

SKRIPSI

POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DUSUN SEMANO DESA SAMALANTAN KECAMATAN SAMALANTAN KABUPATEN BENGKAYANG



**Jurusan Sosiologi
Program Studi Sosiologi**

Disusun Oleh:

Rivaldi

NIM.E1042201017

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024**

SKRIPSI

POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN SEMANO DESA SAMALANTAN KECAMATAN SAMALANTAN KABUPATEN BENGKAYANG



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DUSUN SEMANO DESA SAMALANTAN KECAMATAN SAMALANTAN KABUPATEN BENGKAYANG

Tanggung Jawab Yuridis pada:

Rivaldi

NIM. E1042201017

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama:


Drs. M. Sabran Achyar, M. Si
NIP. 196207091990021001

Tanggal: 05 - 11 - 2024

Dosen Pembimbing Pendamping


Rizqi Ratna Paramitha, S.Pd, MA
NIP. 198704302019032011

Tanggal... 22 - 10 - 2024

HALAMAN PENGESAHAN

POLA INTERAKSI SOSIAL REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DI DUSUN SEMANO DESA SAMALANTAN KECAMATAN SAMALANTAN KABUPATEN BENGKAYANG

Oleh

Rivaldi

NIM. E1042201017

Dipertahankan di : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Pada Hari/Tanggal : Rabu, 4 Desember 2024
Waktu : 15:00 WIB – Selesai
Tempat : Ruangan 5 sidang/seminar Fisip Untan

Tim Pengaji

Ketua

Drs. M. Sabran Achyar, M. Si
NIP. 196207091990021001

Pengaji Utama

Dr. H. Pabali Musa, M.Ag
NIP. 196211031993031001

Sekretaris

Rizqi Ratna Paramitha, S.Pd, MA
NIP. 198704302019032011

Pengaji Kedua

Yulianti, SH, M.Si
NIP. 196007171988102001



ABSTRAK

Rivaldi (E1042201017). **pola interaksi sosial remaja yang kecanduan game online di Dusun Semano, Desa Samalantan, Kecamatan Samalantan, Kabupaten Bengkayang.** Seiring berkembangnya teknologi, khususnya dengan kehadiran ponsel pintar, game online telah menjadi tren yang mempengaruhi interaksi sosial remaja. Penelitian ini berfokus pada dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial mereka, baik secara virtual maupun tatap muka. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan perubahan signifikan dalam pola interaksi sosial remaja. Mereka lebih sering berinteraksi secara daring melalui game dibandingkan dengan interaksi langsung dengan keluarga atau teman. Dampak dari kecanduan ini meliputi perubahan perilaku, pola komunikasi, dan waktu yang dihabiskan untuk kegiatan sehari-hari. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kecanduan game online mengurangi kualitas interaksi sosial langsung dan meningkatkan ketergantungan remaja pada dunia maya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua dan masyarakat untuk mengatasi kecanduan game online di kalangan remaja.

Kata Kunci: Game online, interaksi sosial, remaja, kecanduan, teknologi

ABSTRACT

As technology advances, especially with the presence of smartphones, online games have become a trend that affects the social interactions of teenagers. This research focuses on the impact of online game addiction on their social interactions, both virtual and face-to-face. The research method used is descriptive qualitative, with data collection techniques through interviews, observations, and documentation. The research results show that online gaming addiction causes significant changes in the social interaction patterns of adolescents. They more often interact online through games compared to direct interactions with family or friends. The impact of this addiction includes changes in behavior, communication patterns, and the time spent on daily activities. The conclusion of this study is that online gaming addiction reduces the quality of direct social interactions and increases teenagers dependence on the virtual world. This research is expected to provide insights for parents and society to address online gaming addiction among teenagers.

Keyword : Online Games, Social Interaction, Teenagers, Addiction, Technology



RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “Pola Interaksi Sosial Remaja Yang Kecanduan *Game Online* di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang”. Judul penelitian ini diambil karena banyak ditemui remaja yang kecanduan *game online* di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang dan hal tersebut mempengaruhi pola interaksi mereka.

Penelitian ini membahas bagaimana kecanduan *game online* memengaruhi pola interaksi sosial remaja di Dusun Semano, Desa Samalantan, Kecamatan Samalantan, Kabupaten Bengkayang. Perkembangan teknologi, khususnya ponsel pintar, membuat *game online* menjadi salah satu aktivitas hiburan yang sangat populer di kalangan remaja. Penelitian ini dilakukan karena kecanduan *game online* berdampak negatif pada interaksi sosial remaja, baik dengan teman sebaya maupun keluarga.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah remaja berusia 13 hingga 18 tahun yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan berkurangnya interaksi sosial remaja di lingkungan fisik, seperti keluarga dan masyarakat. Remaja yang kecanduan lebih memilih berinteraksi dalam dunia virtual, yang mengakibatkan isolasi sosial dan menurunnya keterampilan komunikasi langsung.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kecanduan *game online* memberikan dampak negatif pada pola interaksi sosial remaja di Dusun Semano. Dampak tersebut termasuk isolasi sosial, penurunan kemampuan komunikasi, serta pergeseran prioritas dari interaksi sosial fisik ke interaksi virtual. Penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya peran orang tua dan lingkungan untuk membantu mengatasi kecanduan ini.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Rivaldi

Nomor Mahasiswa : E1042201017

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 28 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan



Rivaldi
NIM.E1042201017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Hanya karena prosesmu lambat, bukan berarti kamu gagal”

(Yeremia 29:11)

“Kegagalan kita yang sebenarnya adalah ketika kita menyerah”

(Ericko Lim)

“Ketika kamu menyelesaikan sesuatu, itu bukanlah akhir dari sesuatu, itu adalah awal dari yang baru”

(Taiga Aisaka)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk

1. Tuhan Yesus Kristus, atas semua berkat yang dilimpahkan dan kesehatan yang diberikannya untuk saya sampai saat ini, sehingga saya dapat menyelesaikan penggerjaan skripsi ini dengan baik hingga selesai.
2. Untuk Almarhum nenek saya (Alm. Martina Kamsiah) yang sudah mendidik serta merawat saya dari kecil selain itu juga sudah memberikan dukungan, motivasi serta doa kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya dengan baik.
3. Untuk kedua orang tua saya (Bapak Sugerry Petrus dan Ibu Noviani) Serta tante saya Sri Yantina yang sudah memberikan dukungan penuh, motivasi, dan juga doa sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya dengan baik.
4. Untuk Keluarga besar saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu sudah memberikan support penuh dan saran untuk tidak mudah menyerah.
5. Untuk teman-teman saya yakni Akasius Andri, Sinta Hermilla, Githa Suci Ramadhani, Gladys Livia, Geofany Selmanto, Muhammad Verdyan Putra dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu karena sudah memberikan bantuan kepada peneliti sehingga dapat terselesainya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Berkat dan Rahmatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pola Interaksi Sosial Remaja Yang Kecanduan *Game online* di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang" dengan baik dan tepat waktu. Keberhasilan penelitian ini juga pastinya tidak lepas dari campur tangan dari banyak pihak yang sudah memberikan berbagai bantuan serta dukungan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Drs. M. Sabran Achyar, M. Si selaku pembimbing utama, dan Rizqi Ratna Paramitha, S.PD, MA selaku pembimbing pendamping selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Herlan, S.Sos, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Dr. Syarifah Ema Rahmaniah, B.A, M.Ed. selaku ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
3. Desca Thea Purnama, S.Sos, M.Si selaku ketua Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
4. Drs. Abdul Rahim, M.Si selaku Ketua Pengelola Program Percepatan APK.
5. Dr. Indah Listyaningrum, M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis sangat berharap agar dapat memberikan informasi sekaligus berguna untuk para pembaca bahkan Masyarakat lainnya supaya para orang tua dan untuk kita semua para pembaca bisa mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada pola interaksi sosial renaja. Dengan adanya penelitian ini diharapkan para orang tua dan pembaca bisa membantu para remaja yang kecanduan *game online* agar keluar dari kecanduannya karena hal ini bisa berdampak buruk pada pola interaksi sosial mereka. Penulis mengakui bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekeliruan dan sangat jauh dari kata sempurna, maka dari itu sangat diharapkan kritik serta saran yang membangun bagi penulis dari para pembaca.

Pontianak,28 September 2024

Rivaldi

NIM. E1042201017

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
RINGKASAN SKRIPSI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian	9
1.3. Fokus Penelitian	10
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Definisi Konsep.....	12
2.1.1 Konsep Pola Interaksi Sosial	12
2.1.2 Konsep Kecanduan	14
2.1.3 Konsep <i>Game online</i>	17
2.1.4 Kecanduan Game online.....	20
2.1.5 Konsep Dampak.....	21
2.2 Teori Interaksi Sosial.....	25
2.3 penelitian yang relevan.....	30
2.4 Kerangka Pikir Penelitian.....	33
 BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis penelitian	35
3.2 langkah-langkah penelitian.....	35
3.2.1 Penelitian Kepustakaan (<i>Library Research</i>).....	36
3.2.2 Penelitian Lapangan (<i>Field Research</i>).....	36

3.3 lokasi dan waktu penelitian	37
3.3.1 Lokasi Penelitian	37
3.3.2 Waktu Penelitian.....	37
3.4 subjek dan objek penelitian	38
3.4.1 Subjek Penelitian	38
3.4.2 Objek Penelitian.....	39
3.5 Teknik pengumpulan data	39
3.5.1 Observasi	39
3.5.2 Wawancara	40
3.5.3 Dokumentasi.....	41
3.6 instrumen atau alat pengumpulan data	41
3.7 Teknik Analisis Data	42
3.7.1 Keabsahan Data	42
3.7.2 Teknik Analisis Data	43
 BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	45
4.1 Gambaran Umum Dusun Semano	45
4.1.1 Letak Geografis Dusun Semano	45
4.2 Keadaan Demografis Dusun Semano.....	48
4.2.1 Jumlah Penduduk.....	48
4.2.2 Penduduk Dusun Semano Berdasarkan Etnis.....	49
4.2.3 Penduduk Dusun Semano Berdasarkan Kelompok Agama.....	52
4.2.4 Penduduk Dusun Semano Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	55
4.2.5 Jumlah Penduduk Dusun Semano Berdasarkan Usia	56
4.2.6 Penduduk Dusun Semano Berdasarkan Mata Pencaharian	57
 BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
5.1 Gambaran Umum Masyarakat Dusun Semano	60
5.2 Profil Informan	61
5.3 Jumlah Remaja Yang Kecanduan <i>Game online</i> di Dusun Semano.....	63
5.4 Pola Interaksi Sosial Remaja yang Kecanduan <i>Game online</i> di Dusun Semano	66
5.4.1 Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja di Dusun Semano	69
5.4.2 Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Terhadap Pola Interaksi Remaja di Dusun Semano	71

5.5 Analisis Teori	81
BAB VI PENUTUP	87
6.1 Kesimpulan.....	87
6.2 Saran.....	87
6.3 Keterbatasan Penelitian	88
LAMPIRAN	28

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data jumlah remaja di dusun Semano	4
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	39
Tabel 4.1 Jumlah penduduk dusun Semano	49
Tabel 4.2 Penduduk dusun Semano berdasarkan Etnis	52
Tabel 4.3 Data penduduk dusun Semano berdasarkan agama.....	54
Tabel 4.4 Data penduduk berdasarkan tingkat pendidikan.....	57
Tabel 4.5 Jumlah penduduk Dusun Semano berdasarkan usia.....	58
Tabel 4.6 Data penduduk dusun Semano berdasarkan mata pencaharian	59
Tabel 5.1 Jumlah remaja yang kecanduan <i>game online</i> di Dusun Semano.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir penelitian	35
Gambar 4.1 Peta wilayah dusun Semano	47
Gambar 5.1 Kegiatan Turnamen game online	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

International Network atau yang biasa kita kenal dengan internet, di era modern sekarang istilah ini pasti sudah tidak asing lagi ditelinga kita karena hampir di setiap aspek kehidupan saat ini berhubungan dengan internet. Dengan adanya internet segala aspek kehidupan di permudah. Pada tahun 2007 internet baru populer di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang, dulunya internet hanya dapat di akses melalui komputer saja dan untuk masyarakat yang tidak memiliki komputer pribadi biasanya mengakses internet di warung internet atau yang biasa kita kenal dengan istilah (WARNET). Pada awal kemunculannya internet hanya dipakai sebagai media komunikasi jarak jauh dengan orang diluar kota, diluar pulau bahkan di beda negara sekalipun.

Seiring berkembangnya jaman internet juga digunakan sebagai media hiburan, hal ini dipermudah sejak munculnya ponsel pintar atau yang lebih kita kenal dengan sebutan *smartphone*. Ponsel pintar ini merupakan salah satu alat yang diciptakan dari kemajuan teknologi di era modern ini, hal ini dapat terjadi karena setiap tahunnya ilmu pengetahuan semakin berkembang akibat keingin tahu manusia. Dengan adanya ponsel pintar ini kita dapat mengakses internet dimanapun dan kapanpun selagi daerah tersebut memiliki akses internet yang memadai. Seiring berjalannya waktu ponsel pintar memberikan semakin banyak

fitur-fitur baru untuk memudahkan penggunanya. Tanpa disadari lama-kelamaan ponsel pintar ini menjadi hal yang wajib dimiliki oleh setiap orang terutama untuk para remaja, salah satu fitur ponsel pintar yang digemari dan sangat populer sebagai media hiburan di kalangan para remaja adalah *game online*.

Ada banyak jenis dan cara yang dilakukan manusia dalam mencari kesenangan dan kebahagiaan. Setiap orang memiliki cara yang bervariasi dalam mencari kesenangan hal ini tergantung pada minat dan kesukaan orang tersebut. beberapa orang mempunyai minat dan kesukaan antara lain membaca buku, bermain ponsel, mendengarkan musik, dan bermain *game online* beberapa hal ini dilakukan dengan tujuan mencari kesenangan. *Game online* pasti hal ini sudah tidak asing lagi ditelinga kita, *game online* merupakan salah satu media hiburan yang disediakan oleh ponsel pintar dan hal ini sangat populer dan menjadi trend bahkan menjadi gaya hidup dikalangan para remaja khususnya remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang, *game online* populer di Desa Samalantan sejak tahun 2016. *Game online* merupakan permainan yang terhubung dengan internet, *game online* bisa populer menjadi media hiburan dikalangan remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang karena banyaknya pilihan *game* yang bisa dimainkan dengan genre *game* yang berbeda-beda.

Dari sekian banyaknya pilihan *game* saat ini ada 1 *game online* yang sangat populer pada kalangan remaja bahkan orang dewasa di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang, *game* tersebut adalah *mobile legends bang-bang*. *Game mobile legend bang-bang* bisa populer

pada kalangan remaja di desa samalantan karena *game* ini memberikan tantangan dan membutuhkan strategi dalam memainkannya, di saat tantangan tersebut berhasil di atasi dan *game* tersebut dimenangkan memberikan para pemainnya kepuasan dan kebahagian tersendiri.

Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan namun juga dapat menjadi sarana sosialisasi karena *game online* dapat di mainkan oleh banyak orang sekaligus dari berbagai tempat yang berbeda dan hal ini juga di dukung berkat adanya fitur berupa *voice call* dan *chatting* di dalam *game* tersebut. *Game online* memungkinkan Anda mempelajari hal-hal baru tergantung seberapa sering Anda memainkannya. Untuk manusia yang sudah berumur 12-18 tahun biasanya disebut dengan remaja. Monks, (2000) memberi batasan usia remaja sekitar 12-21 tahun. Santrock (2003) usia remaja berada pada rentang 12- 23 tahun. Para remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang dengan rentang usia 13-18 tahun yang sedang bersekolah di tingkat SMP dan SMA khususnya para remaja laki-laki banyak menghabiskan waktu luang dan hobinya bermain *game*, akibatnya mereka lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game online* di rumah dan di sekolah, sehingga akhirnya menjadi kecanduan *game* dan kurang berinteraksi sosial di lingkungannya. Autentik Griffiths dan Davies (2005) menyatakan bahwa ada enam aspek yang membuat remaja kecanduan *game online*: mencolok, perubahan suasana hati, toleransi, gejala penarikan diri, konflik, dan kambuh.

Tabel 1.1**Data Jumlah Remaja Di Dusun Semano Desa Samalantan Tahun 2024**

No	Kelompok Usia	Jumlah
1	13-15 Tahun	51 Jiwa
2	16-18 Tahun	59 Jiwa
	Total Jumlah	110 Jiwa

Sumber: Pemerintah Desa Samalantan, 2024

Kecanduan adalah ketika seseorang sangat menyukai sesuatu sehingga mengabaikan hal lain. Pada tahun 2012, Lee dkk. menjelaskan bahwa kecanduan penggunaan ponsel pintar dapat diartikan sebagai orang yang kecanduan menggunakan aplikasi di ponsel pintarnya dan kecanduan mengikuti tren. Kecanduan *game online* di kalangan remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang ini mengarah pada perilaku buruk seperti lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* dan lebih sedikit menghabiskan waktu bersama keluarga dan lingkungan sekitar karena remaja yang kecanduan *game online* cenderung mengasingkan diri dari orang lain.

Interaksi sosial mereka biasanya terbatas pada *game online*. Kecanduan *game online* juga dapat mempengaruhi jiwa remaja khususnya remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang. Mereka ditandai dengan perilaku buruk, seperti seringnya menggunakan kata-kata kasar, membantah perkataan orang tua dan cenderung sering mengasingkan diri. Selain permasalahan di atas, *game online* ini juga mempunyai dampak positif jika dimainkan secara cukup dan dalam waktu yang cukup. Salah satu efeknya adalah dapat meningkatkan konsentrasi dan cara berpikir remaja. Hal ini bisa ditemui terutama pada *game* yang membutuhkan strategi dalam memainkannya.

Remaja yang kecanduan *game online* mempunyai kehidupan sehari-hari yang monoton sehingga membuat interaksi sosial remaja disekitarnya sangat buruk. Kurangnya keterampilan dalam interaksi sosial, remaja merasa tidak nyaman berinteraksi dengan teman. Psikologi remaja yang masih labil dan kurang percaya diri remaja, Dalam pola interaksi anak dapat dipengaruhi oleh didikan dari keluarga biologisnya sendiri Peran Orang Tua erat kaitannya dengan kemampuan anak bermasyarakat entah itu dalam memberikan perhatian, waktu, dan dukungan untuk memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial anak yang sedang tumbuh. Kecanduan *game online* pada remaja juga dapat mempengaruhi pengeluaran keuangan orang tua karena remaja yang kecanduan *game online* cenderung banyak menghabiskan uang untuk biaya top-up dan pembelian item di dalam *game online* tersebut.

Gejala kecanduan *game online* adalah ketika seseorang terus bermain meskipun sudah menyadari dampak negatifnya, tidak dapat mengontrol waktu bermain game, sering kali mengorbankan tidur. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung sering menunda atau mengabaikan tugas-tugas penting, seperti pekerjaan, tugas sekolah, atau kewajiban lainnya, menyebabkan ketergantungan psikologis merasa sangat gelisah, cemas bahkan tertekan saat tidak bermain. Remaja di Dusun Semano dapat menghabiskan waktu 5-10 jam dalam sehari hanya untuk bermain *game online* saja dan juga menghabiskan banyak uang hanya untuk membeli item di dalam *game* tersebut. Kecanduan *Game online* di Tahun 2019 disebabkan oleh Desain Game yang Menarik, Banyak *game online* yang memotivasi pemain melalui mekanisme penghargaan, level, dan tantangan

yang memberikan pemain rasa untuk terus bermain untuk mencapai hasil tertentu yang dirancang untuk ditingkatkan. Peningkatan teknologi dan akses internet Kemajuan teknologi dan penggunaan internet yang semakin luas dan cepat telah membuat *game online* lebih mudah diakses oleh semua kalangan. Memiliki komunitas yang kuat dalam *game online* dapat membuat pemain merasa diterima dan terhubung, yang bahkan bisa lebih efektif dan meningkatkan Hubungan dalam permainan permainan.

Maka dari itu peneliti sangat tertarik untuk menganalisis fenomena ini agar dapat menemukan solusi serta jawaban yang akurat untuk penelitian ini. Sikap atau pola interaksi remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang menunjukan bahwa remaja umur 13-18 tahun sangat rentan untuk terpengaruh oleh *game online* serta lingkungan sekitarnya, maka dari itu sangat penting peran dari kedua orang tua dalam mendidik anak mereka. Kehidupan manusia memiliki beberapa tahapan dalam perkembangannya di mulai dari anak-anak hingga dewasa, pada masa anak-anak kehidupannya untuk mempelajari banyak hal baru yang dimulai dari interaksi dengan lingkungan. Yang menjadi titik awal suatu peristiwa sosial dapat berlangsung adalah interaksi sosial. Dalam penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial hal yang menjadi dasarnya adalah bersosialisasi karena manusia sebagai makhluk sosial membutuhkan satu sama lain dalam kehidupannya. Manusia saat sudah tumbuh menjadi remaja memerlukan orang lain dalam kehidupannya demi untuk memenuhi kebutuhan pribadinya. Dapat disimpulkan semakin. umur manusia

berkembang semakin berkembang juga hubungan sosialnya hal ini disebabkan oleh semakin meningkatnya kebutuhan hidup manusia saat ini.

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud bisa saja antara seorang individu dengan individu lain, antara suatu kelompok dengan kelompok lain, atau antara suatu kelompok dengan individu. Menurut H. Bonner (Gerungan, 2010), interaksi sosial adalah suatu proses di mana perilaku seseorang mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku orang lain, atau sebaliknya hanya orang. Interaksi juga mempunyai simbol, dan simbol diartikan sebagai sesuatu yang diberi nilai atau makna oleh orang yang menggunakannya. Interaksi sosial adalah kunci dari semua aspek dalam kehidupan social tanpa adanya interaksi social, tidak akan mungkin ada suatu kehidupan bersama Interaksi sosial merupakan syarat utama berlangsungnya kegiatan sosial, setelah itu timbulah hubungan-hubungan yang dinamis. Oleh karena itulah, interaksi sosial memiliki pengartian yang begitu luas. Menurut Gillin dan Gillin dalam Soekanto (2002), di jelaskan bahwa terdapat dua golongan proses sosial sebagai dampak dari interaksi sosial, yaitu proses sosial asosiatif dan proses sosial disosiatif. Dalam komunikasi, manusia saling mempengaruhi secara timbal balik sehingga terbentuklah suatu pengalaman. Dari perspektif ini, komunikasi dapat dipandang sebagai suatu sistem sosial atau proses sosial. Dalam komunikasi, orang-orang saling mempengaruhi dan pengalaman tercipta. atau pengetahuan tentang pengalaman serupa dari orang lain. Oleh karena itu, komunikasi adalah dasar dari setiap kehidupan sosial. Di sisi lain, Shaw menyatakan bahwa interaksi adalah pertukaran interpersonal di mana setiap

orang menampilkan perilakunya kepada orang lain di hadapannya untuk menunjukkan kehadirannya. Dan terkadang mereka saling mempengaruhi.

Sebelum *game online* populer di kalangan remaja , pola interaksi yang terjadi di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang masih sangat kuat baik itu dikalangan remaja, orang tua, dan masyarakat lainnya. Selain itu para remaja juga masih dominan bermain dengan mainan tradisional seperti bermain musik tradisional, mengerjakan PR kelompok, serta ikut partisipasi dalam pelayanan publik seperti gotong royong, membantu orang tua, dan ikut dalam kegiatan-kegiatan lainnya. Dalam tutur kata pun pada saat itu masih sangat sopan (selayaknya anak muda dan orang yang lebih tua) yang artinya remaja masih sangat menjaga moral serta sikap yang baik terhadap sesama. Namun ketika munculnya *game online* pada tahun 2016, remaja mulai terpengaruh akan kepopuleran tersebut sehingga memberikan dampak yang cukup besar terhadap pola interaksi mereka, hal ini di tandai dengan sikap remaja yang lebih memilih untuk menghabiskan waktu mereka di dalam kamar untuk bermain *game* sehingga tidak menyempatkan diri untuk berbincang dengan orang tua dan masyarakat lainnya. Selain itu banyak remaja yang terpengaruh sifat yang tidak sopan terhadap orang yang lebih tua seperti mengeluarkan kata-kata yang tidak pantas.

Karena manusia mempunyai naluri untuk berhubungan satu sama lain, maka terciptalah pola-pola sosial yang disebut pola interaksi sosial (Kusnadi dan Iskandar, 2017). Interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang bersifat dinamis antar individu, antar kelompok berjumlah orang, dan antar individu

dengan kelompok berjumlah orang (Soekanto, 2012). Menurut Dewi (2014), dari sudut pandang perkembangan manusia, kebutuhan interaksi sosial paling menonjol pada masa remaja. Interaksi sosial penting bagi remaja dalam proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari remaja guna tercapainya interaksi yang baik antara remaja dengan orang lain. Menurut Kartini (2007), beberapa batasan usia remaja terdiri dari masa remaja awal (12–15 tahun), masa remaja pertengahan (15–18 tahun), dan masa remaja akhir (18–21 tahun). Sudah. Soekanto (2012) menyatakan bahwa ada empat bentuk interaksi sosial: kerjasama, kompetisi, konflik, dan adaptasi.

Remaja yang akan diteliti pada penelitian ini adalah remaja yang rata-rata masih duduk di bangku sekolah SMP (Sekolah Menengah Pertama) hingga remaja yang duduk dibangku sekolah SMA (Sekolah Menengah Atas) dengan rentang usia 13 tahun-18 tahun. Khususnya remaja yang berada di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang. Penulis tertarik meneliti pola interaksi sosial remaja pecandu *game online*, khususnya remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Dari latar belakang diatas identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang pada rentang usia 13-18 tahun sebagian besar mengalami kecanduan *game online*.

2. Kecanduan *game online* berefek buruk pada pola interaksi remaja pada usia 13-18 tahun di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.

1.3. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada interaksi sosial para remaja yang kecanduan *game online* terutama pada remaja yang berusia 13 tahun – 18 tahun di Dusun Semano Desa samalantan, kecamatan Samalantan kabupaten bengkayang.

1.4. Rumusan Masalah

Dari apa yang sudah dipaparkan di atas, dapat di identifikasi masalah dari penelitian ini yaitu: “Apa saja dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap pola interaksi sosial remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang”?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pola interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.
2. Menganalisis dampak negatif kecanduan *game online* terhadap pola interaksi sosial remaja Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a) Memperkaya pemahaman tentang dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.
- b) Mendorong pengembangan teori-teori baru tentang interaksi sosial dan dampak kecanduan *game online*.
- c) Menambah wawasan dalam teori-teori yang berhubungan dengan kecanduan internet.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a) Bagi Remaja

Memberikan wawasan lebih tentang pola interaksi remaja yang kecanduan *game online* di Dusun Semano Desa Samalantan Kecamatan Samalantan Kabupaten Bengkayang.

- b) Bagi masyarakat

Memberikan pemahaman dan memberikan kesadaran kepada masyarakat dampak dari kecanduan *game online* khususnya kepada orang tua yang anaknya kecanduan *game online*.