

Penggunaan *game online* pada interaksi sosial anak di Desa Teluk Rhu Kabupaten Bengkalis

Submitted: 6 June 2022	Revised: 20 November 2022	Publish: 17 December 2022
---------------------------	------------------------------	------------------------------

Delita Andrila¹; Jelita²; Rita Sari³
Mahasiswa PGMI IAIN Langsa¹; Dosen PGMI IAIN Langsa^{2,3}
(delitaandrila@gmail.com) (jelita@iainlangsa.ac.id)
(ritasari17@iainlangsa.ac.id)

Abstract

Many children at the elementary school level have played online games together. The reason why children play this online game as an amusement ride is to relieve boredom. The purpose of this study is to find out the reason why children in Teluk Rhu Village, North Rupa District, Bengkalis Regency, prefer the Free Fire online game and to find out the social interaction of children during the game. The method used is descriptive qualitative. The subjects of this study were 10 children consisting of 7 girls and 3 boys. The instruments used are interviews and observations. The results of this study state that the reason why children choose the Free Fire online game is that it is easy to access the game and the menu displayed is also not complicated. Then the social interaction of children in the category is very good, namely 69.37% while good is 30.63%.

Keywords: *Children's Social Interaction; Children's Response; Free Fire Online Game.*

Abstrak

Anak di tingkat Sekolah Dasar sudah banyak yang bermain game online secara bersama-sama. Alasan anak bermain game online ini sebagai wahana hiburan untuk menghilangkan kejenuhan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui alasan anak di Desa Teluk Rhu Kecamatan Rupa Utara Kabupaten Bengkalis lebih menyukai game online Free Fire dan untuk mengetahui interaksi sosial anak selama game berlangsung. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 10 orang anak terdiri dari 7 perempuan dan 3 laki-laki. Instrumen yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa alasan anak memilih game online Free Fire karena mudah dalam mengakses permainan tersebut serta menu yang ditampilkan juga tidak rumit. Kemudian interaksi sosial anak dalam kategori sangat baik yaitu 69.37% sedangkan baik yaitu 30.63%.

Kata Kunci: *Interaksi sosial anak; respons anak; game online Free Fire.*

1. PENDAHULUAN

Game online adalah sebuah permainan *game* yang dimainkan dalam suatu jaringan internet yang dimainkan secara bersamaan dengan pemain lain yang tidak terbatas jumlahnya. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. *Games online* juga tidak terbatas pada bentuk serta bisa dimainkan di sosial media seperti Facebook, Twitter, dan Instagram (Hariadi, 2019, hlm. 45-47). *Games online* juga dapat diartikan sebagai sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau konsol *game* biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan di mana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

Anak yang gemar bermain *game online* biasanya adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis (Sagara & Masykur, 2020; Surbakti, 2017; Zebeh, 2012). Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game online*. Anak yang seperti ini meskipun terlihat sedang belajar di kelas, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan (Arni, 2012; Azeharie & Khotimah, 2015; Budianto, 2016; Budyatna, 2015; Erman, 2013). Terlebih, akibat dari bermain *game*, anak juga jadi malas belajar atau kadang-kadang membolos sekolah hanya untuk bermain *game*. Selain itu, kebanyakan anak yang menganggap bahwa *game* tidak mempengaruhi belajar mereka, namun pada kenyataannya kebanyakan dari mereka mengalami penurunan prestasi. Hal ini menunjukkan bahwa *game* hanya sekedar membuang-buang waktu dan tidak bermanfaat. Dengan kata lain bermain *game* ternyata lebih cenderung merugikan daripada menguntungkan, selain konteks permainannya juga waktunya yang akan terbuang sia-sia (Hakiki & Muhith, 2021; Hariadi, 2019; Istijanto, 2015; Liliweri, 2014; Putri, Asrori, & Astuti, 2015).

Anak yang sudah kecanduan bermain *game online* kebanyakan dari mereka kurang memiliki interaksi sosial terhadap lingkungan sekitarnya. Hal ini dikarenakan ketika bermain *game online* mereka juga mendapatkan teman baru di dalam *game* tersebut tanpa harus mengetahui identitas teman mereka. Terlebih, teman yang mereka kenal tidak akan pernah habis selama mereka terhubung dengan jaringan internet untuk bermain *game online* karena *game* tersebut dirancang untuk dinikmati secara internasional sehingga anak dapat bermain *game online* kapan pun mereka suka (Kusumawardani, 2015; Sagara & Masykur, 2020).

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis (Herimanto & Winarno, 2013; Sudjono, 2016; Suprpto, 2017; Walgito, 2017; Waluya, 2014). Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu (Anwar & Adang, 2013, hlm. 194; Hasbullah, 2016; Liliweri, 2014). Interaksi sosial baru akan terjadi jika telah melakukan kontak sosial dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Budi Sudjono yaitu syarat terjadinya interaksi sosial adalah adanya kontak sosial dan adanya komunikasi (Sudjono, 2016, hlm. 126).

Berdasarkan hasil pengamatan pada studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan di Desa Teluk Rhu bahwa anak di tingkat Sekolah Dasar sudah banyak yang bermain *game online* secara bersama-sama. Alasan anak bermain *game online* ini sebagai wahana hiburan untuk menghilangkan stres. Menurut Akhmad Nur Haqiqi menyatakan bahwa anak bermain *game online* untuk menghilangkan segala rasa penat dan stres (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut (Hakiki & Muhith, 2021, hlm. 61). Selain itu, anak pada usia sekolah dasar yaitu 6 hingga 12 tahun seharusnya berada pada masa keemasan di mana mereka masih pada tahap perkembangan dan mengenal informasi terkait pengetahuan yang sesuai dengan tingkatan mereka (Suplig, 2017).

Permasalahan yang terjadi yaitu anak tidak dapat mengontrol atau menggunakan *smartphone* itu dengan baik. Mereka hanya menggunakannya untuk bermain *game online* sepanjang hari tanpa ada pengawasan yang intensif dari orang tuanya. Selain itu, anak yang telah kecanduan bermain *game online* hanya sibuk dengan diri sendiri tanpa memedulikan interaksi sosial seperti menyapa dan bertutur sapa kepada seseorang di lingkungan sekitarnya. Akibatnya mereka kurang memedulikan apa yang terjadi di lingkungan sekitar serta tidak memiliki rasa peduli terhadap lingkungannya.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, serta di lembaga pendidikan baik formal maupun non formal (Ardianto, 2011, hlm. 65).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Interaksi sosial anak yang telah peneliti lakukan berdasarkan hasil dari pengamatan yang meliputi beberapa aspek yaitu: percakapan, saling pengertian, bekerja sama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain.

Percakapan

Percakapan yang dilakukan anak saat diajak bicara oleh orang lain dapat dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan dijabarkan sebagai berikut:

a. Respons anak ketika diajak bicara oleh orang lain

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak ketika diajak bicara oleh orang lain yang tertera pada tabel 1:

Tabel 1. Respons anak ketika diajak bicara oleh orang lain

Pernyataan	P	N	%
Ketika diajak bicara oleh orang lain	Sangat baik	8	80%
	Baik	2	20%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 1. di atas, respons anak diajak bicara sangat baik yaitu 80% dan pada kriteria baik 20%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik pada saat orang lain mengajak bicara.

b. Ketika anak dipanggil seseorang

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak ketika anak dipanggil seseorang yang tertera pada tabel 2:

Tabel 2: Respons ketika anak dipanggil seseorang

Pernyataan	P	N	%
Ketika dipanggil seseorang	Sangat baik	7	70%
	Baik	3	30%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 2. di atas, respons anak ketika dipanggil seseorang yaitu 70%. Sedangkan respons anak ketika dipanggil seseorang adalah 30%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik ketika dipanggil seseorang. Secara umum, percakapan yang dilakukan anak saat diajak bicara oleh orang lain dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3: Respons anak ketika diajak bicara dan dipanggil seseorang

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Ketika diajak bicara oleh orang lain	80%	20%	-
2.	Ketika dipanggil seseorang	70%	30%	-
	Jumlah	150	50	-
	X	75%	25%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak ketika diajak bicara dan dipanggil oleh seseorang sudah sangat baik dengan rata-rata 75% sedangkan 25% direspons dengan baik.

Saling Pengertian

Saling pengertian yang dilakukan jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk dapat dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Respons anak jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk yang tertera pada tabel 4.

Tabel 4: Respons anak jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk

Pernyataan	P	N	%
Jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk	Sangat baik	6	60%
	Baik	4	40%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 4. di atas, respons anak jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk pada kriteria sangat baik yaitu 60% dan pada kriteria baik 40%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons dengan baik jika melihat orang yang lebih tua tidak mendapatkan tempat duduk.

Empati

Empati yang dilakukan anak jika ada teman yang sedang bercerita dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Respons anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan yang tertera pada tabel 5.

Tabel 5: Respons anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan

Pernyataan	P	N	%
Ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan	Sangat baik	8	80%
	Baik	2	20%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 5. di atas, respons anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan pada kriteria sangat baik yaitu 80% dan pada kriteria baik 20%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons dengan sangat baik jika ada orang yang membutuhkan pertolongan. Secara umum, respons anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6: Ketika anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan	80%	20%	-
	Jumlah	80	20	-
	X	80%	20%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak ketika ada orang yang membutuhkan pertolongan sudah sangat baik dengan rata-rata 80% sedangkan 20% direspons dengan baik.

Bekerja sama

Bekerja sama merupakan tindakan untuk menyatukan suatu pemikiran agar memahami satu sama lain. Bekerja sama dapat terlihat ketika anak mendengarkan teman yang sedang bercerita dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan dapat dilihat sebagai berikut:

a. Respons anak jika ada teman yang sedang bercerita

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak jika ada teman yang sedang bercerita yang tertera pada tabel 7:

Tabel 7. Respons anak jika ada teman yang sedang bercerita

Pernyataan	P	N	%
Jika ada teman yang sedang bercerita	Sangat baik	7	70%
	Baik	3	30%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 7. di atas, respons anak jika ada teman yang sedang bercerita pada kriteria sangat baik yaitu 70% dan pada kriteria baik 30%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons dengan sangat baik jika ada teman yang sedang bercerita. Secara umum, respons anak jika ada teman yang sedang bercerita dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Respons anak jika ada teman yang sedang bercerita

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Jika ada teman yang sedang bercerita	70%	30%	-
Jumlah		70	30	-
X		70%	30%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak jika ada teman yang sedang bercerita sudah sangat baik dengan rata-rata 70% sedangkan 30% direspons dengan baik.

Memberi dukungan

Memberi dukungan yang dilakukan anak dengan memberi semangat seperti ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan menumbuhkan rasa percaya diri temannya dilihat dari pengamatan yang telah dilakukan. Hasil pengamatan dijabarkan sebagai berikut:

- a. Memberikan semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya.

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak jika ada teman yang sedang bercerita yang tertera pada tabel 9.

Tabel 9. Respons anak memberikan semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya

Pernyataan	P	N	%
Memberikan semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya	Sangat baik	8	80%
	Baik	2	20%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 9. di atas, respons anak saat memberikan semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya pada kriteria sangat baik yaitu 80% dan pada kriteria baik 20%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons dengan sangat baik dalam memberi semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya.

- b. Memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita tertera pada tabel 10:

Tabel 10. Respons anak saat memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita

Pernyataan	P	N	%
Memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita	Sangat baik	6	60%
	Baik	4	40%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 10 di atas, respons anak saat memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita masuk dalam kategori sangat baik yaitu 60%. Sedangkan respons anak saat memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita masuk dalam kategori baik adalah 40%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik saat memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita. Secara umum, respons anak saat memberikan dukungan atau motivasi dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 10. Respons anak saat memberikan dukungan dan motivasi

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Memberikan semangat dengan ucapan-ucapan yang dapat memberikan dan membutuhkan rasa percaya diri temannya	80%	20%	-
2.	Memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita	60%	40%	-
Jumlah		140	60	-
X		70%	30%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak dalam memberi dukungan atau motivasi pada kriteria sangat baik dengan rata-rata 70% sedangkan 30% direspons dengan baik.

Keterbukaan

Keterbukaan anak yang dilihat dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah tertera pada tabel 11:

Tabel 11. Respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah

Pernyataan	P	N	%
Ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah	Sangat baik	8	80%
	Baik	2	20%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		4	100%

Dari tabel 11 di atas, respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah pada kriteria sangat baik 80%. Sedangkan respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah pada kriteria baik adalah 20%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah. Secara umum, respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah	80%	20%	-
Jumlah		80	20	-
X		80%	20%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak ketika ada orang lain atau teman yang terkena musibah pada kriteria sangat baik dengan rata-rata 80% sedangkan 20% direspons dengan baik.

Rasa positif

Rasa positif dilihat dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak dalam memberi dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita tertera pada tabel 13:

Tabel 13. Respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita

Pernyataan	P	N	%
Memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita	Sangat baik	6	60%
	Baik	4	40%

	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 13 di atas, respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita pada kriteria sangat baik 60%. Sedangkan respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita pada kriteria baik adalah 40%. Hal ini menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita. Secara umum, respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita	60%	40%	-
Jumlah		60	40	-
X		60%	40%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak dalam memberikan dukungan yang berarti untuk teman yang sedang meraih cita-cita pada kriteria sangat baik dengan rata-rata 60% sedangkan 40% direspons dengan baik.

Adanya Kesamaan dengan orang lain

Adanya kesamaan dengan orang lain dilihat dari hasil pengamatan yang telah peneliti jabarkan pada lampiran 2 dapat diketahui respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain tertera pada tabel 15.

Tabel 15. Respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain

Pernyataan	P	N	%
Memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain	Sangat baik	6	60%
	Baik	4	40%
	Tidak baik	-	-
Jumlah		10	100%

Dari tabel 15 di atas, respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain pada kriteria sangat baik 60%. Sedangkan respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain pada kriteria baik adalah 40%. Hal ini

menggambarkan bahwa anak merespons sangat baik saat memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain. Secara umum, respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain	60%	40%	-
Jumlah		60	40	-
X		60%	40%	-

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan respons anak yang memiliki persamaan sikap dan perbuatan yang sama dengan teman yang lain pada kriteria sangat baik dengan rata-rata 60% sedangkan 40% direspons dengan baik. Dari penjabaran hasil pengamatan di atas, rekapitulasi interaksi sosial anak dapat dijelaskan melalui tabel 17.

Tabel 17. Rekapitulasi Interaksi Sosial Anak

No	Pernyataan	SB	B	TB
1.	Percakapan	75%	25%	-
2.	Saling Pengertian	60%	40%	-
3.	Empati	80%	20%	-
4.	Bekerja sama	70%	30%	
5.	Memberi dukungan	70%	30%	
6.	Keterbukaan	80%	20%	
7.	Rasa Positif	60%	40%	
8.	Adanya kesamaan dengan orang lain	60%	40%	
Jumlah		555	245	-
X		69.37%	30.63%	-

Dari tabel 17 dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial anak kategori sangat baik yaitu 69.37% sedangkan baik yaitu 30.63%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial anak sudah baik selama bermain *game* berlangsung.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa alasan anak memilih *game online Free Fire* karena mudah dalam mengakses permainan tersebut serta menu yang ditampilkan juga tidak rumit. *Game online Free Fire* disajikan dalam bentuk kerjasama tim, sehingga anak-anak dapat berkolaborasi antar satu sama lainnya. Hal ini menarik minat anak untuk bermain *game online Free Fire* sehingga mereka lebih suka bermain bersama *game* tersebut dibandingkan *game-game* lainnya. Interaksi sosial anak dalam kategori sangat baik yaitu 69.37% sedangkan baik yaitu 30.63%. Hal ini menunjukkan bahwa anak selalu berinteraksi satu sama lain dalam bermasyarakat. Hasil ini didapat dari hasil observasi yang telah peneliti lakukan dengan berfokus pada delapan indikator interaksi sosial yaitu percakapan, saling pengertian, bekerja sama, keterbukaan, empati, memberikan dukungan atau motivasi, rasa positif, adanya kesamaan dengan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Y., & Adang. (2013). *Sosiologi untuk Universitas*. Bandung: Refika Aditama.
- Ardianto, E. (2011). *Metodologi Penelitian untuk Public Relations Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arni, M. (2012). *Komunikasi Organisasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azeharie, S., & Khotimah, N. (2015). Pola Komunikasi Antarpribadi antara Guru dan Siswa di Panti Sosial Taman Penitipan Anak "Melati" Bengkulu. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 213–224. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2015.1180307>
- Budianto, H. (2016). *Ilmu Komunikasi Sekarang dan Tantangan Masa Depan*. Jakarta: Kencana.
- Budyatna, M. (2015). *Teori-Teori Mengenai Komunikasi Antar-Pribadi*. Jakarta: Prenada Media.
- Erman. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: JICA UPI.
- Hakiki, A. N., & Muhith, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online Free Fire Battlegrounds Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 1(2), 60–72.
- Hariadi, B. (2019). *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasbullah, S. (2016). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Herimanto, & Winarno. (2013). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Grasindo.
- Istijanto. (2015). *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia.

- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash of Clans pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Liliweri, A. (2014). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Kencana.
- Putri, M. P., Asrori, M., & Astuti, I. (2015). Korelasi Kecerdasan Emosional dengan Interaksi Sosial Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Sagara, S., & Masykur, A. M. (2020). Gambaran Online Gamer. *Jurnal EMPATI*, 7(2), 802-808. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21716>
- Sudjono, B. (2016). *Interaksi Sosial dalam Masyarakat Terpencil*. Jakarta: Gramedia.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177-200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Suprpto, T. (2017). *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Jakarta: Medpress.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Walgito, B. (2017). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi.
- Waluya, B. (2014). *Sosiologi: Menyelami Fenomena Sosial di Masyarakat*. Bandung: Setia Purna Press.
- Zebeh, A. C. (2012). *Berburu Rupiah Lewat Game Online*. Yogyakarta: Bounabooks.

