

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini merupakan bagian dari upaya ilmiah yang berlandaskan pada studi-studi sebelumnya. Pada bagian penelitian terdahulu, akan dipaparkan sejumlah hasil penelitian yang relevan dan dijadikan sebagai landasan perbandingan. Ulasan tersebut berfungsi sebagai tolok ukur untuk menunjukkan perbedaan sekaligus keunikan penelitian yang sedang dilakukan. Adapun rangkuman penelitian terdahulu tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 2. 1** Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis & Tahun	Judul & Metode	Hasil	Perbandingan
1	Lia Alvida Ritonga, Panggih Nur Adi, Siti Zahara Saragih (2024)	Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja Usia Sekolah Di Dusun Gunung Selamat Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik analisis data berupa regresi linier sederhana. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05, dengan	Temuan menunjukkan bahwa bermain <i>game online</i> berdampak positif pada interaksi sosial di kalangan remaja yang bersekolah di Dusun Gunung Selamat. Variabel <i>Game online</i> (X1) terdiri dari lima indikator, yaitu: pengunduran diri, perilaku kompulsif,	Penelitian terdahulu tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian terdahulu membatasi responden pada remaja

		<p>bantuan perangkat lunak SPSS versi 22.0 sebagai alat pengolahan data</p>	<p>toleransi, serta interaksi sosial dan kesehatan mental. Jika keempat faktor tersebut mengalami peningkatan, maka interaksi sosial remaja usia sekolah di Dusun Gunung Selamat juga akan bertambah</p>	<p>usia sekolah, sementara penelitian ini menetapkan subjek secara lebih umum, yakni remaja pada rentang usia remaja awal, yaitu 12–15 tahun</p>
2	Mery Dayani (2023)	<p>Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di SMP Negeri 4 Takengon</p> <p>Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan koralional dan metode analisa data regresi linier menggunakan SPSS</p>	<p>Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap kecanduan <i>game online</i> dengan interaksi sosial pada remaja SMP Negeri 4 Takengon.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan metode penelitian saya menggunakan kualitatif. Dan juga menggunakan responden atau subjek penelitian pada tingkat SMP sedangkan</p>

				penelitian saya menggunakan subjek penelitian remaja secara <i>general</i> dengan Batasan usia remaja awal 12-15 tahun.
3	Leonardo Dela Chrisma Wijaya, Tritjahjo Danny Soesilo, Uumbu Tagela (2022)	Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga  Penelitian ini menggunakan metode <i>causal comparative</i> untuk menganalisis dampak variabel independen (X) yaitu kecanduan <i>game online</i> terhadap variabel	Terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan <i>game online</i> dengan interaksi sosial remaja SMA/SMK yang tergabung dalam Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga..	Metode yang digunakan kuantitatif, sedangkan penelitian saya ialah kualitatif. Dan juga menggunakan responden atau subjek penelitian pada tingkat SMA/SMK sedangkan penelitian saya menggunakan subjek penelitian remaja secara

		<p>dependen (Y) interaksi sosial. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan teknik regresi linear sederhana melalui program IBM Statistics SPSS versi 25.0</p>		<p>general dengan Batasan usia remaja awal 12-15 tahun.</p>
4	<p>Rollys Ardian Dwi Saputra (2021)</p>	<p>Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> Di Desa Singosaren</p> <p>Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif, menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam yakni observasi, wawancara, serta dokumentasi</p>	<p>Temuan penelitian menunjukkan bahwa tingkat permainan <i>game</i> yang berlebihan mengakibatkan penurunan frekuensi interaksi remaja dengan orang lain, yang menyebabkan hubungan mereka dengan teman dan keluarga menjadi kurang akrab karena keterbatasan waktu untuk</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya ialah pada aspek yang dianalisis. Dalam penelitian ini aspek yang dianalisis peneliti ialah menggunakan aspek interaksi sosial disosiatif yang terdiri dari persaingan,</p>

			<p>berkumpul. Situasi ini menjadi semakin memprihatinkan ketika remaja terjebak dalam kecanduan <i>game online</i>, sebab pergaulan mereka cenderung lebih terfokus pada dunia permainan virtual daripada berinteraksi secara langsung di lingkungan nyata.</p>	<p>kontravensi, pertentangan, dan konflik. Namun dalam penelitian saya, menggunakan aspek penilaian interaksi sosial berdasarkan aspek-aspek yang ada dalam proses interaksi sosial yang terdiri dari percakapan, kontak, keterbukaan dan juga empati</p>
5	Salsabilla Senja Safitri (2020)	<p><i>Game Online</i> Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Univeristas Muhammadiyah Surakarta</p>	<p>Hasil analisis data dalam studi ini mengindikasikan adanya dampak baik negatif maupun positif dari <i>game online</i> terhadap</p>	<p>Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya ialah terdapat pada skala subjek yang diteliti, yang mana</p>

		<p>Metode penelitian ini diambil menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan 7 subjek dengan metode penelitian wawancara secara tidak langsung</p>	<p>interaksi sosial yang dilakukan oleh para pemain. Dampak buruk dari menghabiskan terlalu banyak waktu bermain <i>game online</i> adalah dapat menjauhkan mereka dari kehidupan nyata. Sementara itu, dampak positifnya adalah kemampuan untuk berinteraksi melalui komunikasi dalam permainan daring, karena kemudahan akses yang memungkinkan pertemuan meskipun jaraknya jauh. Oleh karena itu, penting untuk</p>	<p>penelitian ini dilakukan pada mahasiswa sedangkan penelitian saya menggunakan skala remaja yang masuk dalam kategori usia remaja awal 12-15 tahun. Selain itu, metode wawancara yang digunakan ialah wawancara tidak langsung sedangkan penelitian saya menggunakan metode wawancara secara langsung dan juga dengan</p>
--	--	---	--	---

			melakukan interaksi sosial dengan cara membatasi dan mengatur pola yang baik, serta menjadikan permainan online sebagai aktivitas yang mengisi waktu luang, agar mahasiswa dapat terhindar dari kecanduan <i>game online</i> .	tambahan metode observasi.
--	--	--	--	----------------------------

## 2.2. Pengaruh *Game Online*

*Game online* memiliki dampak dari kedua sisi yakni dampak positif dan juga dampak negatif. Menurut Henry (2015:53), dampak positif dan memiliki dampak negatif *game* ialah:

### 1. Pengaruh Positif

*Game* memiliki manfaat untuk pemainnya dalam berbagai aspek. Pertama, *game* membantu remaja untuk membiasakan diri dengan teknologi serta fitur-fitur dari teknologi itu sendiri. Kedua, *game* dapat mengajarkan pelajaran berharga dalam mengikuti arahan dan aturan. Ketiga, bermain *game* meningkatkan perkembangan motorik. Ketika remaja bermain *game* dengan terampil, kemampuan motorik mereka berkembang sesuai dengan gerakan yang dilakukan. Keempat, *game* berkontribusi pada perkembangan neurologis. Sifat bermain *game* yang berulang-ulang memicu perubahan pada otak dan saraf anak. Kelima, *game* meningkatkan perkembangan kognitif karena remaja belajar beradaptasi dengan perubahan dari waktu ke waktu. Terakhir, *game*

meningkatkan kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun bahasa lokal. *Game* berfungsi sebagai simulasi multimedia interaktif yang bertujuan untuk meniru fenomena dunia nyata.

## 2. Pengaruh Negatif

Dica Freprinca (2016:8) menyatakan bahwa salah satu pengaruh dari *game online* adalah dampak negatif, yang mengacu pada reaksi buruk yang muncul akibat interaksi antara permainan tersebut dan lingkungan di sekitarnya. Hal ini juga berpengaruh terhadap aktivitas lain seperti pekerjaan, hobi, dan interaksi sosial. Dampak terhadap pemain dapat berupa konflik yang terjadi di dalam diri mereka atau perasaan kurangnya pengendalian diri akibat menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game*. Selain itu menurut pendapat lain (Muhith & Siyoto, 2018), *game* memiliki dampak negatif bagi penggunaanya, seperti:

- a. Mengalami kesulitan pengendalian emosi dan juga peningkatan keagresifan akibat menurunnya aktivitas gelombang otak depan
- b. Melahirkan rasa angkuh atau merasa lebih unggul dari orang lain berdasarkan pencapaiannya dalam memenangkan permainan yang terdapat di *game online*
- c. Menumbuhkan dan meningkatkan perilaku egois karena merasa bisa mendapatkan kepuasan mereka melalui *game online* yang cenderung dijadikan pemenuhan kebutuhan dan kepuasan pribadi
- d. Membuat pemain terisolasi dari lingkungan sosial mereka karena cenderung menghabiskan waktu untuk bermain *game online* bukan berinteraksi dengan lingkungannya
- e. Bermain *game* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain *game* dapat berubah dan mempengaruhi pola pikirnya, karena pikirannya selalu terfokus pada *game* yang dimainkannya
- f. Remaja dapat mengalami masalah mental. Dampak *game* dapat menyebabkan remaja menjadi dua kali lebih hiperaktif dan menurunkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi pada pelajaran mereka. Mereka

mungkin mudah menderita kegelisahan, depresi, dan perkembangan sosial yang buruk

- g. Bermain *game* dapat membuang-buang waktu jika sudah menjadi kecanduan.

Uraian diatas menjelaskan bahwa pada dasarnya *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif namun juga ada dampak positif bagi remaja yang memainkannya. Contoh pengaruh negatifnya adalah menumbuhkan sikap egois yang tinggi, serta pengaruh pada lingkungan sosial seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Hal ini juga berkaitan dengan penelitian karena berhubungan dengan interaksi sosial remaja pada kehidupan sosial mereka. Di sisi lain, *game* juga memiliki dampak positif, seperti meningkatkan kosakata atau kemampuan berbahasa. Dalam hal ini, hal ini berkaitan dengan penelitian karena interaksi sosial juga membutuhkan kosakata dan kemampuan berbahasa yang baik. Tergantung bagaimana remaja memandang *game* itu sendiri apakah akan bermanfaat atau tidak.

## **2.3. Remaja dan *Game Online***

### **2.3.1. Konsep Remaja**

#### **1. Definisi**

Remaja adalah tahap peralihan antara masa kanak-kanak menuju dewasa, yang ditandai oleh berbagai perubahan penting dari berbagai aspek (Diorarta & Mustikasari, 2020). Remaja dapat diartikan sebagai fase dalam kehidupan seseorang dan pada fase ini terjadi pertumbuhan psikologis untuk mengeksplorasi dan menemukan identitas diri. Selama masa transisi itu, remaja dapat mengembangkan bakat dan kemampuannya, yang akan dipamerkan kepada orang lain untuk menunjukkan keunikan mereka (Subekti *et al.*, 2020).

Masa remaja, yang sering dikenal sebagai masa pubertas, merujuk pada perubahan biologis yang terjadi dengan cepat, baik dalam segi fisik maupun fisiologis, saat seseorang beralih dari masa kanak-kanak menuju dewasa. Secara psikologis, remaja adalah periode di mana individu mulai berasimilasi dengan masyarakat orang dewasa. Ini adalah tahap di mana anak-anak tidak merasa lebih

rendah dari orang yang lebih tua, tetapi merasa setara atau sejajar (Kumalasari 2012 dalam Subekti *et al.*, 2020).

## 2. Klasifikasi Remaja

Masa muda merupakan periode yang istimewa. Usia di mana seorang anak mulai memasuki fase remaja bervariasi. Menurut Mappiare dalam Usop (2013), masa remaja berlangsung pada rentang usia 12 hingga 21 tahun untuk perempuan dan 13 hingga 22 tahun untuk laki-laki. Selain itu remaja juga dibedakan menjadi beberapa kategori berdasarkan rentang usia mereka. Seperti yang dijelaskan dalam Subekti *et al.* (2020), bahwa terdapat 3 kategori batasan usia remaja yang diuraikan sebagai berikut:

### a. Remaja awal: 12-15 tahun

Remaja awal merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa remaja yang ditandai dengan perubahan biologis yang cepat, seperti pubertas, serta awal berkembangnya kemandirian sosial dan emosional. Dalam rentang usia ini, individu mulai menunjukkan ketertarikan terhadap teman sebaya, membangun hubungan sosial di luar keluarga, dan mulai terbentuknya identitas diri. Menurut (Nasution *et al.*, 2022), remaja awal cenderung berada dalam tahap pencarian jati diri dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, termasuk media digital. Kondisi ini menjadikan remaja awal lebih rentan terhadap pengaruh eksternal, seperti penggunaan game online, karena pada fase ini mereka belum sepenuhnya memiliki kontrol diri yang matang. Regulasi emosi dan kemampuan mengambil keputusan juga masih berkembang, sehingga mereka cenderung mudah terdistraksi dan lebih mungkin menggunakan game sebagai bentuk pelarian atau pemenuhan kebutuhan sosial. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa anak-anak usia 12–15 tahun mulai mengalami pengaruh emosional dan sosial yang signifikan akibat bermain *game online*, termasuk penurunan kualitas interaksi sosial dalam kehidupan nyata (Kim *et al.*, 2022)

### b. Remaja pertengahan: 15-18 tahun

Pada tahap ini, remaja sudah mulai mencapai kematangan fisik dan kognitif yang lebih baik. Mereka memiliki pemahaman sosial yang lebih

kompleks, dan interaksi sosial sudah lebih stabil. Identitas diri mulai mengkristal, dan mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, logis, dan reflektif. Meskipun remaja pertengahan masih menggunakan media digital dan bermain game online, mereka umumnya lebih mampu mengatur waktu, serta memiliki kontrol diri yang lebih baik dibandingkan remaja awal. Pengaruh game terhadap interaksi sosial mereka bisa saja masih ada, namun efeknya tidak sekuat pada masa remaja awal, karena mereka sudah memiliki mekanisme adaptif yang lebih berkembang (Kim *et al.*, 2022).

c. Remaja akhir: 18-21 tahun.

Pada fase ini, individu sudah hampir memasuki masa dewasa awal. Mereka mulai mandiri secara sosial, emosional, dan ekonomi. Interaksi sosial cenderung lebih selektif dan terarah, sering kali berfokus pada relasi jangka panjang, seperti persahabatan erat atau hubungan romantis. Pola penggunaan teknologi, termasuk game online, sudah lebih terbentuk sebagai bagian dari gaya hidup dan jarang menjadi faktor utama dalam pembentukan identitas sosial. Dalam konteks penelitian tentang dampak game online terhadap interaksi sosial, remaja akhir cenderung sudah melewati masa rentan, dan dampaknya bisa jadi tidak lagi bersifat pembentukan awal, tetapi hanya sebagai penguat dari perilaku yang sudah terbentuk sejak usia lebih muda (Wardani & Nasution, 2024)

### **3. Ciri-ciri Remaja**

Anak yang memasuki usia remaja pada dasarnya tidak hanya dapat dinilai berdasarkan usia saja, melainkan berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan dari segala aspek baik fisiologis, mental, psikologis dan sebagainya. Untuk itu, dalam penelitian Diorarta & Mustikasari (2020), dijelaskan mengenai ciri-ciri dari anak yang memasuki usia remaja berdasarkan penilaian subjektif dan objektif yang diuraikan sebagai berikut:

a. Penilaian Subjektif

- 1) Remaja mulai memiliki kemampuan untuk melakukan penilaian objektif terkait kelebihan serta kekurangan yang mereka miliki

- 2) Remaja mulai menemukan teman-teman yang dipercayai atau teman dekat
  - 3) Mulai memiliki ketertarikan pada lawan jenis
  - 4) Remaja mulai mengasah dan terus mengembangkan *skill* atau bakat yang mereka gemari
- b. Penilaian objektif
- 1) Remaja mulai mampu memiliki rasa tanggung jawab terutama terkait hal yang berkaitan dengan tugas mereka
  - 2) Remaja mulai menemukan jati diri mereka
  - 3) Remaja mulai merancang mimpi masa depan yang ingin mereka raih
  - 4) Remaja mulai memiliki pencapaian-pencapaian akademik karena rasa ambisus mulai tumbuh
  - 5) Memiliki teman seumuran yang diakrabi.

### **2.3.2. Konsep *Game Online***

#### **1. Definisi *Game Online***

Istilah *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti dasar dari suatu permainan. *Game* dan aktivitas bermain memiliki keterkaitan erat, di mana keduanya saling melengkapi. *Game* dapat dipahami sebagai sebuah aktivitas yang kompleks karena melibatkan aturan, mekanisme permainan, sekaligus unsur budaya. Dalam *game*, pemain berpartisipasi dalam suatu bentuk konflik buatan yang diatur oleh seperangkat aturan tertentu. Aturan tersebut berfungsi untuk membatasi tindakan pemain sekaligus mengarahkan jalannya permainan. Secara mendasar, *game* juga dapat dipandang sebagai bentuk ketangkasan intelektual (*Intellectual Playability Game*), yakni arena tempat pemain mengambil keputusan dan melakukan tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

*Game* telah menjadi salah satu media dengan pertumbuhan tercepat dalam dua dekade terakhir. Industri *game* telah mengalami pertumbuhan yang pesat dan tidak memiliki batasan sejak awal kemunculannya di tahun 1970-an. Pada awal tahun 1990-an, *game* terutama dianggap sebagai komoditas untuk anak-anak khususnya remaja. Namun, perkembangan *game* terjadi dengan begitu

pesat dimana pada tahun 2000-an hingga saat ini, *game* menjadi media atau sarana hiburan seluruh kalangan dari berbagai aspek.

Dari penjelasan yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan sarana yang mengalami kemajuan pesat di zaman sekarang. *Game online* juga merupakan hasil dari perkembangan teknologi di bumi ini. Permainan telah menyebar ke seluruh penjuru dunia dan dapat dinikmati oleh berbagai lapisan masyarakat, sehingga mudah diakses sejalan dengan perkembangan zaman.

## **2. Perilaku Bermain *Game Online***

Pada masa kini, bermain *game* tidak lagi sekadar dimaknai sebagai sarana hiburan atau pengisi waktu luang, melainkan telah menjadi aktivitas yang dilakukan secara rutin dalam kehidupan sehari-hari. Yee (2002) mengemukakan adanya lima aspek motivasi yang mendorong individu dalam bermain *game*, yaitu membangun hubungan dengan orang lain, keterlibatan mendalam dalam permainan, perilaku *grief*, pencapaian tujuan, serta adanya peluang untuk memimpin pemain lain.

Sejumlah penelitian telah menjelaskan berbagai cara dalam menggambarkan perilaku bermain *game online*, mengingat aktivitas ini mampu memberikan dua sisi dampak sekaligus bagi penggunanya, baik positif maupun negatif. Dari sisi positif, bermain *game online* dapat berkontribusi dalam mengurangi rasa jenuh, melatih kemampuan perencanaan serta strategi, meningkatkan konsentrasi, memperkaya keterampilan berbahasa Inggris, hingga memperluas relasi dengan individu baru.

Namun demikian, pola perilaku individu dalam bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan dampak serius, terutama ketika tingkat keparahannya mulai mengganggu berbagai aspek kehidupan. Dampak tersebut dapat terlihat pada penurunan fungsi pribadi, hubungan keluarga, interaksi sosial, pencapaian akademik, produktivitas kerja, maupun peran penting lainnya dalam kehidupan sehari-hari (Yarasani *et al.*, 2018).

Perilaku bermain *game online* memiliki ciri khas tersendiri yang dapat ditinjau dari beberapa kategori yang ditetapkan Freimuth (2008). Freimuth

menjelaskan bahwa perilaku bermain *game online* identik dengan adiksi atau kecanduan, sehingga ia mengategorikan perilaku bermain *game online* berdasarkan tingkat adiksi seseorang yang terdiri dari:

a. *Recreational Level*

Pada tahap ini, motivasi seseorang melakukan perilaku bermain *game online* ialah karena ingin bersenang-senang, ataupun karena pengaruh lingkungan sosial seperti ajakan orang di sekeliling untuk bermain *game online*. Tahap ini juga identik dengan perilaku bermain dengan frekuensi yang tidak meningkat karena cenderung dilakukan saat ingin menghibur diri saja atau ketika ada dorongan saja, dimana ketika motivasi awal telah terpenuhi maka pemain cenderung memilih untuk menghentikan permainan. Sehingga tidak ada ciri-ciri kecanduan bermain yang ditampakkan (Anggraeni *et al.*, 2021).

b. *At-Risk Level*

Tahap ini ditandai dengan motivasi atas dasar kesenangan namun pemain sudah mulai menjadikan *game online* sebagai sarana pemenuhan kesenangan namun tahap ini memiliki resiko yang tergolong ringan karena merupakan dampak yang langsung dirasakan akibat dari perilaku bermain *game online* seperti kelelahan, kantuk, maupun pegal pada area tangan. Dimana resiko ringan ini akan teratasi atau hilang dengan sendirinya ketika perilaku bermain *game* tidak lagi dilakukan. Pada tahap ini juga, pemain *game* masih bisa memiliki keterbukaan terkait impuls interaksi pada lingkungan sosial mereka seperti masih bisa merespon teguran orang di sekeliling (Anggraeni *et al.*, 2021).

c. *Problematic Level*

Pada fase ini, individu cenderung mempertahankan perilaku tertentu meskipun tujuan awal dari perilaku tersebut sebenarnya telah tercapai. Aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara bersama-sama dengan orang lain, berangsur dilakukan secara individual. Upaya untuk mengendalikan diri semakin menantang, karena penghentian perilaku sering memunculkan gejala penarikan (*withdrawal*). Dampak negatif mulai terlihat dalam bentuk yang lebih spesifik, bahkan dapat melibatkan orang-orang terdekat, misalnya

tindakan menyembunyikan informasi atau berbohong kepada orang tua mengenai durasi bermain *game*. Walaupun konsekuensi yang timbul belum secara langsung menurunkan kualitas hidup, kondisi ini tetap memerlukan perhatian serius. Pada titik ini, individu sering kali mengalami perasaan bersalah atas waktu yang dihabiskan, serta menunjukkan penurunan efektivitas dalam menjalankan tanggung jawab utama (Zahrani, 2018). Aktivitas bermain *game online* juga mulai dimanfaatkan sebagai sarana pelarian atau mekanisme untuk mengatur emosi. Kendati demikian, meskipun individu terkadang mampu menerima teguran atau masukan dari lingkungan sosial, lebih sering ia memilih untuk mengabaikan hal tersebut (Anggraeni *et al.*, 2021).

d. *Fully Addict*

Pada tahap ini, individu mengalami kesulitan untuk menghentikan perilakunya, sehingga berdampak pada penurunan kualitas hidup. Aktivitas bermain *game* digunakan sebagai sarana untuk mengatur atau mengubah perasaan, sehingga pikiran pemain hampir sepenuhnya terfokus pada permainan dan sulit teralihkan pada aktivitas lain. Keberhasilan yang ditandai dengan pencapaian level atau kemenangan justru tidak mendorong keinginan untuk berhenti, melainkan semakin memotivasi individu untuk terus bermain demi memperoleh kemenangan berikutnya. Dampak yang timbul pada fase ini lebih berat, baik secara intensitas maupun akibatnya, dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Seseorang yang telah berada pada kondisi kecanduan akan terus terpaku pada pikiran mengenai permainan, sehingga sulit melepaskan diri darinya (Anggraeni *et al.*, 2021).

## **2.4. Interaksi Sosial**

### **2.4.1. Definisi Interaksi Sosial**

Kehidupan manusia senantiasa melibatkan interaksi antara individu yang satu dengan yang lainnya. Koneksi ini penting untuk memenuhi kebutuhan kita. Melalui interaksi ini, individu dapat mengungkapkan niat, sasaran, dan harapan mereka. Namun, hal ini memerlukan proses dua arah yang dikenal sebagai interaksi. Interaksi berlangsung saat seseorang melakukan suatu

tindakan yang memicu respons dari orang lain. Dengan demikian, interaksi berlangsung dalam konteks kehidupan sosial.

Menurut Sitorus dalam Muhith (2018:82), interaksi sosial merujuk pada hubungan yang dinamis yang terjadi antara individu-individu. Sebaliknya, H. Bonner yang dikutip oleh Abdul Muhith (2018:83) menjelaskan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara dua orang atau lebih, di mana perilaku satu individu dapat memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lainnya, dan begitu pula sebaliknya. Sebagai kesimpulan, interaksi sosial merupakan hubungan antara individu yang memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak, termasuk hubungan yang saling menguntungkan dan berkualitas, serta saling memengaruhi untuk mencapai perbaikan dalam perilaku dan kondisi. Interaksi sosial memegang peranan krusial dalam kehidupan masyarakat karena dapat memperkuat hubungan persaudaraan dan keakraban.

#### **2.4.2. Bentuk Interaksi Sosial**

Menurut Muhith (2018:86-98) menyebutkan ada 4 bentuk interaksi sosial, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Kerja sama**

Kerja sama merupakan sebuah inisiatif bersama antar individu maupun kelompok yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan bersama. Kerja sama dapat timbul ketika setiap individu dalam suatu kelompok mulai menyadari kepentingan-kepentingan yang serupa yang dirasa dapat dipenuhi melalui kerja sama.

##### **2. Persaingan (*competition*)**

Persaingan didefinisikan sebagai suatu proses yang terjadi di kehidupan sosial yang dilakukan oleh perorangan maupun kelompok guna mendapatkan untung atau pencapaian tertentu. Umumnya, persaingan berorientasi pada individu biasanya berorientasi pada individu. Persaingan dapat dikategorikan dalam beberapa jenis yakni persaingan yang bersifat tidak personal, dan yang bersifat personal. Kedua jenis ini memiliki ciri khasnya masing-masing, dimana persaingan personal dapat terjadi secara sehat maupun tidak sehat. Persaingan

personal yang dilakukan secara sehat tidak memberikan dampak secara negatif pada lawannya maupun orang disekeliling, sedangkan persaingan personal yang tidak sehat berlaku sebaliknya. Sedangkan persaingan tidak personal dapat berbentuk persaingan antar kelompok atau organisasi untuk mencapai tujuan bersama.

### 3. Asimilasi

Asimilasi diartikan sebagai usaha yang diperuntukkan agar dapat menurunkan kesenjangan atau perbedaan antar individu satu dengan individu lainnya maupun antar kelompok. Asimilasi juga dapat menjadi suatu upaya untuk meningkatkan sikap dan tindakan atau untuk menciptakan inisiatif. Asimilasi menjadi proses pada kehidupan sosial taraf lanjut, karena bercita-cita menciptakan kesetaraan dengan inklusif. Asimilasi tumbuh didasari oleh adanya perbedaan baik itu perbedaan interaksi, budaya, maupun unsur lainnya. Sehingga asimilasi merupakan salah satu perilaku yang berupaya menyatukan perbedaan melalui penerimaan.

### 4. Kontravensi

Kontravensi merupakan bagian dari proses dalam kehidupan sosial dimana terjadi persaingan yang bersifat pertikaian. Dalam kontravensi, konflik merupakan bagian dari persaingan yang dapat berdampak negatif, karena tujuan persaingan ialah untuk mengalahkan salah satu atau lebih individu yang dianggap bertentangan. Kontravensi dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti perlawanan, atau pernyataan orang lain yang disangkal, bahkan melakukan *hate speech* yakni perilaku menyebarkan kebencian, hasutan, atau rumor, juga dalam bentuk pengkhianatan. Kontravensi terdiri dari 4 jenis yakni:

- a. Kontravensi yang terjadi antara komunitas
- b. Kontravensi yang terjadi antar agama
- c. Kontravensi intelektual
- d. Kontravensi yang mengandung unsur pertentangan secara moral

### 5. Diferensiasi

Diferensiasi adalah proses ketika orang dalam masyarakat mendapatkan hak dan kewajiban yang berbeda sesuai dengan usia, pekerjaan, atau jenis kelaminnya. Perbedaan ini membuat munculnya lapisan-lapisan sosial dalam

masyarakat. Hal-hal yang memengaruhi adanya diferensiasi antara lain tingkat pendidikan, pengalaman, lama bekerja, banyaknya tugas, posisi atau jabatan, serta sikap profesional dalam bekerja.

#### **2.4.3. Faktor-faktor Yang Mendasari Terjadinya Interaksi Sosial**

Menurut Grungan dalam (Dayani, 2023), faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

1. Faktor Imitasi: merupakan dorongan untuk meniru orang lain contohnya tingkah laku, model pakaian atau lain-lain
2. Faktor Sugesti: merupakan pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain
3. Faktor Identifikasi: merupakan suatu dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain
4. Faktor Simpati: merupakan suatu perasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang mendasari atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila di bandingkan hanya berdasarkan sugesti atau simpati saja.

#### **2.4.4. Syarat Terjadinya Interaksi Sosial**

Menurut Soekanto dalam Muhith (2018), terdapat dua syarat terjadinya interaksi sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi.

##### **1. Kontak sosial**

Secara sederhana, kontak berarti adanya hubungan atau sentuhan bersama. Sentuhan di sini tidak selalu harus secara fisik, tetapi juga bisa berupa melihat, mendengar, atau melalui media lain seperti telepon dan surat. Kontak sosial bisa terjadi dalam tiga bentuk, yaitu antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok. Di dalam kontak sosial juga terdapat beberapa unsur yang menjadi bagiannya:

##### **a. Percakapan**

Agar percakapan berjalan lancar, menyenangkan, dan tidak menimbulkan rasa canggung, diperlukan pengelolaan interaksi yang baik. Aktivitas dalam percakapan sebaiknya menumbuhkan rasa kebersamaan

antara pembicara dan pendengar, yang bisa ditunjukkan secara lisan dengan cara: Menggunakan kata ganti yang mencerminkan kebersamaan, misalnya mengganti “Kapan aku dan kamu akan pergi?” menjadi “Kapan kita akan pergi?”, memberikan tanggapan berupa pengakuan atau komentar terhadap apa yang dibicarakan orang lain, dan memusatkan perhatian pada pembicaraan yang sedang disampaikan orang lain.

b. Melakukan Kontak Mata atau Kontak Fisik

Kontak mata adalah tatapan atau pandangan yang kita arahkan pada orang lain. Kontak mata bisa menunjukkan banyak hal, misalnya apakah kita benar-benar memperhatikan lawan bicara. Cara kita menatap orang lain juga bisa menyampaikan emosi tertentu, seperti marah, takut, atau rasa sayang. Biasanya, kita lebih mudah melakukan kontak mata jika membicarakan topik yang membuat kita nyaman, ketika tertarik pada reaksi lawan bicara, atau saat ingin memengaruhi orang lain. Sebaliknya, kita cenderung menghindari kontak mata jika topiknya membuat tidak nyaman, kurang menarik, merasa kesal, malu, atau ketika sedang menyembunyikan sesuatu.

2. Komunikasi

a. Keterbukaan

Komunikasi antarpribadi memiliki ciri keterbukaan, yaitu adanya kesediaan kedua belah pihak untuk saling berbagi, menanggapi, serta merasakan pikiran dan perasaan orang lain. Keterbukaan ini sangat penting agar komunikasi menjadi lebih efektif dan bermakna. Artinya, baik komunikator maupun komunikan sama-sama memiliki niat untuk saling memahami dan menunjukkan kepribadian masing-masing. Kualitas keterbukaan ini setidaknya mencakup tiga aspek utama:

- 1) Keterbukaan dengan lawan bicara untuk mencapai komunikasi efektif
- 2) Keterbukaan juga berarti adanya kemauan dari seseorang untuk memberikan reaksi secara jujur terhadap apa yang disampaikan lawan bicara. Jika hanya diam atau tidak memberikan tanggapan, percakapan bisa terasa membosankan. Karena itu, penting bagi seseorang untuk merespons dengan apa adanya terhadap ucapan orang lain. Dengan kata

lain, keterbukaan di sini adalah memberikan tanggapan secara spontan dan tulus dalam proses komunikasi

- 3) Memiliki rasa tanggung jawab atas ekspresi, pesan, dan unsur komunikasi yang dilakukan.

b. Empati

Dalam komunikasi antarpribadi, penting adanya empati dari pihak yang berkomunikasi. Komunikasi akan berjalan dengan baik apabila seseorang mampu menunjukkan rasa empati kepada lawan bicaranya. Empati berarti kemampuan untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain, seolah-olah kita berada dalam posisi mereka. Dengan berempati, kita berusaha menempatkan diri pada suasana hati, pikiran, dan keinginan orang lain sedekat mungkin. Kemampuan berempati dapat ditingkatkan dengan berbagai cara, misalnya dengan mendengarkan secara sungguh-sungguh, mencoba memahami sudut pandang lawan bicara, serta menanggapi mereka dengan sikap yang penuh perhatian dan kepedulian

## **2.5. Pengaruh *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial**

*Game online* memberikan pengaruh yang cukup besar bagi para pemainnya. Saat ini, banyak remaja sudah terbiasa menggunakan gadget untuk bermain *game online*. Mereka sering menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain, sehingga melupakan pentingnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kebiasaan ini membuat remaja lebih sering berada di depan komputer atau ponsel, yang pada akhirnya mengurangi kesempatan bergaul dengan teman sebaya dan bahkan dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri mereka (Arista, *et al.*, 2020).

Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* cenderung mengabaikan kebersamaan dengan teman sebaya, yang seharusnya bisa digunakan untuk bermain atau berbagi cerita seperti layaknya anak remaja. Mereka juga sering melupakan kegiatan sosial, seperti gotong royong di lingkungan masyarakat. Kondisi ini memprihatinkan karena membuat hubungan dengan teman maupun keluarga menjadi renggang, sebab waktu bersama berkurang hanya untuk bermain *game*. Akibatnya, kesempatan remaja untuk bersosialisasi di masyarakat semakin berkurang, sehingga mereka merasa makin sulit menjalin hubungan dengan orang lain (Ritonga, *et al.*, 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka semakin rendah pula interaksi sosial yang dimiliki seseorang (Dayani, 2023). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wijaya dkk. (2022) yang menemukan adanya pengaruh intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial remaja di Karang Taruna. Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain, sehingga kebutuhan sosial di dunia nyata tidak terpenuhi. Akibatnya, remaja cenderung menjadi pribadi yang bersikap anti-sosial dan melupakan pentingnya berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungan nyata.

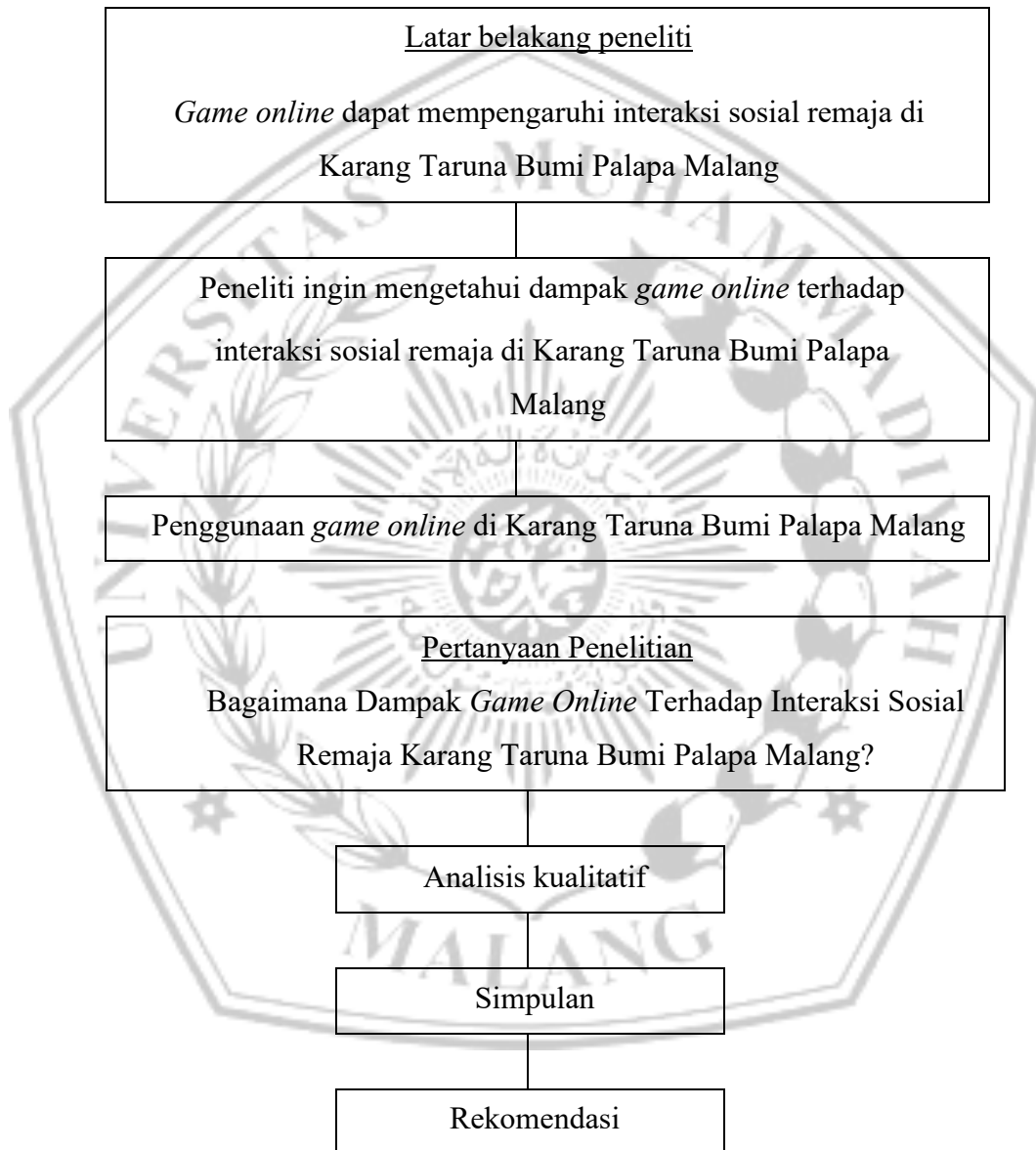
Rendahnya interaksi sosial remaja dikarenakan tingginya kecanduan *game online* sejalan dengan pendapat (Anjasari, *et al.*, 2020) yang menyebutkan bahwa dampak negatif dari *game*, termasuk dalam hal ini *game online* salah satunya adalah mengakibatkan individu menjadi terisolir dengan lingkungan sekitarnya, karena intensitas bermain *game* yang terlalu tinggi yang pada akhirnya menjadi lupa terhadap hubungan sosial di kehidupan nyatanya. Akibat keseringan bermain *game* juga dilaporkan dapat menyebabkan remaja benar-benar tidak memperdulikan lingkungan sosialnya hingga pada cakupan lingkungan keluarga, hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang (Saputra, 2021).

## **2.6. Kerangka Berpikir**

Interaksi sosial merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia, karena perilaku seseorang dapat memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku orang lain, begitu pula sebaliknya (Muhith & Siyoto, 2018). Interaksi ini terjadi antarindividu, sebab manusia pada dasarnya hidup dalam hubungan yang saling berkaitan. Hubungan tersebut dibutuhkan untuk memenuhi berbagai kebutuhan, sekaligus menjadi sarana menyampaikan maksud, tujuan, dan keinginan.

Proses tersebut hanya dapat berlangsung melalui timbal balik yang disebut interaksi, di mana suatu tindakan dari seseorang memunculkan reaksi dari orang lain, menjadikannya bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan studi literatur sebagai dasar pemahaman untuk mendukung wawancara dan kajian mengenai interaksi sosial dalam konteks bermain *game online* pada remaja.

Berdasarkan hasil kajian literatur sebelumnya, peneliti menyusun kerangka berpikir yang menggambarkan alur penelitian yang akan dilaksanakan untuk dapat mengetahui prosedur jalannya penelitian yang dilakukan secara sistematis atau terstruktur. Kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 2.1** Skema Kerangka Berpikir