

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU SOSIAL REMAJA DI WILAYAH KELURAHAN CIRACAS, JAKARTA TIMUR

Aisyah Fathul Jannah, Iwan Purwanto*, Syaripulloh, Ulfah Fajarini
Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
Email: aisyahfathul31@gmail.com
<https://doi.org/10.15408/sd.v12i2.46573>

Received: 07-10-25 ; Revised: 10-11-25 ; Accepted: 03-12-25

Abstrak

Peningkatan penggunaan *game online* di kalangan remaja berdampak terhadap aspek sosial, diantaranya meliputi interaksi sosial langsung, empati, dan kontrol sosial. Namun, kajian empiris mengenai besarnya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja pada konteks lokal masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei dan teknik analisis regresi linear sederhana. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 remaja yang dipilih secara *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket dengan indikator yang mengacu pada aspek kecanduan *game online* menurut Groves serta konsep tindakan sosial menurut Max Weber. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja dengan nilai koefisien determinasi sebesar 92,4%. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka semakin rendah kualitas perilaku sosial yang ditunjukkan oleh remaja. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat menghambat pembentukan identitas sosial remaja dan menyebabkan ketergantungan terhadap dunia maya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk merancang strategi pengawasan serta edukasi digital yang mampu mendorong remaja untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, Perilaku Sosial, Remaja, Interaksi Sosial, Tindakan Sosial

Abstract

The increase in online gaming among adolescents has an impact on social aspects, including direct social interaction, empathy, and social control. However, empirical studies on the extent of the influence of online gaming addiction on adolescent social behavior in the local context are still limited. This study aims to determine the effect of online game addiction on the social behavior of adolescents in Ciracas Village, East Jakarta. This study uses a quantitative approach with a survey method and simple linear regression analysis technique. The sample in this study consisted of 100 adolescents selected using purposive sampling. The instrument used was a questionnaire with indicators referring to aspects of online game addiction according to Groves and the concept of social action according to Max Weber. The results of the analysis show that there is a significant influence between online game addiction and adolescent social behavior with a coefficient of determination of 92.4%. This indicates that a higher level of online game addiction is associated with lower levels of social behavior quality. These results support the notion that excessive online gaming may hinder the development of adolescents' social identity and lead to dependency on the virtual world. The study is expected to provide useful insights for parents, educators, and policymakers in designing monitoring strategies and digital education that encourage adolescents to use technology wisely and maintain balance in their daily lives

Keywords: Online Game Addiction, Social Behavior, Adolescents, Social Interaction, Social Action

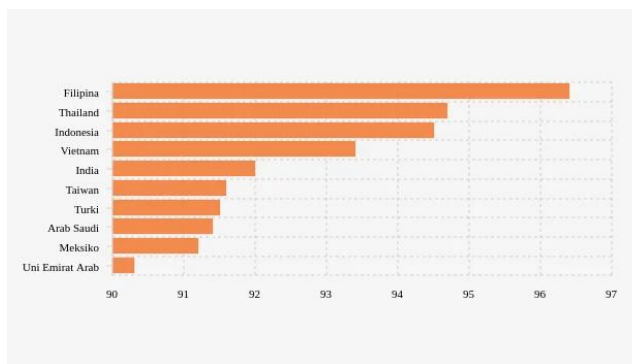
Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga budaya dan hiburan (Wulandari, 2023). Kemajuan digital yang semakin cepat menjadikan masyarakat modern sangat bergantung pada teknologi yang kian mudah diakses (Hariani & Fathiyah, 2024). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah hadirnya platform hiburan digital, termasuk *game online*, yang kini menjadi aktivitas populer di kalangan remaja (Ingkiriwang et al., 2021). Di Indonesia, perluasan konektivitas internet turut memperkuat kedekatan remaja dengan ruang digital (Ainiyah, 2018). Kondisi ini memunculkan perubahan dalam pola keseharian mereka, terutama terkait konsumsi media dan preferensi hiburan. *Game online* tidak lagi sekadar sarana rekreasi, tetapi telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup yang memengaruhi pola interaksi dan dinamika sosial remaja (Rompas et al., 2023).

Game online dapat dinikmati oleh penggunanya melalui *smartphone* atau *personal computer* (Suplig, 2017). Salah satu *game online* yang populer di kalangan remaja adalah *e-sport (Electronic Sport)*. *E-sport* sendiri dimulai tahun 1972 di Universitas

Stanford yang dikompetisikan. (Achmad Gunawan, 2021). *E-sport* di Indonesia telah diakui oleh KONI sebagai cabang olahraga prestasi yaitu kemanfaatan, kepastian, dan keadilan. Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional merupakan aspek kepastian hukum yang memengaruhi *e-sport* di Indonesia (Rezha Arzhan Hidayat, 2021).

Penelitian yang telah dilakukan menemukan bahwa *gamer* yang lebih muda menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* daripada *gamer* yang lebih tua dan lebih menyukai saluran komunikasi seperti obrolan teks, animasi karakter, dan sinyal dalam *game* (Jakub Majkowski, 1820). Komunikasi yang terjadi dalam *game* menunjukkan eratnya hubungan sosial sampai membentuk dunia sosial daring. Mereka berkomunikasi dan berkolaborasi dengan teman yang sudah ada sehingga menghambat reproduksi atau perluasan jaringan sosial (Eklund & Johansson, 2013). Selama dua dekade terakhir, dunia virtual telah berkembang dari fitur obrolan teks saja menjadi interaksi sosial multimoda selama permainan.

Gambar 1 Jumlah *Gamers* Terbanyak di Dunia(Sumber: *We Are Social*)

Berdasarkan data dari *We Are Social per Januari 2022*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia setelah Filipina dan Thailand kemudian peringkat ke empat adalah Vietnam, di mana terdapat sebanyak 94,5% penggunaanya berusia 16-64 tahun. Ini menunjukkan bahwa kelompok remaja termasuk di dalamnya (Hardiyanti et al., 2024); Maharani & Dwiana, 2024)).

Penggunaan *game online* secara luas oleh remaja tidak bisa dilepaskan dari dampaknya terhadap kehidupan sosial dan pendidikan mereka. *Game online* tidak hanya sekedar sebagai bentuk hiburan saja, tetapi sudah menjadi aktivitas rutin yang menyita waktu, perhatian, dan emosional penggunaanya (Pitaloka, 2013). Dalam hal pendidikan, penggunaan *game online* secara berlebihan dapat mengakibatkan menurunnya konsentrasi belajar, keterlambatan tugas,

hingga rendahnya prestasi akademik (Prasetyo et al., 2023). Sementara dalam hal sosial, remaja yang kecanduan *game online* lebih tertarik pada interaksi *virtual* dibandingkan interaksi secara langsung di dunia nyata (Malau, 2024). Perubahan dari dunia nyata ke dunia maya memunculkan tantangan baru dalam membangun relasi sosial yang sehat, terutama pada masa remaja yang merupakan fase krusial dalam pembentukan identitas sosial.

Remaja yang cenderung menghabiskan waktunya di dunia maya, terutama saat mereka bermain *game online*, menjadi hal yang perlu mendapatkan perhatian serius. Pada usia ini, remaja berada dalam fase eksplorasi identitas diri dan mencari pengakuan dari lingkungan sosialnya (Asyia et al., 2022). *Game online* dengan fitur interaktif, kompetisi, dan komunitasnya, menawarkan ruang yang bisa memenuhi kebutuhan psikososial tersebut. Namun, ketika aktivitas ini dilakukan secara berlebihan, keseimbangan dalam melakukan kegiatan keseharian remaja menjadi terganggu. Mereka mulai mengabaikan interaksi langsung dengan keluarga dan teman sebaya, serta menunjukkan gejala ketergantungan terhadap dunia *virtual* (Andianto, 2024). Situasi ini berpotensi

menimbulkan dampak terhadap perilaku sosial remaja dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk melihat lebih jauh bagaimana perilaku kecanduan ini memengaruhi kehidupan sosial remaja sehari-hari.

Perilaku sosial remaja merupakan aspek penting dalam proses pembentukan karakter dan kemampuan mereka untuk bersosialisasi dengan lingkungan (Sapara et al., 2020). Sayangnya, kecanduan *game online* dapat menjadi faktor yang merusak perilaku sosial tersebut. Remaja yang terlalu fokus pada dunia *game* memiliki kecenderungan menarik diri dari kehidupan sosial di sekitarnya, mengalami penurunan kemampuan komunikasi, dan lebih tertarik dengan interaksi yang serba digital (Kirana et al., 2025). Gejala-gejala seperti mudah marah, tidak sabaran, dan kurang empati terhadap orang lain mulai tampak dalam keseharian mereka. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menghambat kemampuan remaja dalam membangun hubungan sosial secara sehat. Untuk memahami secara lebih mendalam perubahan perilaku ini, diperlukan pendekatan teoretis yang bisa menjelaskan bagaimana media *game online* dapat memengaruhi perilaku sosial penggunanya.

Salah satu teori yang dapat digunakan untuk memahami motivasi remaja dalam bermain *game online* adalah *Uses and Gratifications Theory*. Teori ini menekankan bahwa individu secara aktif memilih media tertentu untuk memenuhi kebutuhan pribadi, baik kebutuhan hiburan, identitas diri, pelarian dari kenyataan, maupun interaksi sosial (Falgoust et al., 2022). Dalam konteks *game online*, remaja merasa lebih dihargai, memiliki prestasi, dan menemukan komunitas yang menerima mereka. Namun, ketika pemenuhan kebutuhan tersebut hanya berasal dari media digital, maka hubungan sosial di dunia nyata menjadi tergantikan atau bahkan terabaikan (Sappaile et al., 2024). Hal ini yang kemudian dapat menjelaskan mengapa remaja yang kecanduan *game* cenderung mengalami perubahan perilaku sosial.

Untuk menjelaskan dampak yang lebih luas terhadap perilaku sosial, teori utama yang digunakan adalah teori tindakan sosial Max Weber. Weber menegaskan setiap tindakan individu dipengaruhi oleh keberadaan dan perilaku orang lain di sekitarnya (Prahesti, 2021). Dalam hal ini, remaja yang mengalami kecanduan cenderung menyempitkan lingkup interaksi sosialnya, lebih memilih hubungan *virtual*

daripada hubungan nyata, dan mulai kehilangan sensitivitas terhadap norma dan nilai sosial. Perubahan ini dapat terlihat dari semakin minimnya komunikasi tatap muka, keterlibatan dalam kegiatan sosial, serta munculnya sikap apatis terhadap lingkungan sekitar. Jika dibiarkan, kecanduan ini dapat membentuk pola perilaku yang menyimpang dan memengaruhi perkembangan kepribadian remaja dalam jangka panjang.

Selain dari pengaruh individu, kecanduan *game online* juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosial seperti teman sebaya, keluarga, serta budaya digital yang berkembang pesat. Remaja yang berada dalam lingkungan sosial yang permisif terhadap penggunaan *gadget* dan internet biasanya memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk terlibat dalam aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Faktor seperti kurangnya pengawasan orang tua, minimnya kegiatan alternatif yang produktif, serta tekanan sosial untuk terus terhubung secara daring turut memperkuat keterikatan remaja terhadap *game online* (Saputri et al., 2024). Oleh karena itu, penting untuk melihat fenomena ini secara holistik dengan mempertimbangkan peran lingkungan sekitar dalam membentuk kebiasaan digital remaja. Untuk membuktikan relevansi teori ini secara

kontekstual, maka diperlukan studi empiris yang mengukur secara langsung pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja.

Beberapa penelitian terbaru menyoroti dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja. Penelitian yang dilakukan oleh Putra, Sutja, dan Yusra di SMP Negeri 24 Kota Jambi menemukan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa kelas VIII, dengan kontribusi sebesar 25,56% (Putra et al., 2022). Studi lain oleh Hidayatullah *et al* (2022) di Desa Anggaraksa menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan perubahan perilaku sosial remaja, dengan nilai signifikansi 0,000. Selain itu, Pranata dan Diana (2023) yang meneliti peran keberfungsian keluarga dan regulasi diri terhadap kecanduan *game online* pada remaja, menemukan bahwa kedua faktor tersebut memiliki hubungan negatif dengan kecanduan *game online*, dengan sumbangan efektif sebesar 14,8%. Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan wawasan berharga, sebagian besar dilakukan di luar Jakarta Timur, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku

sosial remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur, yang memiliki karakteristik sosial dan budaya tersendiri.

Melihat kondisi tersebut, sangat penting untuk melakukan penelitian yang fokus pada remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur, mengingat wilayah ini memiliki akses teknologi yang tinggi dan kehidupan sosial yang kompleks. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara langsung meneliti keterkaitan antara kecanduan *game online* dan perilaku sosial remaja di kawasan ini. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan literatur dan memberikan gambaran nyata tentang situasi sosial remaja yang terpengaruh oleh penggunaan *game online* secara berlebihan. Temuan dari penelitian ini akan menjadi bahan pertimbangan penting bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang program pendampingan remaja yang lebih kontekstual dan berbasis data nyata dari lapangan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kecanduan *game online* berpengaruh terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini

akan mengukur hubungan antara dua variabel tersebut secara objektif melalui penyebaran kuesioner kepada responden yang telah dipilih. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga dapat digunakan sebagai dasar intervensi dalam pembinaan remaja yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain survei. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ditujukan untuk pengukuran sebuah fenomena secara obyektif dari sampel populasi dan dianalisis dengan statistik dengan tujuan menguji hipotesis hubungan antar variabel. Desain survei yang digunakan merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan instrumen terstruktur yang ditujukan untuk memperoleh gambaran, pola atau hubungan antarvariabel dalam populasi yang relatif besar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian diarahkan untuk mengetahui sejauh mana kecanduan *game online* memengaruhi perilaku sosial remaja.

Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Ciracas, Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur. Wilayah ini dipilih karena merupakan kawasan perkotaan dengan tingkat aktivitas

remaja yang tinggi serta akses luas terhadap teknologi digital, termasuk *game online*, sehingga relevan dengan fokus penelitian. Subjek penelitian adalah remaja berusia 12–21 tahun yang berdomisili di Kelurahan Ciracas.

Populasi penelitian adalah seluruh remaja usia 12–21 tahun di Kelurahan Ciracas dengan jumlah 13.403 jiwa (Disdukcapil DKI Jakarta, 2024). Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%, sehingga diperoleh minimal 99 responden. Untuk meningkatkan representativitas data dan mengantisipasi data tidak valid, jumlah sampel ditetapkan sebanyak 100 responden. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling*, dengan kriteria: (1) remaja berusia 12–21 tahun, (2) berdomisili di Kelurahan Ciracas, dan (3) aktif bermain *game online* minimal enam bulan terakhir.

Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert 1–5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Game Online* (X) berdasarkan dari Groves yang diadaptasi dari Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009) dengan indikator: preokupasi terhadap *game*, pelarian dari masalah, konflik dan masalah psikososial, serta gejala putus asa. Variabel dependen adalah Perilaku Sosial Remaja (Y),

yang diukur berdasarkan teori tindakan sosial Weber meliputi tindakan rasional-instrumental, rasional-nilai, afektif, dan tradisional.

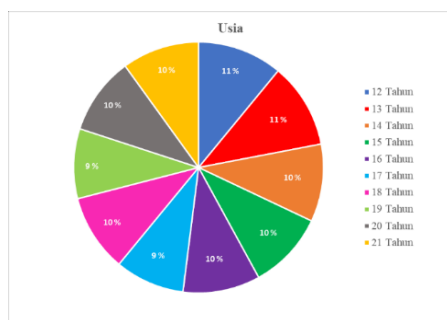
Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Data primer diperoleh langsung dari hasil angket, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen resmi kependudukan, buku, dan jurnal yang relevan untuk memperkuat analisis.

Data dianalisis melalui beberapa tahapan. Pertama, statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan kecenderungan jawaban responden. Kedua, dilakukan uji validitas menggunakan dengan kriteria valid jika nilai signifikansi $< 0,05$. Ketiga, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach, dengan kriteria reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,70$ (Cho, E. & Chun, 2018). Keempat, dilakukan uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, linearitas dan heterokedastisitas untuk memastikan kelayakan analisis. Terakhir, data dianalisis dengan regresi linear sederhana dan uji hipotesis guna mengetahui pengaruh Kecanduan *Game Online* (X) terhadap Perilaku Sosial Remaja (Y).

Hasil dan Pembahasan

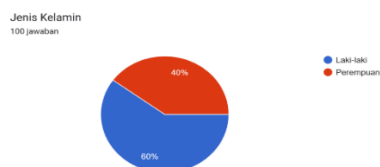
Perkembangan teknologi digital, khususnya melalui internet dan *smartphone*, telah menjadikan *game online* sebagai

fenomena yang dekat dengan kehidupan remaja. Kondisi ini juga terlihat pada remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur, yang memiliki akses luas terhadap pendidikan sekaligus paparan tinggi terhadap teknologi digital. Sebelum membahas lebih dalam pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja, terlebih dahulu dipaparkan deskripsi responden penelitian



Gambar 2 Responden berdasarkan Usia
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

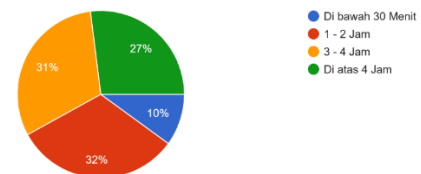
Dalam penelitian ini, sebanyak 100 remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur, terlibat sebagai responden dengan rentang usia 12 hingga 21 tahun. Keterwakilan setiap kelompok usia menunjukkan rentang dari 9% – 10%. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kategori usia terwakili secara proporsional sesuai jumlah populasi remaja di wilayah tersebut.



Gambar 3 Grafik Berdasarkan Jenis Kelamin
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

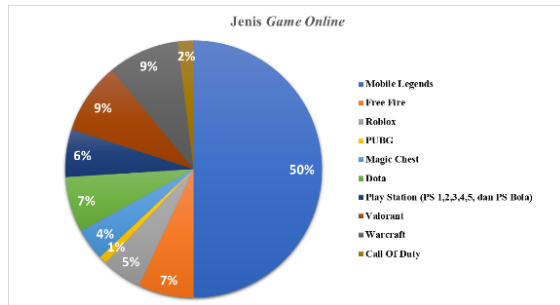
Berdasarkan gambar 3, menunjukkan bahwa dari 100 data responden dalam penelitian ini sebanyak 60 remaja yang berjenis kelamin laki-laki (60%) dan sebanyak 40 remaja yang berjenis kelamin perempuan (40%).

Saya memainkan Game Online dalam sehari menghabiskan waktu sebanyak
100 jawaban



Gambar 4 Grafik Berdasarkan Lama Bermain
(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan gambar 4, total keseluruhan remaja dari usia 12-21 tahun menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki durasi bermain dalam rentang waktu 1–2 jam, yakni sebanyak 32 responden atau sebesar 32%. Selanjutnya, sebanyak 31% responden bermain selama 3–4 jam, dan 10% responden bermain di bawah 30 menit. Sementara itu, responden yang memiliki durasi bermain lebih dari 4 jam tercatat sebanyak 27%. Data ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden masih berada dalam kategori penggunaan waktu bermain yang sedang, yaitu antara 1 hingga 2 jam per hari.



Gambar 5 Jenis Game Online

(Sumber: Hasil Penelitian, 2025)

Berdasarkan gambar 5, dapat diketahui bahwa jenis *game online* yang paling banyak dimainkan responden adalah *Mobile Legends* dengan persentase sebesar 50%. Selanjutnya, *game Valorant* dan *Warcraft* masing-masing dimainkan oleh 9% responden, disusul oleh *Free Fire* dan *Dota* yang masing-masing memperoleh 7%. Sementara itu, *game PlayStation (PS 1–5 dan PS Bola)* dimainkan oleh 6% responden, *Roblox* oleh 5% responden, *Magic Chest* oleh 4% responden, *Call Of Duty* oleh 2% responden, dan *PUBG* oleh 1% responden. Data ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* menjadi *game* yang paling dominan dimainkan, sehingga dapat diasumsikan bahwa sebagian besar aktivitas bermain *game online* responden berpusat pada *game* tersebut. Dominasi ini juga mengindikasikan bahwa preferensi responden cenderung mengarah pada permainan bergenre *MOBA* yang bersifat kompetitif dan membutuhkan interaksi tim, sehingga dapat

berpengaruh terhadap pola interaksi sosial dan perilaku dalam keseharian mereka.

Tabel 1. Rata-Rata Per item Indikator

Variabel	Indikator	Rata-rata	Kategori/kriteria
Kecanduan Game Online (X)	Preokupasi terhadap <i>game</i>	59,16%	Cukup Tinggi
	Pelarian dari masalah	68,4%	Tinggi
	Konflik & masalah psikososial	59,04%	Cukup Tinggi
	Gejala putus asa	58,64%	Cukup Tinggi

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa rata-rata pada per item indikator variabel kecanduan *game online* dan alasan kenapa kecanduan *game online* diawali dari pelarian dari masalah yang sedang dihadapi. Tingginya skor pada indikator ini menekankan bahwa penggunaan *game online* bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai mekanisme untuk menghindari masalah, yang memengaruhi secara negatif pada perilaku sosial, tanggung jawab, dan kesehatan mental remaja.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori *Uses and Gratification* oleh Katz, Blumler, dan Gurevitch, kecanduan *game online* berhubungan dengan

pemenuhan kebutuhan remaja, seperti hiburan, pelarian dari kenyataan, serta pencarian identitas pribadi. *Game online* menjadi sarana untuk melarikan diri dari masalah kehidupan sehari-hari, di mana remaja mencari hiburan dan kenyamanan dalam dunia virtual yang menawarkan kontrol penuh dan pengakuan sosial. Namun, penggunaan berlebihan ini dapat mengarah pada ketergantungan, yang akhirnya mempengaruhi interaksi sosialnya. Ketika kebutuhan emosional ini tidak lagi dapat dipenuhi melalui dunia nyata, mereka cenderung akan semakin terisolasi dalam dunia digital, yang di mana hal ini dapat mengurangi kesempatan mereka untuk bersosialisasi.

Penelitian ini juga sejalan dengan teori *Compensatory Internet Use* oleh Kardefelt-Winther bahwa remaja yang tertekan secara emosional, baik oleh stres, kesepian, atau konflik, sering kali mencari pelarian melalui internet, termasuk *game online*. Dalam hal ini, *game* berfungsi sebagai *dopping* yang tidak sehat, yang memberikan kepuasan sementara namun memperburuk masalah jangka panjang. Ketergantungan pada *game online* dapat memperburuk gejala-gejala psikososial, seperti konflik internal mengenai kegiatan akademik dan sosial, serta

renggangnya hubungan interpersonal dengan teman dan keluarga.

Tabel 2. Rata-Rata Per item Indikator

Variabel	Indikator	Rata-rata	Kategori/kriteria
Perilaku Sosial (Y)	Tindakan Rasional-Instrumental	59,7%	Cukup Tinggi
	Tindakan Rasional-Nilai	59,28%	Cukup Tinggi
	Tindakan Afektif	58,68%	Cukup Tinggi
	Tindakan Tradisional	68,33%	Tinggi

Selanjutnya rata rata per item indikator variabel Y yaitu Perilaku Sosial untuk indikator tindakan rasional-instrumental memberikan kontribusi cukup tinggi sebesar 59,70%, untuk indikator tindakan *rasional-value* memberikan kontribusi cukup tinggi sebesar 59,28%, untuk indikator tindakan afektif memberikan kontribusi cukup tinggi sebesar 58,68% dan untuk tindakan tradisional memberikan kontribusi tinggi sebesar 68,33%. Hasil ini menunjukkan bahwa Perilaku Sosial Remaja dipengaruhi oleh berbagai bentuk tindakan, dengan tindakan tradisional sebagai penyumbang terbesar. Hal ini menandakan bahwa kebiasaan dan rutinitas yang sudah

tertanam memiliki peran penting dalam membentuk interaksi dan sikap sosial remaja, sementara tindakan rasional dan afektif juga turut memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap Perilaku Sosial mereka.

Dari data di atas, remaja yang kecanduan *game online* sering kali mengalami kesulitan dalam membangun empati dan kerja sama, yang pada akhirnya mengarah pada perilaku sosial yang kurang prososial. Hal ini sejalan dengan konsep Perilaku Sosial Prososial (*Non-Prososial*) menurut Amseke dan Panis, di mana kecanduan *game online* menyebabkan penurunan kemampuan seorang remaja untuk terlibat dalam interaksi sosial yang sehat, seperti menolong orang lain, bekerja sama, atau bahkan menghormati norma sosial.

Hasil penelitian ini juga senada dengan teori *Negative Social Learning* menurut Bandura, di mana remaja yang lebih banyak berinteraksi dalam dunia *game online*, seringkali meniru perilaku negatif atau *toxic* yang mereka amati dalam permainan. Misalnya, perilaku kompetitif yang berlebihan, berkata kasar, serta menghindari interaksi sosial di kehidupan yang nyata, yang di mana hal ini dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika perilaku ini terus dibiarkan atau

dimaklumi, remaja akan semakin terisolasi secara sosial, seperti kurang percaya diri dan cenderung menarik diri dari interaksi sosial yang sehat, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 100 responden, diperoleh beberapa temuan penting. Pertama, hasil uji normalitas menunjukkan nilai sebesar 0,083, yang berarti data berdistribusi normal karena nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05.

Tabel 3. Uji Linearitas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku Sosial * Kecanduan Game Online	Between Groups (Combined)	86005.111	38	2263.292	37.424	.000
	Linearity	82858.883	1	82858.883	1370.096	.000
	Deviation from Linearity	3146.229	37	85.033	1.406	.117
Within Groups		3689.079	61	60.477		
Total		89694.190	99			

Kedua, hasil uji linearitas memperoleh nilai sebesar 0,117, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel dalam penelitian ini bersifat linear.

Tabel 4. Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.314	1.631		2.032	.045
	Kecanduan Game Online	.048	.025	.188	1.892	.062

a. Dependent Variable: Abs_RES

Ketiga, uji heteroskedastisitas menunjukkan nilai sebesar 0,062, yang lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi asumsi homokedastisitas (tidak terjadi heteroskedastisitas).

Tabel 5. Uji Korelasi Pearson

Correlations			
		Kecanduan Game Online	Perilaku Sosial
Kecanduan Game Online	Pearson Correlation	1	.961**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	100	100
Perilaku Sosial	Pearson Correlation	.961**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

Berdasarkan hasil uji *korelasi Pearson* yang telah dijelaskan sebelumnya, didapatkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,961 antara kecanduan *game online* dan perilaku sosial remaja. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat dan positif antara kedua variabel, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka semakin besar pula perubahan yang terjadi pada perilaku sosial remaja. Perubahan ini cenderung mengarah pada penurunan kualitas perilaku sosial, seperti berkurangnya interaksi sosial langsung atau meningkatnya isolasi sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* memiliki hubungan yang sangat kuat dan positif terhadap perilaku sosial remaja di wilayah Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur.

Tabel 6. Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	8.071	2.522		.002
	Kecanduan Game Online	1.348	.061	.961	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Pada hasil analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini menghasilkan

persamaan $Y = 8,071 + 1,348X$. Berdasarkan temuan tersebut, nilai konstanta sebesar 8,071 menunjukkan bahwa jika nilai kecanduan *game online* bertambah satu unit, maka perilaku sosial remaja akan meningkat sebesar 1,348. Nilai koefisien yang positif ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, maka semakin tinggi pula intensitas perubahan perilaku sosial remaja, yang dalam konteks ini dapat diartikan sebagai semakin menurunnya kualitas perilaku sosial yang ditunjukkan. Dengan demikian, kecanduan *game online* berperan dalam mendorong pergeseran perilaku sosial remaja ke arah yang kurang baik secara sosial.

Tabel 7. Uji T

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	8.071	2.522		.002
	Kecanduan Game Online	1.348	.061	.961	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil uji t yang telah diuraikan sebelumnya dapat dilihat bahwa nilai signifikan untuk pengaruh variabel kecanduan *game online* (X) terhadap variabel Perilaku Sosial Remaja (Y) adalah t hitung > t tabel atau $34,467 > 1,984$. Dapat diambil sebuah keputusan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak dengan demikian, berdasarkan hasil hipotesis tersebut maka terbukti terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan

game online terhadap perilaku sosial remaja di Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur.

Tabel 8. Uji Koefisien Determinasi

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1	(Constant)	8.071	2.522	3.200	.002
	Kecanduan Game Online	1.348	.061	.961	.348

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,924. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar 92,4% variasi yang terjadi pada variabel Perilaku Sosial Remaja dapat dijelaskan oleh variabel Kecanduan *Game Online*. Sementara sisanya, yaitu sebesar 7,6%, dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,923 mengindikasikan bahwa model regresi yang digunakan cukup baik dan stabil dalam menjelaskan hubungan antara kedua variabel. Dengan demikian, kecanduan *game online* memiliki kontribusi yang sangat besar dalam memengaruhi perilaku sosial remaja di wilayah Kelurahan Ciracas, Jakarta Timur.

Berdasarkan tingkat pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial remaja pada penelitian sangat besar. Hal ini bisa dideskripsikan dari aspek variabel yang memengaruhi yaitu preokupasi terhadap *game*, pelarian dari masalah, konflik & masalah psikososial, gejala putus asa. Pada aspek yang dipengaruhi yaitu tindakan

rasional-instrumental, tindakan rasional-nilai, tindakan afektif dan tindakan tradisional. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yunus dkk, menunjukkan hasil yang berbeda bahwa permainan *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar. Perbedaan ini bisa dilihat bahwa permainan *game online* yang dilakukan oleh siswa SD hanya sebatas permainan saja dan jika dilihat dari usai yang diteliti pada penelitian ini berusia dari 12 – 21 tahun atau katagori usia remaja sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rahyuni berusia di bawah 12 tahun atau masih katagori usia anak-anak (Yunus & Hamid, 2021). Sementara jika sudah kecanduan maka hasilnya justru menunjukkan hal yang sama dengan penelitian ini, yaitu berpengaruh terhadap perilaku sosial, terutama menurunnya motivasi belajar (Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, 2022). Kecanduan *game online* pada mahasiswa dengan rentang usia 18 – 24 tahun berisiko 1,53 kali lebih tinggi memiliki kualitas tidur yang buruk (Maharani & Dwiana, 2024).

Penelitian pada jenjang usia SMP/MTs yaitu usia 12 tahun ke atas, kecanduan *game online* sangat mempengaruhi perilaku sosial anak. (Wardani, 2024). Penelitian lain dengan usia responden 12 – 16, menunjukkan hasil yang

positif pengaruh kecanduan *game online* dengan terhadap perilaku sosial, walaupun Tingkat kecanduannya pada katagori rendah (Phj et al., 2022). Kecanduan *game online* menjadi hal yang bisa membahayakan bagi pelakunya karena hal ini menurut WHO termasuk dalam kategori gangguan mental yang telah diakui secara resmi dalam *International Classification of Diseases* edisi ke-11 (ICD-11) (Kibtyah et al., 2023). Oleh sebab itu, tentunya butuh solusi untuk menangani permasalahan kecanduan *game online*, salah satunya dengan penerapan *dispute cognitif* pada kecanduan pada katagori tinggi dan sedang, setelah dilakukan konseling dengan *dispute cognitif* mengalami penurunan ketergantungan sampai pada katagori rendah dan sangat rendah, hal ini bisa meningkatkan tindakan rasional instrumental (Syahran et al., 2025). Hal lainnya yang bisa meningkatkan tindakan rasional-nilai, tindakan afektif, tindakan tradisional melalui konseling Islam dalam mengurangi kecanduan *game online* dengan cara meningkatkan nilai seperti agama dan moral (Kibtyah et al., 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa perilaku kecanduan *game online* berpengaruh signifikan terhadap

kualitas perilaku sosial remaja. Tingkat kecanduan yang semakin tinggi berkorelasi dengan semakin menurunnya kemampuan remaja dalam berinteraksi sosial, mengelola emosi, dan mempertahankan relasi sosial yang sehat. Selain itu, kelompok usia remaja merupakan kategori yang paling rentan mengalami kecanduan *game online*, sehingga mereka lebih mudah terdampak oleh perubahan perilaku sosial yang bersifat negatif. Dengan demikian, tingginya intensitas bermain *game online* pada remaja terbukti menjadi faktor yang turut menurunkan kualitas perilaku sosial mereka.

Daftar Pustaka

- Achmad Gunawan, A. H. dan A. H. (2021). Pengembangan E-Sport dan Indutri Gaming Menggunakan Analisis SWOT. *Syntax Transformation*, 2(4).
- Andianto. (2024). *Dampak Game Online Terhadap Keharmonisan Rumah Tangga di Desa Sokawera Padamara Purbalingga*. Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddinzuhrri Purwokerto.
- Asyia, A. D. N., Sinurat, G. D. N., Dianto, N. I. S. A., & Apsari, N. C. (2022). Pengaruh Peer-Group Terhadap Perkembangan Self-Esteem Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 147–159.

- Eklund, L., & Johansson, M. (2013). *Played and Designed Sociality in a Massive Multiplayer Online Game*. 7(1), 35–54.
- Falgoust, G., Winterlind, E., Moon, P., Parker, A., Zinzow, H., & Chalil Madathil, K. (2022). Applying the uses and gratifications theory to identify motivational factors behind young adult's participation in viral social media challenges on TikTok. *Human Factors in Healthcare*, 2(December 2021), 100014.
<https://doi.org/10.1016/j.hfh.2022.100014>
- Hardiyanti, R., Simon, M., & Wahdania, N. (2024). *Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Perilaku Anak Yang Kecanduan Game Online Di Kelurahan Malawei Kota Sorong*. 9(4).
- Jakub Majkowski. (1820). *Communication in online games on the example of own research*. 56–64.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., Putri, S., & Dewi, R. (2023). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam*. 03(1), 25–38.
- Kirana, A., Riwanadha, A. S. I., & Pranandari, C. D. (2025). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 9(1), 248–254.
- Maharani, S. D., & Dwiana, A. (2024). *Pengaruh bermain game online terhadap kualitas tidur mahasiswa kedokteran Universitas Tarumanagara*. 6(2), 333–340.
- Malau, D. T. (2024). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Sikap Remaja dalam Kehidupan*. 1(1).
- Nik Haryanti, Mar'atul Hasanah, S. U. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa MI Miftahul Huda Sendang Tulungagung*. 2(3).
- Phj, P. J., Hidayatullah, S., Aupia, A., Ikhwani, D. A., & Yuliyanti, S. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Remaja di Desa*. 19(2), 55–63.
<https://doi.org/10.59802/phj.202119263>
- Pitaloka, A. ayu. (2013). Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013). *Integration of Climate Protection and Cultural Heritage: Aspects in Policy and Development Plans. Free and Hanseatic City of Hamburg*, 26(4).
- Prahesti, V. D. (2021). Analisis Tindakan Sosial Max Weber dalam Kebiasaan Membaca Asmaul Husna Peserta Didik MI/SD. *AN NUR: Jurnal Studi Islam*, 13(2).
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D.

- (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 333–340. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4733>
- Putra, L. W., Sutja, A., & Yusra, A. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 24 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3).
- Rezha Arzhan Hidayat, M. I. S. (2021). *Review Of The Position Of E-Sport As A Sport In Indonesia*. 27(2), 46–52.
- Sapara, M. M., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). Dampak Lingkungan Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Perempuan di Desa Ammat Kecamatan Tampan'amma Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Holistik*, 13(3), 1–16.
- Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.
- Saputri, N., Hasyim, A., & Menungsa, A. S. (2024). Komunikasi Keluarga Antara Orang Tua Dan Remaja Yang Kecanduan Game Online Di Desa Gunung Jaya Kecamatan Dangia Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(2).
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2).
- Syahrar, R., Munifah, M., Silalahi, M. F., Hasan, H., & Usman, N. K. (2025). *JKI (Jurnal Konseling Indonesia) Teknik Dispute Kognitif Terhadap Kecanduan Game Online Siswa JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*. 10(2), 79–85.
- Wardani, A. Y. (2024). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik di SMPN 5 Kota Bima*. 5, 53–61.
- Yunus, M., & Hamid, S. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement of Students in SD Pammana District Wajo Regency Pendahuluan Metode Penelitian*. 1(20), 65–70.