

Dampak Konten Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Remaja di Banda Aceh

Iqbal Ramadana

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia

Iqbal Ramadana2002@gmail.com

Abstract: *Exposure to negative content of online games spread through social media has the potential to increase online game addiction and affect the communication patterns of teenagers in Banda Aceh. This study aims to examine the impact of negative content of online game addiction on adolescent communication. The theoretical basis used is Albert Bandura's social learning theory as a basis for explaining the process of observation and imitation of adolescent behavior towards digital content. The method used is a literature review supported by the method of recording and observing through direct observation of adolescents in several coffee shops in Banda Aceh. Data were obtained from various scientific publications in 2022-2026 and analyzed using a thematic analysis approach. The study was conducted because there are still limited studies that specifically link exposure to negative content from online games with changes in adolescent communication, while previous research focused more on behavioral and mental health aspects. The results showed that the majority of adolescents (70.2%) were at a moderate level of online game addiction, with indications of difficulty controlling the duration of play. As many as 55.9% of adolescents have poor family communication patterns, and 79.3% of adolescents with high-category addictions come from families with ineffective communication. This research emphasizes the importance of strengthening family communication, increasing digital literacy, parental supervision, and collaboration between the government, schools, and digital platforms in creating a safer media ecosystem for adolescents.*

Keywords: *Negative Content, Online Game Addiction, Adolescent Communication, Banda Aceh, Digital Literacy*

Abstrak: *Paparan konten negatif game online yang tersebar melalui media sosial berpotensi meningkatkan kecanduan game online serta memengaruhi pola komunikasi remaja di Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak konten negatif kecanduan game online terhadap komunikasi remaja. Landasan teori yang digunakan adalah teori pembelajaran sosial Albert Bandura sebagai landasan untuk menjelaskan proses observasi dan imitasi perilaku remaja terhadap konten digital. Metode yang digunakan adalah literature review yang didukung metode catat dan amati melalui pengamatan langsung terhadap remaja di beberapa warung kopi di Banda Aceh. Data diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah tahun 2022-2026 dan dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Penelitian dilakukan karena masih terbatasnya kajian yang secara khusus menghubungkan paparan konten negatif game online dengan perubahan komunikasi remaja, sementara penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek perilaku dan kesehatan mental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas remaja (70,2%) berada pada tingkat kecanduan game online kategori sedang, dengan indikasi kesulitan mengendalikan durasi bermain. Sebanyak 55,9% remaja memiliki pola komunikasi keluarga yang tidak baik, dan 79,3% remaja dengan kecanduan kategori tinggi berasal dari keluarga dengan komunikasi yang tidak efektif. Penelitian ini menegaskan pentingnya penguatan komunikasi keluarga, peningkatan literasi digital, pengawasan orang tua, serta kolaborasi pemerintah, sekolah, dan platform digital dalam menciptakan ekosistem media yang lebih aman bagi remaja.*

Kata kunci: *Konten Negatif, Kecanduan Game Online, Komunikasi Remaja, Banda Aceh, Literasi Digital*

PENDAHULUAN

Media sosial saat ini menjadi salah satu sarana komunikasi dan hiburan paling banyak digunakan oleh para remaja, berbagai jenis konten dapat dengan mudah mereka akses melalui platform tersebut, salah satu konten yang banyak diminati oleh remaja adalah konten game online.

Game online adalah aplikasi permainan yang hanya bisa dimainkan dengan menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, computer dan sejenisnya, yang terhubung dengan jaringan internet (R. A. Putra, 2022). Popularitas game online terjadi karena aksesnya mudah. Seseorang tidak membutuhkan tempat khusus untuk bermain, cukup dengan *gadget*, jaringan internet dan akun pengguna, permainan dapat diakses kapan dan dimana saja (Wahyuni Husnah, 2026). Dibarengi dengan banyaknya *streamer* dan *content creator* membuat konten tentang game yang mereka mainkan lalu menguploadnya di media sosial, konten-konten tersebut tersebar hampir pada seluruh media sosial, *TikTok*, *Instagram*, *Youtube* dan lain sebagainya. Konten game online yang banyak berseliweran di media sosial dapat memberikan dampak negatif bagi kalangan para remaja, salah satunya adalah kecanduan game online.

Berdasarkan jurnal-jurnal terbaru (2023–2025), konten negatif bukan sekadar informasi yang tidak menyenangkan, melainkan segala bentuk materi digital yang bersifat *toxic*, melanggar norma komunitas atau hukum, dan memiliki potensi destruktif terhadap kesehatan mental serta kohesi sosial pengguna. Konten ini sering kali diperparah oleh algoritma platform yang secara tidak sengaja memprioritaskan *engagement* (interaksi) di atas keamanan pengguna.

Konten game online yang banyak tersebar di media sosial sering menampilkan permainan menarik dan berlebihan yang dapat mempengaruhi para remaja untuk terus bermain game tersebut tanpa mengenal waktu. Pemain game (*gamers*) menyatakan bahwa game online permainannya sangat menyenangkan dan biasanya menghilangkan kejenuhan (Bahtiar, 2024). Hal tersebut dapat menimbulkan kecanduan dan berdampak pada perilaku remaja. Konten game online menarik untuk ditonton karena ketika para *content creator* membuat konten, isi yang disajikan sangat menarik dari segi skill permainannya dan juga sering kali menggunakan kata-kata kasar, sehingga permainan terlihat lebih seru dan menarik untuk ditonton.

Hasil dari pengamatan awal, remaja-remaja di sebagian warung kopi yang berada di Banda Aceh, remaja yang sering menonton konten tersebut mereka reflek mengatakan kata-kata kasar seperti: "anjir", "goblok" dan lain lain. Ketika mereka sedang memainkan game, kebanyakan remaja mengeluarkan kata kata kasar secara spontan, dikarenakan sudah terdoktrin karena seringnya terpapar konten negatif game online tersebut. Oleh karena itu konten-konten game tersebut banyak pengaruh negatifnya dibandingkan positifnya, karena konten tersebut diupload di media sosial pribadi (*TikTok* dan *You Tube*) yang tidak tersensor lebih mendalam dari pihak tertentu.

Hasil penelitian sebelumnya kelompok yang paling rentan terhadap kecanduan game online adalah remaja. Hal ini berdasarkan bukti bahwa remaja kesulitan dalam mengontrol diri karena dipengaruhi oleh karakteristik mereka yang tidak stabil dalam emosi dan kontrol sosial (Damhila et al., 2024). Selain itu, paparan konten negatif dalam konten game online dapat memengaruhi perilaku, pola pikir dan perkembangan komunikasi remaja.

Hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa kecanduan game online bisa mengakibatkan perilaku agresif pada siswa akibat pengaruh aktivitas bermain game dengan konten kekerasan seperti *Free Fire*, *PUBG*, dan *Mobile Legends* (Muhazir et al., 2023). Ketika mereka menonton konten tersebut mereka pun cenderung menirukan gaya *content creator* tersebut, seperti berkata kasar dan penuh cacian ketika mereka salah langkah dalam memainkan game tersebut.

Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa remaja lebih sering atau mudah terpengaruh terhadap kecanduan game online dari pada orang dewasa. Masa-masa ketidakstabilan membuat kaum muda cenderung mudah mencoba hal-hal baru. Masa remaja juga dikaitkan dengan stereotype masa bermasalah ketika keinginan untuk mencoba hal baru berisiko berubah menjadi perilaku bermasalah (Radandi et al., 2023). Karena tidak sedikit dari umumnya para *content creator*, jenjang umur mereka juga meranjak dewasa, jadi remaja sekarang menormalisasikan isi konten tersebut, dan sekarang *content creator* sudah menjadi profesi yang diminati oleh para remaja.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan dengan meningkatnya perilaku agresif, menurunnya keterampilan sosial, serta terganggunya interaksi sosial pada remaja. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada dampak kecanduan game online terhadap perilaku dan kesehatan mental, sedangkan kajian mengenai pengaruh konten negatif yang terdapat dalam konten game

online terhadap komunikasi remaja masih relatif terbatas. Padahal, komunikasi merupakan aspek penting dalam perkembangan sosial remaja karena berperan dalam pembentukan hubungan interpersonal, proses sosialisasi, dan perkembangan identitas diri. Oleh karena itu, diperlukan kajian yang lebih mendalam untuk memahami bagaimana paparan konten negatif game online dapat memengaruhi komunikasi remaja melalui kecanduan game online yang ditimbulkannya.

Fenomena pengaruh konten negatif game online terhadap perilaku komunikasi remaja dapat dianalisis menggunakan teori pembelajaran sosial (Social Learning Theory) yang dikemukakan oleh Albert Bandura (Darmalaksana, 2020). Teori ini menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari dan meniru suatu perilaku melalui proses observasi terhadap lingkungan maupun media yang mereka konsumsi. Dalam konteks penelitian ini, remaja yang sering terpapar konten game online dengan perilaku agresif, penggunaan bahasa kasar, dan pola komunikasi negatif berpotensi meniru perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, teori komunikasi interpersonal juga dapat digunakan untuk memahami bagaimana perubahan kebiasaan bermain game dan interaksi digital dapat memengaruhi kualitas komunikasi remaja dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan fenomena tersebut, tulisan ini mengkaji dampak konten negatif kecanduan game online terhadap komunikasi remaja. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana paparan konten negatif game online dapat memengaruhi kecanduan game online pada remaja? (2) bagaimana kecanduan game online berdampak terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial remaja? (3) bagaimana hubungan antara konten negatif game online, kecanduan game online, dan perubahan perilaku komunikasi remaja?. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh paparan konten negatif game online serta dampaknya terhadap pola komunikasi remaja di Banda Aceh.

Penelitian ini berasumsi bahwa intensitas paparan konten negatif game online memiliki hubungan terhadap meningkatnya kecenderungan kecanduan game pada remaja. Kecanduan tersebut kemudian dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan pola komunikasi, seperti berkurangnya interaksi sosial secara langsung, meningkatnya penggunaan bahasa agresif, serta perubahan cara remaja berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media digital terhadap kehidupan sosial remaja sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengembangkan upaya pencegahan serta literasi digital yang lebih efektif.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Literature Review (Darmalaksana, 2020) sebagai metode utama dan didukung dengan metode catat dan amati sebagai pelengkap untuk memperkuat temuan dari kajian literatur. Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah dan mensintesis berbagai penelitian terdahulu yang relevan, serta melakukan pengamatan langsung terhadap fenomena yang terjadi di lapangan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dampak konten negatif kecanduan game online terhadap komunikasi remaja.

Sumber dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data sekunder dan data primer. Data sekunder merupakan data utama yang berasal dari artikel jurnal, prosiding, skripsi dan publikasi ilmiah lainnya melalui Google Scholar, GARUDA, Neliti, serta repositori perguruan tinggi, termasuk penelitian dari Putri dan Hartaty yang dilakukan di SMAN 1 Banda Aceh (Putri & Hartaty, 2025). Penelusuran literatur dilakukan menggunakan kata kunci “konten negatif game online”, “kecanduan game online”, dan “komunikasi remaja”. Literatur yang digunakan dibatasi pada publikasi tahun 2022 - 2026 membahas tentang game online dan komunikasi remaja yang tersedia dalam bentuk full text dan sesuai dengan fokus penelitian. Data primer diperoleh dari hasil pengamatan di beberapa warung kopi yang berada di Banda Aceh terhadap remaja-remaja yang sedang bermain ataupun menonton konten game online, dengan aspek yang diamati meliputi: penggunaan bahasa, intensitas komunikasi dan interaksi sosial.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahap identifikasi, seleksi, dan telaah literatur. Artikel yang terpilih dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Kemudian dikelompokkan ke dalam tema-tema utama, seperti konten negatif game online, kecanduan game online, serta dampaknya terhadap komunikasi remaja. Seluruh temuan dari data sekunder dan primer dibandingkan dan diinterpretasikan untuk menghasilkan kesimpulan mengenai hubungan antara paparan konten negatif game online, kecanduan game online, dan perubahan pola komunikasi remaja.

HASIL PENELITIAN

Gambaran Kecanduan Game Online pada Remaja di Banda Aceh

Berdasarkan penelitian Putri dan Hartaty yang dilakukan di SMAN 1 Banda Aceh terhadap 272 responden, mayoritas remaja memiliki tingkat kecanduan game online dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 191 responden (70,2%), diikuti oleh kategori tinggi sebanyak 63 responden (23,2%), dan kategori rendah sebanyak 18 responden (6,6%). Temuan ini diperkuat oleh data dari kuesioner Internet Gaming Disorder (IGD-20), khususnya pada pernyataan "Belakangan ini, waktu bermain game saya semakin bertambah," yang disetujui oleh 86 responden (31,6%). Selain itu, pada pernyataan "Saya sering mencoba untuk mengurangi kebiasaan bermain game, tapi tidak bisa," sebanyak 80 responden (29,4%) menyatakan setuju (Putri & Hartaty, 2025).

Data ini mengindikasikan bahwa remaja di Banda Aceh mengalami kesulitan dalam mengendalikan durasi bermain game online, yang menandakan adanya gejala kecanduan. Ketidakmampuan untuk mengurangi waktu bermain ini dapat menimbulkan dampak negatif, tidak hanya terhadap kesehatan fisik dan mental, tetapi juga terhadap prestasi akademik dan komunikasi sosial.

Pola Komunikasi Keluarga dan Kecanduan Game Online

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 152 responden (55,9%) memiliki tingkat pola komunikasi keluarga yang tidak baik, sementara 120 responden (44,1%) memiliki pola komunikasi keluarga yang baik. Analisis lebih lanjut mengungkapkan hubungan yang signifikan antara pola komunikasi keluarga dengan kecanduan game online. Dari 191 responden dengan kecanduan game online kategori sedang, terdapat 100 responden (52,3%) yang memiliki pola komunikasi keluarga tidak baik. Sementara itu, dari 63 responden dengan kecanduan game online kategori tinggi, terdapat 50 responden (79,3%) yang memiliki pola komunikasi keluarga tidak baik (Putri & Hartaty, 2025).

Berdasarkan kajian Ibrahim (2023), terdapat tiga pola komunikasi orang tua yang memengaruhi perkembangan psikologi remaja. Pola komunikasi demokratis (authoritative) ditandai dengan sikap terbuka, aturan yang disepakati bersama, dan penghargaan terhadap kemampuan anak. Pola ini dinilai paling ideal karena mendukung perkembangan psikologis remaja ke arah yang positif. Pola komunikasi otoriter (authoritarian) ditandai dengan aturan kaku, kontrol tinggi, dan sikap

menghukum, yang dapat menyebabkan remaja menjadi penakut, pemurung, mudah tersinggung, dan stres. Pola komunikasi membebaskan (permissive) ditandai dengan kebebasan tanpa batas dan pemenuhan semua keinginan anak secara berlebihan, yang dapat menyebabkan remaja kehilangan arah dan kesulitan dalam pengendalian diri (Ibrahim, 2023).

Dalam konteks kecanduan game online, penelitian di SMAN 1 Banda Aceh menunjukkan bahwa 55,9% remaja memiliki pola komunikasi keluarga yang tidak baik (Putri & Hartaty, 2025). Temuan ini sejalan dengan pernyataan Ibrahim (2023) bahwa tidak efektifnya komunikasi dalam keluarga dapat memberikan dampak buruk yang tidak diharapkan, baik bagi orang tua maupun anak. Remaja dengan pola komunikasi keluarga yang tidak baik cenderung mencari pelarian melalui dunia virtual, termasuk game online, yang pada akhirnya memperkuat kecanduan.

Dampak Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Remaja

Berdasarkan kajian literatur, kecanduan game online berdampak pada berbagai aspek komunikasi remaja, antara lain:

1. Penurunan Interaksi Sosial Langsung

Game online memiliki dampak yang sangat besar bagi orang yang memainkannya, remaja zaman sekarang sudah dibiasakan dengan gadget untuk bermain game online. Anak remaja menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online sehingga lupa bahwa pentingnya interaksi sosial di lingkungan masyarakat (Ritonga et al., 2024). Remaja yang kecanduan game online cenderung menghabiskan lebih banyak waktu di dunia maya dan mengabaikan interaksi tatap muka dengan keluarga dan teman sebaya. Penelitian menunjukkan bahwa remaja yang terlalu terlibat dalam game online cenderung kesulitan berinteraksi sosial, kurang bergaul, memiliki sedikit teman, dan merasa rendah diri (Fatimah, 2024). Semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah tingkat interaksi sosial pada remaja.

kecanduan game online pada remaja tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti lingkungan dan kurangnya perhatian orang tua, tetapi juga oleh faktor internal seperti rendahnya *psikososial well-being* (harga diri, kesepian, kepuasan hidup, kompetensi sosial), karakteristik personal (kontrol diri, agresi), dan kecerdasan emosi. Remaja yang kesepian cenderung mencari kompensasi melalui dunia virtual dengan bermain game online secara berlebihan (Fajar et al., 2024). ini menggambarkan bagaimana kecanduan game online dapat menghambat aktivitas produktif dan

tanggung jawab remaja, sebagaimana juga terjadi pada remaja di Banda Aceh yang mengalami penurunan interaksi sosial dan prestasi akademik akibat kecanduan game online.

2. Penggunaan Bahasa Kasar dan Agresif

Paparan konten negatif dalam game online yang menampilkan kata-kata kasar dan perilaku agresif menyebabkan remaja meniru pola komunikasi tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa pecandu game online sering mengucapkan kata-kata kasar, mudah marah, dan melepaskan emosi negatif kepada orang lain (W. I. K. Putra, 2024). Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menyatakan bahwa individu dapat mempelajari dan meniru perilaku melalui proses observasi.

Sabillillah dan Sutabri menegaskan bahwa konten negatif di media sosial tidak hanya memengaruhi kondisi emosional individu secara langsung, tetapi juga memperburuk persepsi sosial mereka terhadap diri sendiri dan orang lain. *Cyberbullying*, misalnya, menimbulkan tekanan emosional yang mendalam pada individu (Sabillillah & Sutabri, 2025). Ketika remaja kesulitan atau kalah dalam permainan mereka cenderung menggunakan bahasa kasar dan agresif terhadap pemain lain. Di sisi lain mereka yang tidak mahir juga kerap menjadi sasaran cacian dari pemain lain yang memperburuk kondisi emosional dan kepercayaan diri mereka.

3. Penarikan Diri dari Lingkungan Keluarga

Komunikasi antara orang tua dan anak pada remaja pecandu game online cenderung bersifat tertutup, ditandai dengan minimnya interaksi sehari-hari, kurangnya keterbukaan dalam berbagi perasaan dan pikiran, serta dominasi komunikasi satu arah dari orang tua kepada anak. Situasi ini menyebabkan remaja merasa kurang diperhatikan secara emosional dan akhirnya memilih untuk menarik diri dari lingkungan keluarga.

4. Gangguan Komunikasi Interpersonal

Kecanduan game online memengaruhi kemampuan remaja dalam membangun dan memelihara hubungan interpersonal (Putri & Hartaty, 2025). Remaja yang kecanduan cenderung lebih memilih berinteraksi dalam dunia virtual melalui game online dibandingkan bersosialisasi secara langsung.

Daya Pikat Video dan Mekanisme Kecanduan pada Remaja

Berdasarkan kajian Nur dan Maysarah, media sosial berbasis video memiliki pengaruh signifikan dalam penyebaran informasi dan efektif dalam memengaruhi audien. Penyampaian pesan melalui rekaman video

yang disertai narasi atau orasi memiliki daya pikat yang tidak dimiliki oleh media lain. Mengacu pada teori Dale's Cone of Experience, tingkat pemahaman seseorang melalui video lebih baik dari pada media gambar atau media audio, sehingga audien akan mudah memahami dan meniru pesan yang disampaikan melalui video (Nur & Maysarah, 2025).

Temuan ini menjelaskan mengapa konten game online yang disajikan dalam format video pendek di media sosial memiliki daya tarik yang kuat bagi remaja. Durasi video yang pendek (15 detik hingga 2-3 menit) membuat pengguna terus scroll dan menonton secara berulang-ulang, yang semakin memperkuat kecanduan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di SMAN 1 Banda Aceh, di mana 70,2% remaja berada pada tingkat kecanduan game online kategori sedang dan menghabiskan waktu 1-2 jam per hari untuk bermain game online (Putri & Hartaty, 2025). Dengan demikian, daya pikat video menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan remaja kecanduan game online.

Ketidakseimbangan Konten Negatif dan Positif di Media Sosial

Nur dan Maysarah menyoroti ketidakseimbangan antara konten negatif dan konten positif di media sosial. Jumlah video yang mengandung pesan amar makruf (menyeru kepada kebaikan) dan nahyi munkar (mencegah kejahatan) sangat sedikit dibandingkan dengan konten ajakan pada kemungkaran (Nur & Maysarah, 2025). Fenomena ini membuat masyarakat lebih banyak mengonsumsi konten negatif daripada konten mendidik dan mendekatkan diri dengan agama.

Fenomena serupa terjadi pada konten game online. Konten yang menampilkan permainan menarik dengan kata-kata kasar dan perilaku agresif jauh lebih banyak dan lebih mudah diakses dibandingkan konten game yang mendidik dan bernilai positif. Akibatnya, remaja lebih sering terpapar konten negatif yang kemudian memengaruhi pola komunikasi mereka, sehingga konten provokatif dan kontroversial lebih banyak ditampilkan.

PEMBAHASAN

Hubungan Konten Negatif Game Online dengan Kecanduan Remaja

Konten negatif dalam game online yang disebarkan melalui berbagai platform media sosial memiliki peran penting dalam meningkatkan risiko kecanduan pada remaja. Konten yang disajikan oleh content creator sering kali menampilkan permainan yang menarik dengan penggunaan kata-kata

kasar dan perilaku agresif, yang kemudian ditiru oleh remaja sebagai penonton.

Berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, remaja yang sering terpapar konten game online dengan perilaku agresif dan penggunaan bahasa kasar berpotensi meniru perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Proses observasi dan imitasi ini diperkuat oleh karakteristik remaja yang sedang berada dalam masa pencarian identitas dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya.

Penelitian di SMAN 1 Banda Aceh menunjukkan bahwa mayoritas remaja (70,2%) berada pada tingkat kecanduan game online kategori sedang, dengan indikasi kesulitan mengendalikan durasi bermain. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa remaja di Banda Aceh menghabiskan waktu 1-2 jam per hari untuk bermain game online, dengan frekuensi 4-7 hari per minggu.

Dampak Kecanduan terhadap Pola Komunikasi Remaja

Kecanduan game online berdampak signifikan terhadap pola komunikasi remaja dalam tiga aspek utama:

1. Komunikasi Keluarga

Hubungan antara pola komunikasi keluarga dan kecanduan game online menunjukkan korelasi yang kuat. Remaja dengan pola komunikasi keluarga tidak baik cenderung memiliki tingkat kecanduan yang lebih tinggi. Komunikasi yang tidak efektif antara orang tua dan anak, ditandai dengan kurangnya keterbukaan, empati, dan sikap saling menghargai, mendorong remaja mencari pelarian melalui game online.

Kesibukan orang tua bekerja, terutama yang berprofesi sebagai PNS (32%) dan sektor lainnya, menjadi faktor yang berkontribusi terhadap kurangnya komunikasi berkualitas dalam keluarga. Hal ini menyebabkan remaja beralih fokus untuk bermain game online dalam durasi waktu yang lama.

2. Interaksi Sosial dengan Teman Sebaya

Kecanduan game online menyebabkan remaja lebih memilih berinteraksi melalui dunia virtual dari pada menjalin hubungan sosial secara langsung. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah tingkat interaksi sosial remaja. Remaja yang kecanduan cenderung memiliki sedikit teman, kesulitan bergaul, dan merasa rendah diri.

3. Perilaku Komunikasi Verbal

Paparan konten negatif game online menyebabkan remaja menggunakan bahasa kasar dan agresif dalam komunikasi sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa pecandu game online sering mengucapkan kata-kata kasar, mudah marah, dan meluapkan emosi negatif kepada orang lain. Perilaku ini merupakan bentuk imitasi dari konten yang mereka konsumsi, di mana content creator sering menggunakan kata-kata kasar dan perilaku agresif dalam konten mereka.

Komunikasi Keluarga sebagai Faktor Protektif terhadap Kecanduan Game Online

Penelitian ini memperkuat argumen Ibrahim bahwa komunikasi yang efektif dalam keluarga sangat diperlukan untuk mencegah dampak negatif pada perkembangan psikologis remaja (Ibrahim, 2023). Ibrahim menekankan bahwa orang tua harus memiliki keterampilan dalam mengomunikasikan segala sesuatu kepada anak, menciptakan rasa saling menghormati, serta meluangkan waktu lebih banyak untuk keluarga. Ketiga hal ini menjadi faktor protektif yang dapat mencegah remaja dari kecanduan game online.

Ibrahim juga merekomendasikan bahwa dalam memberikan nasihat kepada remaja, orang tua harus terlebih dahulu menunjukkan sikap pengertian yang mendalam, baru kemudian menyampaikan nasihat yang tertuju pada kebaikan anak (Ibrahim, 2023). Pendekatan ini sejalan dengan upaya pencegahan kecanduan game online, di mana orang tua perlu memahami alasan anak bermain game, kemudian secara perlahan mengarahkan mereka pada aktivitas yang lebih positif tanpa terkesan menghakimi.

Faktor-Faktor yang Memperkuat Dampak Negatif

Beberapa faktor memperkuat dampak negatif konten game online terhadap komunikasi remaja:

1. Kurangnya Pengawasan Orang Tua

Kurangnya pengawasan orang tua akibat kesibukan bekerja menyebabkan remaja memiliki kebebasan berlebihan dalam mengakses konten game online tanpa batasan waktu. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa 71 responden (26,1%) mengakui berbohong kepada keluarga tentang lamanya bermain game karena tiada pengawasan yang ketat.

2. Normalisasi Perilaku Negatif

Banyaknya content creator yang membuat konten game dengan perilaku agresif dan bahasa kasar menyebabkan remaja menormalisasikan perilaku tersebut. Karena tidak sedikit content creator yang berusia dewasa, remaja menganggap perilaku tersebut sebagai hal yang wajar untuk ditiru.

3. Algoritma Platform Media Sosial

Algoritma platform media sosial yang memprioritaskan engagement di atas keamanan pengguna memperparah paparan konten negatif. Konten yang provokatif dan kontroversial cenderung lebih banyak ditampilkan, sehingga remaja terus-menerus terpapar konten negatif game online.

Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori pembelajaran sosial Albert Bandura dalam konteks media digital. Remaja belajar dan meniru perilaku komunikasi negatif melalui observasi terhadap konten yang mereka konsumsi. Proses imitasi ini terjadi tanpa disadari dan diperkuat oleh pengulangan paparan konten negatif.

Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori komunikasi interpersonal yang menyatakan bahwa kualitas komunikasi dalam keluarga memengaruhi perkembangan sosial remaja. Pola komunikasi keluarga yang tidak efektif mendorong remaja mencari alternatif komunikasi melalui dunia virtual, yang pada akhirnya memperkuat kecanduan game online.

Implikasi Praktis

Hasil kajian ini memiliki implikasi praktis bagi berbagai pihak:

1. Orang Tua.

Orang tua perlu meningkatkan kualitas komunikasi dengan anak, menerapkan sikap keterbukaan, empati, dan saling menghargai dalam proses komunikasi keluarga. Pengawasan terhadap durasi dan konten yang dikonsumsi anak juga perlu ditingkatkan.

2. Pendidik.

Sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum untuk membantu siswa memahami dampak negatif konten game online dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi.

3. Pembuat Kebijakan

Pemerintah dan platform media sosial perlu bekerja sama untuk mengatur konten negatif dan melindungi pengguna, terutama remaja, dari paparan konten yang merugikan.

KESIMPULAN

Paparan konten negatif game online berkontribusi terhadap peningkatan kecanduan game pada remaja. Konten negatif yang disajikan oleh content creator melalui berbagai platform media sosial, yang menampilkan permainan menarik dengan penggunaan kata-kata kasar dan perilaku agresif, mendorong remaja untuk terus menonton dan meniru perilaku tersebut. Hal ini diperkuat oleh karakteristik remaja yang sedang berada dalam masa pencarian identitas dan cenderung mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, proses observasi dan imitasi terhadap konten negatif tersebut menyebabkan remaja mengadopsi perilaku agresif dan pola komunikasi negatif dalam kehidupan sehari-hari. Hasil pengamatan di beberapa warung kopi di Banda Aceh juga menguatkan temuan ini, di mana remaja yang sering menonton konten game online terbukti meniru penggunaan bahasa kasar seperti "anjir" dan "goblok" secara spontan ketika bermain game.

Penelitian ini juga menemukan bahwa pola komunikasi keluarga memiliki hubungan yang erat dengan tingkat kecanduan game online pada remaja. Berdasarkan penelitian di SMAN 1 Banda Aceh, sebanyak 55,9% remaja memiliki pola komunikasi keluarga yang tidak baik, dan dari remaja dengan kecanduan kategori tinggi, 79,3% di antaranya berasal dari keluarga dengan komunikasi yang tidak efektif. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi yang tidak terbuka, kurang empati, dan minimnya sikap saling menghargai antara orang tua dan anak menjadi faktor risiko yang mendorong remaja mencari pelarian melalui game online. Sebaliknya, pola komunikasi demokratis yang ditandai dengan sikap terbuka, aturan yang disepakati bersama, dan penghargaan terhadap kemampuan anak terbukti menjadi faktor protektif yang dapat mencegah remaja dari kecanduan game online. Kesibukan orang tua bekerja dan kurangnya waktu berkualitas untuk anak turut memperburuk kondisi ini, sehingga remaja merasa kurang diperhatikan secara emosional dan akhirnya memilih menarik diri dari lingkungan keluarga.

Kecanduan game online berdampak signifikan terhadap pola komunikasi dan interaksi sosial remaja. Dampak tersebut meliputi: (a)

penurunan interaksi sosial langsung, di mana remaja lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya dan mengabaikan komunikasi tatap muka dengan keluarga dan teman sebaya; (b) meningkatnya penggunaan bahasa kasar dan agresif dalam komunikasi sehari-hari sebagai bentuk imitasi dari konten yang dikonsumsi; (c) penarikan diri dari lingkungan keluarga yang ditandai dengan komunikasi yang tertutup dan minimnya keterbukaan; serta (d) terganggunya kemampuan komunikasi interpersonal yang menyebabkan remaja lebih memilih berinteraksi dalam dunia virtual.

Faktor-faktor yang memperkuat dampak negatif meliputi: kurangnya pengawasan orang tua akibat kesibukan bekerja, normalisasi perilaku negatif yang ditampilkan oleh content creator, serta algoritma platform media sosial yang memprioritaskan *engagement* di atas keamanan pengguna sehingga memperparah paparan konten negatif.

Selain itu, penelitian ini menyoroti ketidakseimbangan antara konten negatif dan konten positif di media sosial. Konten game online yang menampilkan permainan menarik dengan bahasa kasar dan perilaku agresif jauh lebih banyak dan lebih mudah diakses dibandingkan konten game yang mendidik dan bernilai positif. Fenomena ini diperparah oleh algoritma platform media sosial yang memprioritaskan engagement atau interaksi pengguna di atas keamanan, sehingga konten provokatif dan kontroversial lebih sering muncul di laman utama pengguna. Akibatnya, remaja terus-menerus terpapar konten negatif yang kemudian memengaruhi pola komunikasi dan perilaku mereka sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa ekosistem digital saat ini kurang ramah bagi remaja, sehingga diperlukan intervensi serius dari berbagai pihak untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan aman.

Berdasarkan seluruh temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan beberapa langkah pencegahan yang dapat dilakukan oleh berbagai pihak. Orang tua diharapkan meningkatkan kualitas komunikasi dengan anak melalui sikap keterbukaan, empati, dan saling menghargai, serta menerapkan pengawasan yang bijak terhadap durasi dan konten yang dikonsumsi anak. Pendidik dan sekolah perlu mengintegrasikan literasi digital dalam kurikulum untuk membantu siswa memahami dampak negatif konten game online dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pemerintah dan pembuat kebijakan disarankan untuk membuat regulasi yang lebih ketat terhadap konten negatif di media sosial serta bekerja sama dengan platform digital

dalam melindungi pengguna, terutama remaja. Platform media sosial juga diharapkan lebih serius menyaring konten negatif dan mengarahkan algoritma untuk meningkatkan konten edukatif yang bernilai positif. Dengan kolaborasi semua pihak, diharapkan remaja dapat terhindar dari dampak buruk kecanduan game online dan tumbuh menjadi generasi yang sehat secara fisik, mental, dan sosial di era digital yang semakin kompleks.

Penelitian ini memiliki implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat teori pembelajaran sosial Albert Bandura dalam konteks media digital serta mendukung teori komunikasi interpersonal yang menyatakan bahwa kualitas komunikasi dalam keluarga memengaruhi perkembangan sosial remaja. Secara praktis, hasil kajian ini merekomendasikan perlunya peningkatan literasi digital bagi remaja, penguatan komunikasi keluarga yang terbuka dan suportif, pengawasan orang tua terhadap durasi dan konten yang dikonsumsi anak, serta peran aktif pemerintah dan platform media sosial dalam mengatur konten negatif untuk melindungi pengguna, terutama remaja, dari paparan konten yang merugikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, I. (2024). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL KEAGAMAAN GENERASI MUDA (Studi Kasus Kampung Blang Kolak II Kabupaten Aceh Tengah)* [UIN Ar-Raniry Banda Aceh]. https://repository.ar-raniry.ac.id/40537/1/Irhab_Bahtiar%2C180301036%2CFUF%2CAFI.pdf
- Damhila, H., Siokain, D. M., Martha, E., Psikologi, P. S., Sosial, F. I., & Nusa, U. (2024). UPAYA MENCEGAH EFEK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA: REVIEW LITERATUR. *Jurnal Disputare*, 11(2), 49–59.
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*, 1–6.
- Fajar, M., Masyhuri, & Yuslenita, M. (2024). Kecanduan Game Online pada Remaja. *Journal of Education Research*, 3(3), 3995–4001.
- Fatimah, P. (2024). Analisis Dampak Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa Menggunakan Studi Literatur. *Publikasi Ilmiah: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan*, 2(1), 9–14.
- Ibrahim, N. (2023). POLA KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM PERKEMBANGAN PSIKOLOGI PADA ANAK USIA REMAJA. *Sadida: Studi Komunikasi Dan Media Islam*, 3(1), 65–78.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). KECANDUAN GAME ONLINE DAN IDENTITAS DIRI, INTERAKSI SOSIAL SERTAPERILAKU AGRESIF REMAJA. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JKS/article/view/4982/3639>
- Nur, H. B. M., & Maysarah. (2025). Dakwah Era Digital : Ajakan Al-Quran untuk Antisipasi Pengaruh Negatif Media Sosial TikTok. *Sadida: Studi Komunikasi Dan Media Islam*, 5(1), 31–48.
- Putra, R. A. (2022). GAME ONLINE GENSHIN IMPACT SEBAGAI MEDIA. *Sadida: Studi Komunikasi Dan Media Islam*, 2(1), 17–25.
- Putra, W. I. K. (2024). *WUJUD PENARIKAN DIRI (WITHDRAWAL) PADA REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DAN IMPLIKASINYA DI DALAM INTERAKSI SOSIAL [UNIVERSITAS GUNADARMA]*. <https://library.gunadarma.ac.id/repository/read/SG1mc3lSZGZyVkEwVWl5WHhZSUJHMmgwcVViTWhhbU9DbVFXQWJlSHFjYVNHOVNNd2RIUkRIU0J6RGhyZWp2cGVJUmhJT0RmUFVraHUyVDh2Y0N5YmZuUDc4TkkvYUpWdndlWkhNMTNQTmE2R0VCVVJhazN0dlVpREpSQ0NrRXNOUGY4eis3QW5CQWlpWW1yR21KcjJoMnRSREQzYWWhhR3ExZ0RhQlZ5VzJMUEdiVi9TaGdUcDQvTWVEVmJxdFhSZmF0eEZhMDFJaHk0RmtHcWJyV0tiZz09>

- Putri, M., & Hartaty, N. (2025). Hubungan Pola Komunikasi Keluarga dengan Kecanduan Game Online pada Remaja di SMAN Banda Aceh. *ARRAZI: Scientific Journal of Health*, 3(2), 237–248.
- Radandi, M. N. P., Salsabila, S., Dalina, D., Desrina, T. I., Suta, Nurrahman, & Delin, L. O. (2023). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL PADA REMAJA GEN Z. *Journal of Education and Learning*, 1(2), 74–80.
- Ritonga, L. A., Adi, P. N., & Siti Zahara Saragih. (2024). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA USIA SEKOLAH DI DUSUN GUNUNG SELAMAT. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan (JMAPEN)*, 5(1), 25–34.
- Sabillillah, H., & Sutabri, T. (2025). Analisis Pengaruh Paparan Konten Negatif di Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Gen Z. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 43–48.
- Wahyuni Husnah. (2026). *ANAK, REMAJA, DAN GAME ONLINE (Dinamika sosial, Psikologis, dan Digital)* (N. Aisyah (ed.)). CV. NUSANTARA PRESS INDONESIA.

