

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Naskah Publikasi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat Sarjana S-1



Diajukan oleh:

Nita Puspita Dewi

F 100 040 181

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Naskah Publikasi

Diajukan kepada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta Untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh
Derajat Sarjana S-1 Psikologi

Diajukan oleh :
Nita Puspita Dewi
F 100 040 181

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2014**

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Disusun oleh :

Nita Puspita Dewi

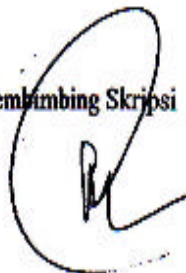
F 100 040 181

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan

Dewan Penguji

Oleh :

Pembimbing Skripsi



(Taufik, S.Psi., M.Si., P.hD)

tanggal, 27 oktober 2014

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nita Puspita Dewi
F 100 040 181

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 26 Nopember 2014
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

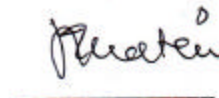
Penguji utama

Taufik, M.Si, P.hD



Penguji pendamping I

Dra. Partini, M.Si



Penguji pendamping II

Santi Sulandari, S.Psi, M.Ger



Surakarta, 26 Nopember 2014
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Psikologi
Dekan,



Taufik, S.Psi., M.Si., P.hD

ABSTRAKSI

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA

Kebiasaan bermain *game* membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya. Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* tersebut. Tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja; 2) Sumbangan intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial; 3) Tingkat intensitas bermain *game online* dan tingkat interaksi sosial pada remaja. Hipotesis yang diajukan: Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial.

Subjek penelitian ini yaitu remaja penggemar *game online* dengan karakteristik antara lain, subjek berusia antara 15 sampai 22 tahun, sering bermain di *game centre Aurora*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 45 orang. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala interaksi sosial. Metode analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Berdasarkan hasil analisis *product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar $-0,519$; $p = 0,000$ ($p < 0,01$) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial sebesar 27%. Berdasarkan hasil pengkategorian variabel diketahui intensitas bermain *game online* memiliki rerata empirik (RE) sebesar 69,60 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,5 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek penelitian tergolong sedang. Variabel interaksi sosial mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 62,63 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang.

Kesimpulan penelitian adalah ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

Kata kunci: intensitas bermain *game online*, interaksi sosial.

PENDAHULUAN

Pada hakekatnya manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dengan manusia lainnya dan mempunyai hasrat untuk berkomunikasi atau bergaul dengan orang lain. Ditinjau dari sudut perkembangan manusia, kebutuhan untuk berinteraksi sosial yang paling menonjol terjadi pada masa remaja. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitarnya (Hurlock, 2008).

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan

manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Menurut Gunarsa (2006) remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung, sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungannya. Pada masa sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya keluyuran, nongkrong di mall, bermain *game online*, balapan liar, dan sebagainya. Interaksi sosial dapat dipengaruhi perkembangan teknologi internet, salah satunya yaitu permainan dalam *game online*. Menurut penelitian Danforth (2007) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain

game juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya.

Menurut penelitian Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya sulitnya konsentrasi dan susahya bersosialisasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain

Hasil obsevasi peneliti menunjukkan rata-rata pengunjung *game online* adalah remaja, khususnya pelajar laki-laki, dari tingkat SD sampai mahasiswa, ketika bermain

para *gamer* sering menampakan ekspresi verbal negatif seperti kata-kata kotor, umpatan, makian atau sesekali memukul meja, beberapa diantaranya terlihat cuek dan tidak peduli satu sama lain. Menurut operator warnet pengunjung rata-rata bermain 2-3 jam, paling singkat 1 jam dan terlama mencapai 10 jam tanpa istirahat, beberapa diantara *gamer* fanatik menggunakan ajang *game online* untuk taruhan judi, dan memperjualbelikan (*password/pin*) yang harganya bisa mencapai ratusan ribu.

Kejenuhan dari rutinnnya aktifitas sehari – hari membuat remaja membutuhkan hiburan. Sesuai dengan fungsinya, *game* telah menjadi salah satu alat hiburan. Meskipun tidak se-global musik atau film dalam kepopulerannya, namun dampak yang dihasilkan video *game* berakibat cukup serius. Karena selain ada sifat yang mengikat, *game online* merupakan media dengan unsur *ready-made reality* yang kuat dan sarat dengan unsur kekerasan, politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Dampak negatif

dari game online yang menyerang pemain game tingkatannya cukup serius diantaranya yaitu menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun dan cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah dengan masyarakat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas dapat ditarik satu benang merah yang menghubungkan adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalah “Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja?” Guna menjawab permasalahan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan mengambil judul “Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial pada remaja”.

Menurut penelitian Danforth (2003) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa

membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* membuat individu akan terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya. Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat.

Sebagai sebuah alat rekreasi, *game online* dapat bersifat negatif ataupun positif. Namun yang lebih sering mendapat sorotan adalah sisi negatifnya, karena para pemain *online games* mempunyai kecenderungan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun. Meskipun demikian, sisi positifnya juga ada, bahwa dengan bermain *game online* sang pemain memperoleh kesempatan untuk melakukan eksplorasi diri dan memenuhi beberapa

kebutuhan seperti penggunaan waktu untuk kegiatan santai atau *leisure* (Steere, 2002).

Penelitian Batholow (2006) menyatakan *game online* memiliki dampak negatif seperti: meningkatkan sifat *aggressive cognitive* dan *aggressive behavior*, memberikan efek permusuhan dan efek psikologis, menurunkan kebiasaan prososial, dari segi kesehatan *game* dapat memberikan dampak meningkatnya detak jantung, tekanan darah aktivitas otak. Adapun penelitian Anggraini dan Wahyuningsih (2007) menyatakan ada korelasi negatif antara bermain *game online* dengan kompetensi sosial. Semakin lama seseorang bermain *game* maka menyebabkan tidak berkembangnya kompetensi sosial, hal ini seperti pendapat Young (2000) bahwa *game online* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam – jam bahkan sehari hari hanya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan jarang untuk

berpartisipasi sosial. Sementara penelitian Fauziah (2013) menyatakan ada pengaruh *game online* pada perubahan perilaku anak SMP. Dampak sosialnya *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan.

Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya. Poerwodarminto (2005) kecanduan (*addiction*) adalah kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa akan hal-hal lain). Dari sisi ini jelas sekali terbayang dampak negatif yang ditimbulkan oleh *game* tersebut. Mereka akan kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi dengan masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskripsi,

variabel bebas: Intensitas bermain *game online* dan variabel tergantung Interaksi sosial . Subjek penelitian yaitu ini yaitu remaja penggemar *game online* dengan karakteristik antara lain, subjek berusia antara 15 sampai 22 tahun, sering bermain di *game centre Aurora*. Jumlah subjek penelitian sebanyak 45 orang. Alat pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan skala interaksi sosial. Metode analisis data menggunakan teknik korelasi *product moment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis *product moment* diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0,519; p = 0,000 (p < 0,01) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan: “Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial’ dapat diterima. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial,

sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial. Sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap interaksi sosial sebesar 27% yang ditunjukkan oleh *r-square* (r^2) sebesar 0.270. Berarti terdapat 73% variabel lain yang mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas bermain *game online* misalnya jenis kelamin, kepribadian, pendidikan, perhatian orangtua. Berdasarkan hasil pengkategorian variabel diketahui intensitas bermain *game online* memiliki rerata empirik (RE) sebesar 69,60 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,5 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek penelitian tergolong sedang. Variabel interaksi sosial mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 62,63 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Young (2000) bahwa *game online* atau *game* yang menggunakan internet dapat mengakibatkan

kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam – jam bahkan sehari hari hanya untuk bermain *game online* sehingga menyebabkan jarang untuk berpartisipasi sosial. Sanders dkk (2000) juga mengatakan bahwa penggunaan internet bisa mengakibatkan pada pengisolasian sosial sehingga mengakibatkan hubungan dengan keluarga dan temannya menjadi tidak baik. Akibat dari isolasi yang terjadi karena intensitas menggunakan internet (termasuk bermain *game online*) yang tinggi bisa mengakibatkan remaja tidak bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Menurut Griffiths dkk (2004) para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Kebiasaan bermain *game* juga membuat mereka

terasing dari lingkungannya. Bermain *game* umumnya dilakukan sendirian, dan itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama. Semakin kecanduan terhadap *game*, semakin sedikit pula waktu yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusianya.

Menurut penelitian Fauziah (2013) apabila tidak bisa mengontrol diri, *game online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja. Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *Game Online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Dampak sosialnya, *game online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *game online*, membuat cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling. Hubungan

dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain

Kesimpulan dan saran

Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil analisis diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar $-0,519$; $p = 0,000$ ($p < 0,01$) artinya ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan: “Ada hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial” dapat diterima. Semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

2. Sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap

interaksi sosial sebesar 27%. Artinya terdapat 73% variabel lain yang mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas bermain *game online*.

3. Intensitas bermain *game online* memiliki rerata empirik (RE) sebesar 69,60 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 67,5 yang berarti intensitas bermain *game online* subjek penelitian tergolong sedang.

4. Variabel interaksi sosial mempunyai rerata empirik (RE) sebesar 62,63 dan rerata hipotetik (RH) sebesar 65 yang berarti interaksi sosial pada subjek penelitian tergolong sedang.

Saran

1. Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa intensitas bermain *game online* dan interaksi sosial tergolong sedang oleh karena itu subjek penelitian, khususnya para penggemar *game online* diharapkan dapat mengendalikan perilaku bermain game melalui aspek-aspek *achievement*, *social*,

dan *immersion*. Aspek-aspek ini dapat kontrol dengan cara ; membatasi waktu bermain game, mengalihkan kegiatan bermain game dengan hal yang lebih positif, misalnya: berolahraga, menghindari pertemanan dengan orang-orang yang kecanduan *game online*, mengembangkan dan memperluas hubungan dengan orang lain, bersikap fleksibel dan luwes dalam pergaulan, misalnya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, kampus ataupun di masyarakat.

2. Orangtua

Orangtua diharapkan membatasi akses internet di rumah, melarang anak bermain game, membatasi menonton televisi serta tidak memberikan gadget-gadget yang dapat meningkatkan keinginan anak bermain game. Serta yang lebih penting yaitu melakukan pengawasan kegiatan anak di luar rumah dan dengan siapa melakukan kegiatan tersebut, mengarahkan anak pada kegiatan-kegiatan positif untuk mengisi

waktu luang, seperti pengembangan bakat olah raga dan kesenian,

3. Peneliti selanjutnya

Diharapkan memperhatikan faktor-faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial selain intensitas bermain *game online*. Selain itu juga dapat memperluas populasi dan memperbanyak sampel, agar ruang lingkup dan generalisasi penelitian menjadi lebih luas, misalnya membandingkan intensitas bermain game antara remaja Desa dengan Kota, antar tingkat pendidikan ataupun status sosial ekonomi orangtua.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D.R. Wahyuningsih, H. 2007. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja. *Naskah Publikasi*. Yogyakarta ; Fakultas Psikologi UII.
- Batholow E.C. 2007. Risk Taking in Games and Influence Behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50. 402-421
- Danforth, I. D. W. 2007. Distinguishing Addiction and

High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers in Human Behaviour*, 23, 1531-1548.

Fauziah E.R. 2013. Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *eJournal lmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 1-16

Griffith, M.D., Davies, M.N., & Chapell, D. (2004). Online Computer Gaming: A Comparison of Adolescent and Adult Gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 84-96

Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.

Hurlock E.B. 2008. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan : Istiwidayati). Jakarta : Erlangga.

Poerwadarminta, W.J.S. 2005. *Kamus umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka

Steere, E. A. 2002. *Cultural formations in text based virtual realities*. Melbourne: University of Melbourne.

Young, K. 2000. Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.).