Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 27997-28003

Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja

Suryati, Tessa Olipia, Nur Ummi Salma, Evy Nur'afia, Shinta Agustin, Hani Anggraini, Buay Abu Rizq Alfariz, Rahma Lailatul Fitri, Malika Luthfan Syani, Muhammad Fakhri, Nayla Tri Ayu Lestari, Rike Wahyu Pratama, Khoirani Tsabita, Harnida Rizki Utami, Akhmad Alfarizi Elmendo,

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Email : Suryati_uin@radenfatah.ac.id , tessaolipia@gmail.com

Published: May , 2026

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan internet pada era digital memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan remaja, salah satunya dalam penggunaan game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap remaja yang aktif bermain game online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial secara langsung, berkurangnya waktu belajar dan istirahat, serta memengaruhi kondisi psikologis dan akademik remaja. Di samping itu, remaja yang kecanduan game online cenderung lebih individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, dan sulit mengontrol emosi. Namun, game online juga memiliki dampak positif apabila digunakan secara bijak, seperti melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, disiplin, serta memperluas relasi pertemanan. Dengan demikian, pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja bergantung pada intensitas penggunaan dan kemampuan remaja dalam mengontrol waktu bermain sehingga diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru agar penggunaan game online tidak menimbulkan dampak negatif yang berlebihan.

Kata kunci: game online, interaksi sosial, kecanduan game, remaja, teknologi digital

ABSTRACT

The development of technology and the internet in the digital era has greatly influenced adolescents' lives, especially in the use of online games. This study aims to determine the influence of online games on adolescents' social interactions and to identify the positive and negative impacts caused in daily life. This research used a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques were conducted through observation and interviews with adolescents who actively play online games. The results showed that excessive use of online games can reduce direct social interaction, decrease study and rest time, and affect adolescents' psychological and academic conditions. In addition, adolescents who are addicted to online games tend to become more individualistic, less concerned about their surroundings, and have difficulty controlling their emotions. However, online games also have positive impacts when used wisely, such as improving communication skills, teamwork, discipline, and expanding social relationships. Therefore, the influence of online games on adolescents' social interactions depends on the intensity of use and the ability of adolescents to control their playing time. Supervision from parents and teachers is needed so that the use of online games does not cause excessive negative impacts on adolescents' social lives.

Keywords: adolescents, game addiction, online games, social interaction, digital technology

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, khususnya pada kalangan remaja. Kemajuan internet memberikan berbagai kemudahan dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, hingga mengakses hiburan secara cepat dan praktis. Perkembangan teknologi digital pada era globalisasi tidak hanya memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi, tetapi juga memengaruhi pola perilaku sosial masyarakat, terutama remaja. Remaja merupakan kelompok usia yang sangat mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru, termasuk perkembangan dunia digital dan permainan daring. Kondisi tersebut menyebabkan remaja menjadi

kelompok yang paling aktif dalam menggunakan internet dan media digital. Salah satu bentuk hiburan yang paling populer di kalangan remaja adalah game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai daerah bahkan negara secara real time.

Selain menjadi sarana hiburan, game online saat ini juga berkembang menjadi bagian dari gaya hidup remaja modern. Banyak remaja menggunakan game online sebagai media komunikasi dan tempat membangun hubungan sosial dengan teman sebaya. Bahkan, beberapa permainan berbasis daring menyediakan fitur komunikasi suara dan pesan secara langsung yang memungkinkan pemain berinteraksi secara virtual dalam waktu nyata. Hal tersebut menyebabkan sebagian remaja merasa lebih nyaman berinteraksi di dunia virtual dibandingkan melakukan komunikasi secara langsung di lingkungan sosialnya. Fenomena game online saat ini semakin berkembang seiring meningkatnya penggunaan smartphone dan akses internet yang mudah dijangkau. Banyak remaja menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain game online baik secara individu maupun kelompok. Game seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, termasuk Roblox yang saat ini populer di kalangan remaja dan berbagai jenis permainan lainnya menjadi sangat populer karena menawarkan hiburan, tantangan, serta interaksi sosial virtual yang menarik.

Di satu sisi, game online memberikan dampak positif bagi remaja. Permainan ini dapat melatih kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, komunikasi, serta meningkatkan relasi pertemanan. Namun di sisi lain, penggunaan game online secara berlebihan juga dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, menurunnya prestasi belajar, kurangnya interaksi langsung dengan keluarga dan lingkungan sekitar, serta munculnya perilaku individualis yang membuat seseorang lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual.

Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok dalam kehidupan masyarakat. Interaksi sosial sangat penting dalam perkembangan remaja karena pada masa ini individu sedang mencari jati diri dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Jika remaja terlalu fokus pada dunia virtual, maka dikhawatirkan kemampuan komunikasi dan hubungan sosial secara langsung akan mengalami penurunan.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial pada remaja menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap pola interaksi sosial remaja serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku sosial remaja. Penggunaan game online secara berlebihan dapat mengurangi intensitas komunikasi dalam keluarga. Sementara itu, penelitian Rahman (2022) menyebutkan bahwa game online juga dapat meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi apabila dimainkan secara bijak.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, guru, dan masyarakat dalam mengawasi penggunaan game online pada remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Subjek penelitian adalah remaja berusia 12–20 tahun yang aktif bermain game online. Penelitian dilakukan di lingkungan peneliti serta secara daring melalui pengamatan aktivitas remaja selama satu minggu.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat perilaku remaja dalam menggunakan game online serta pola interaksi sosial mereka dengan lingkungan sekitar. Wawancara dilakukan kepada beberapa remaja dan orang tua guna memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai dampak game online terhadap kehidupan sosial remaja.

Menurut Moleong (2020), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena sosial berdasarkan kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama penelitian. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data,

dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan secara sistematis agar hasil penelitian dapat dipahami dengan jelas dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Lebih lanjut, penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dalam menentukan subjek penelitian. Teknik tersebut digunakan karena peneliti memilih responden berdasarkan kriteria tertentu, yaitu remaja yang aktif bermain game online minimal tiga jam per hari. Subjek penelitian terdiri atas beberapa remaja yang berada di lingkungan sekitar peneliti dengan rentang usia 12–20 tahun.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati perilaku sosial remaja selama bermain game online, sedangkan pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebiasaan bermain game, intensitas penggunaan smartphone, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial dan akademik responden.

Untuk menjaga keabsahan data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data, yaitu membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara responden. Teknik tersebut dilakukan agar data yang diperoleh lebih valid dan sesuai dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi sosial yang terjadi pada masyarakat, khususnya pada remaja, mengalami pergeseran atau perubahan bentuk. Awalnya, interaksi sosial dilakukan secara tatap muka (*face to face*). Namun, saat ini perkembangan teknologi komunikasi dengan hadirnya dunia digital dan internet membuat interaksi sosial yang sebelumnya harus dilakukan secara langsung kini dapat dilakukan melalui media digital dengan bantuan jaringan internet. Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu maupun kelompok dalam kehidupan masyarakat.

Perkembangan teknologi digital secara tidak langsung telah mengubah budaya sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa sebelumnya, interaksi sosial remaja lebih banyak dilakukan melalui kegiatan tatap muka, seperti bermain bersama di lingkungan rumah, berdiskusi secara langsung, maupun mengikuti kegiatan sosial di masyarakat. Namun, pada era digital saat ini pola interaksi tersebut mulai mengalami perubahan seiring meningkatnya penggunaan internet dan media digital.

Remaja modern cenderung lebih sering melakukan komunikasi melalui media virtual dibandingkan komunikasi secara langsung. Kehadiran game online dan media sosial membuat proses interaksi menjadi lebih mudah dan cepat tanpa harus bertemu secara fisik. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian remaja menjadi lebih nyaman berinteraksi di dunia maya karena dianggap lebih praktis dan menyenangkan.

Selain itu, budaya digital juga memengaruhi gaya hidup remaja dalam mengisi waktu luang. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara aktif di luar rumah mulai tergantikan oleh aktivitas digital seperti bermain game online, menonton konten hiburan, maupun menggunakan media sosial. Perubahan pola aktivitas tersebut menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial remaja masa kini.

Di sisi lain, perubahan budaya sosial akibat perkembangan teknologi juga menimbulkan tantangan baru dalam kehidupan masyarakat. Interaksi virtual yang terlalu dominan dapat menyebabkan berkurangnya hubungan sosial secara langsung dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara penggunaan teknologi digital dengan interaksi sosial nyata agar perkembangan sosial remaja tetap berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kebanyakan remaja menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari untuk mengakses media sosial, bermain game, dan melakukan aktivitas lainnya selama dua sampai lima jam per hari. Game online sering digunakan sebagai sarana hiburan untuk menghilangkan rasa bosan, mengisi waktu luang, serta sebagai media berinteraksi dengan teman. Media sosial yang digunakan remaja, seperti TikTok, Instagram, WhatsApp, dan YouTube, dimanfaatkan untuk mencari berbagai informasi yang sedang populer. Selain menggunakan media sosial, para remaja juga memanfaatkan teknologi untuk mencari informasi pembelajaran melalui Artificial Intelligence (AI). Kemajuan teknologi dan kemudahan akses internet menjadi faktor utama meningkatnya penggunaan game online pada remaja. Selain itu, adanya fitur komunikasi dalam permainan membuat remaja merasa lebih nyaman dan tertarik bermain dalam waktu yang lama.

Selain memudahkan dalam mengakses informasi secara cepat, di sisi lain terdapat dampak negatif dari penggunaan smartphone yang terlalu intens terhadap interaksi sosial remaja sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa game online merupakan permainan berbasis internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara virtual dengan pemain lain. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga media komunikasi dan kerja sama antar pemain. Namun, apabila digunakan secara berlebihan, game online dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Menurut World Health Organization, kecanduan game online termasuk salah satu gangguan mental yang dapat memengaruhi perilaku dan kehidupan sosial remaja.

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk kecanduan yang dipengaruhi oleh penggunaan teknologi internet secara berlebihan atau dikenal dengan *internet addictive disorder*. Kimberly Young (dalam Azis, 2011:14) menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya yaitu *computer game addiction* atau kecanduan bermain game secara berlebihan. Kondisi tersebut dapat memengaruhi kehidupan sosial, pola belajar, serta aktivitas sehari-hari remaja. Dalam aspek kesehatan, remaja yang mengalami kecanduan game online cenderung kurang bergerak, kurang istirahat, serta sering lupa makan dan minum karena terlalu fokus bermain game. Selain itu, dalam aspek psikologis, remaja yang kecanduan game online juga cenderung mudah marah, emosinya tidak stabil, dan sering berkata kasar akibat terlalu terbawa suasana permainan. Kecanduan game online juga memengaruhi prestasi akademik remaja. Waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar lebih banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga konsentrasi belajar menurun. Akibatnya, remaja menjadi kurang fokus dalam menerima pelajaran dan prestasi belajar dapat mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, salah satu responden berinisial "RR" mengaku bermain game online selama 7–8 jam per hari. Responden menyatakan bahwa aktivitas bermain game sering dilakukan pada malam hari sehingga menyebabkan waktu istirahat berkurang. Selain itu, salah satu orang tua responden menyatakan bahwa anaknya menjadi lebih sulit diajak berkomunikasi ketika terlalu fokus bermain game online. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan dapat memengaruhi hubungan sosial dalam keluarga.

Perubahan perilaku lain yang ditunjukkan oleh remaja yang kecanduan game online yaitu menjadi lebih malas dan mengalami penurunan hasil belajar. Hal tersebut terjadi karena remaja lebih tertarik bermain game dibandingkan belajar maupun melakukan aktivitas lainnya. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengawasan dan batasan dari orang tua terhadap penggunaan game online pada remaja. Selain itu, guru juga memiliki peran penting dalam mengingatkan siswa mengenai dampak negatif bermain game secara berlebihan serta menciptakan proses pembelajaran yang menarik agar siswa lebih termotivasi untuk belajar. Kecanduan game online juga dapat dipengaruhi oleh kurangnya perhatian dari orang tua dan lingkungan keluarga terhadap perkembangan sosial emosional remaja.

Lingkungan pertemanan memiliki pengaruh yang besar terhadap kebiasaan bermain game online pada remaja. Pada masa remaja, individu cenderung memiliki kebutuhan yang tinggi untuk diterima dalam kelompok sosialnya. Kondisi tersebut membuat remaja lebih mudah mengikuti kebiasaan yang dilakukan oleh teman sebaya, termasuk kebiasaan bermain game online. Banyak remaja memainkan game online bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menjaga hubungan sosial dengan kelompok pertemanan mereka. Dalam beberapa kasus, remaja merasa khawatir tertinggal dari teman-temannya apabila tidak mengikuti permainan yang sedang populer. Akibatnya, intensitas bermain game menjadi semakin meningkat karena adanya dorongan sosial dari lingkungan sekitar.

Selain itu, perkembangan fitur multiplayer pada game online membuat permainan tidak hanya menjadi aktivitas individu, tetapi juga aktivitas kelompok yang melibatkan komunikasi dan kerja sama tim. Hal tersebut menyebabkan game online menjadi salah satu sarana interaksi sosial virtual yang cukup dominan di kalangan remaja. Namun, pengaruh lingkungan pertemanan juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila tidak diimbangi dengan pengendalian diri yang baik. Remaja dapat mengalami kesulitan mengatur waktu karena lebih mementingkan aktivitas bermain bersama teman dibandingkan kewajiban belajar maupun aktivitas sosial lainnya.

Kecanduan game online pada remaja tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rasa bosan, stres, kurangnya kontrol diri, serta keinginan untuk memperoleh hiburan secara instan. Remaja yang memiliki kemampuan pengendalian diri rendah cenderung lebih mudah menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game

online dibandingkan melakukan aktivitas lain yang lebih produktif.

Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal yang memengaruhi tingginya intensitas bermain game online pada remaja. Faktor tersebut antara lain lingkungan pertemanan, kurangnya pengawasan orang tua, kemudahan akses internet, serta perkembangan teknologi smartphone yang semakin canggih. Kemudahan memperoleh akses permainan digital membuat remaja dapat bermain kapan saja dan di mana saja tanpa adanya batasan waktu yang jelas.

Menurut Young (1998), kecanduan internet terjadi ketika seseorang tidak mampu mengontrol penggunaan internet sehingga aktivitas tersebut mulai mengganggu kehidupan sosial, pendidikan, dan kesehatan mental. Dalam konteks game online, kecanduan dapat menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan waktu di dunia virtual dibandingkan berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya.

Kecanduan game online pada siswa ditandai dengan durasi bermain yang berlebihan, yaitu lebih dari 14 jam per minggu. Selain itu, pemain juga cenderung terus-menerus memikirkan game, mudah marah ketika dilarang bermain, serta lebih memilih bermain game dibandingkan berkumpul dengan teman seusianya. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, penetrasi internet di Indonesia mencapai lebih dari 79% dari total populasi. Kelompok usia remaja menjadi salah satu pengguna internet terbesar, terutama untuk media sosial, hiburan digital, dan game online. Tingginya penggunaan internet tersebut menunjukkan bahwa game online telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari remaja pada era digital.

Selain itu, laporan DataReportal tahun 2024 menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia menghabiskan waktu lebih dari tujuh jam per hari dalam menggunakan internet. Sebagian besar aktivitas tersebut dilakukan melalui smartphone, termasuk bermain game online dan mengakses media sosial.

Remaja yang terlalu fokus pada permainan game online cenderung lebih banyak menghabiskan waktu memikirkan permainan sehingga interaksi sosial dengan lingkungan sekitar menjadi berkurang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, beberapa remaja mengaku sering bermain game online hingga larut malam sehingga waktu belajar dan istirahat menjadi berkurang. Bahkan, sebagian remaja lebih memilih bermain game dibandingkan berinteraksi dengan keluarga maupun lingkungan sekitar.

Perilaku remaja yang terlalu sering bermain game online dapat berubah menjadi lebih individualis, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, serta cenderung bersikap agresif. Dalam jangka panjang, kondisi tersebut dapat memengaruhi perilaku sosial remaja, seperti malas belajar, suka bolos sekolah, kurang bergaul, dan sulit mengontrol emosi.

Di sisi lain, game online juga memiliki dampak positif terhadap perilaku sosial remaja. Salah satu dampak positifnya yaitu dapat menambah relasi atau pertemanan. Dalam bermain game online, pemain dapat bertemu dan berinteraksi dengan orang dari berbagai daerah sehingga memperluas hubungan pertemanan. Selain itu, game online juga dapat menjadi sarana hiburan dan pelepas kejenuhan untuk mengurangi stres. Selain sebagai hiburan, game online juga dapat menjadi sarana pengembangan bakat dan kemampuan remaja melalui kegiatan *e-sport*. Remaja yang memiliki kemampuan bermain game dapat menyalurkan minat dan bakatnya melalui kompetisi game online secara positif dan terarah.

Game online dengan tipe *teamwork* dapat melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, disiplin, dan solidaritas antar pemain dalam menyelesaikan suatu misi bersama. Dengan demikian, game online tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memberikan manfaat sosial apabila digunakan dengan baik dan tidak berlebihan.

Untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap interaksi sosial remaja, diperlukan kerja sama antara orang tua, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi penggunaan smartphone dan memberikan batasan waktu bermain game pada anak. Pengawasan yang baik dapat membantu remaja mengontrol aktivitas bermain agar tidak mengganggu pendidikan maupun kesehatan.

Sekolah juga memiliki tanggung jawab dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Guru dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai dampak positif dan negatif game online sehingga siswa mampu menggunakan teknologi secara seimbang dan bertanggung jawab.

Lebih lanjut, remaja juga perlu meningkatkan kesadaran diri dalam mengatur waktu bermain game online. Aktivitas lain seperti olahraga, belajar, organisasi, dan interaksi sosial secara langsung perlu ditingkatkan agar remaja tidak terlalu bergantung pada dunia virtual.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh positif dan negatif terhadap interaksi sosial remaja. Dampak yang ditimbulkan bergantung pada intensitas penggunaan game online serta kemampuan remaja dalam mengontrol waktu bermain. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan kontrol diri pada remaja agar penggunaan game online tidak menimbulkan dampak negatif yang berlebihan terhadap kehidupan sosial mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa game online memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap interaksi sosial remaja. Secara umum, perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh yang besar terhadap perubahan pola interaksi sosial remaja pada era modern. Game online sebagai salah satu bentuk hiburan digital memiliki dua sisi pengaruh, yaitu positif dan negatif. Dampak positif dapat dirasakan apabila penggunaannya dilakukan secara bijak dan terkontrol, sedangkan dampak negatif muncul ketika intensitas bermain game dilakukan secara berlebihan tanpa pengawasan yang baik. Perkembangan teknologi dan kemudahan akses internet membuat remaja semakin mudah mengakses game online dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan game online secara berlebihan dapat menyebabkan menurunnya interaksi sosial secara langsung, berkurangnya waktu belajar dan istirahat, serta munculnya perilaku individualis pada remaja. Selain itu, kecanduan game online juga memengaruhi kondisi kesehatan, psikologis, dan prestasi akademik remaja, seperti mudah marah, kurang fokus belajar, dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Namun, di sisi lain game online juga memiliki dampak positif apabila digunakan secara bijak, seperti melatih kemampuan komunikasi, kerja sama tim, disiplin, serta memperluas relasi pertemanan melalui interaksi virtual dan kegiatan e-sport.

Oleh karena itu, diperlukan kesadaran bersama dari berbagai pihak, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat, dalam membimbing remaja menggunakan teknologi secara sehat dan bertanggung jawab. Penggunaan game online yang seimbang diharapkan mampu memberikan manfaat tanpa mengurangi kualitas interaksi sosial remaja dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini memiliki kelebihan karena mampu menggambarkan fenomena penggunaan game online pada remaja berdasarkan kondisi yang terjadi di lingkungan sekitar melalui observasi dan wawancara secara langsung. Akan tetapi, penelitian ini juga memiliki keterbatasan karena jumlah subjek penelitian masih terbatas dan waktu penelitian yang relatif singkat sehingga data yang diperoleh belum menggambarkan seluruh kondisi remaja secara luas. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih banyak dan cakupan penelitian yang lebih luas agar hasil penelitian mengenai pengaruh game online terhadap interaksi sosial remaja menjadi lebih mendalam dan akurat.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperlukan pengawasan dan perhatian dari orang tua, guru, serta lingkungan sekitar terhadap penggunaan game online pada remaja. Remaja juga diharapkan mampu mengontrol waktu bermain game agar tidak menimbulkan dampak negatif yang berlebihan terhadap kehidupan sosial, pendidikan, maupun kesehatan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja. *Jurnal Psikologi.*

Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & Nurkholidah, E. (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia), 8*(1), 130–136.

Isu-Isu Global & Kontemporer: Analisis dan Fakta Lapangan. (2021). UMSU Press.

Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. CV. Ae Media Grafika.

Pelawi, S. (2021). Pengaruh game online terhadap psikologi remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen, 3*(1), 87–101.

Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V., & Maesharoh, I. (2019). Dampak game online terhadap perubahan

perilaku sosial mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesiana, 4*(2), 98–103.
Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang dampak game online. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 4*(3), 475–480.
Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan tingkah laku anak sekolah dasar akibat game online. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 5*(3), 385–390.
Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere, 1*(1).
Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak permainan game online terhadap interaksi sosial di kalangan remaja. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 10*(2), 129–138.
APJII. (2024). *Survei penetrasi internet Indonesia 2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
DataReportal. (2024). *Digital 2024: Indonesia*. DataReportal.
World Health Organization. (2019). *International classification of diseases for mortality and morbidity statistics (11th Revision)*. WHO.
Young, K. S. (1998). *Caught in the net: How to recognize the signs of internet addiction and a winning strategy for recovery*. John Wiley & Sons.