

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KUALITAS KOMUNIKASI PADA REMAJA KELAS X DI SMA NEGERI 12 PEKANBARU

Elok Lita Pradani¹, Yureya Nita², Afrida Sriyani³, Veni Dayu Putri⁴

^{1,2,3,4}Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru

Email: elitapradani@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan kondisi ketika individu memainkan game secara berlebihan dan sulit mengontrol waktu bermain meskipun menimbulkan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Kecanduan *game online* dapat berdampak pada menurunnya interaksi sosial secara langsung sehingga berpotensi memengaruhi kemampuan remaja dalam berkomunikasi. Kualitas komunikasi merupakan kemampuan individu dalam menyampaikan dan menerima pesan secara efektif yang ditandai dengan keterbukaan, empati, sikap mendukung, sikap positif, dan kesetaraan dalam berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan pendekatan *cross-sectional*. Populasi berjumlah 560 siswa dengan sampel 238 responden yang dipilih menggunakan teknik *stratified random sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner kecanduan *game online* dan kuesioner kualitas komunikasi interpersonal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-Square* dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan hampir seluruh responden berada pada kategori kecanduan *game online* rendah sebanyak 197 responden (82,8%) dan memiliki kualitas komunikasi interpersonal kategori tinggi sebanyak 125 responden (52,5%). Hasil uji *Chi-Square* menunjukkan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$), sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Berdasarkan hasil tersebut, sekolah diharapkan tetap memberikan edukasi penggunaan *game online* secara bijak serta memperkuat keterampilan komunikasi interpersonal siswa melalui program pembinaan rutin secara berkelanjutan bersama.

Kata Kunci: *Game Online*, Kualitas Komunikasi, Remaja.

ABSTRACT

Online game addiction is a condition in which individuals play games excessively and have difficulty controlling their playing time despite experiencing negative impacts on their daily lives. Online game addiction can lead to decreased direct social interaction, potentially affecting adolescents' communication abilities. Communication quality refers to an individual's ability to convey and receive messages effectively, characterized by openness, empathy, supportive attitudes, positive attitudes, and equality in interactions. This study aimed to analyze the relationship between online game addiction and communication quality among tenth-grade students at SMA Negeri 12 Pekanbaru. The study employed a quantitative approach with a correlational design and a cross-sectional method. The population consisted

of 560 students, with a sample of 238 respondents selected using stratified random sampling. Data were collected through online game addiction and interpersonal communication quality questionnaires that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using univariate and bivariate analyses with the Chi-Square test at a significance level of 0.05. The results showed that most respondents were in the low category of online game addiction, totaling 197 respondents (82.8%), and had high interpersonal communication quality, totaling 125 respondents (52.5%). The Chi-Square test result showed a p -value of 0.002 ($p < 0.05$), indicating a significant relationship between online game addiction and communication quality among tenth-grade students at SMA Negeri 12 Pekanbaru. Based on these findings, schools are expected to provide education on wise online game use and strengthen students' interpersonal communication skills through continuous guidance programs.

Keywords: Online Game, Interpersonal Communication, Adolescents.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial remaja secara signifikan, terutama melalui kemunculan media baru yang menawarkan berbagai bentuk komunikasi dan hiburan berbasis internet. Salah satu media digital yang paling banyak digunakan remaja adalah *game online*, yaitu permainan yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara simultan melalui jaringan internet (Ardiansyah, 2022).

Kecanduan *game online* adalah keadaan ketika seseorang memainkan game secara berulang dan tidak terkendali, hingga perilaku tersebut menjadi prioritas utama meskipun menimbulkan dampak merugikan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa kondisi ini tidak hanya sekadar sering bermain, tetapi juga berkaitan dengan terganggunya kemampuan mengontrol diri, perubahan emosi, masalah tidur, serta penurunan fungsi sosial dalam kehidupan sehari-hari (Moshel et al., 2025).

Berdasarkan laporan Newzoo (2024) jumlah pemain game di seluruh dunia telah melampaui 3,38 miliar orang, dan sebagian besar pengguna berada pada kelompok usia remaja hingga dewasa muda. Popularitas *game online* ini tidak terlepas dari fitur interaksi sosial yang tersedia di dalamnya, seperti fasilitas percakapan melalui chat, voice chat, dan mode permainan berbasis kerja sama. Fitur-fitur tersebut menjadikan *game online* bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga ruang sosial baru tempat remaja berinteraksi dan membangun hubungan virtual. Menurut (Satapathy et al., 2024) melalui tinjauan sistematis dan meta-analisis terhadap 84 studi dengan 641.763 remaja menemukan prevalensi *gaming disorder* sebesar 8,6%, menunjukkan bahwa remaja merupakan kelompok paling rentan terhadap dampak negatif penggunaan game berlebihan.

Penggunaan *game online* di Indonesia juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Menurut laporan *Journal of Nursing and Public Health*, diperkirakan terdapat sekitar 10,7 juta pemain aktif *game online* di Indonesia, jumlah yang setara dengan kurang lebih 10% dari seluruh pengguna internet nasional. Angka ini menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi bagian penting dari gaya hidup digital remaja Indonesia. Tingginya angka pengguna ini

menggambarkan bahwa *game online* telah menjadi bagian penting dari gaya hidup digital remaja Indonesia. (Health, 2025).

Fenomena ini juga terlihat di Kota Pekanbaru. Penelitian Isnaini et al., (2022) menemukan bahwa 64,58% remaja pemain *game online* di Pekanbaru memiliki intensitas bermain yang tinggi, terutama pada permainan PUBG Mobile. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *game online* telah menjadi aktivitas dominan dalam keseharian remaja di kota tersebut. Intensitas bermain yang tinggi juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak seperti perubahan perilaku, penurunan kualitas interaksi sosial, hingga peningkatan agresi verbal.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian korelasional. Pada penelitian ini, peneliti tidak memberikan perlakuan atau intervensi terhadap subjek penelitian. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah Stratified Random Sampling. Jumlah sampel sebanyak 238 responden. Teknik Pengumpulan data menggunakan kuesioner kecanduan game online dan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Data analisis menggunakan statistik deskriptif, uji yang digunakan adalah *Chi-Square* untuk mengetahui ada hubungan antar variabel.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik responden serta distribusi masing-masing variabel penelitian. Pada penelitian ini, analisis univariat difokuskan pada karakteristik responden, yang meliputi jenis kelamin, umur, dan kelas.

1) Karakteristik Responden

a. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (N)	Presentase (%)
Laki-Laki	113	47,5%
Perempuan	125	52,5%
Total	238	100%

Hasil analisis data menunjukkan bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 238 siswa kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan berjumlah 125 orang (52,5%) dan laki-laki 113 orang (47,5%), sehingga komposisi responden relatif seimbang.

b. Usia

N	Mean	Median	SD	Minimum	Maksimum
238	15,68	16,00	0,662	15	19

Hasil analisis jumlah responden sebanyak 238 orang dengan rata-rata usia 15,68 tahun dan median 16 tahun. Usia responden berkisar antara 15 hingga 19 tahun dengan standar deviasi 0,662 tahun.

2. Data khusus

1) Kecanduan Game Online

Kecanduan <i>game online</i>	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Tinggi	21	8,8
Sedang	20	8,4
Rendah	197	82,8
Total	238	100%

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hampir seluruhnya reponden berada pada kategori kecanduan *game online* rendah sebanyak 197 responden (82,8%).

2) Kualitas Komunikasi

Kualitas Komunikasi	Frekuensi (N)	Persentase (%)
Tinggi	125	52,5
Sedang	105	44,1
Rendah	8	3,4
Total	238	100%

Hasil analisis data menunjukkan bahwa lebih dari separuh reponden memiliki kualitas komunikasi tinggi sebanyak 125 (52,5%).

3. Analisis Bivariat

Kecanduan <i>Game Online</i>	Kualitas Komunikasi						Total		P Value
	Rendah		Sedang		Tinggi		N	%	
	N	%	N	%	N	%			
Tinggi	0	0,0	3	14,3	18	85,7	21	100	0,002
Sedang	2	10,0	13	65,0	5	25,0	20	100	
Rendah	6	3,0	89	45,2	102	51,8	197	100	
Total	8	100	105	100	125	100	238	100%	

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji *Chi-Square*, diketahui bahwa hamper seluruh responden memiliki tingkat kecanduan *game online* rendah sebanyak 197 siswa (82,8%), serta responden memiliki kualitas komunikasi tinggi sebanyak 125 siswa (52,5%). Hasil uji *Chi-Square* menunjukkan nilai *p-value* = 0,002 ($p < 0,05$), sehingga secara statistik terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki responden berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas komunikasi mereka.

Pembahasan

a. Jenis kelamin

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden berjenis kelamin perempuan, yaitu berjumlah 125 orang (52,5%). Distribusi ini mengindikasikan bahwa partisipasi remaja perempuan dalam penelitian relatif lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Hal tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor sosial dan psikologis, di mana perempuan cenderung lebih responsif terhadap kegiatan survei dan penelitian dibandingkan laki-laki (Luthfia et al., 2020).

Jenis kelamin merupakan salah satu karakteristik demografis yang dapat memengaruhi perilaku remaja dalam penggunaan teknologi digital, termasuk aktivitas bermain *game online* dan pola komunikasi sosial. Dalam penelitian ini, responden terdiri dari remaja laki-laki dan perempuan, yang menunjukkan bahwa kedua kelompok gender memiliki keterlibatan dalam aktivitas digital. Perbedaan proporsi responden berdasarkan jenis kelamin dapat menggambarkan kecenderungan penggunaan *game online* dan pola komunikasi yang berbeda pada remaja (Fitriani et al., 2023).

Dominasi responden perempuan dalam penelitian ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Remaja perempuan cenderung lebih kooperatif dan responsif dalam kegiatan akademik dan pengisian instrumen penelitian dibandingkan remaja laki-laki. Selain itu, perempuan juga lebih terbuka dalam mengekspresikan diri, sehingga lebih bersedia berpartisipasi dalam penelitian. Faktor-faktor psikososial tersebut sesuai dengan teori perkembangan remaja yang menyatakan bahwa perbedaan jenis kelamin mempengaruhi pola perilaku sosial dan partisipasi dalam aktivitas sosial (D. P. Sari et al., 2020).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pola interaksi sosial berdasarkan jenis kelamin dalam konteks penggunaan teknologi digital. Remaja perempuan lebih sering menggunakan media digital untuk membangun dan mempertahankan relasi sosial, sedangkan remaja laki-laki lebih dominan menggunakan teknologi untuk tujuan hiburan, khususnya *game online*. Kondisi ini menunjukkan bahwa gender dapat memengaruhi pola komunikasi serta kualitas interaksi sosial remaja (Suryanto & Putra, 2022). Sejalan dengan temuan Pratiwi dan Lestari (2021) yang menunjukkan bahwa remaja laki-laki cenderung memiliki intensitas bermain *game online* yang lebih tinggi dibandingkan remaja perempuan, sedangkan remaja perempuan umumnya menunjukkan kualitas komunikasi interpersonal yang lebih baik.

Menurut asumsi peneliti, dominasi responden perempuan dalam penelitian ini berkaitan dengan faktor psikososial, di mana perempuan memiliki kecenderungan lebih tinggi dalam berkomunikasi dan mengekspresikan diri dibandingkan laki-laki. Selain itu, perempuan cenderung lebih kooperatif dalam pengisian kuesioner penelitian.

b. Usia

Berdasarkan hasil penelitian, karakteristik responden berdasarkan usia menunjukkan bahwa rata-rata usia responden 15,68 tahun dengan rentang 15-19 tahun. Remaja pada usia 14–17 tahun berada pada fase perkembangan yang ditandai dengan perubahan yang cepat pada aspek kognitif, emosional, dan sosial. Pada tahap ini, remaja mulai mencari dan membentuk identitas diri, meningkatkan intensitas hubungan dengan teman sebaya, serta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media digital sebagai sarana komunikasi dan hiburan (Ragita & Fardana, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian oleh (Laksana & Fadhilah, 2024) mengungkapkan bahwa remaja Indonesia pada rentang usia ini aktif memanfaatkan media sosial sebagai media komunikasi interpersonal yang berperan dalam membentuk pola interaksi sosial mereka.

Remaja yang berada pada rentang usia 18–21 tahun termasuk dalam kategori remaja akhir yang merupakan fase peralihan menuju kedewasaan. Pada tahap ini, individu cenderung menunjukkan kematangan emosi, kemampuan berpikir yang lebih kritis, serta kemandirian dalam mengambil keputusan. Kondisi tersebut berdampak pada pola interaksi sosial yang lebih terkontrol dan komunikasi interpersonal yang lebih stabil. Hal ini sejalan dengan penelitian Asmarani dan Wahyuni (2023) yang menyatakan bahwa remaja akhir memiliki konsep diri yang lebih matang sehingga kualitas komunikasi interpersonalnya cenderung lebih baik dibandingkan remaja usia lebih muda. Selain itu, Darmawan et al. (2019) menjelaskan bahwa meskipun penggunaan media digital masih cukup tinggi pada kelompok usia ini, remaja akhir lebih selektif dalam menjalin hubungan sosial dan menggunakan media digital sebagai sarana pendukung komunikasi, bukan sebagai pengganti interaksi tatap muka.

Menurut asumsi peneliti, usia 15-19 tahun, yang merupakan masa remaja dengan karakteristik perkembangan fisik yang semakin matang, meningkatnya kebutuhan akan kemandirian, kuatnya pengaruh teman sebaya, serta proses pembentukan identitas diri. Pada usia ini juga mulai berkembang kematangan emosional dan pola hubungan sosial yang lebih stabil. Karakteristik perkembangan tersebut dapat memengaruhi pola penggunaan media digital, termasuk game online, serta kemampuan komunikasi interpersonal remaja. Oleh karena itu, usia responden dalam penelitian ini dipandang berpotensi berkaitan dengan kecenderungan bermain game online dan kualitas komunikasi interpersonal.

c. Analisis Bivariat

Berdasarkan hasil analisis bivariat menggunakan uji statistik *Chi-Square*, diketahui bahwa hampir seluruh responden memiliki tingkat kecanduan *game online* pada kategori rendah, yaitu sebanyak 197 siswa (75,2%). Selain itu, lebih dari separuh responden juga memiliki kualitas komunikasi interpersonal yang tergolong tinggi, yaitu sebanyak 125 siswa (52,5%). Hasil uji *Chi-Square* menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,002$ ($p < 0,05$), sehingga secara statistik terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki responden berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas komunikasi mereka.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ramadhoni & Kholidin (2025) secara sistematis menemukan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan negatif terhadap kualitas komunikasi interpersonal remaja. Temuan ini menguatkan hasil penelitian saat ini yang menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kecanduan game online dan komunikasi, karena kecanduan berpotensi mengurangi interaksi sosial tatap muka remaja.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rahman et al., 2023), yang menemukan adanya hubungan antara tingkat kecanduan *game online* dengan penurunan kemampuan

komunikasi interpersonal pada remaja. Perbedaan hasil penelitian ini kemungkinan disebabkan oleh karakteristik responden, perbedaan alat ukur, serta tingkat keparahan kecanduan *game online* yang berbeda. Dalam penelitian ini, sebagian besar responden berada pada kategori kecanduan *game online* rendah, sehingga dampak negatif terhadap komunikasi interpersonal belum terlihat secara signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan Widiyanto & Rahmawati (2021) yang menunjukkan bahwa kecanduan *game* menyebabkan berkurangnya frekuensi komunikasi tatap muka antara remaja dan keluarga. Remaja cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* dibandingkan melakukan interaksi langsung.

Penelitian Andriana, Handayani, & Hayati (2024) ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada siswa tidak secara langsung memengaruhi kemampuan komunikasi interpersonal. Meskipun sebagian responden memiliki intensitas bermain *game* yang cukup tinggi, siswa tetap mampu menjalin komunikasi interpersonal yang baik di lingkungan sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa komunikasi interpersonal remaja tidak hanya ditentukan oleh kebiasaan bermain *game online*, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti lingkungan pendidikan, dukungan sosial, dan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar serta interaksi tatap muka.

Apabila dianalisis berdasarkan teori kecanduan perilaku menurut Kuss dan Griffiths (2012), kecanduan *game online* ditandai oleh beberapa indikator, yaitu *salience* (*game* menjadi pusat perhatian dalam kehidupan individu), *tolerance* (peningkatan durasi atau kebutuhan bermain untuk memperoleh kepuasan), *mood modification* (bermain *game* sebagai cara mengubah atau memperbaiki suasana hati), *withdrawal* (munculnya perasaan gelisah atau tidak nyaman ketika tidak bermain), *conflict* (terjadinya konflik dengan diri sendiri maupun lingkungan akibat bermain *game*), dan *relapse* (kecenderungan kembali pada pola bermain berlebihan setelah mencoba mengurangi).

Indikator *withdrawal* dan *conflict* secara teoritis berpotensi memengaruhi kualitas komunikasi interpersonal, karena remaja yang mengalami penarikan diri atau konflik sosial cenderung mengalami hambatan dalam berinteraksi. Sementara itu, kualitas komunikasi interpersonal menurut DeVito (2020) ditandai dengan keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Secara teoritis, apabila indikator penarikan diri (*withdrawal*) dan konflik (*conflict*) muncul dalam intensitas tinggi, maka aspek keterbukaan dan empati dalam komunikasi interpersonal dapat menurun.

Namun, dalam penelitian ini hampir seluruh responden berada pada kategori kecanduan rendah, sehingga indikator seperti peningkatan kebutuhan bermain (*tolerance*), penarikan diri (*withdrawal*), dan konflik sosial (*conflict*) belum muncul secara dominan. Kondisi ini memungkinkan responden tetap menunjukkan kualitas komunikasi interpersonal yang tinggi.

Menurut asumsi peneliti, ada hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan kualitas komunikasi interpersonal diduga karena kualitas komunikasi remaja

dalam penelitian ini dipengaruhi oleh faktor psikologis, lingkungan sosial, dan keterampilan komunikasi dibandingkan intensitas bermain game online. Responden diduga memiliki kondisi emosional yang cukup stabil, kepercayaan diri yang baik, serta lingkungan sekolah yang mendukung interaksi sosial sehingga tetap mampu menunjukkan keterbukaan, empati, dan sikap mendukung dalam komunikasi. Selain itu, penggunaan teknologi dalam bentuk game online kemungkinan masih berada pada tingkat yang terkontrol dan tidak menggantikan interaksi tatap muka secara signifikan. Dengan demikian, faktor lingkungan dan karakter individu diduga berperan lebih dominan dalam membentuk kualitas komunikasi interpersonal dibandingkan tingkat kecanduan game online yang sebagian besar berada pada kategori rendah

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru :

1. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa hampir seluruh responden berada pada tingkat kecanduan *game online* kategori rendah, yakni sebanyak 197 siswa (75,2%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja masih mampu mengontrol aktivitas bermain *game online* sehingga tidak menimbulkan dampak yang berarti terhadap aktivitas sosial maupun kehidupan sehari-hari.
2. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden memiliki kualitas komunikasi interpersonal dalam kategori tinggi, yaitu sebanyak 125 siswa (52,5%), yang mencerminkan bahwa remaja umumnya telah memiliki kemampuan komunikasi interpersonal yang baik dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
3. Hasil analisis bivariat menggunakan uji *Chi-Square* memperoleh nilai $p\text{-value} = 0,002$ ($p < 0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara kecanduan *game online* dengan kualitas komunikasi pada remaja kelas X di SMA Negeri 12 Pekanbaru. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan *game online* yang dimiliki remaja berpengaruh secara signifikan terhadap kualitas komunikasi.

Saran

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat meningkatkan program edukasi mengenai penggunaan *game online* yang sehat serta memperkuat pembelajaran dan kegiatan yang mendukung keterampilan komunikasi interpersonal siswa, seperti diskusi kelompok, presentasi, dan kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas komunikasi sosialnya.

2. Bagi Akademik/Institusi

Pendidikan Institusi pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dalam pengembangan kurikulum dan program promosi kesehatan

remaja, khususnya terkait perilaku penggunaan teknologi digital dan penguatan keterampilan komunikasi interpersonal pada remaja.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti faktor lain yang dapat memengaruhi kualitas komunikasi remaja, seperti peran keluarga, teman sebaya, kepercayaan diri, dan penggunaan media sosial, serta menggunakan desain penelitian dan populasi yang lebih luas agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, R., Handayani, E. S., & Hayati, S. A. (2024). Pengaruh Adiksi Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal dan Motivasi Belajar pada Siswa di SMKN 5 Banjarmasin. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(2), 115–123. <https://doi.org/10.26539/teraputik.823184>
- Ardiansyah, J. (2022). Game Online sebagai Media Komunikasi Virtual bagi Remaja di Kelurahan Simpang Rimbo Kota Jambi . In *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah dan Komunikasi* (Vol. 7, Issue 2, pp. 109–126). <https://doi.org/10.30631/mauizoh.v7i2.63>
- Asmarani, Z., & Wahyuni, S. (2023). Konsep diri individu pengguna media sosial terhadap komunikasi interpersonal remaja. *Journal of Education Research*, 4(4), 1548–1558. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.563>
- Budiawan, B., Myint, A., & Hlaing, N. (2025). The influence of social media on the quality of interpersonal relationships in adolescents in Indonesia. *World Psychology*, 4(1), 187–196.
- Darmawan, C., Silvana, H., Zaenudin, H. N., & Effendi, R. (2019). Pengembangan hubungan interpersonal remaja dalam penggunaan media sosial di Kota Bandung. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 7(2), 206–218. <https://doi.org/10.24198/jkk.v7i2.21163>
- DeVito, J. A. (2020). *The Interpersonal Communication Book* (15th (ed.)). Pearson.
- Fauzi, A. (2024). *Pengaruh Intensitas Game Online terhadap Aspek Emosional dan Sosial Remaja*. Universitas Indonesia.
- Fitriani, F., Saputri, E. D., Permata Sari, M., Anugrah, R., & Apriyadi. (2023). Perbedaan gender terhadap kecanduan internet dan game online pada remaja. *Journal of Communication and Social Sciences*, 1(2), 72–78. <https://doi.org/10.61994/jcss.v1i2.330>
- Health, J. of N. and P. (2025). Pengguna Internet dan Pemain Game Online di Indonesia. *Journal of Nursing and Public Health*, 13(1). <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jnph/article/download/8505/5902/>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2022). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(2), 276–285. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JKJ/article/view/7036>
- Kurnia, I., Putra, F. K., Rahayu, P. P., & Sugiarti, R. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24547–24551.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

- Laksana, N. Y., & Fadhilah, A. (2024). Computer-mediated communication dan komunikasi interpersonal remaja di media sosial Twitter. *Jurnal Sosial Dan Studi (JSS)*, 17(1), 45–56. <https://doi.org/10.21831/jss.v17i1.39015>
- Laksono, D. N. H., Subekti, H., & Madyaningrum, E. (2022). Hubungan antara kecanduan game internet dengan keterampilan sosial pada remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Keperawatan Klinis Dan Komunitas*, 6(3), 138–144. <https://doi.org/10.22146/jkkk.68450>
- Lestari, A. (2021). Kecanduan Game Online dan Perilaku Menarik Diri serta Komunikasi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Remaja*, 9(1), 55–68. <https://jurnalpsikologiremaja.id/index.php/jpr/article/view/411>
- Luthfia, A., Triputra, P., & Hendriyani. (2020). Online opportunities and risks among Indonesian adolescents. *Jurnal SPIKOM*, 5(1), 1–15. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v4i1.445>
- Mahirah, A. H., & Sampe Tondok, M. (2024). Responsive parenting and friendship quality in adolescents: Interpersonal communication skills as a mediator. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.51214/00202406933000>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18–27. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Moshel, & Al., E. (2025). Sleep Quality as a Mediator of Internet Gaming Disorder and Executive Dysfunction in Adolescents. *Journal of Medical Internet Research*, 29(1), e68571. <https://doi.org/10.2196/68571>
- Nabila, F., & Fitriani, R. (2022). Komunikasi Interpersonal Remaja di Era Digital. *Jurnal Komunikasi Remaja Indonesia*, 5(1), 45–56.
- Newzoo. (2024). *Global Games Market Report 2024*. Newzoo Research. <https://newzoo.com>
- Praptiningsih, A., & Putra, R. (2021). Komunikasi interpersonal dalam pembentukan identitas diri remaja. *Jurnal Innovative*.
- Pratiwi, D., Kusuma, R., & Handayani, S. (2020). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Komunikasi Interpersonal Remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(4), 289–296.
- Pratiwi, N., & Lestari, S. (2021). Perbedaan intensitas bermain game online dan kemampuan komunikasi interpersonal pada remaja ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, 9(2), 115–123. <https://ojs.jurnalpsikologiperkembangan.ac.id/article/view/xxxxx>
- Putri, A., & Suryanto. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Interaksi Sosial Remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 115–123. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i15.16691>
- Ragita, I., & Fardana, N. A. (2021). Tahapan perkembangan remaja: Remaja awal, remaja tengah, dan remaja akhir. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(2), 85–94. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/bk/article/view/8000>
- Rahman, A., Hidayat, T., & Sari, M. (2023). Online Gaming Addiction and Interpersonal Communication among Adolescents. *Journal of Adolescent Health Behavior*, 8(3), 210–218.

- Ramadhoni, R., & Kholidin, F. I. (2025). Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, dan Prestasi Akademik. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5). <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>
- Rahmawati, F. I., Jabal, H., & Pratama, R. (2022). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Kelas XII Jurusan MIPA SMA Negeri 1 Andong. *Journal Media Public Relations*, 2(2), 53–61. <https://doi.org/10.37090/jmp.v2i2.766>
- Saputri, N., Hasyim, A., & Menungsa, A. S. (2021). Komunikasi Keluarga antara Orang Tua dan Remaja yang Kecanduan Game Online di Desa Gunung Jaya Kecamatan Dangia Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(3), 210–220.
- Sari, D. P., Nurhayati, S., & Lestari, W. (2020). Perbedaan perilaku sosial remaja ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 9(2), 134–142. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jppp/article/view/38974>
- Sari, N., Putra, A., & Lestari, D. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21045–21052.
- Sasnita, S. D., & Khodijah, S. (2024). *Logika Komunikasi: Tinjauan Secara Umum*. CV Bintang Semesta Media. https://play.google.com/store/books/details/Logika_Komunikasi_Tinjauan_Secara_Umum?id=FfohEQAAQBAJ
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan. *Jurnal Psikologi Konseling*. <https://jurnal.unimed.ac.id>
- Widiyanto, D., & Rahmawati, N. (2021). *Game Online* dan Dampaknya terhadap Komunikasi Keluarga pada Remaja. *Jurnal Komunikasi Nusantara*, 3(2), 145–154. <https://jurnal-komunikasi-nusantara.id/index.php/jkn/article/view/312>