
Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Studi di Universitas Nasional Pasim)

Pujiyana Pujiyana¹, Sawitri Sawitri², Iyan Setiawan³, Lussy Anggraeni⁴,

Moh. Imron Rosidi⁵

^{1,2}*Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo, Indonesia*

³*Universitas Kuningan, Indonesia*

⁴*Universitas Bale Bandung, Indonesia*

⁵*Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia*

* *Corresponding Author E-Mail: drs.pujiyana@gmail.com*

Received: 03-02-2025,

Revised: 21-02-2025,

Accepted: 05-04-2025

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sosial, khususnya di kalangan mahasiswa. Media sosial dan game online menjadi bagian dari gaya hidup digital yang memengaruhi pola interaksi sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Nasional Pasim. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Sampel sebanyak 83 mahasiswa diambil menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner, dan data dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial dan game online secara simultan berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa, yang ditunjukkan oleh nilai F hitung sebesar 16.065 lebih besar dari F tabel sebesar 3.11. Secara parsial, media sosial berpengaruh positif signifikan terhadap interaksi sosial, sedangkan game online juga berpengaruh signifikan namun cenderung negatif. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.868 menunjukkan bahwa 86.8% variasi interaksi sosial dapat dijelaskan oleh media sosial dan game online, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media sosial dan game online memiliki pengaruh nyata terhadap intensitas dan kualitas interaksi sosial mahasiswa. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran dan pengelolaan waktu yang baik dalam menggunakan teknologi digital agar tidak mengganggu hubungan sosial secara langsung.

Kata kunci: Media Sosial, Game Online, Interaksi Sosial, Mahasiswa, Teknologi Digital

Abstract

The development of information technology has brought great changes in social life, especially among students. Social media and online games are part of the digital lifestyle that affects daily interaction patterns. This study aims to determine the influence of social media and online games on the social interaction of students of Universitas Nasional Pasim. The research method used is a quantitative method with an associative approach.

A sample of 83 students was taken using the Slovin formula with an error rate of 10%. The data collection technique was carried out through the distribution of questionnaires, and the data was analyzed using multiple linear regression. The results of the study showed that social media and online games simultaneously had a significant effect on students' social interaction, which was shown by the calculated F value of 16,065 greater than the F of the table of 3.11. Partially, social media has a significant positive effect on social interaction, while online games also have a significant effect but tend to be negative. A coefficient of determination (R^2) of 0.868 showed that 86.8% of the variation in social interaction could be explained by social media and online gaming, while the rest were influenced by other factors. The conclusion of this study is that the use of social media and online games has a real influence on the intensity and quality of students' social interactions. Therefore, awareness and good time management are needed in using digital technology so as not to interfere with social relationships directly.

Keywords: *Social Media, Online Gaming, Social Interaction, Students, Digital Technology*

PENDAHULUAN

Mahasiswa sebagai generasi digital sangat akrab dengan teknologi, termasuk media sosial dan game online. Penggunaan media sosial dapat berdampak positif dalam memperluas jaringan sosial, tetapi juga berisiko menurunkan kualitas komunikasi langsung (Nasrullah, 2015). Demikian pula dengan game online yang bisa menjadi sarana hiburan dan kompetisi, namun apabila digunakan secara berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial di dunia nyata. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan manusia (Rachmat, 2017). Salah satu produk teknologi yang paling menonjol adalah gadget, yang mencakup smartphone, tablet, dan perangkat elektronik portabel lainnya. Gadget kini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai media untuk mengakses informasi, hiburan, serta sarana belajar dan bekerja (Putri Auliya et al., 2025). Di kalangan mahasiswa, gadget telah menjadi kebutuhan pokok yang menunjang berbagai aktivitas akademik maupun non-akademik. Mahasiswa memanfaatkan gadget untuk mencari referensi ilmiah, mengakses platform pembelajaran daring, dan berkomunikasi dengan dosen serta rekan-rekan sejawat (Seno et al., 2025). Namun, penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol juga menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya, terutama dalam hal kemampuan berinteraksi secara sosial.

Di era digital media sosial seperti Instagram, TikTok, X (Twitter), dan WhatsApp telah menjadi sarana utama bagi mahasiswa untuk berkomunikasi, berbagi informasi, hingga membentuk identitas diri secara daring (Fajriani et al., 2025). Di sisi lain, game online menawarkan pengalaman hiburan interaktif yang mampu mengisi waktu luang dan menciptakan komunitas virtual. Namun, meskipun keduanya memiliki sisi positif, penggunaan yang berlebihan atau tidak proporsional berpotensi menurunkan kualitas interaksi sosial secara langsung (Mujazi et al., 2025). Interaksi sosial sebagai bagian penting dari perkembangan kepribadian dan kecerdasan sosial mahasiswa mengalami pergeseran akibat dominasi aktivitas digital (Fatimah et al., 2023). Munculnya fenomena seperti kecanduan game, isolasional sosial, hingga kurangnya kemampuan komunikasi interpersonal menjadi kekhawatiran tersendiri. Aktivitas tatap muka, diskusi kelompok,

hingga kerja sama dalam lingkungan kampus perlahan tergantikan oleh interaksi virtual yang minim keterlibatan emosional dan fisik.

Media sosial berpotensi memperluas wawasan mahasiswa karena memberikan kemudahan akses terhadap literatur ilmiah dan berita global. Namun, di sisi lain, penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa. Ketergantungan terhadap menggunakan media sosial dapat mengurangi kualitas komunikasi tatap muka, menurunkan empati sosial, serta mempersempit ruang partisipasi dalam kehidupan sosial secara langsung (Fatimah et al., 2023). Di sisi lain, interaksi sosial yang semestinya berkembang melalui komunikasi langsung dan tatap muka, kini semakin tergantikan oleh interaksi virtual yang bersifat instan dan cenderung dangkal. Penting untuk mengkaji sejauh mana pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa, baik dalam konteks positif seperti memperluas jaringan sosial, maupun dalam dampak negatif seperti menurunnya intensitas komunikasi langsung. Penelitian ini dilakukan di Universitas Nasional Pasim sebagai upaya untuk memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai dinamika digital yang memengaruhi perilaku sosial mahasiswa saat ini.

KAJIAN TEORI

Interaksi sosial yang optimal sangat penting dalam pengembangan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kecerdasan emosional mahasiswa. Oleh karena itu, perlu dianalisis bagaimana pengaruh kedua variabel tersebut (media sosial dan game online) terhadap kualitas interaksi sosial mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi. Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil yang dirancang untuk tujuan praktis dan fungsionalitas tinggi. Menurut (Nugroho et al., 2022) gadget adalah alat teknologi digital yang memiliki kemampuan multifungsi, seperti komunikasi, pencarian informasi, hiburan, dan aplikasi sosial. Contoh gadget yang paling umum digunakan di kalangan mahasiswa adalah smartphone, tablet, dan laptop. Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan bertukar informasi serta membangun jejaring sosial secara daring (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial memungkinkan komunikasi dua arah dan berlangsung secara real-time, menjadikannya sarana yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sosial modern, khususnya di kalangan mahasiswa. Indikator media sosial dapat meliputi: frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, jenis platform yang digunakan, serta intensitas interaksi sosial daring.

Game online adalah permainan digital berbasis internet yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan pemain lain dalam waktu yang bersamaan (Safitri, 2020). Game online tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi virtual dan kompetisi sosial. Indikator game online mencakup: frekuensi bermain, durasi bermain, jenis permainan, motivasi bermain, dan pengaruh terhadap aktivitas sosial maupun akademik. Interaksi sosial adalah proses saling mempengaruhi antarindividu atau kelompok dalam kehidupan masyarakat. Menurut (Oktaviana, 2021), interaksi sosial mencakup hubungan timbal balik yang melibatkan komunikasi, kerja

sama, dan norma sosial. Interaksi ini penting dalam membentuk karakter, empati, dan keterampilan sosial mahasiswa. Terlalu sering berinteraksi secara virtual dapat mengurangi frekuensi dan kualitas komunikasi langsung (Deddy Mulyana, 2006). Hal ini berpotensi menurunkan kemampuan mahasiswa dalam membangun hubungan sosial yang sehat dan bermakna, penelitiannya menyimpulkan bahwa intensitas penggunaan media sosial yang tinggi berhubungan negatif dengan interaksi sosial tatap muka (Rompas et al., 2023). Berdasarkan uraian di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

- H1: Penggunaan media sosial berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa
- H2: Penggunaan game online berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa
- H3: Penggunaan media sosial dan game online secara simultan berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antara variabel bebas yaitu media sosial dan game online terhadap variabel terikat yaitu interaksi sosial. Metode ini dipilih karena dapat mengukur sejauh mana hubungan antar variabel melalui analisis data statistik secara objektif (Sugiyono, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Nasional Pasim Bandung. Tahapan penelitian dimulai dengan persiapan, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan laporan artikel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa aktif Universitas Nasional Pasim tahun akademik prodi manajemen yang berjumlah 485 mahasiswa, dengan menggunakan rumus slovin margin of error 10% maka sampel yang diperoleh sejumlah 83 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner dengan skala likert, sedangkan analisis data menggunakan uji validitas dan reliabilitas, uji normalitas dan regresi linier berganda, analisis data dilakukan dengan menggunakan software SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, dengan jata lain uji ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau ketepatan dari setiap item pernyataan dalam instrumen, sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa konsisten dan stabil suatu instrumen penelitian dalam mengukur sesuatu. Artinya, jika instrumen tersebut digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama, hasilnya harus tetap atau hampir sama (Suliyanto, 2018). hasil uji validitas nampak pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Vailiditas

Indikator	Rhitung	Rtabel	Keterangan
-----------	---------	--------	------------

Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Pujiyana, dkk)

X1.1	0.699	0.224	Valid
X1.2	0.863		
X1.3	0.877		
X1.4	0.694		
X1.5	0.589		
X1.6	0.892		
X2.7	0.796		
X2.8	0.842		
X2.1	0.821	0.224	Valid
X2.2	0.768		
X2.3	0.775		
X2.4	0.686		
X2.5	0.704		
X2.6	0.648		
X1.7	0.757		
X3.1	0.807	0.224	Valid
X3.2	0.775		
X3.3	0.693		
X3.4	0.797		
X3.5	0.716		

Hasil Olah Data SPSS 2025

Dari tabel 1 diatas menunjukkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini valid dengan perolehan nilai R hitung lebih besar dari R tabel. Selanjutnya dilakukan uji reliabilitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>
Media Sosial	0.862
Game Online	0.776
Interaksi Sosial	0.794

Hasil Olah Data SPSS 2025

Hasil uji reliabilitas dengan perolehan cronbach's alpha diatas 0.70 dengan katebori baik artinya variabel yang digunakan dalam penelitian layak untuk diteliti. Selanjutnya untuk mengetahui normalitas dari data yang terkumpul maka penulis melakukan uji *kolmogorov smirnov* dengan angka krieria pada besaran nilai Asymp. Sig diatas 0.05 maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal, tabel 3 berikut menjelaskan hasil dari uji *kolmogorov smirnov* dengan software SPSS:

Tabel 3. Uji Kolmogorof Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.477949477
Most Extreme Differences	Absolute	.128
	Positive	.128
	Negative	-.103
Test Statistic		.128
Asymp. Sig. (2-tailed)		.317 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Hasil olah data 2025

Analisis kenormalan berdasarkan metode Kolmogorov-Smirnov mensyaratkan kurva normal apabila nilai Asymp. Sig. berada di atas batas maximum error, yaitu 0.05, dari tabel uji normalitas diatas diperoleh nilai sig sebesar 0.317. Karena nilai sig (0,317) > 0.05 maka data di atas dapat digunakan karena variable residu berdistribusi normal. Berikutnya penulis lakukan uji koefisien determinasi dengan hasil pada tabel berikut:

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.927 ^a	.868	.301	2.64472
a. Predictors: (Constant), Media Sosial, Game Online				
b. Dependent Variable: Interaksi Sosial				

Hasil Olah Data 2025

Perolehan nilai R square sebesar 0.868 menjelaskan bahwa dari tabel koefisien determinasi variabel interaksi sosial dapat dijelaskan oleh penggunaan media sosial dan game online sebesar 86,8% dan sisanya dijelaskan oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam model ini.

Tabel 5. Hasil Uji Parsial
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	42.403	1.989		22.286	.000
	Media Sosial	.572	.067	.472	5.699	.001
	Game Online	-.648	.049	-.584	-7.946	.000

a. Dependent Variable: Interaksi Sosial

Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Pujiyana, dkk)

Tabel 5 merupakan jawaban untuk hipotesis satu (H1) dan hipotesis dua (H2) dimana pada tabel nampak bahwa nilai t hitung pada variabel media sosial sebesar 5.699 > 1.990 t tabel dan nilai signifikansi 0.01 dengan demikian hipotesis 1 diterima yaitu terdapat pengaruh positif dan signifikan dari variabel media sosial terhadap interaksi sosial mahasiswa. Selanjutnya hipotesis 2 perolehan nilai t hitung sebesar -7.946 < 1.990 t tabel dan signifikansi 0.00 < 0.05 artinya bahwa bermain game online berpengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Tabel 6. Hasil Uji Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	53.402	2	6.5140	16.065	.000 ^b
	Residual	72.453	81	4.6811		
	Total	125.855	83			
a. Dependent Variable: Interaksi Sosial						
b. Predictors: (Constant), Media Sosial, Game Online						

Hasil olah data 2025

Hasil uji anova menjelaskan bahwa analisis hipotesis tiga (H3) terdapat pengaruh secara simultan dari variabel media sosial dan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa dengan pengolahan nilai F hitung 16.065 > 3.11 F tabel dan nilai signifikansi 0.00 < 0.05 dengan demikian maka H3 diterima.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dan game online secara bersama-sama memengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Media sosial dapat menjadi sarana untuk membangun dan mempertahankan relasi sosial, terutama dalam bentuk komunikasi virtual. Diera teknologi yang semakin canggih dan tidak dapat ditolak media sosial menjadi salah satu alat untuk dapat berkomunikasi dengan cepat, menyebarkan berita dengan mudah bahkan mencari dan menyebarkan ilmu pengetahuan dengan sangat efektif (Kaplan & Haenlein, 2010). Namun, penggunaan yang berlebihan juga dapat menggantikan bentuk komunikasi langsung, menurunkan kemampuan komunikasi tatap muka. Sementara itu, game online yang bersifat adiktif berpotensi menurunkan intensitas interaksi di dunia nyata karena waktu dan perhatian mahasiswa lebih banyak tersita pada aktivitas bermain. Dengan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain game online tentunya akan menurunkan konsentrasi saat kuliah sehingga akan menurunkan prestasi akademik mahasiswa, hal ini dirasakan oleh beberapa responden yang mengaku sering merasa ngantuk dan lelah karena terlalu lama bermain game mereka juga mengurangi waktu berkumpul bersama teman atau mengikuti kegiatan kampus karena lebih memilih bermain game online. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Nugroho et al., 2022), yang menemukan bahwa game online memiliki korelasi negatif terhadap perilaku sosial. Namun demikian, dalam konteks tertentu, baik media sosial maupun game online juga bisa mendukung interaksi sosial virtual, terutama saat digunakan secara seimbang dan bijak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal yaitu media sosial berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa. Penggunaan media sosial yang moderat dapat mendukung komunikasi dan memperluas jaringan sosial mahasiswa, meskipun dalam bentuk virtual. Namun demikian, apabila penggunaannya berlebihan, media sosial juga berpotensi mengurangi frekuensi interaksi langsung secara tatap muka. *Game online* berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial mahasiswa, intensitas bermain *game online* yang tinggi cenderung berdampak negatif terhadap kualitas interaksi sosial. Mahasiswa yang lebih sering bermain *game online* cenderung memiliki waktu dan perhatian yang lebih sedikit untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosialnya. Media sosial dan *game online* secara simultan berpengaruh terhadap interaksi sosial mahasiswa. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa kedua variabel ini secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap interaksi sosial. Artinya, gaya hidup digital mahasiswa memiliki hubungan yang erat dengan pola interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Deddy Mulyana. (2006). *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bumi Aksara.
- Fajriani, F., Aprilia, N. N., Harahap, I., & Mulyeni, S. (2025). Penggunaan Media Sosial Tiktok dalam Proses Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 3(1), 96–104.
- Fatimah, S., Ritonga, M. H., & Jailani, M. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UINSU . *JISOS: JURNAL ILMU SOSIAL*, 2(4), 1659–1668.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Mujazi, M., Fadli, M. R., Rosyid, A., Hapudin, M. S., Rosidi, Moh. I., & Afwan, B. (2025). The effect of using social media and fear of missing out on emotional wellbeing in children in the digital age. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 19(2), 900–908. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v19i2.21862>
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositologi*. Simbiosis Rekatama Media.
- Nugroho, R., Artha, I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. (2022). Peran Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 5425–5436. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2980>

- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153.
- Putri Auliya, Suci Padilah Sukmawati, & Sri Mulyeni. (2025). Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Anak Kelas VI SD IT Al-Maqom. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 4(1), 83–93. <https://doi.org/10.58192/populer.v4i1.2957>
- Rachmat, A. N. (2017). Tantangan dan Peluang Perkembangan Teknologi Pertahanan Global Bagi Pembangunan Kekuatan Pertahanan Indonesia. *Jurnal Pertahanan*, 5(1), 205.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Safitri, S. S. (2020). GAME ONLINE DAN PENGARUH INTERAKSI SOSIAL DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERISTAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.
- Seno, L. H., Cahyudin, T. S., Anugrah, M. L., & Mulyeni, S. (2025). Komunikasi Digital Mahasiswa Generasi Z: Pergeseran Norma Akademik di Era Society 5.0. *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 1(3).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis*. Andi.