

Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi

Angellita Satura

Universitas Sahid Surakarta

Hastuti Rifayani

Universitas Sahid Surakarta

Jl. Adi Sucipto No.154, Jajar, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57144

saturaangellita@gmail.com

Abstract. *Online gaming has become a global phenomenon that has attracted the attention of many individuals, especially the younger generation. As its popularity continues to increase, issues have also emerged regarding the impact of online gaming addiction, especially in the context of its effect on an individual's social skills. Online game addiction is a serious concern because it can affect an individual's ability to interact with the real world, including the ability to communicate, build interpersonal relationships, and resolve conflicts in everyday life. Therefore, it is necessary to dig deeper into the influence of online game addiction on an individual's social skills. The aim of this research is to determine the impact of online game addiction on individual social skills. The research method used is qualitative research with an open questionnaire as a data collection instrument. The research results show that there is a significant negative influence of addiction to playing online games on individual social skills. That is, the more often individuals play online games, the lower the social skills they have.*
Keywords : *Addiction Online Games, Social Skills and Impact.*

Abstrak. Game online telah menjadi fenomena global yang menarik perhatian banyak individu, terutama generasi muda. Seiring dengan popularitasnya yang terus meningkat, muncul juga isu-isu terkait dampak kecanduan game online, terutama dalam konteks pengaruhnya terhadap keterampilan sosial individu. Kecanduan game online menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi kemampuan individu dalam berinteraksi dengan dunia nyata, termasuk kemampuan berkomunikasi, membangun hubungan interpersonal, dan mengatasi konflik dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu untuk menggali lebih dalam pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial individu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan game online terhadap keterampilan sosial individu. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan angket terbuka sebagai instrument pengambilan data. Diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan dari kecanduan bermain game online terhadap keterampilan sosial individu. Artinya, semakin sering individu bermain game online, semakin rendah keterampilan sosial yang mereka miliki.

Kata kunci : Kecanduan Game Online, Keterampilan Sosial dan Dampak.

LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi yang semakin cepat rupanya mampu mengubah berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Kreativitas manusia juga mengalami perkembangan yang signifikan, mendorong kemunculan inovasi baru dalam teknologi yang bermanfaat di berbagai sektor. Salah satu keuntungan dari *internet* adalah sebagai sarana hiburan, seperti dalam konteks bermain game. Permainan yang memanfaatkan koneksi internet dikenal sebagai *game online* (Irawan dan Siska W. 2021). Fenomena *game online* kini meraih popularitas global dan menarik perhatian banyak orang, terutama generasi muda. Namun, seiring dengan peningkatan popularitasnya, muncul pula isu-isu terkait dampak kecanduan *game online*, khususnya dalam konteks bagaimana hal itu memengaruhi keterampilan sosial individu.

Kecanduan *game online* merupakan masalah yang semakin meresahkan dalam masyarakat modern. Kemajuan teknologi, memudahkan akses ke *game online* melalui berbagai perangkat elektronik telah menyebabkan banyak individu terjebak dalam siklus kecanduan ini. Tanda-tanda kecanduan *game online* termasuk kehilangan kendali terhadap durasi bermain, mengabaikan tanggung jawab harian seperti pekerjaan dan sekolah, serta menunjukkan gejala fisik dan emosional ketika tidak bermain. Ketergantungan ini seringkali menyebabkan isolasi sosial dan konflik dalam hubungan interpersonal. Kecanduan *game online* juga dapat menghancurkan keseimbangan hidup, kesehatan mental, dan perkembangan pribadi. Oleh karena itu, sangat penting untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan *game online* dan mencari bantuan atau dukungan jika merasa terjebak dalam pola perilaku ini (Jap dkk, 2013).

Menurut Desi dkk, keterampilan sosial melibatkan kemampuan untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berbagi, berpartisipasi, dan beradaptasi, mencakup simpati, empati, kemampuan memecahkan masalah, serta kedisiplinan sesuai dengan nilai dan etika yang berlaku (Bali, 2017). Salah satu dampak kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial adalah a) Komunikasi Terbatas: Kecanduan *game online* seringkali mengakibatkan individu menghabiskan banyak waktu dalam dunia *virtual*, mengurangi waktu yang seharusnya mereka habiskan untuk berkomunikasi dengan orang di sekitarnya (Rizal dan Pratiwi, 2022). Kondisi ini membawa dampak yang lebih mendalam, di mana pemuda menjadi enggan untuk aktif bersosialisasi dalam kegiatan masyarakat setempat. Hal ini menjadi masalah serius mengingat pemuda seharusnya menjadi sumber daya pergerakan yang potensial dalam membangkitkan dan mengembangkan suatu wilayah, dalam konteks ini terdapat kesenjangan yang jelas antara harapan yang ada dan realitas yang terlihat di lapangan. Oleh karena itu, dapat diindikasikan

bahwa kecanduan *game online* berperan sebagai faktor yang memengaruhi keterampilan sosial individu, karena membatasi partisipasi mereka dalam aktivitas sosial dan pengembangan masyarakat yang lebih luas. Upaya perlu dilakukan untuk mengatasi masalah ini, termasuk meningkatkan kesadaran pemuda tentang pentingnya keterampilan sosial dan keterlibatan dalam kegiatan yang mendukung kemajuan wilayah mereka.

Penting untuk diingat bahwa pengaruh kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial individu dapat bervariasi tergantung pada tingkat keparahan kecanduan, durasi keterlibatan dalam permainan, dan sejauh mana mereka dapat menjaga keseimbangan antara dunia *virtual* dan realitas. Oleh karena itu, penting bagi individu yang terlibat dalam *game online* untuk secara terus-menerus mengevaluasi dampaknya terhadap keterampilan sosial mereka, dan jika diperlukan, mencari bantuan profesional atau dukungan sosial untuk mengatasi kecanduan ini.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak signifikan pada keterampilan sosial, terutama di Komunitas *Game FreeFire*. Oleh karena itu, untuk memperoleh hasil yang valid, penelitian ini diberi judul: “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak dan Implikasi”. Keunikannya terletak pada fokus informan, yang dalam penelitian ini adalah pemuda dan pemudi yang aktif bermain *game online FreeFire*.

KAJIAN TEORITIS

1. Kecanduan Game Online

a) Pengertian Kecanduan Game Online

Game adalah suatu bentuk permainan, sedangkan *game online* merujuk pada permainan yang terhubung melalui jaringan internet. Tidak ada batasan pada jenis perangkat yang dapat digunakan; permainan ini dapat dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, selama gadget tersebut terhubung ke jaringan internet hal ini dikemukakan oleh Aji (Firdaus dkk, 2018).

Menurut Young, kecanduan *game online* atau *Computer Game Addiction* adalah salah satu bentuk kecanduan yang muncul sebagai akibat dari penggunaan teknologi internet. Istilah ini juga dikenal sebagai *Internet Gaming Disorder* atau gangguan bermain game internet. Kecanduan *game online* ditandai oleh perilaku yang berlebihan dan terus-menerus dalam bermain game komputer atau video game, sehingga menyebabkan dampak negatif pada aspek-aspek kehidupan sehari-hari individu Chen & Chang (Firdaus dkk, 2018), Aspek kecanduan *game online* hampir serupa dengan jenis kecanduan lainnya, namun kecanduan *game online* termasuk dalam kategori kecanduan psikologis dan tidak bersifat fisik. Pada dasarnya, kecanduan *game online* menurut Novrialdy adalah

mencakup perilaku di mana seseorang ingin terus bermain *game online*, menghabiskan durasi yang signifikan, dan mungkin menunjukkan kesulitan dalam mengontrol atau mengendalikannya menurut (Asri dkk, 2022).

b) Aspek-aspek Kecanduan Game Online

Aspek-aspek Kecanduan *Game Online* menurut King & Delfabbro: Asri dkk, 2022) adalah:

a) Aspek kesehatan

Kecanduan *game online* dapat menyebabkan penurunan kesehatan remaja. Remaja yang kecanduan *game online* seringkali mengalami penurunan daya tahan tubuh karena kurangnya aktifitas fisik, kekurangan tidur, dan kebiasaan makan yang tidak teratur.

b) Aspek Psikologis

Ban yaknya adegan dalam *game online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti pertarungan, pengrusakan, dan pembunuhan tidak langsung, telah memberikan pengaruh pada pikiran bawah sadar remaja sehingga mereka mungkin menanggapi bahwa kehidupan nyata mirip dengan apa yang terjadi dalam *game online* tersebut. Tanda-tanda remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* mencakup mudah marah, reaksi emosional, dan kecenderungan untuk mengucapkan kata-kata kasar.

c) Aspek Akademik

Para siswa yang terjerat dalam kecanduan *game online* cenderung mengalami penurunan prestasi akademik. Dampaknya adalah kurangnya motivasi untuk belajar, dan konsentrasi mereka terganggu. Saat menerima materi dari guru di kelas, mereka kesulitan menerima dengan maksimal karena pikiran mereka terbagi antara pelajaran dan pemikiran tentang permainan yang belum selesai di *game online*.

d) Aspek Sosial

Sebagian *gamer* merasakan bahwa mereka menemukan identitas diri mereka saat terlibat dalam bermain *game online*, melalui ikatan emosional dengan pembentukan *avatar* mereka. Hal ini menyebabkan mereka terbenam dalam dunia fantasi yang mereka ciptakan sendiri. Meskipun ada peningkatan dalam aspek sosialisasi secara *online*, tetapi pada saat yang sama, tercatat adanya penurunan dalam aspek sosialisasi di kehidupan nyata.

e) Aspek Keuangan

Bermain *game online* terkadang melibatkan biaya, terutama untuk pembelian *voucher* agar bisa terus bermain jenis *game online* tertentu. Bagi remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri, hal ini dapat mendorong mereka untuk berbohong kepada orang tua mereka dan bahkan melakukan tindakan-tindakan seperti pencurian agar bisa membiayai kebutuhan bermain *game online* tersebut. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa aspek kecanduan *game online* menimbulkan penurunan terhadap kemampuan individu dalam mengontrol atau mengendalikan sehingga sulit untuk melepas kebiasaan kecanduan *game online*, hal ini berdampak sangat negatif serta berpengaruh terhadap kehidupan individu yang melakukan kebiasaan tersebut.

c) Faktor Kecanduan Game Online

Faktor Kecanduan Game Online menurut Detria mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online yaitu, faktor internal dan eksternal (Irawan dan Siska W. 2021).

- a) Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online, sebagai berikut :
 - 1) Peserta didik memiliki dorongan yang kuat untuk meraih nilai tinggi dalam game online, sebab desain dari game tersebut dirancang sedemikian rupa untuk meningkatkan rasa penasaran dan keinginan peserta didik untuk mencapai prestasi yang tinggi.
 - 2) Ketidakmampuan dalam mengatur prioritas untuk melibatkan diri dalam aktivitas yang lebih penting juga menjadi penyebab munculnya kecanduan terhadap game online.
 - 3) Rasa kebosanan yang dialami peserta didik saat berada di rumah atau di sekolah.
 - 4) Kurangnya kontrol diri pada peserta didik menyebabkan mereka kesulitan mengantisipasi dampak negatif yang mungkin timbul dari bermain game online secara berlebihan.
- b) Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan game online pada peserta didik sebagai berikut :
 - 1) Lingkungan yang kurang terkontrol karena banyak teman sebaya yang aktif bermain game online.
 - 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang positif membuat peserta didik memilih bermain game online sebagai alternatif aktivitas yang menghibur.

- 3) Harapan orangtua yang tinggi terhadap anak untuk mengikuti berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti kursus atau les bisa membuat kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga, terlupakan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa munculnya minat atau kemauan pada individu merupakan indikator utama dari faktor internal. Indikator lain yang sangat berpengaruh terhadap individu kecanduan *game online* adalah lingkungan yang merupakan faktor eksternal.

2. Keterampilan Sosial

a) Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial menurut Hidayat adalah keterampilan yang berhubungan erat dengan kehidupan masyarakat (Nasution, 2018). Cartledge dan Milburn menyatakan bahwa Keterampilan sosial adalah perilaku yang perlu dikuasai karena melibatkan kemampuan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dan merespons situasi dengan cara yang positif atau negatif (Dewi, 2022)

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk membentuk hubungan sosial yang harmonis dan memuaskan bagi semua pihak, yang melibatkan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan mengatasi masalah sosial. Keterampilan sosial mencakup kemampuan mengendalikan diri, beradaptasi, memiliki toleransi, berkomunikasi, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat (Ulum, 2019).

b) Aspek-aspek Keterampilan Sosial

Aspek-aspek Keterampilan Sosial menurut Cartledge dkk yang mengemukakan bahwa ada empat aspek yang terkait dengan keterampilan sosial (Nasution, 2018), yaitu:

- a) Perilaku terhadap lingkungan (*environmental behavior*) adalah bentuk perilaku yang mencerminkan tingkah laku sosial individu dalam mengenali dan merawat lingkungan hidupnya. Ini dapat tercermin dalam tindakan seperti menjaga kebersihan, berpartisipasi dalam kegiatan gotong-royong, dan tanggapan terhadap bencana alam.
- b) Perilaku interpersonal (*interpersonal behavior*) merupakan bentuk perilaku yang mencerminkan tingkah laku sosial individu dalam mengenali dan membina hubungan dengan individu lain. Ini melibatkan menerima pengaruh dari orang lain, berinteraksi dan mengatasi konflik, mencari perhatian, memberikan bantuan kepada orang lain,

berkolaborasi, berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat, dan menjalin hubungan secara informal.

- c) Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri (*Self-related Behavior*) adalah bentuk perilaku yang mencerminkan tingkah laku sosial individu terhadap dirinya sendiri. Ini melibatkan kemampuan menerima konsekuensi dari tindakan, berperilaku dengan etika, menyatakan perasaan, mengadopsi sikap positif, dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri.
- d) Perilaku yang berhubungan dengan tugas (*Task-related Behavior*) adalah bentuk perilaku atau respons individu terhadap sejumlah tugas akademis. Ini mencakup kemampuan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan, berpartisipasi, dan mengikuti aturan dalam kegiatan tugas atau akademis.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan yang berhubungan erat dengan masyarakat, dapat disimpulkan dari aspek di atas, bahwa individu yang memiliki perilaku baik terhadap dirinya sendiri dan lingkungan disekitarnya, maka keterampilan sosialnya pun tinggi.

c) Faktor Keterampilan Sosial

Faktor Keterampilan Sosial menurut Cartledge & Milburn mengemukakan faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial (Dewi, 2022) yaitu :

- a) *Cognitive and behavioral skill deficit* (gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku), Individu yang mengalami gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan orang lain.
- b) Umur,
Faktor usia dapat menciptakan kesan bahwa kematangan sosial terjadi pada usia yang lebih tua. Ini mengindikasikan bahwa semakin tua usia individu, semakin tinggi kemungkinan kemampuan sosial individu tersebut.
- c) Jenis kelamin,
Jenis kelamin atau gender sangat mempengaruhi keterampilan sosial. Disebutkan bahwa anak laki-laki menunjukkan perhatian lebih pada berbagai permainan dibandingkan dengan perempuan (Dewi, 2022).
- d) Tingkat perkembangan,
Perkembangan individu yang normal memungkinkan individu untuk berhasil memenuhi tugas perkembangannya dalam berinteraksi dengan orang lain.
- e) Lingkungan sosial,

Lingkungan dapat merangsang individu untuk memperoleh kesempatan menggunakan kemampuan sosialnya sebaik mungkin.

Faktor keterampilan sosial sangat beragam, namun dapat disimpulkan bahwa tingkat kognitif dan tingkat perkembangan individu saling berkaitan sehingga individu yang sedari kecil mendapatkan pola asuh yang baik, maka tingkat kognitif dan perkembangannya akan baik, sehingga sangat berpengaruh terhadap kemampuan keterampilan sosialnya untuk berinteraksi dengan orang lain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif dengan menggunakan instrumen angket merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial atau perilaku manusia secara mendalam dan kontekstual. Metode ini berdasarkan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawan dari eksperimen), di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengambilan sampel data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, dengan teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi (kombinasi). Analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan fokus hasil penelitian lebih pada pemahaman makna daripada generalisasi. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi partisipatif dan penggunaan angket terbuka. Observasi partisipatif mengharuskan peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari subjek penelitian, sambil ikut merasakan pengalaman dan emosi mereka sehingga data yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan mendalam, memungkinkan pemahaman yang lebih baik terhadap makna di balik setiap perilaku yang diamati. Partisipasi lengkap dalam pengumpulan data membuat suasana penelitian terasa lebih alami, di mana peneliti tidak terlihat sedang melakukan penelitian secara terpisah. Hal ini merupakan keterlibatan peneliti yang tertinggi terhadap aktivitas kehidupan yang diteliti (Sugiyono, 2013). Menurut Zainal Mustafa (Anggraeni, 2015) angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan yang telah disusun sesuai dengan standar pengukuran yang diterapkan dalam metode kuesioner. Penggunaan angket sangat efektif dalam penelitian dengan jumlah sampel yang besar karena dapat diisi bersama-sama dalam waktu yang sama. Hal ini memungkinkan informan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pengalaman pribadi mereka tanpa adanya pengaruh dari orang lain. Responden diharapkan mengisi angket berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Penyebaran angket biasanya dilakukan secara tertulis, baik dalam bentuk kertas maupun daring. Angket akan disebar kepada 30 informan, dan identitas subjek akan dirahasiakan dengan cermat. Penyebaran angket akan dilakukan secara online ke beberapa Komunitas *Game Online FreeFire*. Angket

terbuka akan digunakan untuk menanyakan dampak kecanduan game online terhadap keterampilan sosial individu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi, yang mencakup penggabungan berbagai teknik dan sumber pengumpulan data untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam terhadap situasi sosial yang sedang diteliti. Oleh karena itu, teknik pengumpulan data diarahkan pada triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai metode pengumpulan data dan sumber data yang ada (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari penelitian ini menggambarkan pola perilaku dan preferensi informan terkait dengan kegiatan bermain *game online*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan mengumpulkan data melalui angket terbuka, observasi partisipatif (partisipasi lengkap), dan triangulasi. Peneliti juga mengumpulkan data tambahan dari artikel ilmiah dan jurnal yang kemudian dianalisis sesuai dengan tema penelitian, terutama berkaitan dengan dampak kecanduan *game online* terhadap keterampilan sosial individu (Riswanto dan Fauziah 2022). Sebanyak 30 informan dari Komunitas *Game FreeFire* menjawab bahwa mereka mengalami Kecanduan terhadap *Game Online* selama kurang lebih 1-10 tahun lamanya dan 27 dari 30 informan berkelamin perempuan dengan status pelajar dan mahasiswi. Berdasarkan dari aspek yang telah dijabarkan, aspek pertama dari Kecanduan Game Online menurut King & Delfabbro adalah :

a. Aspek Kesehatan,

Sebanyak 76% informan melaporkan bahwa mereka mengalami penurunan daya tahan tubuh sebagai dampak dari kecanduan *game online*. Hal ini terkait dengan adanya hubungan antara kondisi emosional dan efek fisik, seperti munculnya gejala seperti pusing dan insomnia (Habibi dkk, 2022) Para informan menyatakan bahwa mereka jarang atau bahkan hampir tidak pernah melakukan kegiatan fisik, seperti olahraga. Mereka merasa lebih cepat lelah karena menghabiskan waktu yang terlalu lama di depan layar *hand-phone*. Pedoman durasi tidur yang disarankan oleh *National Sleep Foundation 2015*, diindikasikan bahwa durasi tidur yang baik berkisar antara 7-9 jam. Meskipun durasi tidur selama 6 atau 10-11 jam masih dapat ditolerir, kurang dari 6 jam atau lebih dari 11 jam tidak direkomendasikan (Mardlatillah dan Nurjannah, 2023), sedangkan informan kecanduan *game online* hanya meluangkan waktu tidur sekitar 2-6 jam per hari, yang menunjukkan bahwa mereka mengalami kurang tidur karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Para informan juga mengakui sering menunda waktu makan karena terlalu fokus bermain game. Mereka cenderung lupa dan lebih memprioritaskan menyelesaikan permainan *online* daripada menjalani jadwal makan secara

teratur.

b. Aspek Psikologis,

Remaja yang mengaku kalah saat bermain *game online* cenderung mengalami ketidakstabilan emosional dan mungkin terlibat dalam perilaku kekerasan (Riswanto dan Fauziah, 2022), Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kekalahan dalam bermain game merupakan faktor utama yang memicu pecandu untuk merasakan emosi atau kesal. Faktor lainnya melibatkan persepsi bahwa teman-teman mereka menjadi '*beban*' atau tidak dapat membantu mencapai kemenangan dalam permainan, dan ketidaknyamanan saat bermain game yang disebabkan oleh gangguan dari orang sekitarnya dapat menyebabkan mereka cenderung melontarkan perkataan kasar. Dapat disimpulkan bahwa mereka mengalami gangguan mental karena mudah terstimulasi untuk merasakan kemarahan mereka bahkan terhadap hal kecil, yang kemudian diekspresikan melalui ucapan kasar.

c. Aspek Akademik,

Siswa yang mengalami kecanduan *game online* cenderung menghabiskan waktu yang lebih sedikit untuk belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah. Dampaknya dapat terlihat pada keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, yang kemudian dapat berimbas pada penurunan prestasi akademik (Anwar dan Winingsih, 2021). Kemalasan belajar merupakan bagian dari aspek ini. Berdasarkan jawaban dari 30 informan, mereka mengakui mengalami rasa malas dan kurang konsentrasi saat belajar, yang kemudian berdampak pada penurunan nilai dan prestasi mereka di sekolah atau perguruan tinggi.

d. Aspek Sosial,

Ketika bermain *game online*, mereka sering berinteraksi dengan teman *online* sambil berbincang, sehingga mengakui bahwa interaksi dengan teman *online* mereka lebih sering terjadi daripada dengan teman sebaya di lingkungan sekitar. Fenomena ini didukung oleh adanya interaksi sosial yang berkelanjutan dan saling mempengaruhi antara individu-individu, termasuk hubungan antarindividu, antara individu dengan kelompok, atau antar kelompok (Saputra, 2021). 11 dari 30 informan mengaku tidak mengetahui cara awal untuk bersosialisasi dengan teman sebaya di lingkungan mereka. Meskipun begitu, sebagian kecil dari mereka mencoba untuk menyapa dan berbincang dengan teman sebayanya di lingkungan tersebut.

e. Aspek Keuangan,

Pelajar seringkali memperoleh uang untuk bermain *game online* dengan cara menyisihkan sebagian dari uang jajan mereka (Firdaus dkk, 2018). Dari 30 informan, sebanyak 93% menyatakan bahwa mereka menabung uang yang diberikan oleh orang tua mereka untuk melakukan *top-up game online*. Seringnya melakukan *top-up game online* dianggap sebagai salah satu aspek dari kecanduan *game online*, dimana mereka merasa perlu untuk memiliki *skin* atau item khusus dalam *event* yang diadakan oleh permainan tersebut. Menariknya, orang tua mereka cenderung tidak mengetahui aktivitas *top-up* ini, karena sebanyak 73% informan tidak memberi tahu orang tua mereka saat hendak melakukan *top-up*. Bahkan, ada beberapa yang mengaku berbohong demi melaksanakan kegiatan tersebut. Meskipun demikian, ada juga beberapa informan yang memberi tahu orang tua mereka secara jujur tentang aktivitas *top-up* ini. Lebih jauh, mengungkapkan gambaran Keterampilan Sosial terhadap individu Kecanduan *Game Online*. Berdasarkan Aspek Keterampilan Sosial menurut Cartledge dan Milburn dapat dikaitkan bahwa,

a. Aspek *Environtmental Behavior* (Lingkungan),

Pada hari libur, sebanyak 66% informan, atau setara dengan 20 orang, menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Meskipun begitu, mereka tetap menjaga kebersihan diri dan kamar mereka dengan melakukan kegiatan ini setiap hari atau seminggu sekali. Menurut Young (Ikhwan, 2021), dampak psikologis dari kecanduan *game online* mencakup fokus pikiran yang terus-menerus pada permainan, yang kemudian dapat membuat individu menjadi cuek, acuh tak acuh, dan kurang memperhatikan hal-hal yang terjadi di sekitarnya. Terkait dengan pernyataan tersebut, peneliti menanyakan kontribusi mereka dalam kegiatan gotong-royong di lingkungan mereka. Beberapa dari mereka tetap ikut serta dan membantu kegiatan tersebut. Namun, 16 dari 30 informan lebih memilih untuk bermain *game online* atau tidur.

b. Aspek *Interpersonal Behavior* (Tingkah Laku Sosial Individu),

Peneliti mengajukan pertanyaan tentang bagaimana informan bertindak ketika teman sebayanya membutuhkan bantuan sementara mereka sedang *asyik* bermain *game online*. Hasilnya, sebanyak 66% informan menyatakan bahwa mereka cenderung menyelesaikan permainan mereka terlebih dahulu daripada menghentikan permainan di tengah jalan untuk memberikan bantuan langsung kepada teman mereka. Meskipun demikian, informan tetap bersedia memberikan bantuan, meski prioritas utama mereka adalah menyelesaikan permainan hingga meraih kemenangan. Penelitian juga mencakup pertanyaan tentang bagaimana informan mengatasi konflik dengan teman sebayanya, sebagai upaya untuk lebih memahami perilaku sosial mereka. Berdasarkan jawaban, informan menjelaskan bahwa mereka menyelesaikan konflik

dengan mendengarkan penjelasan teman sebayanya dan berkomunikasi secara baik-baik. Beberapa dari mereka memilih untuk diam, mengalah, atau meminta maaf. Jawaban yang menarik adalah sebagian informan menyelesaikan konflik dengan mengajak teman sebayanya *'berduel'* di dalam permainan untuk menunjukkan keahlian yang dimiliki. Berkaitan dengan penjelasan Habibi dkk (2022), menghadapi masalah sosial, individu cenderung memilih untuk menyendiri daripada berinteraksi dengan orang lain, yang dapat mengakibatkan penurunan kecerdasan sosial. Peneliti mengajukan pertanyaan terkait pilihan informan yang lebih suka bermain dengan teman *online* daripada teman sebayanya. Hasilnya menunjukkan bahwa para informan merasa bahwa mereka memiliki sifat *introvert*, merasa lebih sering, nyaman, dan *asyik* dengan teman-teman yang mereka kenal melalui permainan tersebut.

c. Aspek *Self-related Behavior* (Hubungan dengan Diri Sendiri),

Seperti yang di ungkapkan Rohayati (Juwita dkk, 2019) bahwa cara bertanggung jawab yang dilakukan oleh peserta didik mencakup menjaga barang pribadi, mengembalikan barang ke tempat semula, dan memberikan permintaan maaf jika terjadi kesalahan. Tindakan tanggung jawab para informan sejalan dengan konsep ini, seperti mencintai diri sendiri dan memberikan permintaan maaf sebagai hal yang rutin mereka lakukan. Menjalankan kewajiban sesuai dengan peran dan status saat ini juga dianggap sebagai bentuk tanggung jawab terhadap diri sendiri. Selain itu, menjaga kesehatan dan kebersihan diri juga dianggap sebagai ekspresi tanggung jawab. Dalam konteks konsekuensi atas kesalahan yang dilakukan, para informan mengungkapkan berbagai tindakan positif seperti introspeksi diri, menerima dan mengakui kesalahan, serta memberikan permintaan maaf. Hal ini menunjukkan bahwa para informan memiliki hubungan yang baik dengan diri mereka sendiri dalam hal bertanggung jawab.

d. Aspek *Task-related Behavior* (Tugas),

Tugas yang dimaksud oleh Cartledge dkk (Nasution, 2018) adalah berupa tugas akademik. Peneliti menghubungkan aspek ini dengan kontribusi para informan dalam tugas kelompok dan sejauh mana bentuk kontribusi tersebut. Sebagian besar informan mengungkapkan bahwa mereka memberikan kontribusi dalam tugas kelompok, namun sebagian kecil mengatakan sebaliknya. Bentuk kontribusi yang dilakukan mencakup kehadiran, pencarian materi yang diperlukan, partisipasi dalam pengambilan keputusan, dan aktif berbagi ide. Meskipun demikian, beberapa dari mereka mengakui bahwa kontribusi mereka mungkin tidak begitu signifikan atau

Observasi: Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi – Vol. 2 No. 1 February 2024

bahkan mereka cenderung pasif dalam kelompok. Ini menunjukkan bahwa sebagian informan memiliki tingkat kontribusi yang baik, sementara sebagian lagi mungkin perlu meningkatkan partisipasi mereka dalam konteks kerja kelompok.

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa informan kecanduan *game online* mengidentifikasi diri mereka sebagai individu yang lebih *introvert*, cenderung menghabiskan lebih banyak waktu dan merasa nyaman dengan teman yang dikenal dari game daripada teman sebaya di lingkungannya yang berdampak pada menurunnya keterampilan sosial para informan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa individu yang kecanduan terhadap *game online* atau dengan kata lain tergantung pada permainan daring mengalami penurunan keterampilan sosial. Meskipun ada aspek positif dalam bentuk peningkatan pertemanan di dunia maya melalui interaksi dengan teman daring, namun dapat dilihat bahwa kemampuan sosial 30 partisipan dapat dianggap rendah. Ini terungkap dengan fakta bahwa mayoritas dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* dibandingkan berinteraksi dengan teman sebaya dilingkungannya.

Secara umum, studi ini menyoroti urgensi pemahaman yang lebih mendalam mengenai dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial dan pertumbuhan personal para informan. Para orang tua, pendidik, dan para pemain game sendiri diharapkan dapat mencapai keseimbangan yang sehat antara bermain game online dan terlibat dalam kegiatan sosial di dunia nyata. Selain itu, perlu diakui pentingnya pengembangan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Perlu ada usaha bersama untuk memahami, mengontrol, dan mengelola penggunaan game online dengan bijak agar tidak menghambat perkembangan sosial individu. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi dan mengkaji lebih dalam dampak negatif *game online* pada berbagai kelompok individu, terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraeni, R. S. (2015). Penggunaan Internet Dalam Kegiatan Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 4 Yogyakarta. *Skripsi*, 13511242010, 29–30.
- Anwar, N. R., & Winingsih, E. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimas Pnademi Covid-19. *Jurnal BK UNESA*, 12(1), 559–571.

- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone). *Pinisi Journal of Art, Humanity and Social Studies 1., 2*, 1–10.
- Bali, M. M. E. I. (2017). Model Interaksi Sosial Dalam Mengelaborasi Keterampilan Sosial. *Jurnal Pedagogik, 04(02)*.
- Dewi, N. (2022). Hubungan Antara Pola Asuh Demokratis Orang Tua Dengan Keterampilan Sosial Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Skripsi, 8.5.2017*, 2003–2005.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi, 2*(ISSN : 2579-969X).
- Habibi, N., Hariastuti, R. T., & Rusjino. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik), 6(1)*, 30–35.
<https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Ikhwan, H. (2021). Hubungan Antara Self Control Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa SMPN 17 Pekanbaru. *Skripsi, 1–67*.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang, 7(1)*, 9–19.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). *Perkembangan Kecanduan Game Online Indonesia Daftar pertanyaan. April*, 1–5. <https://doi.org/10.1371/jurnal.pone.0061098>
- Juwita, R., Munajat, A., & Elnawati. (2019). Mengembangkan Sikap Tanggung Jawab Melaksanakan Tugas Sekolah Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Kota Sukabumi. *Utile: Jurnal Kependidikan, V(2)*, 144–152.
- Mardlatillah, S. D., & Nurjannah. (2023). Konsep Tidur dalam Perspektif Psikologi dan Islam. *Happiness: Journal of Psychology and Islamic Science, 7(1)*, 65–71.
<https://doi.org/10.30762/happiness.v7i1.904>
- Nasution, N. W. (2018). Hubungan Keterampilan Sosial dengan Celebrity WORship pada Remaja di Komunitas Korean Cultural Centre Medan. *Skripsi Medan Area, 1–78*.
- Riswanto, M. P., & Fauziah, M. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Gangguan Emosional Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online. *PROSIDING Seminar Antarbangsa Bimbingan Dan Konseling, 713–728*.
- Rizal, G. L., & Pratiwi, P. A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Keterampilan Sosial Remaja Di Kota Padang. *Attadib: Journal of Elementary Education, 6(1)*, 126.
<https://doi.org/10.32507/attadib.v6i1.1310>

- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren. *Jurnal At-Tarbiyat : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 88–107. <https://doi.org/10.37758/jat.v2i1.136>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Ulum, C. (2019). Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 229–254. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v10i2.169>