Seimbangkan Game Online dengan Game Offline Pendahuluan Game online sudah mengikis keberadaan game offline di era revolusi industri 4 . 0 yang sudah . 6.*
- Qin, Y., Cho, H., & Zhang, L. (2021). Augmentation and displacement effects of multiplayer social network games: Examining the roles of social interactions and co-players' identities. *Telematics and Informatics*, 59(December 2020), 101558. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101558>
- Rahmi, F. I. (2019). Hubungan keberfungsian keluarga dengan problematic online game use pada remaja. Skripsi. Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas.
- Rahman, J. O. & Nursalim, M. (2021). Studi kepustakaan faktor-faktor penyebab kecanduan game online “mobile legends” pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal BK Unesa*, 12(1), 93-100
- Rania, D. (2018). 7 kematian tragis gara-gara kecanduan game online. Mirisnya kejadian seperti ini makin sering terjadi. Diakses 15 Maret 2022, dari <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. Retrieved from <https://ummaspul.e->

journal.id/maspuljr/article/view/533

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriyanto, Achmad Sani dan Machfudz, Mashuri. 2010. *Metodologi riset manajemen Sumber daya Manusia*. Malang: UIN MALIKI Press
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*. 1(1): 84-92. Tersedia di <http://jom.unri.ac.id> (diakses pada 28 januari 2020)
- Syahrial Syarbaini dan Rudiyanita. 2009. *Dasar-dasar Sosiologi*. Yogyakarta: Graha Ilmu : 25-26
- Tondello, G. F., Orji, R., Vella, K., Johnson, D., Van Dooren, M. M. M., & Nacke, L. E. (2017). Positive gaming: Workshop on gamification and games for wellbeing. In *CHI PLAY 2017 Extended Abstracts - Extended Abstracts Publication of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (pp. 657–660). Association for Computing Machinery, Inc. <https://doi.org/10.1145/3130859.3131442>
- Urwah, Azizurahman (2018) *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Teknologi Sumbawa*. Diploma Thesis, Universitas Teknologi Sumbawa.
- Walgito, Prof.Dr. Bimo (2010) *psikologi kelompok*. Yogyakarta : halamam 78
- Young, K. (2017). *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment*