

Online Game Addiction and Student Social Interaction: Re-examining the Assumptions of Social Dysfunction in the Digital Era

Dania Aulia Syaharani*, Farkhan Abdurochim Alfarauq, Syaripulloh, Zaharah

UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia

Email: dania.aulia25@mhs.uinjkt.ac.id



p-ISSN: 2808-9529 (Printed)
e-ISSN: 2808-8816 (Online)

Jurnal Ilmu Sosial Indonesia (JISI)

<http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jisi>

VOL. 7, NO. 1 (2026)

Page: 101-110

Recommended Citation (APA Style):

Online Game Addiction and Student Social Interaction: Re-examining the Assumptions of Social Dysfunction in the Digital Era. (2026). *Jurnal Ilmu Sosial Indonesia (JISI)*, 7(1).

<https://doi.org/10.15408/jisi.v7i1.52500>

Available at:

<https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jisi/article/view/52500>

Article History:

Received: 2026-06-05

Accepted: 2026-06-28

Available online: 2026-06-29

* Corresponding Author



This is an open access article under CC-BY-SA license
© Copyright Attribution-Share Alike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

Abstract. Online game addiction is often assumed to be the cause of decreased social interaction because it is considered to reduce the intensity of real-world social relationships. However, several studies show inconsistent results, making it necessary to re-examine this assumption. This study aims to analyze the influence of online game addiction on students' social interactions and to explain this phenomenon through the perspective of Network Society. The study uses an associative quantitative approach involving 79 Social Science Education students at UIN Syarif Hidayatullah Jakarta who are active online game players and were selected using purposive sampling techniques. Data was collected through a Likert scale-based questionnaire and analyzed using validity, reliability, normality, linearity tests, simple linear regression, t-tests, and coefficient determination. The research results show that online game addiction does not have a significant effect on students' social interaction ($t = 1.060$; $p = 0.293 > 0.05$). The determination coefficient value ($R^2 = 0.014$) indicates that online game addiction only explains 1.4% of the variation in social interaction. These findings suggest that the assumption of social dysfunction due to online game addiction is not entirely relevant in the context of a digital society. From the perspective of the Network Society, social interaction does not experience decline but rather a transformation of the arena from physical space to digital network-based space.

Keywords: Online Game Addiction; Social Interaction; Network Society

Abstrak. Kecanduan game online sering diasumsikan sebagai penyebab menurunnya interaksi sosial karena dianggap mengurangi intensitas hubungan sosial di dunia nyata. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan hasil yang tidak konsisten sehingga diperlukan pengujian kembali terhadap asumsi tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa serta menjelaskan fenomena tersebut melalui perspektif Network Society. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif dengan melibatkan 79 mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang merupakan pemain game online aktif dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berbasis skala Likert dan dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa ($t = 1,060$; $p = 0,293 > 0,05$). Nilai koefisien determinasi ($R^2 = 0,014$) menunjukkan bahwa kecanduan game online hanya menjelaskan 1,4% variasi interaksi sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa asumsi disfungsi sosial akibat kecanduan game online tidak sepenuhnya relevan dalam konteks masyarakat digital. Melalui perspektif Network Society, interaksi sosial tidak mengalami kemunduran, melainkan mengalami transformasi arena dari ruang fisik menuju ruang berbasis jaringan digital.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online; Interaksi Sosial; Network Society

1. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta persebaran kebudayaan menjadi fenomena yang tidak dapat dicegah oleh banyak negara. Persebaran ini didukung oleh globalisasi akibat pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertransformasi menjadi kebutuhan primer manusia seperti halnya *smartphone*. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang memiliki fungsi dan berbagai kemampuan seperti komputer yang selalu mengalami pembaruan atau kemajuan yang terus meningkat dengan bentuk yang ringkas (Nurhalifah et al., 2025). *Smartphone* atau gawai kini didukung dengan kemajuan internet yang membuat mudahnya akses komunikasi dan interaksi antar individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok semakin mudah dan dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Internet yang terhubung dengan *smartphone* juga dapat mengakses berbagai aplikasi baik untuk keperluan komunikasi, hiburan, berita, dan lainnya (Basit et al., 2022; Fortunati, 2023).

Kemajuan ini membawa perubahan yang masif pada kebiasaan sehari-hari termasuk *smartphone* yang menjadi kebutuhan primer terutama dalam komunikasi dan hiburan. Media sosial menjadi suatu arena baru dalam interaksi sosial yang mempengaruhi cara pandang seseorang (Loh et al., 2024). Selain media sosial, hiburan seperti *Game online* juga dapat mudah diakses pada gawai dan memunculkan fenomena *e-sport (elektronik sport)* yang memerlukan keahlian khusus dalam praktiknya sehingga menciptakan profesi baru (*proplayer*) yang menjadi kelompok acuan bagi para remaja saat ini. Fenomena ini menjadi tren sehingga memunculkan *Game online* sebagai acuan dalam interaksi sosial. Pemain *Game online* ini banyak dijumpai di berbagai kalangan baik anak-anak, remaja, bahkan dewasa yang artinya bahwa *Game online* sudah menjadi konsumsi umum masyarakat (Commodari et al., 2024).

Game online umumnya berbasis daring dimainkan lebih dari satu orang atau dikenal juga dengan sebutan *multiplayer*. Fitur ini memungkinkan pemain untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam permainan (Bonny & Castaneda, 2022). Hal ini membuat permainan daring menjadi menarik yang mengakibatkan durasi waktu para pemain melebihi batas wajar

yang menimbulkan perilaku adiksi atau kecanduan. Pada akhirnya permainan daring ini menjadi ajang motivasi prestasi, imersi, dan sosial yang dapat menjadikan *Game online* sebagai pemenuhan kebutuhan akan sosial (Mattiro et al., 2024). Sebagai gambaran, Jumlah pemain *game online* Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 90 juta pemain aktif pada tahun 2022 serta pemain aktif dari Indonesia pada bulan Agustus 2021 sebanyak 34 juta orang (Rini, 2022).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh databoks.katadata.co.id pada tahun 2022, genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) menjadi game yang paling disukai di Indonesia dengan persentase 65%. Survei yang dilakukan terhadap 2.000 responden ini memperoleh hasil game yang paling banyak disukai yaitu Mobile Legends Bang Bang sejumlah 67%, PUBG Mobile sejumlah 28%, Clash of Clans sebanyak 24%, Free Fire sebanyak 17%, Football PES2021 sejumlah 10%, Candy Crush Saga sejumlah 10%, Call of Duty sejumlah 7%, Clash Royale sejumlah 7%, EA Sports FIFA sejumlah 6%, dan Angry Birds sejumlah 4%. Responden sebanyak 86% berstatus pelajar, mahasiswa, serta orang dewasa yang bekerja (Databoks.katadata.co.id., 2026).

Mahasiswa merupakan kelompok yang paling peka terhadap perkembangan teknologi, sehingga keberadaan *Game online* telah menjadi fenomena yang mengawatirkan bagi beberapa kalangan terutama terkait kemampuan interaksi sosial (Mubarok, 2022). Asumsi dominan dalam literatur terdahulu menyatakan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan disfungsi sosial yang mengarah pada perilaku negatif serta melemahkan interaksi sosial. Hal yang paling disoroti dalam fenomena ini adalah kehilangan waktu sosialisasi di dunia nyata sehingga menciptakan apatis sosial (Rahman et al., 2022). WHO telah memasukkan kecanduan bermain game sebagai "*gaming disorder*" yang digambarkan sebagai perilaku bermain game dengan gigih dan berulang sehingga menyampingkan kepentingan hidup lainnya termasuk kecacauan emosional dan hubungan sosial (M. Noer Pasha Radandi et al., 2023; Milana et al., 2024).

Penelitian relevan mengungkapkan mahasiswa yang kecanduan game online cenderung menyendiri dan tidak lagi membutuhkan orang lain untuk mengkomunikasikan hal-hal penting dalam

hidupnya (Noya & Salamor, 2021). 53% individu yang mengalami kecanduan game online pada penelitian Pratama mempunyai permasalahan dalam interaksi sosialnya dan mengalami penurunan kecerdasan emosional (Pratama & Fithriyana, 2020). Akan tetapi, pengaruh ini tidak sepenuhnya dijelaskan bagaimana kontribusi *game online* terhadap pelemahan interaksi sosial mahasiswa dan terdapat inkonsistensi yang perlu dijelaskan.

Inkonsistensi ditemukan oleh penelitian lainnya bahwa tidak ada hubungan signifikan antara durasi bermain game online dengan interaksi sosial teman sebaya pada siswa SMA Negeri 18 Kota Bandung (P value = 0,079 > α 0,05) dengan sebagian besar responden yang bermain game online secara berlebihan (>3 jam/hari) tetap memiliki interaksi sosial pada kategori tinggi (53,0%) (Hotmaida, 2021). Serupa dengan Hotmaida, penelitian oleh menemukan bahwa tidak ada hubungan signifikan (p-value 0,445) antara game online dengan interaksi sosial mahasiswa (Milana et al., 2024). Temuan ini menegaskan bahwa perlu dikaji ulang inkonsistensi yang terjadi antara kecanduan *game online* dengan disfungsi sosial.

Inkonsistensi ini harus dikaji ulang melalui sebuah konsep sosiologi untuk melihat bagaimana *game online* berpengaruh terhadap interaksi sosial. Dalam teori masyarakat jaringan informasi (*Network Society*) yang dikembangkan oleh Manuel Castells membahas perubahan karakteristik kualitatif masyarakat, di mana logika struktur sosial modernitas industrial telah digantikan oleh logika struktur arus informasi jaringan (Karpova & Proskurina, 2021).

Perkembangan ini dapat mengakibatkan transformasi sosial di segala bidang termasuk pada perubahan arena interaksi sosial. kemunculan teknologi baru (*game online*) selaras dengan teori *Network Society* terkait teknologi informasi menjadi penghubung global sekaligus pembentuk interaksi sosial baru.

Oleh karena itu untuk mengisi gap penelitian yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial mahasiswa untuk mengetahui menguji asumsi disfungsi sosial melalui analisis teori *Network Society*. Artikel ini tidak hanya menguji kembali hubungan antara kecanduan game online dan

interaksi sosial, tetapi juga menawarkan perspektif *Network Society* untuk menjelaskan mengapa hubungan tersebut menjadi tidak signifikan di era digital.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus melalui kuantitatif asosiatif. Metode ini ditujukan untuk menguji pengaruh variabel kecanduan *game online* variabel independent (X) terhadap interaksi sosial sebagai variabel dependen (Y) (Sugiyono, 2019). Dengan waktu penelitian selama delapan bulan yaitu bulan Januari-Agustus 2024 pada mahasiswa Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Tabel 2.1 Populasi Mahasiswa Tadris IPS 2021 -2023

Angkatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
2021	47	86	133
2022	32	74	106
2023	45	92	136
			375

Sumber: Data Penulis

Metode pengambilan sampel ini menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel responden berdasarkan kriteria khusus, ketentuan pemilihan sampel merujuk (1) mahasiswa aktif Tadris IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; (2) memainkan game online; (3) memainkan game lebih dari minimal 30 menit per harinya. Total sampel dalam penelitian ini sebanyak 79 berdasarkan rumus Slovin.

Gambar 2.1 Rumus Perhitungan Slovin

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{375}{1 + 375(0,10)^2} = \frac{375}{4,75} = 78,94$$

Sumber: data penulis

Tabel 2.2 Rumus Perhitungan Sampel Slovin

Mahasiswa Aktif	Populasi Mahasiswa	Sampel Mahasiswa
2021	133	133/375 x 79 = 28,01 = 28 Mahasiswa
2022	106	106/375 x 79 = 22,3 = 22 Mahasiswa

2023	136	136/375 x 79 = 28,6 = 29 Mahasiswa
-------------	-----	---

Sumber: data penulis

Dalam pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang berbasis google form dengan menggunakan skala likert. Peneliti menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5 untuk mengukur pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa. Adapun hipotesis uji dalam penelitian ini

H0: Tidak ada pengaruh kecanduan bermain game online terhadap interaksi sosial mahasiswa.

H1: Ada pengaruh kecanduan bermain game online terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Teknik analisis yang dilakukan diantaranya yaitu (1) Uji instrumen penelitian yang mencakup uji validitas untuk mengukur valid tidaknya instrumen untuk di ujikan dan uji reliabilitas untuk mengetahui seberapa besar derajat tes mengukur secara konsisten dari sasaran yang diukur; (2) Uji asumsi klasik

meliputi uji normalitas untuk mengetahui data berdistribusi secara normal atau tidak dan uji linearitas untuk mengetahui adanya hubungan yang linear antara variabel independen dengan dependen; (3) Uji hipotesis yang meliputi uji t untuk menguji kebenaran dan kepalsuan hipotesis dan uji koefisien determinasi untuk mengetahui seberapa besarnya kemampuan semua variabel independen dalam menjelaskan varian dari variabel dependennya; (4) Uji regresi linear sederhana untuk mengetahui pengaruh antara satu atau beberapa variabel terhadap satu variabel yang bertujuan melihat ada tidaknya hubungan sebab-akibat dan ditampilkan dalam bentuk yang sistematis.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Temuan Penelitian

Hasil pengisian kuesioner, diketahui bahwa responden pengguna game online di smartphone masing-masing berjumlah 79 responden. 55 diantaranya berjenis kelamin laki-laki (70%) yang mendominasi dibandingkan dengan jenis kelamin perempuan yang berjumlah 24 responden (30%). Pada tahap pengujian selanjutnya yaitu pengujian instrumen dengan uji validitas sebagai berikut hasilnya.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Variabel	Jumlah Item Awal	Item Valid	Item Tidak Valid	Item Digunakan	Cronbach's Alpha	Keterangan
Kecanduan Game Online (X)	26 Instrumen	23 Instrumen	3 Instrumen	23 Instrumen	0.806	Valid dan Reliabel
Interaksi Sosial (Y)	16 Instrumen	10 Instrumen	6 Instrumen	10 Instrumen	0.709	Valid dan Reliabel
Total	42 Instrumen	33 Instrumen	9 Instrumen	33 Instrumen	-	

Sumber: data penulis

Berdasarkan hasil uji validitas, dari 42 butir pernyataan yang diuji, terdapat 33 butir yang dinyatakan valid dan 9 butir yang dinyatakan tidak valid. Pada variabel kecanduan game online, terdapat 23 butir valid dan 3 butir tidak valid. Sementara itu, pada variabel interaksi sosial, terdapat 10 butir valid dan 6 butir tidak valid. Sehingga, 33 butir pernyataan yang valid digunakan dalam tahap analisis selanjutnya, sedangkan 9 butir yang tidak valid tidak diikutsertakan dalam pengolahan data.

Kemudian setelah pengujian validitas terhadap instrumen yang di ujikan, dilanjutkan

pada pengujian reliabilitas instrumen, dengan hasil variabel Kecanduan Game Online dan Interaksi Sosial menunjukkan hasil yang reliabel karena Cronbach Alpha lebih dari 0,6 Pada tahap uji normalitas

Tabel 3.2 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		79
Normal Parameters	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.80923195

Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.079
	Negative	-.071
Test Statistic		.079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		
d. This is a lower bound of the true significance		

Sumber: data penulis
 Berdasarkan hasil output di atas diketahui nilai signifikansi Unstandardized Residual sebesar 0,200. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. (Signifikansi) atau nilai probabilitas (0,200>0,05), maka data berdistribusi normal.

Tabel 3.3 Hasil Uji Linearitas

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	dff	Mean Square	F	Sig.
Interaksi sosial * Kecanduan Game Online	Between Groups	(Combined) Linearity	914.238 26.315	29 1	31.525 26.315	1.686 .241
		Deviation from Linearity	887.923	28	31.712	1.696
	Within Groups		916.117	49	18.696	
	Total		1830.354	78		

Sumber: data pribadi
 Berdasarkan hasil output di atas dapat dilihat bahwa nilai deviation from linearity sig. lebih dari 0,05, yakni 0,052. Maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel pengaruh kecanduan game online dan interaksi sosial memiliki hubungan yang linier.

Tabel 3.4 Tabel Hasil Uji T (Parsial)

Coefficients ^a							
Model		Unstandardized B	Coefficients Error	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig
1	(Constant)	29.956	4.197			7.137	.000
	Kecanduan Game Online	.064	.060	.120		1.060	.293

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: data pribadi

Berdasarkan hasil uji t di atas dapat dilihat nilai t hitung sebesar 1,060 dengan nilai t tabel sebesar 1,66488 (1,060 < 1,66488) yang berarti H₀ diterima, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* secara statistik tidak berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa.

Tabel 3.5 Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.120 ^a	.014	.002	4.840

a. Predictors: (Constant), Kecanduan Game Online

Sumber: data pribadi

Hasil uji diperoleh nilai R sebesar 0,120 yang menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan game online dan interaksi sosial berada pada kategori sangat lemah. Nilai R Square sebesar 0,014 menunjukkan bahwa kecanduan game online hanya mampu menjelaskan 1,4% variasi interaksi sosial, sedangkan 98,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Tabel 3.6 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandarized B	Coefficients Std. Error	Standarized Coefficients Beta	t	Sig
1	(Constant)	29.956	4.197		7.137	.000
	Kecanduan Game Online	.064	.060	.120	1.060	.293

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Sumber: data pribadi

Adapun persamaan regresi linier sederhana dari variabel independen dan dependen dapat disimpulkan seperti di bawah ini:

- a. Nilai konstanta sebesar 29,956 menunjukkan bahwa apabila nilai kecanduan game online berada pada angka 0, maka nilai interaksi sosial diprediksi sebesar 29,956. Nilai konstanta ini hanya menunjukkan nilai awal variabel interaksi sosial dalam model regresi, bukan berarti rendahnya kecanduan game online menyebabkan tidak adanya interaksi sosial.
- b. Nilai koefisien regresi/b sebesar 0,064 artinya setiap kenaikan tingkat kecanduan *game online* maka akan meningkatkan interaksi sosial di kalangan mahasiswa.

Berdasarkan hasil pengolahan data penelitian melalui uji t parsial, diperoleh nilai t hitung sebesar 1,060 dengan nilai signifikansi sebesar 0,293. Nilai t hitung tersebut lebih kecil daripada t tabel sebesar 1,66488 atau $1,060 < 1,66488$. Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,293 lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya, kecanduan game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial di kalangan mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

3.2 Kecanduan Game Tidak Mengakibatkan Disfungsi Sosial

Berdasarkan pengolahan data penelitian dengan hasil perhitungan uji t (parsial) yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 1,060 dan t tabel sebesar 1,66488 ($1,060 < 1,66488$) dan signifikansi sebesar 0,293 ($0,293 > 0,05$) maka dapat dikatakan H_0 diterima dan H_1 ditolak, sehingga dapat diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial pada kalangan mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa mahasiswa Tadris IPS tidak menunjukkan adanya perubahan interaksi sosial di kalangan mahasiswa akibat kecanduan bermain game online.

Selanjutnya, didapatkan hasil persamaan

regresi $Y = 29,956 + 0,064 X$ dimana konstanta bernilai positif dan koefisien regresi bernilai positif. Oleh karena itu, konstanta yang bernilai positif ini dapat diinterpretasikan bahwa artinya jika kecanduan game online bernilai konstan (0) maka interaksi sosial akan meningkat sebesar 29,956 tanpa pengaruh variabel X. Namun, jika kecanduan game online bernilai positif maka interaksi sosial akan meningkat 0,064. Serta pada perhitungan koefisien determinasi sebesar 0,014, menunjukkan bahwa hanya 1,4% variasi interaksi sosial dapat dijelaskan oleh kecanduan game online, sedangkan sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Temuan data statistik ini menjadi dasar empiris terkait hubungan kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial. Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian pada disiplin ilmu lain seperti yang dilakukan oleh Kurt menunjukkan bahwa pasien psikiatris dengan kecanduan teknologi justru memiliki tingkat keterhubungan sosial yang tinggi dan rasa kepemilikan sosial yang tinggi (Kurt et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada masalah antara kecanduan game dan interaksi sosial yang berasal dari dalam diri seseorang itu sendiri.

Secara keterkaitan, manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari dunia interaksi sosial karena merupakan kebutuhan. Kecanduan yang didefinisikan sebagai ketidakmampuan mengendalikan perilaku bermain game menyebabkan gangguan signifikan dalam kehidupan sehari-hari tidak mendukung secara signifikan pada sampel penelitian ini. Pemenuhan pertumbuhan personal, kebutuhan kehidupan sosial, dan meningkatkan kinerja akademik dapat dilakukan di dalam *game online* (Jin et al., 2021).

Game online banyak digunakan oleh pemain sebagai identitas yang digunakan sebagai alat solidaritas sosial. Fitur pembentukan kelompok *clan* atau *guild* dalam game digunakan sebagai wadah organisasi yang didalamnya terdapat fungsi sosial yang dijalankan agar kelompok itu tetap eksis dan kompetitif (Li et al., 2023). Pada kasus ini terjadi transformasi bentuk interaksi sosial yang berkaitan dengan media dan arena. Secara fisik, interaksi sosial memang tidak terlihat secara langsung. Akan tetapi pada praktiknya interaksi tetap terjadi dan melibatkan manusia lain sehingga disfungsi sosial tidak

relevan pada kasus ini.

3.3 Terjadinya Transformasi Arena Sebagai dampak Network Society

Perkembangan dunia modern yang pesat membuat teknologi komunikasi berkembang dengan sangat cepat dan sulit untuk dihindari. Dalam masyarakat jaringan, otoritas simbolik didistribusikan ulang melalui jaringan daripada melalui institusi tradisional, sehingga nilai transnasional baru bermunculan dan menempatkan identitas dalam kondisi rekonfigurasi yang berkelanjutan (Sun et al., 2023). Perubahan ini mengakibatkan transformasi di segala bidang termasuk pada arena sosial. Interaksi sosial tidak lagi terjadi secara langsung atau tatap mata akan tetapi dapat melalui jaringan. *Network Society* mendorong transformasi arena sosial, budaya, politik, dan ekonomi dalam masyarakat modern sehingga nilai dan norma lama menjadi tidak relevan digunakan untuk melihat suatu fenomena.

Perspektif sosiologis melihat platform digital bukanlah sebagai alat netral, melainkan sebagai arena simbolik di mana makna diproduksi dan direproduksi. Dalam jaringan platform digital termasuk *game online* merupakan arena sosial tempat aktor sosial muncul bukan sebagai penerima pasif melainkan sebagai agen aktif. *Game online* merupakan struktur yang berinteraksi dengan pemain sebagai aktor sosial (Andrade & Viñán-Ludeña, 2025). Para pemain memiliki agensi yang dapat menegosiasikan dirinya dengan sesama pemain ataupun struktur. Pada akhirnya, masyarakat bukan hanya berupa hadir secara fisik tetapi dapat terbentuk dalam jaringan atau yang disebut *digital society*.

Kelompok sosial tidak lagi terbatas pada kehadiran anggotanya di tempat fisik yang sama pada waktu yang sama, dan individu modern tidak terikat pada satu lokasi; sebaliknya, cara kita hidup adalah dengan hadir di banyak tempat berbeda secara simultan (Kurt et al., 2024). Hal ini menjawab pertanyaan setelah hasil uji statistik penelitian ini terkait tidak terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial.

3.4 Game Online Sebagai Bentuk Transformasi Interaksi Sosial

Era digital telah secara fundamental

mengubah cara manusia berinteraksi. *Game online*, sebagai medium komunikasi, merupakan perpanjangan dari persepsi kelompok dan medium untuk interaksi interpersonal (Wang et al., 2021). Dalam masyarakat jaringan ini, konektivitas digital menjadi aspek sentral kehidupan sosial, menandai transisi dari ekonomi industrial tradisional menuju ekonomi berbasis teknologi informasi dan komunikasi (Jin et al., 2021). Begitupun secara interaksi sosial, masyarakat jaringan atau *network society* mengalami transformasi arena sosial dari dunia nyata kepada dunia maya (Bano et al., 2024).

Game online dalam hal ini merupakan arena interaksi sosial yang tidak terbatas jarak dan waktu. Pemain dapat berinteraksi secara bersamaan walaupun berasal dari belahan bumi yang berbeda. Sifatnya yang fleksibel dan transnasional inilah yang mengakibatkan perubahan kebiasaan dalam interaksi sosial. Akan tetapi sebuah perubahan cepat tentu dapat mengakibatkan *culture lag* pada awal kemunculannya karena dianggap berbeda dari kebiasaan lama. Akibat perbedaan inilah muncul stigma terkait perubahan termasuk pada kasus kecanduan *game online* yang dianggap sebagai disfungsi sosial.

Perubahan arena interaksi sosial dari dunia nyata kepada dunia jaringan membuat interaksi fisik tergantikan. Mahasiswa sebagai *agent of change* sudah mendapatkan konstruksi sosial oleh masyarakat dan dianggap harus melakukan perubahan dalam masyarakat melalui pemberdayaan karena dianggap memiliki kemampuan dan kecerdasan terutama pada interaksi sosial. Akan tetapi, perilaku kecanduan *game online* merubah kebiasaan interaksi secara langsung menjadi interaksi jaringan sehingga mahasiswa tersebut teralihkan secara interaksi dengan realitas nyata menuju realitas struktur permainan daring.

Perilaku ini dianggap oleh masyarakat umum sebagai disfungsi sosial karena absennya interaksi realitas nyata. Akan tetapi jika kita lihat dari sudut pandang *network society*, perilaku ini bukan merupakan disfungsi sosial karena interaksi sosial tetap berjalan. Dalam permainan daring, interaksi sosial terjalin dan berfungsi menjalankan struktur di dalam permainan yang berasal dari agensi para pemain. Yang terjadi adalah perubahan atau transformasi arena sosial yang berakibat berubahnya bentuk interaksi sosial. Mahasiswa dalam hal ini tetap

berinteraksi secara sosial dengan sesama. Bahkan interaksi sosial lebih mudah dilakukan dan tidak terbatas waktu karena berbasis jaringan.

Asumsi disfungsi sosial pada kasus kecanduan game pada mahasiswa di era digital ini pada akhirnya tidak relevan. Ini menjawab hasil uji korelasi statistik pada penelitian yang menunjukkan bahwa hubungan antara variabel kecanduan *game online* dengan interaksi sosial memiliki hubungan sangat rendah sebesar 0,014 (1,4%) yang memiliki arti faktor lain lebih mempengaruhi interaksi sosial dibandingkan kecanduan *game online*.

4. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak berpengaruh secara signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Hasil uji statistik memperlihatkan nilai t hitung (1,060) lebih kecil daripada t tabel (1,66488) dengan tingkat signifikansi 0,293 ($>0,05$), sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial tidak terbukti. Selain itu, nilai koefisien determinasi sebesar 0,014 menunjukkan bahwa hanya 1,4% variasi interaksi sosial dapat dijelaskan oleh kecanduan game online, sedangkan sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Temuan ini mengindikasikan bahwa asumsi yang memandang kecanduan game online sebagai penyebab disfungsi sosial perlu ditinjau kembali. Dalam konteks masyarakat digital, interaksi sosial tidak semata-mata berlangsung melalui kontak tatap muka, tetapi juga melalui jaringan komunikasi berbasis teknologi. Perspektif *Network Society* menjelaskan bahwa yang terjadi bukanlah hilangnya interaksi sosial, melainkan transformasi arena interaksi dari ruang fisik menuju ruang digital. *Game online* menjadi medium yang memungkinkan terbentuknya relasi sosial, kerja sama, solidaritas kelompok, serta komunikasi lintas batas geografis.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi perspektif *Network Society* dalam menjelaskan perubahan pola interaksi sosial pada era digital. Secara praktis, hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap dampak *game online* tidak dapat

hanya didasarkan pada intensitas interaksi dan lamanya bermain, tetapi juga perlu mempertimbangkan bentuk-bentuk interaksi sosial baru yang muncul dalam ruang jaringan digital. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji faktor-faktor lain yang memengaruhi interaksi sosial mahasiswa yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini, seperti penggunaan media sosial, karakteristik kepribadian, modal sosial, dan keterlibatan dalam komunitas digital maupun luring.

5. Referensi

- Andrade, L. I., & Viñán-Ludeña, M. S. (2025). Mapping research on ICT addiction: a comprehensive review of Internet, smartphone, social media, and gaming addictions. *Frontiers in Psychology*, 16. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1578457>
- Bano, S. A., Zaheer, L., Hameed, N., & Hussain, J. S. (2024). Influence of Online Gaming on Behavior of Gamers in Pakistan. *Sustainable Business and Society in Emerging Economies*, 6(1), 19–28. <https://doi.org/10.26710/sbsee.v5i4.2897>
- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Bonny, J. W., & Castaneda, L. M. (2022). To Triumph or to Socialize? The Role of Gaming Motivations in Multiplayer Online Battle Arena Gameplay Preferences. *Simulation & Gaming*, 53(2), 157–174. <https://doi.org/10.1177/10468781211070624>
- Commodari, E., Consiglio, A., Cannata, M., & La Rosa, V. L. (2024). Influence of parental mediation and social skills on adolescents' use of online video games for escapism: A cross-sectional study. *Journal of Research on Adolescence*, 34(4), 1668–1678. <https://doi.org/10.1111/jora.13034>
- Databoks.katadata.co.id. (2026). *MOBA Jadi Genre Mobile Game Paling Disukai di Indonesia | Pusat Data Ekonomi dan Bisnis Indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/f0dda3362ba4340/moba-jadi-genre->

- mobile-game-paling-disukai-di-indonesia
- Fortunati, L. (2023). The smartphone between the present and the future: Five changes. *Mobile Media & Communication*, 11(1), 19–24. <https://doi.org/10.1177/20501579221131223>
- Hotmaida, L. (2021). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial Teman Sebaya Pada Siswa Di SMA Negeri 18 Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Kartika*, 16(2). <https://doi.org/10.26874/jkkes.v16i2.172>
- Jin, Y., Qin, L., Zhang, H., & Zhang, R. (2021). *Social Factors Associated with Video Game Addiction Among Teenagers: School, Family and Peers*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211220.131>
- Karpova, D., & Proskurina, A. (2021). The Need for Sociotechnical Turn in the Study of Society Digitalization. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i2.8418>
- Kurt, O., Tabara, M. F., Yıldız, S., Kılıçaslan, A. K., Emir, B. S., Oktay, M., Cansel, N., & Sehlkoglul, S. (2024). Technology Addiction and Social Connectedness in Psychiatric Illness: A Multicenter Study. *Psychiatry Investigation*, 21(9), 938–946. <https://doi.org/10.30773/pi.2023.0307>
- Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>
- Loh, Y. L., Ibrahim, M. S., Hasan, A. S., & Sakian, J. (2024). Understanding Online Gaming Habits and Attitudes among Youth: A FGD Study of Gaming Behaviours, Social Interactions, and Psychological Effects. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 40(3), 382–396. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2024-4003-22>
- M. Noer Pasha Radandi, Deadalina, Thalia Indah Desrina, Syakira Salsabila, Suta Nurrahman, & Laura Oktreza Delin. (2023). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA GEN Z. *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Mattiro, S., Rahman, Z., & Widaty, C. (2024). Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Teman Sebaya Di Desa Indrasari Kecamatan Martapura. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 10(3), 296. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i3.14377>
- Milana, S., Abdullah, A., & Arlianti, N. (2024). Hubungan Game Online Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Di Universitas Muhammadiyah Aceh. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(3), 1481–1490. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i3.2359>
- Mubarok, F. H. (2022). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>
- Noya, M. D., & Salamor, J. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 5(1), 18. <https://doi.org/10.30598/jbkt.v5i1.1142>
- Nurhalifah, Dedi Riyan Rizaldi, Muktofah, Nilwan, & Ziadatul Fatimah. (2025). Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Action Research Journal*, 1(1), 10–17. <https://doi.org/10.63987/arj.v1i1.22>
- Pratama, A., & Fithriyana, R. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. *Prepotif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 268–273. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v4i2.1006>
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA. *JURNAL MUTIARA NERS*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rini, R. (2022). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *IKRA-ITH*

HUMANIORA : Jurnal Sosial Dan Humaniora,
7(2), 133–141.
[https://doi.org/10.37817/ikraith-
humaniora.v7i2.2299](https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299)

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sun, R.-Q., Sun, G.-F., & Ye, J.-H. (2023). The effects of online game addiction on reduced academic achievement motivation among Chinese college students: the mediating role of learning engagement. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1185353>

Wang, P., Wang, J., Yan, Y., Si, Y., Zhan, X., & Tian, Y. (2021). Relationship Between Loneliness and Depression Among Chinese Junior High School Students: The Serial Mediating Roles of Internet Gaming Disorder, Social Network Use, and Generalized Pathological Internet Use. *Frontiers in Psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.529665>