Jurnal Kesehatan Saelmakers PERDANA
P-ISSN 2615-6571 E-ISSN 2615-6563
DOI: 10.32524/jksp.v9i3.2247

Hubungan Risiko *Internet Gaming Disorder (IGD)* dengan Interaksi Sosial pada Remaja di SMPN 44 Bandung

The Relationship Between Internet Gaming Disorder *(IGD)* Risk and Social Interaction Among Adolescents at Junior High School 44 Bandung

[1]Khofifah,[2]Imas Rafiyah,[3]Raini Diah Susanti
[123]Fakultas Keperawatan, Universitas Padjadjaran, Indonesia
Email : khofifah22001@mail.unpad.ac.id

Submisi: 29 Mei 2025; Penerimaan: 30 Juli 2026; Publikasi: 30 Agustus 2026

Abstrak

Fenomena peningkatan pemain game online di dunia dan Indonesia menjadi tren dan isu yang serius, terutama pada remaja. Peningkatan intensitas bermain game online di kalangan remaja berpotensi menimbulkan Internet Gaming Disorder (IGD), yaitu gangguan yang ditandai dengan hilangnya kendali dalam bermain game online secara berlebihan sehingga berdampak pada aspek kehidupan remaja, termasuk interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara risiko Internet Gaming Disorder (IGD) dengan interaksi sosial pada remaja di SMPN 44 Bandung. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 400 responden yang dipilih melalui teknik total sampling berdasarkan kriteria inklusi. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner IGDS9-SF yang diterjemahkan oleh Pramukti et al., (2023) dan instrumen interaksi sosial Suharningsih (2023), yang keduanya sudah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Data kemudian dianalisis menggunakan program SPSS secara univariat dan bivariat menggunakan uji korelasi Spearman Rank. Penelitian dilaksanakan pada 22 Januari - 7 Februari 2026 di SMPN 44 Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara risiko IGD dengan interaksi sosial pada remaja di SMPN 44 Bandung ($p < 0,05$) dengan kekuatan hubungan moderat ($r = -0,345$). Artinya semakin tinggi risiko IGD, maka semakin rendah tingkat interaksi sosial remaja, begitu juga sebaliknya. Temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan tenaga kesehatan melalui pendekatan promotif dan preventif untuk meminimalkan risiko IGD dan mengoptimalkan kualitas interaksi sosial remaja.
Kata kunci: internet gaming disorder, interaksi sosial, remaja

Abstract

The phenomenon of the growing number of online gamers worldwide and in Indonesia has become a trend and a serious issue, particularly among adolescents. The increasing intensity of online gaming among adolescents has the potential to lead to Internet Gaming Disorder (IGD), a condition characterized by a loss of control over excessive online gaming that impacts various aspects of adolescents' lives, including social interaction. This study aims to analyze the relationship between the risk of Internet Gaming Disorder (IGD) and social interaction among adolescent at SMPN 44 Bandung. A quantitative method with a correlational design was used, involving 400 respondents selected through total sampling based on inclusion criteria. Data were collected using the IGDS9-SF questionnaire translated by Pramukti et al. (2023) and the social interaction instrument by Suharningsih (2023), both of which had undergone validity and reliability testing. The data were then analyzed using SPSS software through univariate and bivariate analyses employing the Spearman Rank correlation test. The study was conducted from January 22 to February 7, 2026, at SMPN 44 Bandung. The results of the study indicate a significant negative relationship between IGD risk and social interaction among adolescents at SMPN 44 Bandung ($p < 0.05$), with a moderate strength of association ($r = -0.345$). This means that the higher the IGD risk, the lower the level of adolescents' social interaction, and vice versa. These findings underscore the importance of collaboration between schools, parents, and healthcare professionals through a promotive and preventive approach to minimize the risk of IGD and optimize the quality of adolescents' social interaction.
Keywords: internet gaming disorder, social interaction, adolescents

Pendahuluan

Popularitas *game online* kini telah menjadi tren dan isu global yang semakin marak. *Newzoo Global Games Market Report 2025* mencatat jumlah pemain *game* di dunia mencapai 3,6 miliar (Newzoo, 2025). Di Indonesia sendiri, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2025, sebanyak 28,17% dari 8.700 responden Indonesia merupakan pengguna aktif *game online* (APJII, 2025). Peningkatan popularitas *game online* menunjukkan pentingnya memahami mengenai dampak yang ditimbulkan oleh *game online* terhadap penggunanya, terutama pada kelompok usia remaja.

Penggunaan *game online* terutama di kalangan remaja menjadi perhatian serius. Menurut Erikson, masa remaja merupakan fase identitas *vs* kebingungan identitas, yang di mana remaja mulai mencari jati dirinya dan mencoba memahami peran sosial yang akan dijalani (Orenstein and Lewis, 2022). Remaja awal (usia 12–15 tahun) yang umumnya siswa SMP, menjalani masa transisi penting yang ditandai dengan ketidakstabilan emosional dan kecenderungan menghadapi berbagai tekanan baik di sekolah, keluarga ataupun di lingkungan pertemanan (Putro, 2017). Karakteristik ini membuat remaja awal lebih rentan terhadap perilaku adiktif, seperti kecanduan *game online*.

Remaja awal cenderung bermain *game online* karena dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik sebagai sarana hiburan, pengisi waktu luang ataupun bentuk pelarian (*escapism*) dari tekanan emosional, akademis, maupun sosial. Selain itu, terdapat motivasi internal lain yang mendorong keterlibatan lebih mendalam, seperti keinginan mengendalikan pemain lain (*manipulation*), keterikatan emosional dengan dunia virtual (*immersion*), serta dorongan meraih prestasi dan pengakuan melalui pencapaian dalam permainan (*achievement*) (Wiyono, Kartika and Puspita, 2023).

Internet Gaming Disorder (IGD) merupakan gangguan yang ditandai dengan hilangnya kendali dalam bermain *game* secara berlebihan sehingga berdampak signifikan pada aspek kehidupan remaja (Pender *et al.*, 2022). *American Psychiatric Association* (APA) mencantumkan *IGD* dalam DSM-5-TR, sebagai kondisi yang memerlukan penelitian lebih lanjut, sementara WHO secara resmi mengakui *IGD* sebagai gangguan mental dengan memasukkannya ke dalam ICD-11 (Sherer, 2023). Pengakuan tersebut menegaskan bahwa *IGD* merupakan masalah kesehatan global yang penting untuk diteliti lebih mendalam, termasuk pada remaja di Indonesia.

Game online yang digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi remaja termasuk pada interaksi sosial. Interaksi sosial merupakan proses yang melibatkan hubungan timbal balik antar individu maupun kelompok (Soekanto, 2016). Bagi remaja awal, interaksi sosial sangat penting karena sebagai dasar pembentukan identitas sosial. Penggunaan *game online* secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat menggeser pola interaksi dari dunia nyata ke dunia virtual yang dapat menurunkan kualitas hubungan tatap muka, meningkatkan risiko kesepian dan isolasi, serta memunculkan masalah komunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya (Santrock, 2019; Singaporewala, Bernhardt and Shivappa, 2024).

Di Kota Bandung, beberapa temuan menunjukkan adanya pergeseran perilaku sosial remaja akibat penggunaan *game online*. Remaja cenderung menarik diri dari pergaulan, lebih aktif berkomunikasi di dalam *game*, serta mengalami penurunan kedisiplinan sekolah akibat bermain *game* berlebihan (Silaban, 2018). Selain itu, saat jam istirahat remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget ataupun *game* dibandingkan berinteraksi langsung dengan teman sebaya (Yusuf, Rachmawati and

Rachmawati, 2020). Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa Kota Bandung merupakan salah satu wilayah dengan urgensi tinggi untuk dilakukan penelitian.

Studi pendahuluan telah dilaksanakan di SMPN 44 Bandung pada 10-13 Oktober 2025. Hasil menunjukkan bahwa 90,2% dari 82 responden merupakan *pemain game online*. Durasi harian mayoritas 2-3 jam per hari (40,1%) dan frekuensi mingguan mayoritas setiap hari (31,1%). Terdapat 5 siswa (6,8%) melaporkan penurunan interaksi sosial akibat *game online* yang ditandai dengan perasaan kesepian, gelisah, rendah diri dan mudah bosan. Namun SMPN 44 Bandung belum pernah melakukan survei khusus mengenai penggunaan *game online* atau risikonya.

Penelitian mengenai risiko *IGD* dengan interaksi sosial masih terbatas di Indonesia. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak meneliti kecanduan *game online* secara umum atau berfokus pada aspek psikologis dan akademik. Sementara penelitian yang secara khusus menganalisis hubungan risiko IGD dengan interaksi sosial pada remaja awal khususnya siswa SMP masih terbatas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilaksanakan di SMPN 44 Bandung dengan tujuan mengetahui hubungan antara risiko *IGD* dan interaksi sosial pada remaja. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang *IGD* di Indonesia, memberikan kontribusi praktis dalam upaya pencegahan masalah kecanduan *game online* remaja awal serta menjadi landasan dalam penyusunan edukasi dan program pencegahan *IGD* di sekolah maupun di komunitas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif desain korelasional (*correlational study*) untuk menganalisis hubungan antara risiko *IGD* dengan interaksi sosial. Variabel independen yaitu risiko *IGD* dan variabel dependen yaitu interaksi sosial. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik SMPN 44 Bandung dari kelas VII, VIII, dan IX.

Sampel dipilih menggunakan teknik *total sampling*, yaitu seluruh responden yang memenuhi kriteria inklusi penelitian akan dijadikan sampel penelitian. Kriteria inklusi yang digunakan, yaitu: (1) Siswa/i SMPN 44 Bandung pengguna *game online* dalam 3 bulan terakhir atau lebih. (2) Mengakses *game online* melalui berbagai perangkat seperti *smartphone*, komputer/pc dan perangkat lainnya. (3) Bersedia menjadi responden, diizinkan oleh orang tua/wali serta mengisi kuesioner secara lengkap.

Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner *google form* yang dibagikan kepada siswa/i SMPN 44 Bandung. Sebelum pengisian kuesioner, responden akan diberikan penjelasan terkait tujuan, manfaat, prosedur pengisian, risiko penelitian, serta lembar persetujuan partisipasi (*informed consent* dan *informed assent*). Responden yang telah memenuhi kriteria inklusi akan diikutsertakan dalam penelitian ini.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *Internet Gaming Disorder Scale-9 Short Form* (*IGD*S-9SF). Instrumen ini terdiri dari 9 item pertanyaan yang mengacu pada 9 kriteria diagnostik dari DSM-5, meliputi s*alience, tolerance, loss of control, withdrawal, escape, deception, conflict, loss of interests,* dan *continued use*. Instrumen ini menggunakan skala likert 5 yang berkisar dari 1 (sangat jarang) hingga 5 (sangat sering). Skor total berkisar antara 9 hingga 45 dan skor yang lebih tinggi menunjukkan risiko *IGD* yang lebih besar. Instrumen ini telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia dan diuji validitas serta reliabilitasnya oleh Pramukti *et al.*, (2023).

Sedangkan untuk mengukur tingkat interaksi sosial, penelitian ini menggunakan instrumen interaksi sosial yang dikembangkan oleh Suharningsih, (2023). Instrumen ini terdiri dari 27 item pertanyaan yang terbagi dalam empat

indikator berdasarkan faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu, imitasi, sugesti, identifikasi, dan simpati. Instrumen ini menggunakan skala likert 1 hingga 5 dengan pernyataan *favorable* (+) dan *unfavorable* (-). Instrumen ini telah diuji validitas serta reliabilitasnya (Suharningsih, 2023; Afrillianti, 2024).

Pengolahan data dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari *editing*, *scoring*, *coding*, *entry data*, *cleaning* dan *tabulating* dengan bantuan *Microsoft Excel*. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan program SPSS versi 26. Analisis univariat untuk menggambarkan karakteristik data demografi, risiko *IGD* dan interaksi sosial. Sementara itu, analisis bivariat menggunakan uji korelasi *spearman* untuk mengetahui hubungan kedua variabel.

Hasil dan Pembahasan.

Penelitian dilakukan di SMPN 44 Bandung pada 22 Januari - 7 Februari 2026. Dari total populasi 929 siswa dilakukan skrining didapatkan 400 responden yang memenuhi kriteria inklusi dan dijadikan sebagai sampel penelitian.

A. Karakteristik Demografi dan Pola Bermain *Game online*

Table 1 Karakteristik Demografi dan Pola Bermain *Game online* Responden (n = 400)

Karakteristik Responden	f	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	207	51,8
Perempuan	193	48,3
Tinggal dengan siapa?		
Orang tua lengkap	347	86,8
Salah satu orang tua	38	9,5
Kakek/nenek	12	3,0
Saudara kandung	2	0,5
Keluarga lain	1	0,3
Lama bermain *game online*		
< 3 bulan	60	15,0
3 – 6 bulan	23	5,8
6 – 12 bulan	30	7,5
1 – 3 tahun	86	21,5
> 3 tahun	201	50,3
Perangkat bermain *game online*		
Smartphone	350	87,5
Komputer/PC	23	5,8
Konsol	9	2,3
Tablet	5	1,3
Lainnya	13	3,3
Tempat bermain *game online*		
Di rumah	376	94,0
Di sekolah	11	2,8
Di warnet	3	0,8
Dimana saja	10	2,5
Frekuensi bermain *game online* dalam 1 minggu		
1 kali	68	17,0
2 – 3 kali	138	34,5
4 – 5 kali	69	17,3
Setiap hari	125	31,3
Durasi jam rata rata bermain *game online*		

per hari		
< 1 jam	69	17,3
1 – 2 jam	101	25,3
2 – 3 jam	167	41,8
3 – 5 jam	47	11,8
> 5 jam	16	4,0

Berdasarkan Tabel 1, distribusi jenis kelamin responden relatif seimbang, yaitu laki-laki 51,8% dan perempuan 48,3%, sehingga cukup merepresentasikan populasi siswa. Jenis kelamin sering dikaitkan dengan risiko *IGD*, di mana beberapa penelitian menunjukkan bahwa remaja laki-laki cenderung memiliki risiko *IGD* lebih tinggi dibandingkan perempuan (Tsui and Cheng, 2021; Shi *et al.*, 2024). Perbedaan ini sering dikaitkan dengan preferensi genre *game online*, di mana laki-laki lebih banyak memainkan *game* aksi, pertarungan, dan strategi yang memiliki potensi risiko *IGD* lebih tinggi dibandingkan perempuan yang memilih *genre* teka -teki, musik dan edukasi (Pender *et al.*, 2022). Namun, penelitian ini tidak mengukur *genre game online* yang dimainkan responden.

Ditinjau dari durasi harian, sebagian besar responden bermain *game online* rata-rata 2–3 jam per hari (41,8%) yang termasuk kategori sedang, meskipun terdapat responden dengan durasi tinggi (11,8%) dan sangat tinggi (4,0%). Sedangkan berdasarkan frekuensi mingguan, sebagian besar responden bermain 2–3 kali seminggu (34,5%), namun proporsi yang bermain setiap hari juga cukup tinggi (31,3%) sehingga tidak dapat diabaikan. Menurut Kim and Lee, (2021) semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* meningkatkan risiko *IGD*. Durasi dan frekuensi bermain pada penelitian ini masih berada pada kategori sedang dan belum mengarah pada indikasi klinis *IGD* menurut kriteria *American Psychiatric Association* yang umumnya ditandai dengan durasi bermain sekitar 8–10 jam per hari atau 30 jam per minggu serta memenuhi 5 dari 9 kriteria diagnostik *IGD* (Pender *et al.*, 2022).

Sebagian besar siswa bermain *game online* dengan *smartphone* (87,5%) sebagai perangkat utama. Temuan ini tidak terlepas dari perkembangan era digital saat ini yang ditandai dengan tingginya kepemilikan *smartphone* pada remaja serta akses internet yang hampir tanpa batas. Kondisi ini menyebabkan *game online* menjadi sangat mudah diakses kapan pun dan di mana pun (Leling, Trishinta and Parnawati, 2024). Paparan penggunaan *smartphone* sejak usia yang lebih dini juga berkontribusi terhadap lamanya riwayat bermain *game online* siswa. Hal ini terlihat dari hasil penelitian bahwa sebagian besar remaja telah bermain *game* lebih dari tiga tahun (50,3%), padahal rata-rata usia responden 13,92 tahun. Artinya, sebagian besar responden mulai bermain sejak usia dini, sehingga mereka mengalami paparan jangka panjang terhadap *game online* pada periode perkembangan yang masih krusial.

Mayoritas aktivitas bermain *game online* responden (94,0%) dilakukan di rumah dan sebagian besar responden tinggal bersama orang tua lengkap (86,8%). Hal ini menunjukkan lingkungan rumah dan keluarga menjadi konteks utama penggunaan *game online* pada remaja. Secara teoritis, rumah seharusnya menjadi lingkungan dengan pengawasan dan regulasi orang tua. Penelitian sebelumnya menunjukkan, pengawasan orang tua yang lebih tinggi terhadap durasi penggunaan *game online* dapat menurunkan keterlibatan berlebihan *dalam game online* (She, Zhang and Yang, 2022; Nagata *et al.*, 2026). Namun tingginya proporsi bermain *game online* di rumah menunjukkan bahwa kemungkinan kontrol terhadap penggunaan *smartphone* dan *game online* belum sepenuhnya optimal.

OPEN ACCESS

B. Tingkat Risiko *Internet Gaming Disorder (IGD)*

Table 2 Distribusi Frekuensi Kategori Risiko IGD (n = 400)

Kategori *IGD*	Interval	f	%
Risiko Rendah	9 – 21	289	72,3
Risiko Sedang	22 – 33	109	27,3
Risiko Tinggi	34 – 45	2	0,5

Hasil analisis univariat menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori risiko *IGD* rendah (72,3), artinya secara umum tingkat risiko *IGD* pada remaja SMPN 44 Bandung berada pada kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game online* mayoritas responden masih berada dalam batas terkontrol. Responden dengan risiko *IGD* sedang (27,3%) dan risiko *IGD* tinggi (0,5%) juga merupakan temuan yang penting. Kelompok risiko sedang rentan berkembang menjadi risiko tinggi apabila tidak dilakukan upaya preventif. Secara teoritis, kelompok tersebut juga mulai menunjukkan beberapa indikator awal dari kriteria DSM-5. Sedangkan kelompok risiko tinggi, menunjukkan adanya remaja yang berpotensi memenuhi sebagian besar kriteria DSM-5 (Pender *et al.*, 2022).

Menurut Wiyono, Kartika and Puspita, (2023), terdapat faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game*, yaitu *relationship, manipulation, immersion, escapism*, dan *achievement*. Hal itu sejalan dengan penelitian Tullett-Prado *et al.*, (2021) yang menjelaskan bahwa *IGD* merupakan hasil interaksi berbagai faktor, meliputi faktor individu (kepribadian dan kesadaran diri rendah), psikopatologi (depresi dan kecemasan tinggi), harga diri rendah, faktor lingkungan, serta karakteristik aplikasi *game* yang menyediakan sistem level, tantangan, dan *reward* yang tinggi. Jika faktor-faktor tersebut berkembang secara kuat dan konsisten tanpa adanya kontrol diri, maka risiko *IGD* kemungkinan dapat meningkat.

Tabel 3 Distribusi Jawaban Skala 5 'Sangat Sering' Responden

Sub Variabel *IGD*	f	%
Escape	65	16,3
Loss of control	9	2,3
Conflict	5	1,3
Loss of interests	4	1,0
Withdrawal	3	0,8
Tolerance	3	0,8
Continued use	3	0,8
Salience	2	0,5
Deseception	1	0,3

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa gejala *escape* merupakan yang paling dominan (16,3%), yang menunjukkan bahwa *game online* sering digunakan sebagai sarana pelarian dari stres, kebosanan, atau tekanan emosional. Namun, gejala lain seperti *loss of control, conflict, tolerance, loss of interests, continued use, salience, withdrawal*, dan *deception* menunjukkan persentase yang relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden masih berada pada tahap penggunaan *game online* yang relatif terkontrol dan belum memenuhi kriteria diagnostik *IGD* secara klinis menurut kriteria DSM-5-TR (Pender *et al.*, 2022).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Kategori Interaksi Sosial (n = 400)

Kategori Interaksi Sosial	Interval	f	%
Sangat Rendah	≤ 46	0	0
Rendah	47 – 68	0	0
Sedang	69 – 90	60	15,0
Tinggi	91 – 112	292	73,0
Sangat Tinggi	≥ 113	48	12,0

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Dimensi Interaksi Sosial (n = 400)

Dimensi Interaksi Sosial	Ideal	Sigma	Mean	Min	Max	%	Ket
Imitasi (7 item)	35	10694	26,74	15	35	76,38	Tinggi
Sugesti (7 item)	35	9936	24,84	15	35	70,97	Tinggi
Identifikasi (7 item)	35	10953	27,38	18	35	78,23	Tinggi
Simpati (6 item)	30	8566	21,42	12	29	71,38	Tinggi
Total	135	40149	98,54			74,24	Tinggi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial sebagian besar responden berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 73,0%. Sebanyak 15,0% responden berada pada kategori sedang dan 12,0% berada kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kategori rendah dan maupun sangat rendah, tidak ditemukan dalam penelitian ini.

Dalam teori perkembangan psikososial Erik Erikson, remaja berada pada tahap identitas vs kebingungan identitas, yaitu fase ketika individu mulai mencari jati diri dan memahami peran sosialnya (Orenstein and Lewis, 2022). Interaksi sosial menjadi tugas perkembangan penting karena membantu remaja membangun hubungan interpersonal dan beradaptasi dengan lingkungan. Tingginya skor interaksi sosial pada penelitian ini menunjukkan bahwa remaja mampu berkomunikasi, bekerja sama, dan menyesuaikan diri di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan Valkenburg and Piotrowski, (2017) yang menyatakan bahwa interaksi sosial membantu perkembangan empati dan identitas diri, serta didukung oleh Santrock, (2019) yang menekankan pentingnya peran teman sebaya dalam pembentukan kepribadian serta identitas sosial remaja.

Apabila dikaitkan dengan faktor interaksi sosial menurut Soekanto, (2016), seluruh dimensi dalam penelitian ini berada pada kategori tinggi. Identifikasi memperoleh skor tertinggi (78,23%) menunjukkan remaja memiliki kemampuan baik dalam memahami diri sendiri dan orang lain. Imitasi (76,38%) menunjukkan remaja mampu berinteraksi dengan orang lain dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Simpati (71,38%) menunjukkan remaja memiliki kepedulian dan jiwa solidaritas tinggi serta mampu bekerja dalam kelompok. Sementara itu sugesti (70,97%) meskipun paling rendah dibandingkan dimensi lainnya, tetap berada dalam kategori tinggi yang menunjukkan bahwa remaja mampu menyampaikan pendapat, mengambil keputusan dan menerima masukan orang lain. Secara umum, dominasi kategori tinggi pada seluruh dimensi ini mengindikasikan bahwa siswa SMPN 44 Bandung memiliki interaksi sosial yang baik meskipun terpapar *game online*.

Tabel 6 Hasil Uji Hubungan Risiko IGD dengan Interaksi Sosial Menggunakan Uji Korelasi Spearman (n = 400)

Variabel	r_s	P-Value
Risiko *IGD*	-0,345	0,000
Interaksi Sosial		

Hasil uji korelasi *Spearman* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara risiko *Internet Gaming Disorder (IGD)* dengan interaksi sosial pada remaja di SMPN 44 Bandung ($p < 0,05$). Menurut Grove and Gray, (2021) kekuatan hubungan r = -0,345 termasuk kategori moderat. Arah hubungan negatif menunjukkan bahwa semakin tinggi risiko *IGD*, maka semakin rendah tingkat interaksi sosial remaja. Sebaliknya, semakin rendah risiko *IGD*, maka semakin tinggi interaksi sosial yang dimiliki remaja.

Remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*, cenderung memiliki waktu yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan teman, keluarga, maupun lingkungan sekolah, sehingga berkaitan dengan kecenderungan penurunan kualitas hubungan interpersonal (Winstone *et al.*, 2021). Selain itu berdasarkan kriteria diagnostik IGD menurut APA, tingginya dimensi escape berarti remaja lebih banyak menggunakan *game online* sebagai sarana pelarian dari masalah emosional (Pender *et al.*, 2022). Ketika *game online* digunakan sebagai mekanisme koping untuk menghindari stres atau konflik sosial, maka remaja cenderung menarik diri dari interaksi nyata dan lebih memilih dunia virtual. Kondisi ini dapat menyebabkan penurunan interaksi sosial secara bertahap.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu, seperti penelitian Mulawarman, Novitayani and Alfiandi, (2022) dan Sutantri *et al.*, (2023) yang menemukan adanya hubungan signifikan antara *game online* dengan interaksi sosial (P-value = 0,003 dan 0,001). Sejalan dengan itu, Dayani, (2023) menemukan adanya korelasi negatif antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan *game online*, semakin rendah kualitas interaksi sosial. Selain itu, penelitian juga sesuai dengan penelitian Tullett-Prado *et al.*, (2021) yang dilakukan di AS, Inggris, Australia, dan Selandia Baru, menunjukkan bahwa semakin parah *Internet Gaming Disorder (IGD)*, semakin rendah perilaku keterlibatan sosial. Meskipun demikian, hasil ini berbeda dengan penelitian Wijayanti, Anggraeni and Supardi, (2024) dan Hotmaida and Doloksarib, (2021) yang menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan *game online* dan interaksi sosial (P-value = 0,520 dan 0,079).

Kekuatan hubungan dalam penelitian ini berada pada korelasi moderat, yang menunjukkan bahwa risiko IGD bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi interaksi sosial remaja. Faktor lain seperti karakteristik individu, kondisi psikologis, serta lingkungan keluarga ataupun teman sebaya juga berperan. Interaksi sosial secara umum masih tinggi yang berarti bagi sebagian besar remaja, penggunaan *game online* belum sepenuhnya mengganggu interaksi sosial. Namun, pada kelompok dengan skor risiko *IGD* lebih tinggi, kecenderungan penurunan interaksi sosial mulai terlihat. Temuan ini menunjukkan pentingnya pendekatan preventif sebelum risiko IGD berkembang menjadi *gangguan* klinis. Selain itu, temuan ini mengimplikasikan bahwa penggunaan *game online* perlu dipertimbangkan dalam pengkajian keperawatan pada remaja. Dengan

demikian, penggunaan *game online* dapat menjadi bagian dari faktor psikososial dalam asuhan keperawatan remaja.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada satu lokasi, hasil belum tentu dapat digeneralisasi atau mewakili seluruh populasi remaja di wilayah lain. Kedua, penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data, sehingga memiliki keterbatasan karena belum sepenuhnya mampu menggambarkan kondisi perilaku responden secara mendalam dan objektif. Ketiga, fokus interaksi sosial hanya terbatas pada lingkungan sekolah, sehingga belum menggambarkan bagaimana interaksi sosial remaja di lingkungan keluarga, masyarakat, maupun di dalam *game.*

Kesimpulan dan Saran

Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara risiko *IGD* dengan interaksi sosial pada remaja di SMPN 44 Bandung ($p < 0,05$) dengan kekuatan hubungan kategori moderat ($r = -0,345$). Artinya semakin tinggi risiko *IGD*, maka semakin rendah interaksi sosial remaja, begitu juga sebaliknya. Secara umum siswa SMPN 44 Bandung memiliki tingkat risiko *IGD* rendah dan interaksi sosial tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu dilakukan upaya pemeliharaan (*maintenance*) melalui pendekatan promotif dan preventif agar kondisi tersebut dapat dipertahankan. Namun adanya kelompok dengan risiko *IGD* sedang dan tinggi serta kelompok dengan interaksi sosial sedang, menunjukkan bahwa perlunya kolaborasi lintas sektor dengan sekolah (guru BK), keluarga, serta profesional kesehatan jiwa lainnya untuk melakukan penanganan dan pendampingan yang lebih lanjut.

Ucapan Terima Kasih

Penulis ingin mengungkapkan rasa terimakasih kepada para pemimpin serta seluruh civitas di Fakultas Keperawatan Universitas Padjadjaran atas ilmu pengetahuan dan bantuan yang telah diberikan selama masa pembelajaran. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing dan penguji atas arahan dan bimbingan yang sangat berarti dalam penyempurnaan karya ilmiah ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada SMPN 44 Bandung, khususnya kepada para guru dan siswa yang telah memberikan bantuan dalam proses pengumpulan data. Terakhir, penulis sangat berterima kasih kepada keluarga tercinta yang selalu mendoakan serta memberikan dukungan baik secara moral maupun material yang tiada henti sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Referensi

Afrillianti, K.R. (2024) *Hubungan Screen Time dalam Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial dan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia Prasekolah*. Universitas Pendidikan Indonesia.

APJII (2025) *Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2025*.

Dayani, M. (2023) *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 4 Takengon, Universitas Medan Area*.

Grove, S.K. and Gray, J.R. (2021) *Memahami Penelitian Keperawatan*. Edisi Indo. Edited by A. Setiawan. Elsevier Singapore Pte Ltd.

Hotmaida, L. and Doloksarib, J. (2021) 'Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online dengan Interaksi Sosial

OPEN ACCESS

Teman Sebaya pada Siswa di SMA Negeri 18 Kota Bandung', *Jurnal Kesehatan Kartika*, 16(2), pp. 55–59.

Kim, D. and Lee, J. (2021) 'Addictive Internet Gaming Usage among Korean Adolescents before and after the Outbreak of the COVID-19 Pandemic : A Comparison of the Latent Profiles in 2018 and 2020', *International journal of Environmental Research and Public Health*, 18.

Leling, A.K., Trishinta, S.M. and Parnawati, T.A. (2024) 'Association Between The Level of Habit of Playing Online Games and Social Behavior In Adolescents', *Care : Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 12(3), pp. 499–507. Available at: https://doi.org/10.33366/jc.v12i3.6408.

Mulawarman, D., Novitayani, S. and Alfiandi, R. (2022) 'Hubungan Kecanduan Game Online dengan Interaksi Sosial pada Mahasiswa Universitas Syiah Kuala', *JIM FKep*, VI(3), pp. 75–80.

Nagata, J.M. *et al.* (2026) 'Prospective Associations between Media Parenting Practices and Adolescent Video Game Use', 22(2), pp. 225–233. Available at: https://doi.org/10.1007/s12519-025-01009-y.Prospective.

Newzoo (2025) *Global Games Market Report September 2025*.

Orenstein, G.A. and Lewis, L. (2022) *Tahapan Perkembangan Psikososial Erikson*. Available at: https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK556096/.

Pender, V.B. *et al.* (2022) *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders Fifth Edition Text Revision (DSM-5-TR)*. 5th-TR edn, *Textbook of Psychiatry for Intellectual Disability and Autism Spectrum Disorder*. 5th-TR edn. American Psychiatric Association. Available at: https://doi.org/10.1007/978-3-319-95720-3_23.

Pramukti, I. *et al.* (2023) 'Problematic Use of Internet Among Indonesia University Students: Psychometric Evaluation of Bergen Social Media Addiction Scale and Internet Gaming Disorder Scale-Short Form.', *Psychiatry investigation*, 20(12), pp. 1103–1111. Available at: https://doi.org/10.30773/pi.2022.0304.

Putro, K.Z. (2017) 'Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja', 17, pp. 25–32. Available at: https://ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/view/201703.

Santrock, J.W. (2019) *Seventeenth Edition, Adolescene*. University of Texas at Dallas.

She, R., Zhang, Y. and Yang, X. (2022) 'Parental Factors Associated With Internet Gaming Disorder Among First-Year High School Students: Longitudinal Study.', *JMIR serious games*, 10(4), p. e33806. Available at: https://doi.org/10.2196/33806.

Sherer, J. (2023) 'Internet Gaming in DSM-5 Research is Ongoing', *American Psychiatric Association* [Preprint]. Available at: https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming.

Shi, Y.-D. *et al.* (2024) 'Mobile online game experience and community interaction: Mechanisms affecting user satisfaction.', *Acta psychologica*, 251, p. 104591. Available at: https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104591.

Silaban, I.A.P. (2018) *Fenomena Kecanduan Game Online dalam Perubahan Perilaku Sosial Remaja*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Singaporewala, F.Y., Bernhardt, G.V. and Shivappa, P. (2024) 'Mental Health Effects on Adolescents due to

OPEN ACCESS CC BY SA

Limited Social Interaction', *Migration Letters*, 21(3), pp. 962–977.

Soekanto, S. (2016) *Sosiologi Suatu Pengantar*. Ed. Revisi. Jakarta: Rajawali Pers.

Suharningsih, T. (2023) *Hubungan Pola Komunikasi Orang Tua dengan Interaksi Sosial Remaja di SMP Negeri 7 Muaro Jambi*. Universitas Jambi.

Sutantri, S.W. *et al.* (2023) 'Hubungan antara Bermain Games Online dengan Interaksi Sosial pada Anak di SD Inpres Tamalanrea 2 Makassar', *Fakumi Medical Journal*, 3(11).

Tsui, Y.Y. and Cheng, C. (2021) 'Internet Gaming Disorder , Risky Online Behaviour , and Mental Health in Hong Kong Adolescents : *The Beneficial Role of Psychological Resilience*', 12(October), pp. 1–10. Available at: https://doi.org/10.3389/fpsyt.2021.722353.

Tullett-Prado, D. *et al.* (2021) 'Internet Gaming Disorder Profiles and Their Associations with Social Engagement Behaviours', *Journal of Psychiatric Research*, 138, pp. 393–403. Available at: https://doi.org/10.1016/J.JPSYCHIRES.2021.04.037.

Valkenburg, P.M. and Piotrowski, J.T. (2017) *Plugged In How Media Attract and Affect Youth*. Yale University.

Wijayanti, S., Anggraeni, L.D. and Supardi, S. (2024) 'Hubungan antara kecanduan game online dan interaksi sosial pada siswa smk barunawati Jakarta', *Carolus Journal of Nursing*, 6(1), pp. 67–74.

Winstone, L. *et al.* (2021) 'Social media use and social connectedness among adolescents in the United Kingdom : a qualitative exploration of displacement and stimulation', pp. 1–15.

Wiyono, H., Kartika, Y.E. and Puspita, A. (2023) 'Analisis Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kecanduan Game pada Siswa-siswa Sekolah Menengah Pertama', *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), p. 491. Available at: https://doi.org/10.26714/jkj.11.2.2023.491-502.

Yusuf, A., Rachmawati, P.D. and Rachmawati, D. (2020) 'The Correlation of Internet Addiction Towards Adolescents' Social Interaction', *International journal of adolescent medicine and health*, 34(5), pp. 351–355. Available at: https://doi.org/10.1515/ijamh-2020-0110.