

GAMBARAN KEHIDUPAN SOSIAL PECANDU GAME ONLINE KOMPETITIF PADA KALANGAN REMAJA DI GAMPONG MEUNASAH BAKTHU KECAMATAN SUKAMAKMUR KABUPATEN ACEH BESAR

Muhammad Al Furqan

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
(email: 190405021@student.ar-raniry.ac.id)

Abstract

The increasing prevalence of competitive online game addiction among adolescents has become a growing social concern due to its potential to influence interpersonal relationships, family cohesion, and community engagement. This study aims to examine the social lives of adolescents experiencing competitive online game addiction in Meunasah Bakthu Village, Sukamakmur District, Aceh Besar Regency, with particular attention to the ways excessive gaming behavior shapes their interactions within the family and broader community. A descriptive qualitative approach was employed to obtain an in-depth understanding of the phenomenon through the lived experiences of the participants. Data were collected using in-depth interviews, participant observation, and documentation involving five adolescents identified as competitive online game addicts, three village officials, and two parents who closely observed their children's gaming activities. The data were analyzed through an interactive process of data collection, reduction, presentation, and conclusion drawing to identify recurring patterns and emerging themes. The findings demonstrate that excessive involvement in competitive online games significantly reduces adolescents' direct social interaction with family members and the surrounding community, increases dependence on virtual communication, decreases participation in social and religious activities, and contributes to declining personal responsibility, weakened academic motivation, and deteriorating emotional relationships with parents. These findings highlight that online game addiction extends beyond excessive digital engagement by reshaping adolescents' social behavior and community participation. The study contributes to the growing discourse on digital behavior by providing contextual evidence from rural Indonesia and emphasizes the importance of collaborative interventions involving families, educational institutions, communities, and local authorities to promote balanced technology use and strengthen adolescents' social well-being.

Keywords: Online Game Addiction, Adolescents, Social Interaction, Community Participation, Digital Behavior.

Abstrak

Meningkatnya kecanduan game online kompetitif di kalangan remaja menjadi isu sosial yang dapat memengaruhi hubungan keluarga, interaksi sosial, dan partisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kehidupan sosial remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri atas lima remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif, tiga perangkat gampong, dan dua orang tua. Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online kompetitif berdampak pada menurunnya interaksi sosial remaja dengan keluarga dan masyarakat, meningkatnya ketergantungan pada komunikasi

virtual, serta berkurangnya keterlibatan dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Selain itu, kecanduan juga memengaruhi tanggung jawab pribadi, motivasi belajar, dan hubungan emosional dengan orang tua. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya berdampak pada penggunaan teknologi yang berlebihan, tetapi juga memengaruhi kualitas kehidupan sosial remaja. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai perilaku digital remaja serta menegaskan pentingnya kolaborasi antara keluarga, sekolah, masyarakat, dan pemerintah dalam mendorong penggunaan teknologi secara bijaksana dan menciptakan keseimbangan antara aktivitas digital dan kehidupan sosial.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Remaja, Interaksi Sosial, Partisipasi Masyarakat, Perilaku Digital.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang berlangsung sangat pesat telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pola interaksi sosial, gaya hidup, serta aktivitas sehari-hari remaja. Kemudahan akses internet dan penggunaan telepon pintar telah mendorong munculnya berbagai bentuk hiburan digital, salah satunya adalah game online kompetitif. Berbeda dengan permainan konvensional, game online kompetitif menawarkan pengalaman bermain secara real-time, sistem peringkat, serta interaksi antarpemain dari berbagai wilayah yang menjadikannya semakin diminati oleh kalangan remaja. Di satu sisi, perkembangan ini memberikan manfaat berupa sarana hiburan, peningkatan kemampuan berpikir strategis, serta memperluas jaringan pertemanan di dunia digital. Namun, di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dapat berkembang menjadi perilaku adiktif yang berpotensi memengaruhi kehidupan sosial, emosional, maupun akademik remaja.

Masa remaja merupakan periode transisi yang sangat penting dalam proses perkembangan individu. Pada tahap ini, remaja mengalami perubahan fisik, psikologis, kognitif, dan sosial yang memengaruhi pembentukan identitas serta kemampuan beradaptasi dalam kehidupan bermasyarakat. Interaksi yang sehat dengan keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah, dan masyarakat menjadi faktor penting dalam membentuk karakter, kemampuan komunikasi, serta tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, keterlibatan remaja dalam aktivitas sosial secara langsung memiliki peran yang sangat besar dalam mendukung perkembangan sosial dan emosional mereka.

Fenomena meningkatnya intensitas bermain game online kompetitif dalam beberapa tahun terakhir telah menimbulkan berbagai perhatian, baik dari kalangan akademisi maupun masyarakat. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kecanduan

game online tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik dan prestasi akademik, tetapi juga memengaruhi kualitas hubungan sosial remaja. Remaja yang mengalami kecanduan cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya di dunia virtual sehingga mengurangi interaksi langsung dengan keluarga, teman, maupun masyarakat di sekitarnya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan menurunnya partisipasi dalam kegiatan sosial, berkurangnya komunikasi interpersonal, serta melemahnya ikatan emosional dengan lingkungan sosial.

Dalam konteks masyarakat Indonesia, khususnya di wilayah pedesaan, kehidupan sosial masih sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, partisipasi dalam kegiatan keagamaan, serta hubungan kekeluargaan yang erat. Kehadiran teknologi digital membawa perubahan terhadap pola interaksi tersebut. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan berpotensi mengurangi keterlibatan remaja dalam berbagai kegiatan sosial di lingkungan masyarakat, sehingga memengaruhi keseimbangan antara kehidupan di dunia virtual dan kehidupan sosial di dunia nyata.

Meskipun penelitian mengenai kecanduan game online telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek psikologis, kesehatan mental, prestasi belajar, maupun perilaku adiktif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana kecanduan game online kompetitif memengaruhi kehidupan sosial remaja melalui pendekatan kualitatif masih relatif terbatas. Selain itu, kajian yang dilakukan pada tingkat gampong di Provinsi Aceh juga belum banyak ditemukan, padahal karakteristik sosial, budaya, dan nilai-nilai keagamaan masyarakat Aceh memiliki keunikan tersendiri yang dapat memengaruhi pola interaksi sosial remaja. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih mendalam agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak sosial kecanduan game online dalam konteks masyarakat lokal.

Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar dipilih sebagai lokasi penelitian karena fenomena bermain game online kompetitif di kalangan remaja cukup menonjol, sementara kehidupan masyarakatnya masih menjunjung tinggi nilai kekeluargaan, kebersamaan, dan partisipasi sosial. Kondisi tersebut memberikan ruang yang relevan untuk mengkaji bagaimana perilaku

kecanduan game online memengaruhi kehidupan sosial remaja dalam lingkungan masyarakat yang masih memiliki ikatan sosial yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kehidupan sosial remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar, dengan mengkaji pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial, hubungan dalam keluarga, partisipasi dalam kegiatan masyarakat, serta keseimbangan kehidupan sosial remaja di tengah perkembangan teknologi digital.

Kajian Pustaka

Fenomena kecanduan game online telah menjadi salah satu topik yang semakin banyak dikaji dalam beberapa tahun terakhir seiring dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital di kalangan remaja. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa game online tidak lagi berfungsi hanya sebagai media hiburan, tetapi telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari yang memengaruhi cara remaja berinteraksi, mengelola waktu, dan membangun hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan tersebut mendorong munculnya berbagai penelitian yang berupaya menjelaskan dampak penggunaan game online terhadap kehidupan remaja dari berbagai sudut pandang.

Sebagian besar penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan game online secara berlebihan berkaitan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial, berkurangnya komunikasi dengan keluarga, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan masyarakat, serta menurunnya motivasi belajar. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa kecanduan game online tidak hanya memengaruhi perilaku individu, tetapi juga memberikan dampak terhadap hubungan sosial yang menjadi bagian penting dalam perkembangan remaja. Namun demikian, fokus penelitian sebelumnya masih didominasi oleh pengukuran tingkat kecanduan dan pengaruhnya terhadap prestasi akademik atau kondisi psikologis, sehingga aspek kehidupan sosial remaja belum banyak dibahas secara mendalam.

Selain perbedaan fokus kajian, pendekatan penelitian yang digunakan juga masih didominasi oleh metode kuantitatif. Pendekatan tersebut memang mampu menjelaskan hubungan antarvariabel, tetapi belum sepenuhnya menggambarkan pengalaman sosial yang dialami remaja dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, perubahan pola interaksi,

hubungan dengan keluarga, serta keterlibatan dalam kehidupan masyarakat merupakan proses yang tidak selalu dapat dijelaskan melalui data statistik. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif menjadi penting untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana kecanduan game online memengaruhi kehidupan sosial remaja.

Konteks penelitian juga menjadi hal yang perlu diperhatikan. Sebagian besar penelitian dilakukan di lingkungan sekolah atau wilayah perkotaan, sedangkan penelitian pada masyarakat pedesaan masih relatif terbatas. Padahal, kehidupan sosial masyarakat pedesaan memiliki karakteristik yang berbeda karena masih didasarkan pada hubungan kekeluargaan yang kuat, budaya gotong royong, serta partisipasi dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Perbedaan karakteristik tersebut memungkinkan munculnya pengalaman sosial yang berbeda ketika remaja mengalami kecanduan game online. Dengan demikian, hasil penelitian yang dilakukan di wilayah perkotaan belum tentu dapat menggambarkan kondisi yang terjadi di masyarakat pedesaan, termasuk di Aceh.

Penelitian ini menggunakan perspektif interaksi sosial yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto untuk memahami perubahan hubungan sosial yang dialami remaja. Menurut Soekanto, kehidupan sosial terbentuk melalui adanya kontak sosial dan komunikasi yang berlangsung secara timbal balik. Intensitas interaksi secara langsung menjadi unsur penting dalam membangun hubungan yang harmonis di tengah masyarakat. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan teori perkembangan psikososial Erik Erikson yang menjelaskan bahwa masa remaja merupakan tahap pembentukan identitas diri, sehingga hubungan dengan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sosial memiliki peran yang sangat penting dalam proses perkembangan individu.

Berdasarkan telaah terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat ruang yang perlu dikembangkan, terutama terkait pemahaman mengenai bagaimana kecanduan game online kompetitif memengaruhi kehidupan sosial remaja dalam konteks masyarakat pedesaan yang memiliki karakter sosial dan budaya yang khas. Penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan menggambarkan pengalaman sosial remaja di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perubahan interaksi sosial, hubungan keluarga, dan

partisipasi remaja dalam kehidupan bermasyarakat sebagai dampak dari kecanduan game online kompetitif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memahami secara mendalam kehidupan sosial remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengalaman sosial remaja dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mampu menggambarkan perubahan hubungan dengan keluarga, masyarakat, serta keterlibatan mereka dalam berbagai aktivitas sosial.

Data penelitian terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari lima remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif, tiga perangkat gampong, dan dua orang tua, sedangkan data sekunder berasal dari dokumen, literatur ilmiah, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan kehidupan sosial remaja dan game online. Informan dipilih secara *purposive* berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan keterlibatan mereka terhadap fenomena yang diteliti.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman informan, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung pola interaksi remaja di lingkungan keluarga dan masyarakat, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.

Penelitian ini berfokus pada perubahan kehidupan sosial remaja akibat kecanduan game online kompetitif, meliputi interaksi dengan keluarga, hubungan dengan teman sebaya, partisipasi dalam kegiatan sosial dan keagamaan, serta keseimbangan antara aktivitas di dunia digital dan kehidupan sosial di lingkungan sekitar.

Informan dipilih secara purposive karena dianggap sebagai *information-rich participants*, yaitu individu yang memiliki pengalaman, pengetahuan, dan keterlibatan langsung terhadap fenomena yang diteliti. Pemilihan ini memungkinkan peneliti memperoleh data yang mendalam sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan game online kompetitif telah membawa perubahan yang cukup nyata terhadap kehidupan sosial remaja di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, perubahan tersebut tidak hanya tampak pada meningkatnya intensitas bermain game, tetapi juga memengaruhi pola komunikasi, hubungan sosial, serta keterlibatan remaja dalam berbagai aktivitas di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Sebagian besar informan mengaku bahwa bermain game telah menjadi bagian dari rutinitas harian yang sulit dipisahkan dari kehidupan mereka. Aktivitas yang awalnya dilakukan sebagai sarana hiburan perlahan berkembang menjadi kebiasaan yang menyita sebagian besar waktu luang sehingga mengurangi kesempatan untuk melakukan interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitar. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja membangun relasi sosial, di mana ruang interaksi yang sebelumnya didominasi oleh komunikasi tatap muka mulai bergeser ke ruang virtual.

Perubahan tersebut paling nyata terlihat pada hubungan remaja dengan keluarga. Berdasarkan keterangan orang tua dan remaja, komunikasi di dalam keluarga mengalami penurunan sejak intensitas bermain game semakin meningkat. Waktu yang sebelumnya dimanfaatkan untuk berbincang, makan bersama, atau membantu pekerjaan rumah kini lebih sering digunakan untuk bermain game melalui telepon genggam. Beberapa orang tua mengungkapkan bahwa anak menjadi lebih sulit diajak berdiskusi karena perhatian mereka masih terfokus pada permainan yang sedang berlangsung. Sementara itu, remaja mengakui bahwa mereka sering kali tidak menyadari lamanya waktu bermain hingga mengabaikan ajakan berbicara dari anggota keluarga.

Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya memengaruhi kuantitas komunikasi, tetapi juga kualitas hubungan emosional dalam keluarga. Meskipun demikian, penelitian menemukan bahwa keluarga yang tetap menerapkan komunikasi terbuka, memberikan batasan penggunaan gawai, dan melakukan pengawasan secara konsisten cenderung mampu menjaga kedekatan emosional dengan anak. Hal ini menunjukkan bahwa peran keluarga tetap menjadi faktor penting dalam mengurangi dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan.

Selain memengaruhi hubungan keluarga, penelitian ini menemukan bahwa kecanduan game online kompetitif turut berdampak terhadap perubahan perilaku dan pelaksanaan tanggung jawab remaja. Sebagian besar informan mengaku pernah menunda pekerjaan rumah, mengurangi waktu belajar, bahkan bermain hingga larut malam sehingga waktu istirahat menjadi berkurang. Beberapa remaja juga mengungkapkan bahwa mereka pernah terlambat mengikuti kegiatan di lingkungan gampong karena masih menyelesaikan permainan yang sedang berlangsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online bukan sekadar persoalan durasi bermain, tetapi telah memengaruhi kemampuan remaja dalam mengatur prioritas antara kewajiban pribadi, pendidikan, dan kehidupan sosial. Namun demikian, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak semua remaja mengalami dampak yang sama. Informan yang memperoleh pengawasan dari orang tua serta memiliki kemampuan mengatur waktu masih mampu menjalankan kewajiban sehari-hari tanpa meninggalkan aktivitas bermain game sepenuhnya. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa dampak kecanduan game online dipengaruhi oleh kemampuan pengendalian diri dan dukungan lingkungan keluarga.

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa kecanduan game online juga mengubah pola interaksi remaja dengan teman sebaya dan masyarakat. Sebelum aktif bermain game online, sebagian besar informan mengaku lebih sering menghabiskan waktu di luar rumah, mengikuti kegiatan olahraga, berkumpul bersama teman, serta berpartisipasi dalam kegiatan sosial maupun keagamaan yang diselenggarakan di gampong. Akan tetapi, setelah aktivitas bermain game menjadi semakin intensif, frekuensi pertemuan secara langsung mulai berkurang karena komunikasi lebih banyak dilakukan melalui aplikasi permainan.

Meskipun hubungan dengan teman sebaya tetap terjalin, bentuk interaksinya mengalami perubahan dari komunikasi tatap muka menjadi komunikasi virtual melalui fitur percakapan suara dan pesan dalam permainan. Akibatnya, partisipasi remaja dalam kegiatan gotong royong, pengajian, maupun kegiatan sosial lainnya menjadi lebih rendah dibandingkan sebelumnya. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi digital telah menciptakan bentuk interaksi sosial baru yang lebih praktis, tetapi pada saat yang sama berpotensi mengurangi keterlibatan remaja dalam kehidupan sosial

di lingkungan tempat tinggalnya apabila tidak diimbangi dengan aktivitas sosial secara langsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan seluruh informan, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mendorong munculnya kecanduan game online kompetitif pada remaja. Sebagian besar remaja mengaku mulai mengenal game online melalui teman sebaya, kemudian terus bermain karena tertarik pada sistem permainan yang kompetitif, tantangan untuk meningkatkan peringkat (*ranking*), serta kesempatan bekerja sama dengan pemain lain dalam satu tim. Selain itu, kemudahan memperoleh akses internet, kepemilikan telepon pintar, dan minimnya pembatasan waktu bermain turut memperkuat kebiasaan tersebut.

Bagi sebagian informan, game online tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk menghilangkan rasa bosan, mengurangi tekanan, dan memperluas pergaulan di dunia digital. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan fenomena yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, meliputi faktor individu, lingkungan pertemanan, dukungan keluarga, dan perkembangan teknologi. Oleh karena itu, pemahaman terhadap fenomena ini tidak dapat dilakukan hanya dengan melihat perilaku bermain game semata, tetapi juga perlu mempertimbangkan kondisi sosial yang membentuk kebiasaan tersebut.

Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa perubahan kehidupan sosial remaja akibat kecanduan game online kompetitif dapat dijelaskan melalui perspektif teori interaksi sosial yang dikemukakan oleh Soerjono Soekanto. Menurut teori tersebut, kehidupan sosial terbentuk melalui adanya kontak sosial dan komunikasi yang berlangsung secara berkesinambungan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontak sosial remaja tidak sepenuhnya hilang, tetapi mengalami perubahan bentuk. Interaksi yang sebelumnya berlangsung secara langsung di lingkungan keluarga maupun masyarakat bergeser menjadi komunikasi virtual melalui permainan daring.

Pergeseran tersebut menyebabkan frekuensi pertemuan tatap muka semakin berkurang sehingga kesempatan remaja untuk membangun kedekatan emosional, memperkuat solidaritas sosial, serta berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat menjadi lebih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemajuan teknologi digital telah menghadirkan pola interaksi baru yang memberikan kemudahan dalam berkomunikasi,

namun pada saat yang sama juga membawa tantangan terhadap keberlangsungan hubungan sosial di lingkungan nyata apabila penggunaannya tidak disertai dengan pengendalian diri.

Temuan tersebut juga dapat dipahami melalui teori perkembangan psikososial Erik Erikson yang menjelaskan bahwa masa remaja merupakan fase penting dalam pembentukan identitas, kemandirian, serta kemampuan membangun hubungan sosial yang sehat. Berdasarkan hasil penelitian, remaja yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game online memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk memperoleh pengalaman sosial secara langsung melalui interaksi dengan keluarga maupun masyarakat. Padahal, pengalaman tersebut merupakan bagian penting dalam proses pembentukan karakter, kemampuan bekerja sama, rasa tanggung jawab, dan pengendalian emosi.

Menariknya, penelitian ini juga menemukan bahwa tidak seluruh remaja mengalami dampak yang sama. Remaja yang memperoleh perhatian, pendampingan, serta pengawasan dari orang tua cenderung tetap mampu menyeimbangkan aktivitas bermain game dengan kewajiban di rumah maupun kehidupan sosial. Temuan ini mengindikasikan bahwa dampak kecanduan game online tidak hanya dipengaruhi oleh intensitas bermain, tetapi juga oleh kualitas lingkungan keluarga dan kemampuan remaja dalam mengelola penggunaan teknologi secara bijaksana.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa kecanduan game online berkaitan dengan menurunnya kualitas interaksi sosial, berkurangnya komunikasi dalam keluarga, serta rendahnya keterlibatan remaja dalam aktivitas kemasyarakatan. Akan tetapi, penelitian ini memberikan perspektif yang berbeda karena dilakukan pada masyarakat pedesaan di Aceh yang masih mempertahankan nilai kekeluargaan, budaya gotong royong, dan kehidupan religius yang relatif kuat.

Karakteristik sosial tersebut menjadi faktor yang membantu mengurangi dampak negatif kecanduan game online, karena remaja masih memiliki kesempatan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan sosial yang diselenggarakan oleh masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan game online tidak hanya ditentukan oleh perilaku individu, tetapi juga dipengaruhi oleh karakteristik lingkungan sosial tempat remaja tumbuh dan berkembang. Temuan ini memberikan

kontribusi baru dengan memperlihatkan bahwa nilai-nilai sosial lokal masih memiliki fungsi yang penting sebagai mekanisme pengendalian sosial di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa upaya mengatasi kecanduan game online tidak dapat dilakukan hanya dengan membatasi durasi bermain atau memberikan larangan kepada remaja. Berdasarkan hasil wawancara, pendekatan yang lebih efektif adalah membangun komunikasi yang terbuka antara orang tua dan anak, meningkatkan pengawasan terhadap penggunaan telepon genggam, serta mendorong remaja untuk terlibat dalam kegiatan sosial, pendidikan, olahraga, dan keagamaan yang diselenggarakan di lingkungan masyarakat.

Di sisi lain, pemerintah gampong, sekolah, dan tokoh masyarakat juga memiliki peran strategis dalam menciptakan ruang interaksi yang positif bagi remaja sehingga mereka memiliki alternatif kegiatan selain bermain game online. Pendekatan kolaboratif tersebut diharapkan mampu menciptakan keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan perkembangan kehidupan sosial remaja sehingga dampak negatif yang ditimbulkan dapat diminimalkan tanpa menghambat manfaat teknologi sebagai media belajar, komunikasi, maupun hiburan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan game online kompetitif telah membawa perubahan terhadap kehidupan sosial remaja di Gampong Meunasah Bakthu, baik dalam hubungan dengan keluarga, pelaksanaan tanggung jawab sehari-hari, partisipasi dalam kegiatan masyarakat, maupun pola interaksi dengan teman sebaya. Meskipun game online memberikan manfaat sebagai sarana hiburan dan media komunikasi, penggunaan yang berlebihan cenderung mengurangi intensitas interaksi sosial secara langsung serta memengaruhi keseimbangan antara kehidupan digital dan kehidupan nyata. Namun demikian, penelitian ini juga menunjukkan bahwa dampak tersebut tidak bersifat mutlak. Lingkungan keluarga yang harmonis, pengawasan orang tua yang memadai, serta kuatnya nilai sosial dalam masyarakat menjadi faktor penting yang mampu mengurangi risiko kecanduan sekaligus membantu remaja mempertahankan kualitas hubungan sosialnya. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diimbangi dengan penguatan fungsi keluarga dan lingkungan sosial agar perkembangan remaja tetap berlangsung secara optimal di tengah perubahan sosial yang semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online kompetitif memberikan pengaruh terhadap kehidupan sosial remaja di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Dampak tersebut terlihat dari perubahan pola komunikasi dalam keluarga, berkurangnya partisipasi dalam kegiatan sosial, serta bergesernya interaksi remaja dari lingkungan nyata ke ruang digital. Namun, tingkat pengaruh yang dialami setiap remaja berbeda-beda karena dipengaruhi oleh kualitas komunikasi dalam keluarga, pengawasan orang tua, lingkungan pertemanan, dan kemampuan remaja dalam mengelola penggunaan game online. Temuan ini menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan fenomena sosial yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dan memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai kehidupan sosial remaja di era digital, khususnya pada masyarakat pedesaan yang masih memiliki nilai kekeluargaan dan budaya sosial yang kuat.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar keluarga, sekolah, pemerintah gampong, dan masyarakat bekerja sama dalam membangun pengawasan, komunikasi yang terbuka, serta kegiatan sosial yang dapat mendorong remaja menggunakan teknologi secara lebih seimbang. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperluas cakupan wilayah, melibatkan informan yang lebih beragam, atau menggunakan pendekatan penelitian yang berbeda sehingga mampu menghasilkan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak game online terhadap kehidupan sosial remaja.

Referensi

- Arifin, N., & Nuryono, W. (2021). Studi kepustakaan kecanduan *game online* dalam perspektif Islam dan cara penanganannya. *Jurnal BK UNESA*, 12(1).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (Edisi ke-5). SAGE Publications.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.

- Indrawan, T., & Candrasari, Y. (2023). Penggunaan *game online* dalam kehidupan remaja di Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6804–6809.
- Lestari, I. F. (2021). *Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang* (Skripsi). Universitas Pancasakti Tegal.
- Lubis, R., dkk. (2024). Evolusi remaja usia 17–19 tahun: Analisis pertumbuhan dan perkembangannya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(3), 7899–7910.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Prasetyo, Y., *Dampak kecanduan game online terhadap perkembangan sosial dan akademik remaja*. (Jurnal Psikologi Remaja, 2020).
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N., *Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality*, (Journal of Social and Personal Relationships, 2022).
- Riskun, Reza Riskun Reza, dan Loeziana Uce Loeziana Uce. *Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Nusantara 9.1 (2024).
- Sukron Habibi, H. dan Zaka H. R, *Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana.
- Yusuf, S. (2019). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. PT Remaja Rosdakarya.
- Zakiah, N., & Kurniawan, D. (2022). Dampak *game online* terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 11245–11252.