

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dan Konsep Penelitian.

2.1.1 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan kondisi dimana seseorang terdorong untuk bermain *game online* secara berlebihan sehingga menyita banyak waktu, dan individu tersebut sering kali kesulitan untuk mengendalikan kebiasaannya (Asri et al., 2022). Sedangkan menurut teori (Lemmens et al 2009) menyatakan bahwa kecanduan adalah bentuk ketergantungan ekstrem terhadap *game online* yang dilakukan secara terus menerus, dan berdampak buruk pada kondisi fisik maupun mental. *Game online* adalah suatu jenis permainan yang dimainkan melalui jejaring internet dan dapat dilakukan secara individu atau kelompok dengan jumlah pemain yang tidak terbatas. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, permainan didefinisikan sebagai aktivitas bermain. Dengan demikian bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat menghibur dengan jumlah pemain lebih dari satu. (Anggraeni et al., 2024)

Kecanduan terhadap permainan *game online* merupakan jenis kecanduan yang disebabkan oleh penggunaan teknologi jaringan internet. Hal ini juga dikenal sebagai gangguan kecanduan internet, yang menunjukkan bagaimana penggunaan internet dapat menyebabkan kecanduan. Termasuk di dalamnya kecanduan terhadap permainan komputer (Dwi Saputra et al., 2023). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *game online* merupakan jenis *game* dari internet yang sangat terkenal dan dapat menimbulkan ketergantungan. Permainan *game online* bisa memberikan dampak positif saat digunakan untuk hiburan, karena dapat membantu mengurangi kelelahan dan stres yang dialami. Namun saat ini permainan *game online* telah secara berlebihan di dunia maya dan *game online* sering dijadikan sebagai sarana untuk menghindari tekanan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak individu yang mengalami kecanduan terhadap *game online*.

2.2.2 Dampak Negatif *Game online*

Menurut (Satura *et al.*, 2024) dampak terhadap bermain *game online* terbagi dalam lima kategori utama, yaitu dampak bagi kesehatan, dampak psikologis, dampak pendidikan, dampak sosial dan dampak bagi keuangan.

Dampak negatif pertama yaitu dampak bagi kesehatan, anak remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain cenderung mengalami penurunan kesehatan fisik karena kurang berolahraga, pola tidur yang terganggu, dan pola makan yang buruk . Minimnya aktivitas fisik dapat membuat tubuh menjadi lemah dan rentan terkena berbagai penyakit. Di samping itu, kurang tidur akibat bermain *game online* hingga larut malam dapat menyebabkan kelelahan berkepanjangan dan masalah konsentrasi dalam aktivitas sehari-hari (Umar & Ilham, 2024).

Dampak psikologis merupakan dampak kedua kecanduan permainan *game online*, dampak ini dapat mempengaruhi mental remaja. Banyak permainan mengandung bentuk kekerasan dan perilaku kriminal, seperti perkelahian, pengrusakan, dan tindakan pembunuhan. Hal ini berisiko membentuk pandangan remaja bahwa realitas kehidupan mirip dengan permainan yang mereka lakukan. Sebagai akibatnya, remaja yang terjebak dalam kecanduan permainan *game online* mungkin menunjukkan gejala gangguan mental, seperti mudah tersinggung, reaksi emosional yang berlebihan, dan sering menggunakan bahasa kasar dalam interaksi sosial mereka (Devie Rahmawati, Mulyana Deddy, 2021).

Dampak negatif ketiga yaitu bagi pendidikan, kecanduan *game online* membuat peserta didik lupa akan waktu belajar, sehingga prestasi akademik mereka menurun. bermain secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang berdampak pada menurunnya prestasi akademik serta menumbuhkan sifat malas dalam diri peserta didik. Pikiran mereka sering terpecah antara materi pelajaran dan kesulitan berkonsentrasi dikelas. Pikiran mereka sering terpecah antara materi pelajaran dan permainan yang harus diselesaikan, sehingga menyulitkan mereka

menyerap informasi yang telah diajarkan oleh gurunya.(Muslem, 2024; Haidar & Antika, 2022)

Dampak negatif keempat yaitu dampak bagi sosial, menyebabkan remaja mengalami isolasi sosial. Mereka yang terlalu sering bermain *game* cenderung enggan terlibat dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Melalui ikatan emosional dengan pembentukan pola pikir mereka. Hal ini menyebabkan mereka tenggelam dalam dunia fantasi yang mereka ciptakan sendiri. Meskipun ada peningkatan dalam aspek sosialisasi secara *online*, tetapi pada saat yang sama, tercatat adanya penurunan dalam aspek sosialisasi di kehidupan nyata (Wijayanti et al., 2022). Dampak negatif yang terakhir yaitu ada dampak bagi keuangan salah satu faktor yang harus diperhatikan. Permainan *game online* kerap kali menyediakan opsi berbayar, seperti pembelian *voucher* atau untuk *topup* dana untuk mendapatkan para pemain yang diinginkan dan resiko keamanan seperti pencurian identitas atau penipuan (Iqrom et al., 2025)

2.1.3 Dampak Positif *Game online*

Menurut (Budiani, Ningsih & Sancaya n.d.) Bermain *game* bukan hanya sekedar hiburan tetapi memiliki beberapa dampak positif seperti untuk menghilangkan rasa penat dan stres setelah seharian beraktivitas. Dengan berbagai pilihan permainan yang seru dan menantang, seseorang dapat melepaskan lelah, bersantai, dan menikmati waktu luang tanpa tekanan. Selain itu dunia *game* juga membuka peluang untuk menambah teman menambah interaksi sosial dengan menggunakan media sosial. Melalui fitur multiplayer dan komunitas dalam *game*, pemain bisa berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, berbagi pengalaman, dan bahkan membangun persahabatan yang erat. Sedangkan menurut (Carmelia et al., 2024) mengungkapkan bahwa penggunaan *game online* dapat membantu siswa mengurangi stress. Selain itu, *game online* juga dapat menjadi sarana bagi remaja untuk melatih kemampuan berfikir cepat serta meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris, mengingat sebagian besar *game online* menggunakan bahasa Inggris.

2.1.4 Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online*

Seseorang yang mengalami kecanduan bermain *game online* sering kali menunjukkan keinginan yang sangat kuat untuk terus bermain setiap waktu. Ketika tidak dapat mengakses permainan, ia menjadi murung, stres, bahkan marah. Untuk mendapatkan rasa puas atau kenyamanan, mereka merasa perlu bermain lebih lama atau lebih sering. Aktivitas sehari-hari seperti makan, mandi, belajar, atau bekerja sering terabaikan karena sebagian besar waktunya dihabiskan di depan layar. Tidak jarang, kebiasaan ini menimbulkan masalah dilingkungan dengan anggota keluarga atau penurunan prestasi akademik. Demi mempertahankan kebiasaannya, ia juga bisa mulai berbohong kepada orang-orang terdekat agar tetap bisa bermain. Bahkan, tak sedikit yang dihabiskan untuk membeli *game* atau item dalam permainan, tanpa mempertimbangkan kebutuhan lain yang lebih penting (Wardani, 2024).

Sedangkan menurut penelitian (Halisyah, 2022) seseorang yang memiliki kecenderungan bermain *game* secara berlebihan umumnya menunjukkan beberapa karakteristik yang khas. Mereka sering kali memainkan satu jenis permainan selama lebih dari tiga jam dalam sehari, bahkan bisa berlangsung hampir sepanjang hari. Aktivitas ini tidak bersifat sementara, melainkan berlangsung secara konsisten, bahkan hingga lebih dari satu bulan dengan intensitas tinggi. Ketika tidak diberi izin atau akses untuk bermain. Individu ini cenderung menunjukkan reaksi emosional seperti marah atau kesal.

2.1.5 Faktor-Faktor Penyebab Remaja Yang Bermain *Game Online*

Menurut pendapat (Usuh *et al.*, 2022) dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dipengaruhi dua jenis. Faktor pertama faktor internal terdapat beberapa faktor seperti a. Dorongan (adanya keinginan kuat untuk mencapai level yang lebih tinggi dalam permainan, sehingga menyebabkan waktu bermain yang lama) b. Rasa bosan (bosan akan memberikan perasaan jenuh yang membuat individu mencari hiburan melalui *game online*, baik dengan bermain sendiri maupun dengan teman sebaya) c. Kontrol diri (kebiasaan bermain dengan durasi sekitar 3-4 jam

perhari menunjukkan adanya masalah dalam pengendalian diri) d. Prioritas yang tidak tepat (ketidakmampuan mengatur prioritas, sehingga aktivitas produktif seperti mengerjakan tugas kuliah dan belajar menjadi terganggu akibat terus menerus bermain *game online*). Faktor yang kedua eksternal meliputi, a. Faktor lingkungan, (pengaruh dari teman sebaya yang mengajak untuk bermain *game online*) b. Hubungan sosial (rasa kurang mampu dalam bersosialisasi secara langsung membuat individu lebih memilih bermain *game* sendiri atau bersama teman sebangkunya, serta kesulitan dalam mengontrol waktu bermain).

2.1.5 Jenis-Jenis *Game Online*

Menurut (Rompas, Zakaria & Kawung 2023) Permainan *game online* dapat dikategorikan berdasarkan jenis, yaitu MMORPG (*Massively Multiplayer Online Real*), MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*). Setiap kategori ini memiliki ciri unik dan mekanisme bermain yang berbeda-beda, sesuai dengan tujuan dan pengalaman yang ingin dirasakan oleh para pemain. Berikut adalah penjelasan detail mengenai masing-masing jenis permainan *game online*.

Jenis yang pertama MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) jenis permainan ini memungkinkan pemain untuk mengambil peran sebagai karakter imajinatif dan berinteraksi secara sosial seperti dalam kehidupan nyata. Tujuan utama dalam MMORPG adalah untuk mengembangkan narasi yang ada, dimana setiap karakter memiliki keterampilan khas yang dapat ditingkatkan melalui penyelesaian berbagai misi. Selain itu, pemain dapat bergabung dengan grup atau guild untuk bekerja sama dalam meraih tujuan tertentu. Contoh permainan MMORPG yang populer mencakup *Ragnarok Online*, *Final Fantasy*, *Assassin's Creed*, *Genshin Impact*, dan lain-lain. (Purwandri & Satria 2023)

Jenis kedua *game online* MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*) berbeda dari MMORPG, kategori MMORTS lebih fokus pada strategi militer dan pengelolaan sumber daya. Dalam jenis permainan ini, pemain

memiliki tanggung jawab untuk mengelola suatu area dengan membangun bangunan, mengembangkan teknologi, dan menggunakan sumber daya alam secara optimal. Tujuannya adalah untuk bertahan dari serangan musuh sekaligus meningkatkan kekuatan melalui strategi yang bijaksana. Beberapa contoh permainan MMORTS yang terkenal termasuk *WarCraft*, *Red Alert*, *Age of Empires*, dan lainnya.(Malau, 2024)

Jenis ketiga yaitu jenis *game online* MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) kategori MMOFPS memberikan pengalaman bermain yang lebih nyata dengan perspektif orang pertama, seolah-olah pemain berada di dalam dunia permainan. Dalam permainan ini, senjata berpistol menjadi alat utama, dan pemain dituntut untuk bersaing dalam mengalahkan lawan serta menyelesaikan misi. Kemampuan untuk menganalisis strategi musuh, serta ketajaman dalam penglihatan, pendengaran, dan reaksi sangat diperlukan. Beberapa contoh permainan MMOFPS yang terkenal meliputi point *Blank*, *Call of Duty*, *Battlefield*, *Counter Strike*, *PUBG*, *free fire* dan lainnya

2.1.6 Intensitas Permainan *Game Online*

Menurut Graffiths dalam jurnal (Sandya & Ramadhani, 2021) mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang di hubungan melalui internet. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu, gender, kondisi psikologis, dan jenis kelamin. Menurut teori Cowie aspek intensitas bermain *game online* ada dua jenis, yaitu kuantitas dan aktivitas, kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online* sedangkan aktivitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

Remaja yang mengalami kecanduan serius akan merasakan seluruh aspek kecanduan *game online*. Remaja merasakan *salience* (akan terus menerus memikirkan berbagai hal atau fitur baru yang ada dalam *game online* serta

mempertimbangkan kapan mereka dapat bermain *game* tersebut) Remaja yang mengalami *mood modification* (cenderung mengalihkan perhatian dari masalah yang di hadapi dengan bermain *game online*) sedangkan remaja yang mengalami *relapse* (sulit untuk mengurangi durasi permainan *game*) Remaja yang merasakan *withdrawal* (merasa terganggu jika ada orang lain yang menginterupsi saat mereka bermain *game online*) Remaja dengan tingkat *tolerance* (merasa bahwa penggunaan *game online* bertambah, hal ini terjadi untuk memenuhi kebutuhan *mood modification* yang mereka alami), *conflict* (Berseteru dengan sesama pemain maupun seseorang yang disekilingnya), *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan) (Fajar et al., 2024).

Menurut pendapat Cowie dalam jurnal (Sandya & Ramadhani, 2021) intensitas merujuk pada situasi kondisi dimana seseorang melakukan suatu aktivitas secara berulang dengan frekuensi tertentu. Berdasarkan penjelasan tersebut, intensitas dapat diartikan sebagai keadaan atau sikap yang mencerminkan penggunaan waktu yang signifikan dalam suatu aktivitas yang telah dipilih. Indikator intensitas bermain *game online* yang mengacu pada pendapat cowie meliputi: Durasi, yaitu lamanya bermain *game online* dihabiskan untuk bermain *game online*. Semakin lama seseorang bermain, semakin tinggi intensitasnya.

Sedangkan menurut (Muhammad et al., 2024) Pemain *game* yang menunjukkan perilaku kecanduan cenderung memiliki waktu bermain yang lebih tinggi dibandingkan dengan pemain tanpa masalah kecanduan. Perbedaan ini cukup signifikan, dimana pemain dengan kecanduan rata-rata bermain selama 30 jam per minggu atau sekitar 4-3 jam perhari, sedangkan pemain yang tidak kecanduan bermain rata-rata 20 jam perminggu atau 2 jam per hari. (King & Delfabbro, 2018) memiliki pandangan yang sejalan yang berdasarkan bahwa rata-rata waktu bermain 4 jam perhari atau 30 jam perminggu sudah dianggap bermasalah. Bermain lebih dari 30 jam per minggu dikaitkan dengan dampak negatif bagi pemain. karena frekuensi dan intensitas bermain *game online* sangat mempengaruhi keterampilan sosial. Keterampilan sosial berperan penting dalam

kehidupan seseorang, membantu mereka menyesuaikan diri dengan aturan masyarakat dan membangun interaksi sosial yang sehat.

Di samping itu, individu yang tidak mengalami kecanduan juga tetap mampu mempertahankan prioritas hidupnya. Kegiatan bermain *game* tidak mengganggu tanggung jawab utama seperti belajar, bekerja, atau bersosialisasi. Mereka juga tidak menunjukkan tanda-tanda gejala putus (*withdrawal*) ketika tidak bermain, seperti merasa cemas, gelisah, atau marah. Dengan demikian, aktivitas harian dapat berlangsung dengan normal tanpa adanya dorongan yang mengganggu untuk terus bermain *game*. Selain itu, kesehatan fisik serta pemenuhan kebutuhan dasar tetap diperhatikan. Mereka tidak mengabaikan pola tidur, makan, maupun kebersihan diri, serta tidak mengalami masalah kesehatan yang disebabkan oleh kebiasaan bermain *game*. Dalam hal hubungan sosial, interaksi dengan keluarga dan teman tetap terjaga dengan baik. Mereka mampu membina komunikasi yang sehat dan aktif di dunia nyata. Akhirnya, waktu dan frekuensi bermain *game* tetap dalam kadar yang tidak berlebihan (Laksono, Subekti & Madyaningrum, 2022).

2.1.7 Alat Ukur *Game Online*

Untuk mengukur tingkat kecanduan ini, ada beberapa alat ukur yang telah dikembangkan dan di validasi berbagai penelitian. Jenis alat ukur pertama yaitu menurut (Lemmens et al., 2009) alat ukur *Game Addiction Scale (GAS)* dikembangkan oleh Lemmens dan Valkenburg pada tahun 2009, GAS terdiri dari dua variasi, yaitu GAS-21 dengan 21 item dan GAS-7 dengan item 7 dan menggunakan skala likert yang terdapat 5 kategori skor dalam pemilihan skor 1 berarti “Tidak Pernah”, skor 2 berarti “jarang-jarang”, skor 3 berarti “kadang-kadang”, skor 4 berarti “sering”, dan skor 5 berarti “Sangat Sering”. Semua skor yang diperoleh akan dijumlahkan dan dibandingkan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Semakin tinggi total skor, semakin tinggi pula tingkat kecanduan seseorang. Hasil penilaian 21-49: *Low*, 50-77: *Medium*, 78-105: *high*, yang berarti mengindikasikan bahwa individu mengalami kecanduan berat terhadap *game online*. Skala GAS ini mengukur tujuh dimensi kecanduan yaitu

salience (kepentingan utama), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi mood), *relapse*, *withdrawal* (gejala putus), konflik, dan *problem* (masalah).

Alat ukur kedua menurut (Usoh et al., 2022) *internet gaming disorder scale-9 short form* (IGDS-9SF) jenis alat ukur yang dikembangkan oleh Pontes dan Griffiths pada tahun 2025 di Inggris, skala ini terdiri dari 9 item. Instrumen ini berfungsi untuk mengukur tingkat keparahan gejala IGD (*internet gaming disorder*) serta dampak negatifnya dengan mengevaluasi aktivitas bermain *game online* dalam kurun waktu 12 bulan. IGDS9-SF terdiri dari sembilan butir pertanyaan yang dijawab menggunakan skala likert 5 poin, yaitu: 1 (tidak pernah), poin 2 (jarang-jarang), poin 3 (kadang-kadang), poin 4 (sering), poin 5 (sangat sering). Skor total diperoleh dengan menjumlahkan nilai dari setiap butir pertanyaan, berkisar antara 9 hingga 45, dimana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat gangguan bermain *game* yang lebih parah. Instrumen ini telah banyak diteliti dalam berbagai konteks budaya dan secara konsisten terbukti valid serta andal dalam mengukur gejala IGD (*internet gaming disorder*) di berbagai negara.

Alat ukur ketiga yaitu jenis *Indonesian online game addiction questionnaire* yaitu alat ukur yang dikembangkan oleh (Jap et al., 2013), kuesioner ini disesuaikan dengan konteks budaya Indonesia dan terdiri dari 7 item yang mengukur dimensi seperti *salience*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawal*, *conflict*, dan *sleep deprivation* (kurang tidur). *Indonesian online game addiction questionnaire* menggunakan skala likert 1 (tidak pernah), poin 2 (jarang-jarang), poin 3 (kadang-kadang), poin 4 (sering), poin 5 (sangat sering). *Indonesian online game addiction questionnaire* memiliki karakteristik psikometrik yang memadai. Pengukurannya menunjukkan korelasi sedang dengan indikator penggunaan internet yang berlebihan, termasuk durasi bermain *game online* terpanjang yang pernah dicatat, frekuensi bermain dalam seminggu, rata-rata waktu bermain perhari, serta jumlah pengeluaran bulanan untuk *game online*. Selain itu, kuesioner ini berkorelasi

negatif dengan waktu yang di habiskan untuk tugas sekolah. Skala ini juga menunjukkan korelasi yang baik antar item serta reliabilitas yang dapat diterima. Saat ini *Indonesian online game addiction questionnaire* paling cocok digunakan untuk keperluan penelitian, terutama dalam konteks siswa sekolah di Indonesia.

2.2. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan hubungan atau interaksi antara seseorang individu dengan yang lain, antara satu individu dan kelompok, atau antara kelompok yang berbeda. Selain itu, interaksi sosial dapat di artikan sebagai hubungan yang menyenangkan antar individu. Keterikatan sosial yang terjalin bisa terjadi antara individu, seperti antara satu orang dengan orang lainnya, atau antara kelompok-kelompok masyarakat, misalnya, interaksi satu orang dengan yang lainnya, atau bisa terjadi di sekumpulan orang dengan individu (Fandi Ahmad & Surya Sorayya Putri, 2023)

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang bersifat dinamis, melibatkan individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, tau individu dengan kelompok. interaksi ini terjadi saat dua orang atau lebih bertemu, ditandai dengan saling menyapa, berjabat tangan, berbicara, atau bahkan berselisih. Berbagai aktivitas tersebut merupakan bentuk dari interaksi sosial. Meskipun yang bertatap muka tidak berbicara atau menunjukkan ekspresi melalui bahasa tubuh, interaksi sosial tetap terkjadi. Setiap orang menyadari keberadaan pihak lain yang dapat mempengaruhi perasaan dan respons saraf mereka. Faktor-faktor seperti aroma tubuh, parfum, atau suara langkah kaki dapat menciptakan kesan tertentu dalam pikiran seseorang, yang kemudian mempengaruhi tindakannya (Mitra Guru, 2007) Interaksi sosial adalah bentuk hubungan yang saling mempengaruhi antara dua pihak atau lebih. terdapat tindakan dan reaksi yang timbul. Pelaku di dalam interaksi ini terdiri dari lebih dari satu orang, baik itu individu yang berinteraksi dengan individu lain, individu yang berhubungan dengan kelompok, atau antara kelompok dengan kelompok. Untuk terjadinya interaksi sosial, diperlukan kontak yang melibatkan komunikasi sosial (Mulyadi & Liauw, 2020). Penelitian yang

dilakukan oleh (Hakiki, 2019) mengungkapkan bahwa tingkat interaksi sosial setiap individu bervariasi dari satu orang ke orang lain, dengan perbedaan tersebut di pengaruhi oleh faktor-faktor yang membentuk kepribadian, baik yang bersifat internal dan eksternal.

2.2.1 Karakteristik Interaksi Sosial Pada Remaja

Menurut (Santoso & Purnomo, 2019) mengemukakan masa remaja terbagi menjadi tiga tahap, yang pertama remaja awal (12-15 tahun), yang kedua remaja madya (15-18 tahun), remaja akhir (18-22 tahun). Salah satu ciri khas remaja awal adalah berkembangnya hubungan dengan teman sebaya. Sejak awal masa remaja, mereka mulai memiliki kemampuan untuk berinteraksi secara lebih luas dan mendalam dengan teman sebayanya. Minat mereka semakin meningkat berfokus pada aktivitas yang dilakukan oleh kelompok sosial. Seiring waktu, hubungan ini menjadi semakin erat, dari sekedar pertemanan biasa hingga persahabatan yang lebih dalam bahkan membentuk kelompok khusus (geng) yang berpotensi menimbulkan perilaku menyimpang dan kenakalan remaja.

Perkembangan masa remaja terbagi menjadi dua tahap utama, yaitu remaja awal (sekitar usia 11 sampai 14) pada fase ini individu mulai melepaskan peran sebagai anak-anak dan berupaya membentuk identitas diri yang lebih mandiri dari orang tua. Fokus utama dalam tahap ini adalah penerimaan terhadap perubahan fisik serta pencarian keselarasan dengan kelompok teman sebaya. Dan selanjutnya remaja pertengahan (sekitar usia 13 hingga 17 tahun) fase ini ditandai dengan munculnya kemampuan kognitif yang lebih kompleks. Remaja mulai menunjukkan kebutuhan kuat akan kehadiran teman, meskipun mereka sudah mulai lebih mandiri. Ditahap ini mereka belajar mengendalikan dorongan emosional, mulai menunjukkan kedewasaan dalam perilaku, serta mulai memikirkan arah karier. Selain itu, penerimaan dari lawan jenis menjadi hal yang sangat penting bagi mereka. (Suryana 2022)

Masa remaja awal merupakan tahap transisi dalam kehidupan yang masih labil. Pada tahap ini remaja awal cenderung mencari pengakuan dari lingkungan sekitar, terutama dari teman sebaya. Oleh karena itu, mereka lebih sering berinteraksi dengan teman sebaya untuk memperluas hubungan sosial. Dalam proses sosialisasi remaja memiliki kebutuhan untuk bergabung dengan kelompok sesuai dengan minat mereka agar dapat berinteraksi dengan baik dan diterima oleh lingkungan sosialnya. Pembentukan kelompok disekolah merupakan hal yang wajar karena remaja membutuhkan pengakuan dan eksistensi di antara teman sebaya. (Farih & Wulandari, 2022)

Interaksi sosial dalam masyarakat, terutama dikalangan remaja, mengalami perubahan bentuk. Dahulu, interaksi sosial berlangsung secara langsung atau tatap muka tanpa adanya komunikasi tidak langsung. Namun, dengan kemajuan teknologi komunikasi serta hadirnya dunia digital dan internet, interaksi yang sebelumnya mengharuskan pertemuan langsung kini dapat dilakukan melalui media digital dengan bantuan koneksi internet (Ansori *et al.*, 2021)

2.2.2 Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah komponen dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Menurut (Sibuea, 2023), ada beberapa faktor penting yang berkontribusi dalam membentuk interaksi sosial, yaitu imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati.

Faktor pertama imitasi (meniru), faktor imitasi menjadi faktor penting dalam interaksi sosial. Proses meniru memiliki peran krusial dalam pembelajaran sosial, meski bukan satu-satunya faktor yang berpengaruh. Contohnya, seorang anak mengembangkan keterampilan berbicara dengan meniru kata-kata dari orang dewasa disekitarnya. Selain itu, tindakan meniru perilaku sosial membantu anak belajar cara untuk menunjukkan rasa terimakasih, menghormati orang lain. Serta memahami komunikasi nonverbal. Oleh karena itu, imitasi sangat penting dalam membangun kebiasaan dan norma sosial dalam masyarakat. (Di *et al.*, 2024)

Faktor kedua yaitu faktor sugesti (memberikan pengaruh) sugesti merupakan faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial. Sugesti menggambarkan pemberian pandangan atau sikap yang kemudian di terima oleh orang lain. Sugesti sering kali berasal dari individu yang memiliki daya tarik atau pengaruh yang kuat, seperti pemimpin masyarakat, tokoh terkenal, atau figur publik. Dengan kata lain, seseorang dapat mengubah pandangannya karena terdampak oleh pengaruh individu yang lebih kuat. (Mubarak et al., 2022)

Faktor ketiga yaitu faktor identifikasi (kecenderungan seseorang untuk menyerupai orang lain) menyatakan bahwa identifikasi adalah bagaimana individu mengadopsi norma sosial yang mendominasi dalam masyarakat. Faktor ini berfungsi sebagai variabel penting dalam interaksi sosial karena membantu individu memahami apa yang dianggap pantas dan tidak dalam konteks sosial. Identifikasi mencerminkan keinginan individu untuk meniru orang lain, baik dalam berpikir, bertindak, maupun untuk membedakan antara yang benar dan salah serta yang baik dan buruk sangat penting dalam menciptakan interaksi sosial yang harmonis. (I. P. Lestari & Novitri, 2023; Nasution, Islam & Sumatera 2022)

Faktor keempat yaitu faktor simpati (ketertarikan antara individu), faktor terakhir yang mempengaruhi interaksi sosial adalah simpati. Simpati diartikan sebagai perasaan ketertarikan terhadap orang lain, yang biasanya muncul dari ikatan emosional yang mendalam. menjelaskan bahwa simpati lahir dari usaha manusia untuk memahami perasaan orang lain. Kedekatan emosional antara individu dapat mempengaruhi intensitas dan kualitas interaksi sosial. Simpati juga mendorong individu untuk lebih peka terhadap kondisi emosional orang lain, sehingga membangun hubungan sosial yang lebih dekat dan harmonis. (Sari, Budiman & Hadinata 2021)

2.2.3 Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Jenis yang pertama interaksi antar individu, interaksi ini merujuk pada hubungan yang terjadi antara satu orang dengan orang lainnya. Bentuk dari interaksi ini

dapat melalui komunikasi yang saling bertukar, interaksi sosial dapat terlihat melalui saling menyapa, berjabat tangan, serta berkomunikasi atau bergaul. Selain itu interaksi sosial antar individu juga dapat terjadi ketika seseorang menyadari keberadaan orang lain disekitarnya, meskipun tanpa melakukan aktivitas bersama.(Zanki, 2020)

Jenis interaksi kedua yaitu jenis individu dengan kelompok, jenis interaksi ini melibatkan interaksi antara individu dan sebuah kelompok. Misalnya, seorang pendidik yang berkomunikasi dengan para siswa atau seorang pemimpin yang berhubungan dengan anggotanya. Interaksi ini menunjukkan bagaimana kepentingan pribadi dapat bertautan dengan kepentingan kelompok serta bagaimana individu beradaptasi dengan norma dan aturan yang ada di dalam kelompok. (Bali & Naim, 2020)

Jenis yang ketiga yaitu interaksi antar kelompok. interaksi antar kelompok mencakup hubungan yang berlangsung antara dua kelompok yang saling berkomunikasi dan berinteraksi. Dalam interaksi ini, kepentingan dari individu dalam kelompok serta kepentingan secara umum seringkali memberikan dampak terhadap dinamika hubungan tersebut. Contohnya termasuk kolaborasi antara komunitas yang berbeda, atau interaksi antar negara dalam konteks diplomasi dan perdagangan.(Mutaminnah, 2022)

2.2.4 Aspek- Aspek Interaksi Sosial

Menurut sarwono 2009 dalam jurnal (Hakiki, 2019) mengatakan agar interaksi sosial yang dinamis dapat terbentuk antara individu maupun kelompok, terdapat empat aspek utama yang mendasarinya:

Aspek pertama aspek komunikasi, komunikasi merupakan proses penyampaian informasi dari satu ke individu lain. Dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi hadir dalam berbagai bentuk, seperti percakapan, pidato, siaran berita di televisi atau radio, serta melalui media tertulis seperti buku dan koran. Aspek kedua sikap,

sikap mencerminkan perasaan seseorang terhadap suatu hal, baik itu objek, peristiwa, situasi, atau kelompok orang. Jika seseorang memiliki perasaan positif, sedangkan perasaan negatif menunjukkan sikap negatif. Jika tidak ada reaksi emosional tertentu, maka sikap tersebut netral.

Aspek ketiga yaitu tingkah laku kelompok, terdapat teori utama mengenai tingkah laku kelompok. teori pertama, yang berasal dari aliran psikologi klasik, menyatakan bahwa kelompok terdiri dari individu-individu, sehingga perilaku individu tersebut. Teori kedua, yang di kemukakan oleh Gustave Le Bon, berpendapat bahwa ketika individu berkumpul dalam suatu kelompok, mereka dapat menunjukkan perilaku yang berbeda dari karakter aslinya sebagai individu. Yang keempat norma sosial, norma sosial adalah aturan atau nilai yang berlaku dalam suatu kelompok dan berfungsi membatasi perilaku individu di dalamnya. Norma sosial berbeda dari produk budaya lainnya karena adanya kepatuhan terhadap norma tersebut.

2.2.5 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Dalam konteks sosial, hubungan antara individu serta grup adalah aspek kunci untuk membentuk dinamika komunitas. Interaksi sosial dapat dibentuk menjadi empat kategori pertama yaitu kerjasama (*Cooperation*), persaingan (*Competittion*), konflik (*Conflict*), dan akomodasi (*accommodation*) atau penyesuaian diri

Bentuk interaksi yang pertama yaitu kerjasama (*Cooperation*), kerjasama adalah tipe interaksi sosial dimana individu atau kelompok bersatu untuk mencapai tujuan bersama yang mereka inginkan. Kerja sama sering kali muncul sebagai reaksi terhadap kekecewaan atau ketidakpuasan dalam suatu kelompok. Dalam beberapa situasi, kerja sama dapat mengambil bentuk yang lebih agresif apabila kelompok merasa terancam atau menghadapi kondisi yang memerlukan tindakan kolektif yang lebih baik.(Karma, Samsuddin & Irawan 2022)

Bentuk yang kedua yaitu persaingan (*Competition*), persaingan merupakan suatu proses sosial dimana individu atau kelompok bersaing untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Persaingan ini bukan bersifat pribadi, namun lebih kepada usaha untuk mendapatkan posisi yang lebih baik dalam masyarakat. Beberapa contoh bentuk persaingan meliputi persaingan di bidang ekonomi, budaya, status, peran, serta emosi. Dalam hal ini persaingan dapat mendorong inovasi dan kemajuan, tetapi juga dapat memicu ketidakadilan sosial jika tidak dikelola dengan bijaksana. (Cahyani & Raharjo, 2024)

Bentuk yang ketiga yaitu pertentangan (*Conflict*), konflik merupakan proses pertentangan antara dua pihak atau lebih yang saling bergantung pada objek konflik, dengan pola perilaku serta interaksi yang menghasilkan suatu hasil konflik. Salah satu penyebab konflik adalah ketidakeimbangan dalam hubungan antar manusia, terutama dalam aspek sosial. Perbedaan yang semakin tajam dan mendalam dapat menimbulkan kemarahan serta kebencian, yang ada akhirnya memicu terjadinya pertikaian. (Sefdiansyah & Susilawati, 2024)

Bentuk yang keempat akomodasi (*accommodation*)., akomodasi merujuk pada proses sosial yang dimaksudkan untuk menciptakan keseimbangan dalam interaksi antara individu atau kelompok yang berbeda. Dalam akomodasi, pihak yang berselisih berupaya untuk mengatasi perbedaan mereka tanpa menggunakan kekerasan atau balasan. Akomodasi dapat terjadi melalui berbagai metode, seperti mediasi, arbitrase, kompromi, dan toleransi. Proses ini sangat penting untuk menjaga stabilitas sosial dan mencegah eskalasi konflik yang dapat mengganggu. (Pokhrel, 2024)

2.2.6 Syarat-Syarat Terjadinya Interaksi Sosial

Interaksi sosial adalah aspek krusial dalam kehidupan manusia yang memungkinkan individu maupun kelompok untuk berkomunikasi dan menjalin hubungan sosial. teori menurut Gillin dalam jurnal (Safira & Dasalinda, 2024) mengatakan terdapat dua syarat utama yang menjadi dasar terjadinya interaksi

sosial, yaitu kontak sosial dan komunikasi sosial. Syarat yang pertama yaitu kontak sosial, kontak sosial menjadi tahap awal dalam proses interaksi sosial, dimana hubungan antar individu terbentuk melalui pemahaman yang sama terhadap maksud dan tujuan komunikasi. kontak sosial dikategorikan menjadi tiga yaitu kontak mata atau fisik, saling pengertian, kerja sama. Syarat yang kedua yaitu komunikasi, komunikasi juga merupakan syarat penting dalam interaksi sosial. Komunikasi adalah proses penyampain informasi dari satu pihak ke pihak lain, yang memungkinkan individu maupun kelompok mengekspresikan sikap, perasaan, serta gagasan mereka, komunikasi di kategorikan menjadi empat yaitu keterbukaan (saling jujur), empati (saling perhatian), Dukungan (saling mendukung), dan sikap positif (Berprasangka baik terhadap orang lain)

Menurut (Zohri, 2020) komunikasi memiliki peranan yang sangat penting dalam interaksi sosial, karena tanpa adanya komunikasi yang efektif pemahaman antara pihak yang berinteraksi tidak dapat tercapai. Selain itu menurut (sudirjo encep, 2021) menyoroti pentingnya umpan balik (*feedback*) dalam komunikasi, agar pesan yang di sampaikan dapat diterima dengan baik, tepat dan menghindari kesalah pahaman. Dengan adanya kontak sosial dan komunikasi yang efektif, interaksi sosial dapat terjalin secara baik dan harmonis. Hal ini memungkinkan individu maupun kelompok untuk menyesuaikan diri serta membangun hubungan sosial yang bermakna dalam kehidupan sehari-hari

Komunikasi sosial memiliki beberapa karakteristik, yang pertama yaitu adanya interaksi sosial yang menunjukkan kemampuan individu untuk mengenali orang lain sebagai makhluk sosial. Karateristik yang kedua yaitu kognisi sosial kemampuan individu untuk memahami dan merespon emosi diri sendiri maupun orang lain, serta memahami makna bahasa dan menyimpulkan informasi dari petunjuk kontekstual, karateristik yang ketiga yaitu aspek pragmatik, yaitu penggunaan bahasa yang tepat sesuai situasi sosial berdasarkan aturan tidak tertulis, contohnya cara berbicara kepada teman sebaya akan berbeda dengan cara berbicara kepada orang tua. (Ii & Teori, 1998).

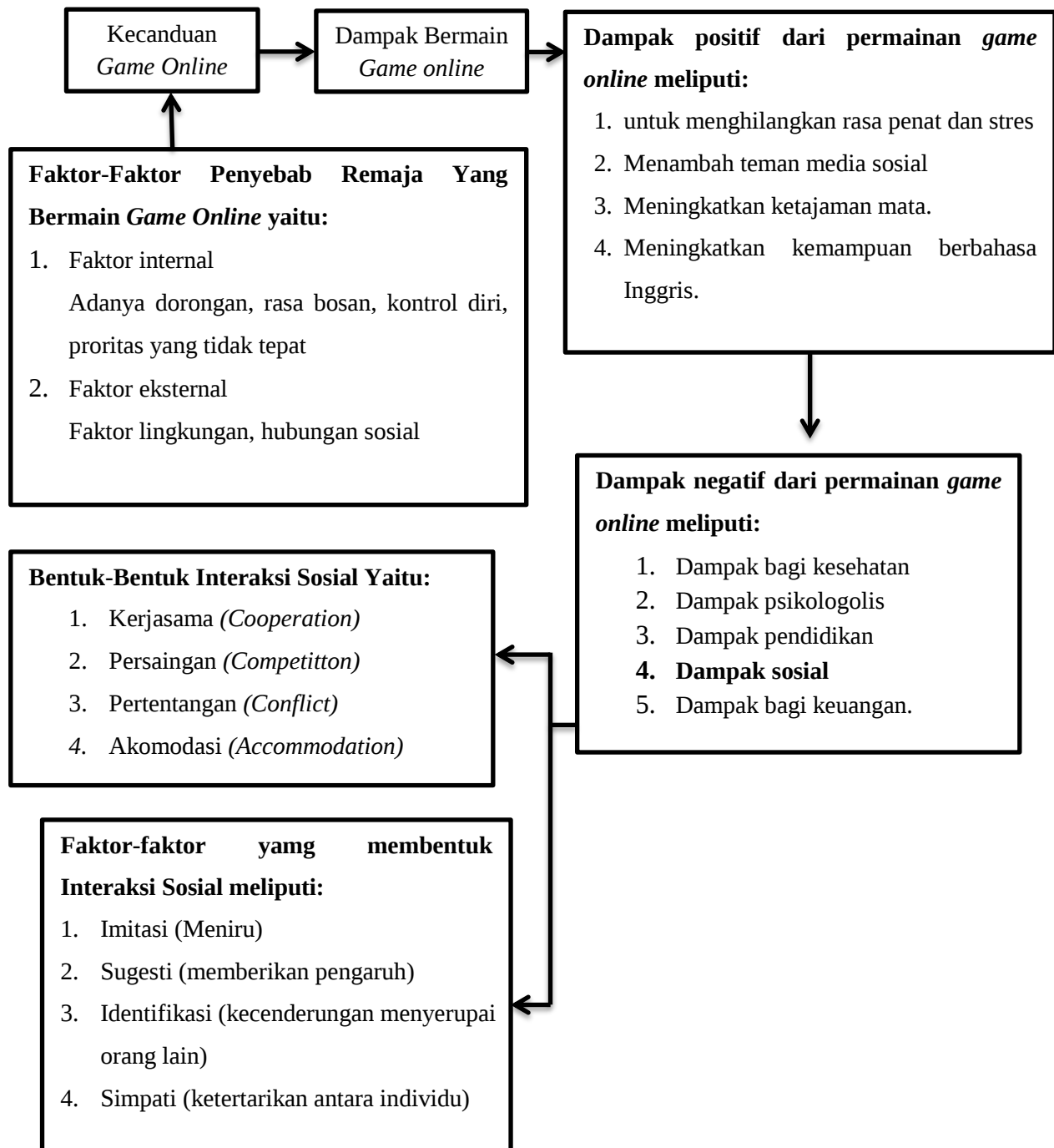
2.2.7 Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja

Interaksi sosial memiliki peran yang sangat penting bagi remaja karena pada masa ini mereka sedang berada dalam fase penyesuaian diri dengan lingkungan guna membentuk kepribadian yang sehat. Oleh karena itu, penting bagi remaja untuk dapat memilih lingkungan pergaulan yang tepat. Salah satu pergaulan yang diminati banyak remaja saat ini adalah bermain *gadget*, seperti *game online* yang dapat menyebabkan remaja mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya dan lebih memilih menjalin hubungan sosial melalui perangkat *gadget*. Ketika remaja sudah terlibat dalam permainan *online*, mereka cenderung tidak berkomunikasi dengan orang-orang di sekitarnya dan sering terlihat berbicara sendiri kepada *gadget* yang mereka gunakan. (Let, Feoh & Lette 2022).

Bagi mereka yang kecanduan *game online* bisa menjadi sangat mengikat hingga membuat seseorang rela mengorbankan uang, waktu, kesehatan, bahkan hubungan dengan teman atau keluarga. Daya tariknya yang kuat membuat pemain sulit berhenti. Kecanduan *game online* sering kali disebabkan oleh ketidakmampuan seseorang dalam mengendalikan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menimbulkan perasaan terisolasi, diskriminasi, dan stres terutama pada remaja (Santoso & Purnomo, 2019).

Game online dapat berdampak negatif pada kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri secara sosial. Kesulitan dalam penyesuaian sosial ini dapat mengganggu fungsi psikologis dan hubungan sosial individu dengan lingkungannya. Buruknya penyesuaian sosial biasanya terjadi ketika seseorang gagal mengatasi konflik yang dihadapi atau tidak menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah maupun memenuhi tuntutan lingkungan. Akibatnya, individu mengalami gejala emosi yang berlebihan serta perasaan frustrasi akibat konflik yang muncul (Santoso & Purnomo, 2019).

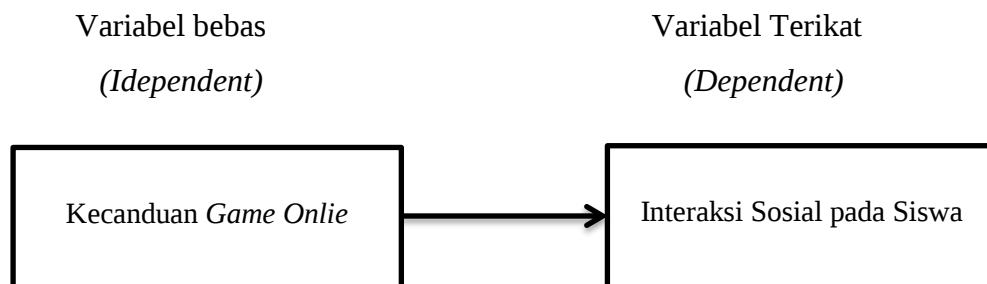
2.3 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Dan Penelitian

Sumber (Usuh *et al.*, 2022), (Budiani *et al.*, n.d.) ,(Satura *et al.*, 2024) (Dewi, 2023; Tuerah *et al.*, 2023; Sosiologi, 2021), (Sibuea, 2023).

2.4 Kerangka Konsep



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep

2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. (Sugiyono, 2018)

2.5.1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa Kelas VII dan VIII di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang.

2.5.2 Hipotesis Nihil Atau Hipotesis nol (HO)

Tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa Kelas VII dan VIII di SMP Plus Nu 01 Penawaja Talang.