

Jejaring Modal Sosial Game Online Memperluas Koneksi Mahasiswa

Andini Kusuma¹, Alya Martha², Muliana Hasea Sihotang³, Nazirah Naswa⁴,

Muhammad Ihsan Hadi Surya⁵, Erlang Bagus Subagia⁶, Ali Alamsyah

Kusumadinata⁷.

¹Universitas Djuanda, kusumaandini306@gmail.com

²Universitas Djuanda, ayayamartha866@gmail.com

³Universitas Djuanda, mllynaaa.hs02@hmail.com

⁴Universitas Djuanda, Ratunazira456@gmail.com

⁵Universitas Djuanda, mihsanhadis@gmail.com

⁶Universitas Djuanda, erlangbagus923@gmail.com

⁷Universitas Djuanda, ali.alamsyah@unida.ac.id

ABSTRAK

Game online menjadi salah satu hiburan yang cukup banyak digemari oleh semua kalangan, termasuk di kalangan mahasiswa yang umumnya sudah menjadi hal yang cukup lumrah dengan adanya game online. Interaksi sosial terjadi secara fleksibel dan juga intensif karena sifat dari game online yang menghubungkan beberapa pemain. Beberapa mahasiswa memanfaatkan game online menjadi media hiburan dan juga memperluas koneksi antar sesama mahasiswa. Maka dampak yang timbul pun bervariasi sebagaimana mahasiswa itu sendiri menyikapi dan mengontrol pengaruh game online. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji interaksi mahasiswa melalui game online, berikut juga dengan dampaknya. Melalui metode kualitatif fenomenologis dan juga pengumpulan data-data melalui hasil kuesioner di lapangan, penelitian ini memberikan kontribusi pengetahuan tentang kaitan game online dan juga sikap responsif pada mahasiswa terhadap game online. Penelitian ini menunjukkan dampak positif game online terhadap relasi mahasiswa dalam menciptakan jaringan pertemanan.

Kata Kunci: Game Online, Interaksi Sosial, Mahasiswa, Pertemanan

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini sangat memengaruhi aspek komunikasi, begitu juga dengan konsep interaksinya menjadi lebih variatif. Seiring kemajuan teknologi, media komunikasi menjadi lebih beragam dan juga memungkinkan setiap orang dapat berinteraksi dengan mudah (Safitri, 2020). Perkembangan teknologi digital telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial, termasuk cara mahasiswa berinteraksi. Salah satu fenomena yang menonjol adalah meningkatnya penggunaan game online yang kini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi ruang sosial alternatif.

Dengan kemajuan digital yang berkembang pesat, dapat memberikan kontribusi yang cukup besar bagi publik. Hal tersebut mendorong dampak positif terhadap komunikasi interpersonal, pola hubungan sosial dan juga interaksi sosial yang bersifat umum (Irfan & Masyhuri, 2025). Permainan yang berbasis online adalah suatu media hiburan digital yang dapat dimainkan oleh pengguna melalui jaringan internet, baik itu di komputer, PC, handphone dan rata-rata penggunaannya cukup banyak dari berbagai pengguna (Oktori et al., 2023).

Game online mengalami peningkatan yang cukup tinggi seiring ramainya pengguna yang memainkan. Hal tersebut karena sifat dari permainan online ini memberikan pengalaman bermain yang cukup asik, visual yang menarik dan juga aspek lain yang mendukung kelebihan dari game online tersebut. Berbagai genre dari game online pun cukup bervariasi mulai dari RPG, petualangan, aksi dan juga genre lainnya yang menarik (Rompas et al., 2023). Kemunculan game yang berbasis online, khususnya di Indonesia, memberikan suatu pengalaman bermain yang baru bagi beberapa penggemar game online, hal tersebut memberikan rasa antusias untuk menjelajah game online lebih jauh dari segi fitur dan juga sistem permainannya (Mustikasari et al., 2020).

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa. Tingginya jumlah angka tersebut menjadi potensi besar bagi pengguna game online yang ada di Indonesia. Fakta ini mengindikasikan bahwa game online telah menjadi bagian penting dalam keseharian mahasiswa, termasuk di Universitas Djuanda (UNIDA). Bagi sebagian mahasiswa, game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah untuk menjalin pertemanan baru, memperkuat kerja sama tim, serta membangun komunitas virtual yang mampu mempengaruhi pola interaksi sosial mereka di dalam dan di luar kampus.

Bermain game dapat mempengaruhi komunikasi interpersonal pada remaja, dalam konteks positif, interaksi sosial lebih sering terjadi secara virtual dengan komunitas lain yang menggemari game online juga, pengaruh negatifnya membuat seseorang menjadi menyibukkan diri sendiri dengan berinteraksi dengan dunia virtualnya dibandingkan dunia luar karena lebih memilih bermain game online (Prasetyo et al., 2024). Game online juga dapat digunakan sebagai cara untuk bersantai atau sebagai penghilang stres bagi pemainnya, baik digunakan dalam aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, sekolah, atau faktor lain, atau hanya sebagai cara untuk mengisi waktu (Utami et al., 2023).

Rata-rata remaja yang memainkan game online, mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman yang memiliki hobi yang sama yaitu memainkan game online, bahkan ketika mereka mempunyai waktu untuk berkumpul, mereka sering berbincang mengenai game online (Juha et al., 2024). Interaksi yang terjadi ketika bermain game membuat remaja tidak melakukan interaksi secara langsung, tetapi interaksi sosial lebih dominan melalui gadget (Lete et al., 2022).

Manusia membutuhkan kehadiran orang lain sejak pembuahan hingga kematian. Hidup bersama tidak mungkin tanpa interaksi sosial karena itu adalah dasar dari keberadaan sosial. Interaksi sosial berupa pertukaran tersebut dilakukan antar individu lewat pemberian informasi dan penerimaan informasi. Interaksi

berupa pertukaran yang dilakukan oleh individu, terdapat hubungan timbal balik pada pihak yang terlibat interaksi tersebut (Fadhilah & Indarti, 2025). Interaksi sosial tidak hanya terjadi antar individu, tetapi juga dapat terjadi antara individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok, interaksi antar kelompok selalu dapat dijumpai dimana saja terutama dalam masyarakat yang majemuk atau heterogen, dalam masyarakat majemuk berbagai kelompok masyarakat bertemu dengan berbagai latar belakang (Fannalia et al., 2023).

Modal sosial adalah jaringan hubungan yang dimiliki individu atau kelompok. Ini bisa berupa pertemanan, koneksi keluarga, atau relasi dengan orang berpengaruh. Misalnya, seseorang dengan banyak kenalan di kalangan elite politik memiliki modal sosial yang kuat, yang bisa digunakan untuk naik status (Hadizan, 2025).

Meski demikian, tidak sedikit penelitian yang menemukan konsekuensi sebaliknya. Penelitian yang ada di Universitas Atma Jaya Yogyakarta menunjukkan bahwa game online berpengaruh terhadap pola interaksi sosial mahasiswa, baik dalam mempererat kerja sama maupun menimbulkan kecenderungan keterasingan (Pradipta et al., 2019). Temuan ini memperlihatkan adanya dualitas peran game online di satu sisi mampu memperkuat solidaritas dan membangun jejaring sosial, namun di sisi lain berpotensi mengurangi kualitas interaksi tatap muka bila digunakan secara berlebihan.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang cenderung menyoroiti aspek “pengaruh” positif atau negatif, penelitian ini menekankan pada peran game online dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa Unida. Fokusnya bukan hanya pada dampaknya, melainkan pada proses sosial yang terbentuk, misalnya bagaimana percakapan mahasiswa bergeser dari topik kuliah ke dunia game, bagaimana solidaritas tim terjalin melalui pengalaman bermain bersama, dan bagaimana komunitas gamer menjadi arena baru untuk membangun hubungan sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah pengaruh game online terhadap pola interaksi sosial mahasiswa Unida, konflik yang timbul akibat kebiasaan bermain game online, game online sebagai penghubung dalam interaksi sosial mahasiswa Unida, manajemen waktu antara game, kuliah, dan aktivitas sosial.

Jika dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki keunikan pada pendekatan kualitatif fenomenologis yang tidak hanya mengukur besar pengaruh, tetapi lebih menekankan pada pengalaman mahasiswa dan proses sosial yang terbentuk melalui game online. Penelitian terdahulu banyak menggunakan survei kuantitatif untuk mengidentifikasi korelasi antara intensitas bermain game dan interaksi sosial, sedangkan penelitian ini berfokus pada bagaimana pola interaksi sosial dikonstruksi, dimaknai, dan dijalani oleh mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami peran game online dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa Unida, menggambarkan dinamika pertemanan yang terbentuk, serta mengidentifikasi kondisi yang mendorong maupun menghambat kualitas interaksi sosial dalam konteks era digital. Penelitian ini berkontribusi dalam memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika sosial mahasiswa di era digital, khususnya di lingkungan Universitas Djuanda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh peran game online terhadap interaksi sosial mahasiswa. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif, yakni kumpulan beberapa teori yang relevan lalu dipaparkan secara jelas dan rinci untuk menciptakan jurnal yang berlandaskan pada teoritis dan juga analisis yang akurat (Waruwu, 2023). Pendekatan ini dipilih karena dapat menggali

pengalaman, perspektif dan pandangan informan secara naratif. Objek dari penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Djuanda yang aktif bermain game online. Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive, dengan pertimbangan mahasiswa tersebut menggunakan game online. Jumlah informan yang diteliti mencakup 20 orang mahasiswa yang secara sering bermain game online. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner terbuka dalam bentuk Google Form. Kemudian data yang diperoleh akan di analisis dengan teknik analisis kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini dilakukan terhadap 20 informan mahasiswa yang aktif Universitas Djuanda yang aktif bermain game online. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner, diperoleh temuan secara garis besar sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis Modal Sosial Pada Game Online

Kategori Analisis	Jenis Modal Sosial	Kutipan Data Informan	Analisis Berdasarkan Teori
Modal Sosial sebagai Jaringan Relasi	Social Kapital	"Ya mendapatkan teman baru karena kita sering bertemu dengan orang-orang yang berada jauh dari daerah kita" (AL)	Game online berfungsi sebagai field dimana mahasiswa dapat membangun social capital melalui perluasan jaringan relasi. Setiap teman baru merupakan tambahan social capital yang dapat dikonversi
		"Bermain game online membuat saya mendapatkan banyak teman baru, baik dari kampus sendiri maupun dari luar kampus" (R)	

			menjadi sumber daya sosial.
Modal Budaya dalam Pergaulan	Cultural Capital	<p><i>"Ya hampir setiap nongkrong pasti tidak lupa membahas tentang game yang dimainkan semalem bersama teman-teman. Karena kalo mengingatkan kejadian semalem didalam game akan membuat kita tertawa dan merenungi dan itu akan menambah kedekatan dan chemistry dengan teman-teman"</i> (AL)</p>	<p>Pengaturan tentang game berfungsi sebagai cultural capital yang memberikan symbolic power dalam pergaulan. Mahasiswa dengan pengetahuan game yang memadai memiliki nilai tukar sosial yang tinggi.</p>
		<p><i>"Pernah, karena game online mungkin menjadi topik perbincangan yang hits, dan karena kita mengetahui topik tersebut, kita ngobrol pun jadinya seperti sefrekuensi "</i> (M)</p>	
Habitus Self-Regulation	Habitus	<p><i>"Kadang bikin lupa waktu, tapi kalau diatur dengan baik tetap bisa aktif di kegiatan kampus."</i> (A)</p>	<p>Terbentuk habitus self-regulation dikalangan mahasiswa gamer yang menyadari pentingnya menjaga keseimbangan antara game dan kewajiban sebagai</p>
		<p><i>"Intinya jangan sampe terkena terkecanduan terhadap game online karena akan mengambat aktivitas"</i> (MG)</p>	

			bentuk practical sense .
Reproduksi Struktur Sosial	Social Reproduction	<i>"Biasanya saya menentukan waktu kapan saya harus bermain dan kapan waktu berhenti bermain game" (AL)</i>	Mahasiswa menerapkan strategi reproduksi dengan mengatur waktu bermain game untuk mempertahankan academic capital dan social capital yang sudah dimiliki.
		<i>"Priority scale. Lihat apa yang lebih penting, kerjakan apa yang lebih penting." (RM)</i>	
Konversi Modal Akademik ke Hiburan	Conversion of Capital	<i>"Caranya membuat list prioritas. Jadi kita prioritaskan mana yang harus dikerjakan terlebih dahulu. Lalu jadikan game online tersebut sebagai reward setelah semua prioritas kita kerjakan" (M)</i>	Terjadi konversi modal dimana penyelesaian tugas akademik (academic capital) diubah menjadi hak untuk bermain game (leisure capital) melalui mekanisme reward.
		<i>"Main game klo tugas udah selesai " (AM)</i>	

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online berperan penting dalam membentuk pola interaksi sosial mahasiswa, baik dalam hal memperluas jaringan pertemanan maupun memunculkan dinamika konflik. Fenomena ini dapat dianalisis lebih dalam dengan menggunakan kerangka Teori Interaksi Sosial.

Pembentukan Jaringan Relasi melalui Permainan Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan online berperan sebagai wadah bagi mahasiswa untuk membangun jaringan relasi. Seperti yang diungkapkan oleh informan (AL), *"Ya, saya dapat teman baru karena kita sering berinteraksi dengan orang-orang dari daerah jauh"*. Fenomena ini sejalan dengan pemikiran (Bourdieu, 1986) yang menggambarkan modal sosial sebagai "kumpulan sumber daya yang nyata atau potensial yang berasal dari jaringan hubungan yang langgeng". Permainan online menciptakan ruang sosial di mana mahasiswa bisa mengumpulkan modal sosial melalui perluasan teman-teman yang melampaui batasan geografis biasa.

Permainan Online sebagai Modal Budaya dalam Hubungan Sosial

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang permainan online berperan sebagai modal budaya dalam interaksi mahasiswa. Informan AL mengonfirmasi bahwa *"Ya, hampir setiap berkumpul selalu membahas tentang permainan"*. (Bourdieu, 1986) menyatakan bahwa modal budaya dapat "wujud dalam tiga cara: dalam kondisi terinternalisasi, yaitu dalam bentuk disposisi jangka panjang pikiran dan tubuh". Pengetahuan tentang permainan yang terinternalisasi ini memberikan nilai simbolik dalam interaksi sosial, di mana mahasiswa yang menguasainya bisa mengakses percakapan dan kegiatan sosial tertentu.

Pembentukan Habitus Pengaturan Diri

Studi ini mengidentifikasi terbentuknya habitus pengaturan diri di kalangan mahasiswa yang bermain permainan. Informan (A) menyatakan, *"Kadang saya lupa waktu, tapi jika diatur dengan baik, saya tetap bisa aktif dalam kegiatan kampus"*. Sesuai dengan pandangan (Bourdieu, 1977), habitus adalah "sistem disposisi yang bertahan dan dapat dipindahkan, berfungsi sebagai dasar generatif dari praktik terstruktur". Habitus pengaturan diri ini mencerminkan internalisasi nilai-nilai produktivitas yang membantu mahasiswa menyeimbangkan tuntutan akademik dengan kehidupan sosial mereka.

Strategi Reproduksi Sosial lewat Permainan Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mengembangkan cara reproduksi sosial melalui pengelolaan waktu bermain permainan. Informan (AL) menerapkan strategi dengan mengatakan, "*Saya biasanya menentukan kapan saya harus bermain dan kapan harus berhenti*". (Bourdieu, 1984) menekankan bahwa "reproduksi struktur sosial selalu merupakan hasil dari gabungan strategi semua individu". Manajemen waktu ini merupakan bentuk reproduksi sosial di mana mahasiswa bisa mempertahankan posisi sosialnya sebagai pelajar yang berprestasi sembari tetap memiliki akses terhadap modal sosial melalui permainan.

Mekanisme Konversi Modal dalam Lingkungan Permainan Online

Penelitian ini mengungkap proses konversi modal antara aspek akademik dan hiburan. Informan (M) menerapkan prinsip "*permainan hanya dijadikan sebagai hadiah setelah semua prioritas kami selesaikan*". (Bourdieu, 1986) menjelaskan bahwa "modal sosial bisa dikonversi, dalam keadaan tertentu, menjadi modal ekonomi". Dalam konteks ini, terjadi konversi dari modal akademik menjadi modal rekreasi, di mana pencapaian akademis memberikan legitimasi untuk menikmati waktu luang melalui permainan online.

Dinamika Konflik dan Dampak Negatif Game Online

Di balik kontribusi positifnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa permainan game online dapat menimbulkan konflik dan efek negatif. Seperti yang dialami oleh seorang informan Bernama (R), yang mengalami perselisihan kecil dengan teman bermainnya disebabkan perbedaan pendapat mengenai strategi tim.

Ketergantungan mahasiswa terhadap permainan online dapat menyebabkan kesulitan dalam mengelola emosi dan perasaan (Rahma, 2024). Oleh karena itu, banyak remaja yang menghabiskan uang saku mereka untuk bermain game online. Seringkali berjam-jam, yang lama-kelamaan dapat mengarah pada kecanduan, sehingga remaja itu melupakan hal-hal yang lebih penting (Litania et al., 2022).

Namun, secara umum, permainan game online memperluas jaringan sosial mahasiswa dari sekedar pertemanan di kampus menjadi interaksi global. Cara mereka berinteraksi sosial kini tidak terikat ruang dan waktu, melainkan saling terhubung melalui minat dan kolaborasi digital (Li et al., 2023).

Dengan kata lain, game online memainkan peran penting dalam membentuk cara mahasiswa berinteraksi secara sosial, baik dalam peningkatan kerja sama dan komunikasi digital, maupun munculnya risiko seperti isolasi sosial dan gangguan dalam keseimbangan kehidupan nyata. Interaksi sosial mahasiswa kini terjadi tidak hanya dalam lingkungan fisik (kampus, kelas, komunitas) tetapi juga di ruang maya (komunitas permainan game online).

Pandangan ini menunjukkan bahwa mahasiswa kini memandang aktivitas sosial digital melalui permainan online sebagai rutinitas yang seimbang dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menandakan normalisasi interaksi sosial virtual dalam kehidupan akademis dan pribadi mereka sebuah fenomena yang sangat relevan (Gabrito et al., 2023).

Meskipun demikian, temuan lain mengingatkan bahwa permainan online memiliki dampak signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa, di mana tingkat intensitas bermain game online yang tinggi cenderung berdampak negatif bagi kualitas interaksi sosial (Pujiyana et al., 2025). Dengan demikian, terdapat jelas kesan dualitas peran permainan online dalam membentuk interaksi sosial mahasiswa.

KESIMPULAN

Game online berperan membentuk pola interaksi sosial mahasiswa Universitas Djuanda dengan berfungsi sebagai “field” sosial yang memfasilitasi akumulasi bentuk modal sosial menurut Bourdieu. Melalui game online, mahasiswa mengakumulasi modal sosial dengan memperluas jaringan pertemanan melampaui batas geografis, mengembangkan modal budaya virtual berupa pengetahuan game

yang menjadi mata uang sosial dalam pergaulan, serta membangun modal ikon melalui prestise pencapaian dalam game. Rekomendasi dari penelitian ini yaitu, pertama, universitas perlu mengintegrasikan komunitas game online ke dalam kegiatan kemahasiswaan melalui pembentukan klub esports resmi untuk mengoptimalkan pembangunan modal sosial mahasiswa. Kedua, dosen dapat mengadopsi mekanisme reward dalam game ke dalam sistem pembelajaran untuk meningkatkan engagement mahasiswa. Ketiga, unit konseling kampus perlu mengembangkan modul literasi digital yang mempromosikan pola bermain game sehat dan pencegahan kecanduan.

REFERENSI

- APJII. (2024). *Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511812507>
- Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard University.
- Bourdieu, P. (1986). *The Forms of Capital*. In J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. Greenwood.
- Fadhilah, H. N., & Indarti, T. (2025). Konfigurasi Interaksi Sosial Dalam Novel Rasa Karya Tere Liye : Kajian Interaksi Sosial Georg Simmel. *Bapala*, 12(2), 22–23.
- Fannalia, Asmirah, & Bachri, S. (2023). Interaksi Sosial Dalam Meningkatkan Kualitas Belajar Anak Di Sekolah Dasar Baraya 2 Kota Makassar. *Jurnal Sosiologi Kontemporer*, 3(2), 61–66. <https://doi.org/10.56326/jsk.v3i2.4110>

- Gabrito, R. C., Ibañez, R. Y., Frederick Velza, J. P., Campus, C., & Espinosa Sr, E. B. (2023). Impact of Online Gaming on the Academic Performance of DEBESMSCAT-Cawayan Campus Students. *Scientific Journal of Informatics*, 10(4), 423. <https://doi.org/10.15294/sji.v10i4.45007>
- Hadizan, R. (2025). *Teori Pierre Bourdieu: Sumber Modal, Habitus, Field dan Contoh Fenomena Sosial dalam Kehidupan Modern*. Sosiologiku. <https://www.sociologiku.com/2025/07/pierre-bourdieu-fenomena-sosial.html>
- Irfan, R., & Masyhuri, M. (2025). Interaksi Sosial dan Era Digital : Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia Modern. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 4(1), 698–703. <https://doi.org/10.57235/jetish.v4i1.4963>
- Juha, A. F. P., Perdiansyah, A., Kaka, D., Rahutomo, F. S., & Faris, I. M. (2024). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Pamulang. *Berbahtra (Bahasa & Sastra Indonesia)*, 1(1), 58–66.
- Lete, Y. B., Feoh, F. T., & Lette, A. R. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Remaja di Desa busalangga Timur, Kecamatan Rote Barat Laut. *CHMK Applied Scientific Journal*, 5(1), 8–14. <http://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/view/1078%0Ahttp://cyber-chmk.net/ojs/index.php/sains/article/download/1078/391>
- Li, F., Zhang, D., Wu, S., Zhou, R., Dong, C., & Zhang, J. (2023). Positive effects of online games on the growth of college students: A qualitative study from China. *Frontiers in Psychology*, 14(February), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1008211>
- Litania, E., Nambut, E., Manafe, Y. D., & Meilawati, F. T. (2022). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa SMAN 4 Kupang. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi*, 2(1), 58–69.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain

- Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 181–190. <https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2846>
- Oktori, Y. A., Asnawati, & Narti, S. (2023). The Effect Of Online Game Addiction On Adolescent Social Interaction In Marga Jaya Village, Padang Jaya District, Bengkulu Utara Regency. *Jurnal ISO: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Humaniora*, 3(1), 49–54. <https://doi.org/10.53697/iso.v3i1.1155>
- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71–80.
- Prasetyo, D. I., Riyanto, B., & Sarungu, L. M. (2024). Pengaruh Bermain Game Mobile Legend dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Solidaritas FISIP UNISRI*, 10(10), 1–8.
- Pujiyana, P., Sawitri, S., Setiawan, I., & Anggraeni, L. (2025). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Studi di Universitas Nasional Pasim). *Indonesian Journal of Social Science*, 3(2), 58–66.
- Rahma, A. (2024). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Interaksi Sosial. *Jurnal Multidisiplin Inovatif*, 8(7), 1–9.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. R. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1), 1–11. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/45336>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul (Jurnal Pendidikan)*, 4(1), 364–376.

Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 129–138. <https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6536>

Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.