**J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah**
**Vol.4, No.3, April 2025**

# Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anggota Komunitas Akid Pekanbaru

**Syifa Qolbiah Suandy[1], Rina Susanti[2]**
[1,2]Jurusan Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau
E-mail: syifa.qolbiah3567@student.unri.ac.id[1], rina.susanti@lecturer.unri.ac.id[2]

**Article History:**
Received: 08 Februari 2025
Revised: 10 Maret 2025
Accepted: 16 Maret 2025

**Keywords:** *Intensitas Bermain, Game Online, Interaksi Sosial, Komunitas*

***Abstract:*** *Dalam perkembangan game, dalam konteks penonton dan pemain game online, bukan hal yang baru lagi bagi pemain untuk meniru atau mengadopsi cara berpakaian, gaya rambut, bahasa atau bahkan gerakan dari karakter yang disukainya. Ada suatu proses dimana pemain mulai mengadopsi perilaku dari media yang dikonsumsinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk interaksi sosial antar anggota komunitas dan seperti apa hubungan intensitas bermain game online dengan interaksi sosial anggotanya. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif korelasional dengan menggunakan teknik sensus sampling. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil subjek sebanyak 39 orang anggota Komunitas AKID Pekanbaru. Melalui uji korelasional, diketahui bahwa hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial Komunitas AKID Pekanbaru adalah signifikan. Nilai korelasi sebesar 0,512 dengan kategori kekuatan hubungan sedang dengan arah hubungan positif. Hasil pengujian hipotesis diperoleh berupa nilai t sebesar 5,499 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai t hitung (5,466) > t tabel (2,021) dan nilai sig 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada hubungan antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial masyarakat AKID Pekanbaru.*

## PENDAHULUAN

Hampir seluruh aspek dalam kehidupan dapat dilakukan secara daring di zaman serba elektronik dan internet seperti saat ini. Kemajuan teknologi manusia yang pesat juga membantu hal tersebut untuk terwujudkan. Salah satunya dalam bidang rekreasi. Saat ini masyarakat dapat melakukan kegiatan rekreasi sesperti tur, berkumpul dengan teman, dan menonton melalui internet, namun dari semua bentuk rekreasi *online*, yang paling umum adalah *game online*. Bagi pecinta *game*, menghabiskan waktu dengan bermain permainan kesukaan dapat menjadi kesenangan tersendiri. Sehubung dengan pandemi COVID-19 yang menimpa dunia pada tahun 2020, popularitas *game online* juga meningkat. Berdasarkan penelitian Universitas Glasgow (Barr, 2021), diketahui bahwa hal yang berubah dari pemain *game* adalah lama waktu mereka

bermain.

Dikutip dari tulisan J. Clement (2021) dalam laman *Statista*, sebuah perusahaan Jerman yang berspesialisasi dalam data pasar dan konsumen, akibat pandemi COVID-19 di tahun 2020, banyak orang beralih ke *video game* sebagai salah satu bentuk hiburan selama masa *lockdown* di dalam rumah pada jangka waktu yang lama. Clement menggunakan basis data dari survei global yang dilakukan oleh firma konsultan marketing *Simon-Kucher & Partners* dan kolaboratornya, *Dynata*, pada bulan Juni 2020 silam. Survei global tersebut disebarkan kepada kurang lebih 4579 responden dengan kisaran usia 13 tahun ke atas dari berbagai belahan dunia dengan tujuan melihat seberapa besar perubahan perilaku bermain mereka selama pandemik.

Survei tersebut kemudian disimpulkan sebagai berikut: narasumber yang berasal dari Amerika Utara mengalami kenaikan paling sedikit dengan angka peningkatan sebesar 15%, diikuti oleh Eropa dan Timur Tengah dengan peningkatan sebesar 36%. Peningkatan tertinggi didapatkan dari responden yang berasal dari Amerika Latin yang menyatakan bahwa waktu yang mereka habiskan untuk bermain *video game* selama pandemi meningkat secara signifikan ketimbang sebelumnya, yakni 52%. Sementara itu wilayah Asia-Pasifik mendapatkan peringkat kedua terbanyak dalam kategori peningkatan keterlibatan pengguna, yakni sebesar 42%. Secara garis besar, survei tersebut menemukan bahwa waktu yang dihabiskan oleh penduduk dunia untuk bermain *game* meningkat sebanyak 39% secara global selama masa pandemi (Clement, 2021). Dilansir dari *Digital Indonesia Report* 2021 yang dikeluarkan oleh *Hootsuite*, jumlah pemain *mobile game* di Indonesia sendiri telah mencapai 60,5% dari keseluruhan pengguna internet (dalam Masruroh, 2021).

Salah satu dari *game online* yang meraih popularitas tersebut adalah *Arknights*. *Arknights* merupakan *tower-defense game* yang dikembangkan oleh Hypergryph, sebuah perusahaan pengembang *game* asal Cina. Permainan ini bercerita tentang dunia dalam setting distopian bernama *Terra*, di mana sebuah wabah yang bernama *Oripathy* disebabkan oleh batuan bernama *Originium*. Di dalam *game* ini permain berperan menjadi seorang tokoh penting (disebut dengan panggilan '*Doctor*') dari perusahaan farmasi bernama *Rhodes Island*.

Dengan nilai 4.6 dari total 5, *Arknights* menjadi salah satu *game online* paling popular di *Google Play*. *Arknights* menawarkan grafik yang bagus, musik yang menawan, *gameplay* yang unik, cerita yang dalam dan serius, serta beragam karakter menarik yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggemar *game* di seluruh dunia. Dalam persaingan ketat industri *game online* saat ini, *Arknights* menonjol sebagai pelopor untuk merangkul desain grafis dan musik yang tidak konvensional. Salah satu musik *Arknights*, *Renegade*, dinominasikan untuk *Hollywood Music in Media 2020* dalam kategori *Outstanding Song – Video Game* (*Hollywood Music in Media,* 2020). Inilah mengapa banyak yang menganggap *Arknights* merupakan 'angin segar' di antara *game* lain, karena selain bermain pemain dapat menikmati musik berkualitas. *Arknights* telah membuat kehebohan di Amerika Serikat dan Jepang. *Game* ini menghasilkan lebih dari 1,2 juta Dolar Amerika Serikat pada pendapatan kuartal pertama, menjadikan *Arknights* sebagai *game* asal Cina paling sukses yang pernah ada pada tahun 2020 (Ye, 2020). Di Indonesia sendiri *Arknights* merupakan salah satu *game* yang popular dan memiliki lebih dari 100 ribu orang pemain (Sensor Tower, 2024).

Di Indonesia berbagai komunitas penggemar Arknights telah didirikan, kendati lebih banyak dari komunitas tersebut yang berbentuk komunitas daring. Salah satunya adalah komunitas Arknights Indonesia (AKID). Berdiri pada tahun 2019, komunitas ini merupakan salah satu komunitas *game online Arknights* yang pertama dan terbesar. AKID memiliki 37 ribu anggota di media sosial *Facebook* dan 3542 anggota di media sosial *Discord*. Terdapat beberapa

cabang regional yang terbentuk di bawah naungan AKID mengingat anggotanya berasal dari seluruh Indonesia. Berdasarkan data komunitas, penggemar di Pekanbaru yang tergabung dalam komunitas AKID di *Discord* berjumlah 39 orang.

Seperti komunitas pada umumnya, anggota yang tergabung di dalam AKID juga memiliki aturan dan budaya tersendiri. Penggemar dari seluruh penjuru Indonesia saling berinteraksi satu sama lain untuk berdiskusi tentang *game* yang mereka mainkan atau sekadar berbicara layaknya teman. Dalam interaksi antar anggota komunitas, sugesti dapat terjadi. Tindakan anggota dapat dipengaruhi oleh pendapat atau rekomendasi anggota lain, termasuk dalam mengikuti tren atau mengadopsi nilai-nilai yang dianggap penting oleh komunitas tersebut.

Berkenaan dengan paragraf-paragraf sebelumnya, dalam perkembangannya di masa sekarang, dalam konteks penikmat dan pemain *game online*, bukan hal yang baru bagi mereka untuk meniru atau mengadopsi gaya berpakaian, gaya rambut, bahasa, atau bahkan gerakan karakter yang mereka sukai. Proses imitasi ini bisa menjadi ekspresi penghormatan terhadap karakter atau pemain favorit mereka, dan juga merupakan cara untuk merasakan koneksi dengan dunia permainan yang mereka sukai. Di kasus yang lebih ekstrim, penggemar merasa bahwa karakter game yang mereka sukai mewakili sebagian dari diri mereka sendiri atau aspirasi yang ingin mereka capai. Identifikasi dengan karakter dapat membawa rasa keterikatan dan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku penggemar.

Terlepas dari hal-hal positif yang dapat muncul, penggemar *game online* yang mengalami proses imitasi, sugesti, maupun indentifikasi yang berlebihan bisa saja mengesampingkan aspek-aspek penting dari kepribadian mereka sendiri demi meniru karakter atau gaya hidup yang mereka kagumi. Hal ini dapat mengganggu perkembangan diri dan menghambat eksplorasi identitas yang sehat. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irawan & Dina (2021) salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang memiliki adiksi bermain *game online* adalah frekuensi bermain *game online*. Penelitian tersebut mengemukakan bahwa semakin sering seseorang bermain, maka *game* tersebut akan mempengaruhi pemainnya. Dari sini kita dapat melihat bahwa game dapat mempengaruhi seseorang, tergantung dari seberapa lama dan banyak orang tersebut terpapar.

Merujuk pada fenomena yang telah tersaji di paragraf-paragraf sebelumnya dan dengan adanya peningkatan waktu bermain selama dan pasca pandemi, timbul pertanyaan: apakah ada hubungan antara intensitas bermain terhadap interaksi sosial pemainnya yang melibatkan proses imitasi, sugesti, dan identifikasi.

**Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana interaksi sosial keanggotaan komunitas AKID Pekanbaru?
2. Bagaimana hubungan intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial anggota komunitas AKID Pekanbaru?

**Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada penulis serta ke seluruh pihak yang membacanya, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis:
   - Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti maupun pembaca terhadap topik kepenggemaran, komunitas sosial, serta interaksi sosial.

- Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi cikal-bakal maupun bahan perbandingan untuk penelitian dengan fenomena yang sama.

2. Manfaat Praktis
   - Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebagai rujukan dan tambahan data penelitian dengan tema serupa untuk peneliti selanjutnya.

.

## LANDASAN TEORI

### Intensitas Bermain

Intensitas biasa diartikan sebagai lama waktu yang digunakan seseorang untuk melakukan sesuatu. Intensitas juga merupakan tingkat keseringan seseorang dalam melakukan suatu kegiatan tertentu yang di dasarkan rasa senang terhadap kegiatan yang dilakukan (Yuniar & Nurwidawati, 2013). Sax (dalam Azwar 2010), intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Horrigan (2002) terdapat dua aspek dalam intensitas bermain yaitu :

1. Frekuensi
   Frekuensi adalah kekerapan, jadi frekuensi yang dimaksud adalah seberapa sering seorang melakukan aktivitas bermain permainan online. Misal, seseorang membuka dan bermain sekali, dua, atau tiga kali dalam rentang waktu yang ditentukan.
2. Lama Akses
   Lama akses yang dimaksud adalah lama seseorang menghabiskan waktu untuk bermain. Semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain permainan maka menunjukan semakin lama seseorang bermain permainan online.

Pada dasarnya intensitas merupakan cara seseorang menghabiskan waktu untuk sebuah kegiatan, dan seberapa sering pengulangan dilakukan. Intensitas yang berlebihan beresiko menyebabkan adiksi.

### Interaksi Sosial

Interaksi dalam kajian sosiologi dipahami sebagai mekanisme sosial yang ditandai dengan adanya hubungan timbal-balik antara dua orang atau lebih di dalam masyarakat. Interaksi dalam pergaulan sosial meliputi tindakan sosial yang cukup luas. Dengan kata lain, interaksi adalah serangkaian tindakan yang terjadi antara satu orang atau lebih dan saling merespon. Oleh karena itu, interaksi juga dapat diartikan sebagai saling mempengaruhi perilaku yang terjadi antara seorang individu dengan suatu kelompok, atau antara suatu kelompok dengan kelompok yang lain (Nusyriwan, 1989: 192). Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Gerungan (2004: 62) berpendapat bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya interaksi sosial, di antaranya adalah:

1. Imitasi
   Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain, baik dari segi sikap, penampilan, maupun gaya hidup. Imitasi bisa mengacu kepada hal positif maupun negatif.
2. Sugesti
   Sugesti adalah ketika sesuatu memberikan pandangan tertentu yang menimbulkan reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti tersebut.
3. Identifikasi
   Identifikasi mirip dengan imitasi, namun lebih mendalam karena kepribadian individu dapat terbentuk atas dasar proses identifikasi. Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk

menerapkan tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain ke dalam kehidupannya.

**Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir bertujuan untuk menemukan jawaban serta kejelasan dari penelitian ini sebagai landasan dalam memecahkan masalah penelitian.

## METODE PENELITIAN

**Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan peneliti gunakan adalah penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional melibatkan hubungan antara dua atau beberapa variabel. Penelitian deskriptif korelasional adalah metode pertautan atau metode penelitian yang berusaha menghubung-hubungkan antara satu unsur/elemen dengan unsur/elemen lainnya untuk menciptakan bentuk dan wujud baru yang berbeda dengan sebelumnya (Sugiyono, 2018: 87). Tujuan utama penelitian korelasional adalah untuk membantu menjelaskan pentingnya tingkah laku manusia atau untuk meramalkan suatu hasil. Maka, penelitian ini terkadang berbentuk penelitian deskriptif karena menggambarkan hubungan atau perubahan yang diteliti (Nurdin dan Hartati, 2019: 67).

**Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini berlokasi di Kota Pekanbaru, Riau dan dilakukan dengan anggota komunitas Arknights Indonesia (AKID) yang berasal dari Pekanbaru. Peneliti memilih lokasi dengan meninjau dari segi kemudahan dalam pengumpulan data.

**Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah penggemar *game online Arknights* yang berasal dari Pekanbaru dan tergabung dalam komunitas daring AKID. Terdapat 39 orang penggemar *game online Arknights* yang tergabung dalam AKID Pekanbaru.

Sementara itu, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh atau sensus. Sampel jenuh atau sensus adalah teknik penentuan sampel yang mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Mengingat populasi yang digunakan di dalam penelitian ini hanya berjumlah 39 orang, maka keseluruhan populasi diambil sebagai sampel.

**Jenis Data dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 2005: 107). Sumber data terbagi dua, yakni sumber data primer dan data sekunder.

1. Data primer
   Responden di penelitian ini adalah pemain game online Arknights yang tergabung di dalam komunitas AKID. Data yang dikumpulkan berupa karakteristik responden, intensitas bermain game, dan interaksi di dalam komunitas.
2. Data sekunder
   Data tersebut berupa literatur, artikel, jurnal dan situs-situs internet yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan.

**Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan yang akan peneliti pakai adalah survei. Menurut Sugiyono (2018: 4) penelitian survei adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data, misalnya dengan mengedarkan kuisioner, test, wawancara terstruktur dan sebagainya. Penelitian survei digunakan untuk memecahkan masalah-masalah berskala besar dan aktual dengan populasi besar pula. Dalam penelitian ini survei informasi dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuesioner.

**Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif iferensial dengan model analisis uji korelasi. Selain itu dilakukan juga uji hipotesis.

## GAMBARAN UMUM KOMUNITAS

Arknights Indonesia (AKID) adalah sebuah komunitas daring bersifat informal yang didirikan oleh sekelompok pemain game online Arknights. Didirikan pada 6 Juli 2020, komunitas ini dimulai dari Facebook. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan sebagai wadah para penggemar saling bertemu secara daring dan berinteraksi. AKID bersifat kasual, yang artinya tidak ada kegiatan-kegiatan yang mengekang. Anggota diperkenankan untuk aktif berbaur atau hanya menjadi pengamat. AKID Regional Pekanbaru sendiri merupakan cabang baru yang dikembangkan dari cabang utama yang mencangkup seluruh Indonesia. Komunitas ini memiliki 39 anggota aktif.

Komunitas AKID Pekanbaru memiliki beberapa kegiatan kasual yang dapat diikuti oleh anggotanya, di antaranya sebagai berikut:

1. Gathering
   Setiap ada event baru di game biasanya anggota AKID akan melakukan gathering antar anggota. Tempat berkumpul yang dipilih bermacam-macam, seperti di kafe atau taman rekreasi. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan Arknights. Bisa berupa ajang cosplay, mabar, sampai melakukan games-games kecil dengan hadiah.
2. Main Bareng (Mabar)
   Karena sebagian besar mode game di dalam Arknights dimainkan solo, mabar di sini lebih kepada bermain di waktu atau tempat yang bersamaan lalu bertukar tips atau srategi untuk menyelesaikan stage. Kecuali jika ada mode game yang membutuhkan system Co-Op seperti event "*Multivariate Cooperation*".
3. Kompetisi Antar Anggota Komunitas
   Terkadang diadakan kompetisi berhadiah, tidak hanya regional tapi bagi seluruh anggota AKID di regional lainnya untuk mempererat ikatan antar anggota maupun ajang untuk unjuk kebolehan. Kompetisi yang telah diadakan adalah menyelesaikan mode game "*Integrated Strategies*" secepat mungkin. Mode game ini dijadikan sebagai perlombaan karena terkenal dengan tingkat kesulitannya yang tinggi dan menantang.
4. Acara komunitas lainnya
   Misalnya nonton bersama melalui fitur group chat, atau hanya sekadar berkumpul untuk berbicara. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini bersifat informal dan ditujukan untuk wadah berkumpul sesama pemain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pola Intensitas Bermain Game

Meninjau dari hasil tanggapan responden, penulis melakukan analisis untuk melihat bagaimana tingkat intensitas bermain *game Arknights yang dimiliki* oleh anggota komunitas AKID Pekanbaru. Adapun perhitungan skor diperoleh dari interval kategori yang dibagi menjadi tiga kriteria, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Setiap skor dihitung berdasarkan perolehan poin jawaban yang dijawab oleh responden dengan nilai tertinggi sebesar 15 poin dan terendah sebesar 5 poin. Adapun tanggapan responden mengenai intensitas bermain *game Arknights* dijabarkan oleh tabel di bawah ini:

**Tabel 1 Tingkat Intensitas Bermain *Game Arknights***

| Tingkat Intensitas Bermain | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Tinggi | 36 | 92.3 |
| Sedang | 3 | 7.7 |
| Rendah | 0 | 0.0 |
| **Total** | **39** | **100** |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan hasil tingkat pola intensitas bermain anggota Komunitas AKID Pekanbaru dapat dikategorikan tinggi dengan total 36 responden berada dalam kategori tinggi, 3 orang berada dalam kategori sedang, dan tidak ada yang berada di kategori rendah. Intensitas bermain dibagi menjadi dua kategori, yaitu: durasi dan frekuensi. Kategori durasi mencangkup dua indikator, yakni lama bermain dan lama waktu seorang pemain mengakses *game Arknights* dalam sehari. Sementara itu kategori frekuensi mencangkup tiga indikator, yakni intensitas pemain mengikuti *event* di dalam *game*, intensitas pemain mengikuti *event* di dalam komunitas, dan melakukan pencarian informasi mengenai *game*. Semua indikator memiliki nilai tinggi, terkecuali untuk indikator mengikuti *event* di dalam komunitas yang berada di kategori rendah. Intensitas bermain anggota Komunitas AKID Pekanbaru secara garis besar dapat dikatakan tinggi atau aktif.

### Tingkat Interaksi Sosial Komunitas AKID Pekanbaru

Untuk melihat tingkat interaksi sosial komunitas AKID Pekanbaru, dilakukan analisis untuk mencari tingkatannya. Adapun perhitungan skor diperoleh dari interval kategori yang dibagi menjadi tiga kriteria, yaitu: rendah, sedang, dan tinggi. Setiap skor dihitung berdasarkan perolehan poin jawaban yang dijawab oleh responden dengan nilai tertinggi sebesar 15 poin dan terendah sebesar 5 poin.

#### 1. Imitasi

Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain, baik dari segi sikap, penampilan, maupun gaya hidup. Imitasi bisa mengacu kepada hal positif maupun negatif (Gerungan, 2004). Berikut adalah penjabaran data yang telah dikumpulkan menggunakan kuesioner:

**Tabel 2 Tingkat Interaksi Sosial Imitasi**

| Tingkat Interaksi Sosial Imitasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Tinggi | 18 | 46.2 |
| Sedang | 15 | 38.5 |
| Rendah | 6 | 15.4 |
| **Total** | **39** | **100** |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa tingkat pola intensitas bermain anggota Komunitas AKID Pekanbaru yang berada di dalam kategori tinggi berjumlah 18 orang (46.2%), yang berada di dalam kategori sedang sebanyak 15 orang (38.5%), dan yang berada di kategori rendah sebanyak 6 orang (15.4%). Imitasi adalah dorongan untuk meniru orang lain, baik dari segi sikap, penampilan, maupun gaya hidup. Pernyataan dengan jumlah skor terbanyak yang diurut dari yang tertinggi hingga ke yang terendah adalah sebagai berikut: mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan *game Arknights*, membeli sesuatu karena teringat karakter favorit di *game Arknights*, memakai foto profil karakter favorit di *game Arknights*, menggunakan istilah game di kehidupan sehari-hari, dan memuat sesuatu yang terinspirasi dari g*ame Arknights*. Berdasarkan penjabaran pada sub-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial "Imitasi" anggota Komunitas AKID Pekanbaru secara garis besar dapat dikatakan tinggi. Sementara itu jenis perilaku imitasi yang paling sering dilakukan adalah mengoleksi barang-barang yang berkaitan dengan *game Arknights.*

**2. Sugesti**

Sugesti adalah ketika sesuatu memberikan pandangan tertentu yang menimbulkan reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti tersebut (Gerungan, 2004). Berikut adalah penjabaran data yang telah dikumpulkan menggunakan kuesioner:

**Tabel 3 Tingkat Interaksi Sosial Sugesti**

| Tingkat Interaksi Sosial Sugesti | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Tinggi | 24 | 61.5 |
| Sedang | 14 | 35.9 |
| Rendah | 1 | 2.6 |
| **Total** | **39** | **100** |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa tingkat pola intensitas bermain anggota Komunitas AKID Pekanbaru yang berada di dalam kategori tinggi berjumlah 24 orang (61.5%), yang berada dalam kategori sedang sebanyak 14 orang (35.9%), dan yang berada di kategori rendah sebanyak 1 orang (2.6%). Sugesti adalah ketika sesuatu memberikan pandangan tertentu yang menimbulkan reaksi langsung dan tanpa pikir panjang pada diri individu yang menerima sugesti tersebut. Pernyataan dengan jumlah skor terbanyak yang diurut dari yang tertinggi hingga ke yang terendah adalah sebagai berikut: membicarakan karakter favorit di *game Arknights*

dengan penggemar lain, mengajak orang lain untuk memainkan *game Arknights*, mengajak pemain lain untuk membeli merchandise *game Arknights*, mempromosikan *game Arknights*, dan mengajak pemain lain untuk mengikuti *event-event* yang berkaitan dengan *game Arknights*. Berdasarkan penjabaran pada sub-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tingkat interaksi sosial "Sugesti" anggota Komunitas AKID Pekanbaru secara garis besar dapat dikatakan tinggi. Sementara itu perilaku sugesti yang paling sering dilakukan adalah membicarakan karakter favorit dengan penggemar lain agar mereka juga menyukai karakter tersebut.

**3. Identifikasi**

Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk menerapkan tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain ke dalam kehidupannya (Gerungan, 2004). Berikut adalah penjabaran data yang telah dikumpulkan menggunakan kuesioner:

**Tabel 4 Tingkat Interaksi Sosial Identifikasi**

| Tingkat Interaksi Sosial Identifikasi | Frekuensi | Persentase (%) |
|---|---|---|
| Tinggi | 8 | 20.5 |
| Sedang | 22 | 56.4 |
| Rendah | 9 | 23.1 |
| **Total** | **39** | **100** |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa tingkat pola intensitas bermain anggota Komunitas AKID Pekanbaru yang berada di dalam kategori tinggi berjumlah 8 orang (20.5%), yang berada dalam kategori sedang sebanyak 22 orang (56.4%), dan yang berada di kategori rendah sebanyak 9 orang (23.1%). Identifikasi merupakan usaha seseorang untuk menerapkan tingkah laku dalam bermacam-macam situasi dari orang lain ke dalam kehidupannya. Pernyataan dengan jumlah skor terbanyak yang diurut dari yang tertinggi hingga ke yang terendah adalah sebagai berikut: mulai berolahraga atau diet untuk meniru bentuk tubuh karakter favorit di *game Arknight,* mengubah gaya rambut sehingga mirip dengan karakter favorit di *game Arknights*, melakukan hobi karakter favorit di keseharian, memakai *merchandise* karakter favorit di kehidupan sehari-hari, dan terakhir membuat tindik atau tato seperti yang dipunyai oleh karakter favorit dalam *game Arknights*. Berdasarkan penjabaran pada sub-bab sebelumnya, dicapai kesimpulan bahwa tingkat interaksi sosial "Identifikasi" anggota Komunitas AKID Pekanbaru berada dalam kategori sedang. Sementara itu perilaku identifikasi yang paling sering dilakukan adalah mulai berolahraga atau diet untuk meniru bentuk tubuh karakter favorit mereka.

**Keterkaitan Tingkat Intensitas Bermain Dengan Tingkat Interaksi Sosial**

Untuk melihat adanya pola dalam tingkatan interaksi sosial komunitas AKID Pekanbaru, dilakukan uji silang antara intensitas bermain game online dengan setiap jenis interaksi sosial. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut:

**Tabel 5 Cross-tab Keterkaitan Tingkat Intensitas Bermain dengan Tingkat Interaksi Sosial Imitasi**

| Intensitas Bermain | Interaksi Sosial Imitasi | | | Total |
|---|---|---|---|---|
| | Rendah | Sedang | Tinggi | |
| Sedang | 1 | 1 | 1 | 3 |
| | 2.6% | 2.6% | 2.6% | 7.7% |
| Tinggi | 5 | 14 | 17 | 36 |
| | 12.8% | 35.9% | 43.6% | 92.3% |
| Total | 6 | 15 | 18 | 39 |
| | 15.4% | 38.5% | 46.2% | 100% |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa di antara 39 responden, terdapat 3 orang (7.7%) yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dengan catatan 1 orang (2.6%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial imitasi yang rendah, 1 orang (2.6%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial imitasi yang sedang, dan 1 orang (2.6%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial imitasi yang tinggi. Kemudian terdapat 36 orang (92.3%) yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, dengan catatan 5 orang (12.8%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial imitasi yang rendah, 14 orang (35.9%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial imitasi yang sedang, dan 17 orang (43.6%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial imitasi yang tinggi. Responden terbanyak merupakan responden yang memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial imitasi yang tinggi pula.

**Tabel 6 *Cross-tab* Keterkaitan Tingkat Intensitas Bermain dengan Tingkat Interaksi Sosial Sugesti**

| Intensitas Bermain | Interaksi Sosial Sugesti | | | Total |
|---|---|---|---|---|
| | Rendah | Sedang | Tinggi | |
| Sedang | 0 | 2 | 1 | 3 |
| | 0.0% | 5.1% | 2.6% | 7.7% |
| Tinggi | 1 | 12 | 23 | 36 |
| | 2.6% | 30.8% | 59.0% | 92.3% |
| Total | 1 | 14 | 24 | 39 |
| | 2.6% | 35.9% | 61.5% | 100% |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa di antara 39 responden, terdapat 3 orang (7.7%) yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dengan catatan 2 orang (5.1%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial sugesti yang sedang dan 1 orang (2.6%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial sugesti yang tinggi. Kemudian terdapat 36 orang (92.3%) yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, dengan catatan 1 orang (2.6%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial sugesti yang rendah, 14

orang (35.9%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial sugesti yang sedang, dan 24 orang (61.5%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial sugesti yang tinggi. Responden terbanyak merupakan responden yang memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial sugesti yang tinggi pula.

**Tabel 7 *Cross-tab* Keterkaitan Tingkat Intensitas Bermain dengan Tingkat Interaksi Sosial Identifikasi**

| Intensitas Bermain | Interaksi Sosial Identifikasi | | | Total |
|---|---|---|---|---|
| | Rendah | Sedang | Tinggi | |
| **Sedang** | 3 | 0 | 0 | 3 |
| | 7.7% | 0.0% | 0.0% | 7.7% |
| **Tinggi** | 6 | 22 | 8 | 36 |
| | 15.4% | 56.4% | 20.5% | 92.3% |
| **Total** | 9 | 22 | 8 | 39 |
| | 23.1% | 56.4% | 20.5% | 100% |

*Sumber: Data Olahan (2024)*

Sajian tabel di atas menunjukkan temuan bahwa di antara 39 responden, terdapat 3 orang (7.7%) yang memiliki intensitas bermain game online sedang, dengan catatan ketiga-tiganya (2.6%) memiliki intensitas bermain sedang dan interaksi sosial identifikasi yang rendah. Kemudian terdapat 36 orang (92.3%) yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi, dengan catatan 6 orang (15.4%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial identifikasi yang rendah, 22 orang (56.4%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial identifikasi yang sedang, dan 8 orang (20.5%) memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial identifikasi yang tinggi. Responden terbanyak merupakan responden yang memiliki intensitas bermain tinggi dan interaksi sosial imitasi yang sedang. Berdasarkan hasil tabel-tabel yang tersaji, dapat terlihat sebuah pola di mana semakin tinggi intensitas bermain game online yang dilakukan anggota komunitas, maka jumlah interaksi sosialnya yang tinggi juga semakin banyak. Namun terdapat pengecualian pada indikator identifikasi yang responden terbanyak berada dalam kategori sedang. Hal ini secara ringkas menunjukkan bahwa hubungan intensitas bermain game online komunitas AKID masih berada dalam kategori sedang atau dalam tingkatan sugesti.

## KESIMPULAN

Mengacu pada hasil penelitian dan pembahasan, maka dapatditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Interaksi sosial komunitas AKID Pekanbaru tergolong tinggi, dilihat dari lima belas butir pertanyaan yang dibagi menjadi tiga kategori: imitasi, sugesti, dan identifikasi. Jenis interaksi sosial terbanyak jatuh pada kategori sugesti dengan nilai rata-rata 2,22 dan total skor sebesar 433, diikuti oleh kategori imitasi dengan nilai rata-rata 2,03 dan total skor sebesar 397, dan yang terakhir adalah kategori identifikasi dengan nilai rata-rata 1,83 dan total skor sebesar 357. Jenis interaksi yang paling sering dilakukan oleh anggota Komunitas AKID Pekanbaru adalah membicarakan karakter favorit dengan penggemar lain, sementara yang paling jarang adalah membuat tato atau tindik seperti karakter favorit.

2. Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dan Interaksi Sosial Komunitas AKID Pekanbaru adalah signifikan. Nilai korelasi sebesar 0,512 dengan kategori kekuatan hubungan Sedang/Cukup dengan arah hubungan positif. Dimana jika variabel Intensitas Bermain Game Meningkat maka interaksi sosial pemain juga akan meningkat.
3. Hasil uji hipotesis yang didapatkan berupa nilai t hitung sebesar 5,499 dan nilai signifikansi 0.000. Karena nilai t hitung (5,466) > t tabel (2,021) dan nilai sig 0.000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima, artinya ada hubungan antara intensitas bermain game online terhadap interaksi sosial komunitas AKID Pekanbaru.

**Saran**

Mempertimbangkan hasil yang didapatkan, saran yang dapat penulis berikan terkait topik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Diharapkan pemain game dapat menetapkan batas waktu bermain. Berdasarkan hasil penelitian ini, intensitas bermain game dapat mempengaruhi pemainnya. Bermain game dapat menjadi opsi untuk hiburan yang efektif, namun sebaiknya diimbangi dengan kesadaran dalam penggunaannya.
b. Diharapkan pemain game memanfaatkan game sebagai media untuk mempelajari hal-hal baru, seperti memasak atau menjahit karena ingin mengikuti karakter favoritnya. Selain menggunakan game online untuk fungsi rekreasinya saja, gunakanlah media yang disediakan untuk menumbuhkan kreatifitas atau sekadar mempelajari bahasa asing apabila game yang digunakan tidak memiliki opsi berbahasa Indonesia. Melakukan sesuatu yang berkaitan dengan hal yang disukai menumbuhkan motivasi yang tinggi.

**DAFTAR REFERENSI**

Arikunto, S. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Azwar, S. (2010). *Sikap Manusia: Teori Dan Pengukurannya.* Yogyakarta: Pustaka

Barr, M. & Copeland-Stewart A. (2021). *Playing Video Games During The Covid-19 Pandemic And Effects On Players' Well-Being*. Games and Culture. 17(1):122-139.

Clement, J. (2021). *Covid*-19 *Impact On The Gaming Industry Worldwide - Statistics & Facts*. https://www.statista.com/topics/8016/covid-19-impact-on-the-gaming-industry-worldwide. Diakses pada tanggal 25 September 2024.

————. (2021). *Increase In Time Spent Video Gaming During The Covid-19 Pandemic Worldwide As Of June 2020, By Region.* https://www.statista.com/statistics/1188545/gaming-time-spent-covid/. Diakses pada tanggal 23 November 2024.

Gerungan, W. A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Refika Aditama.

Ghozali, I. (2013). Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm Spss. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hollywood Music In Media Award. (2020). *2020 Music In Visual Media Nominations.* https://www.hmmawards.com/2020-music-in-visual-media-nominations/. Diakses pada tanggal 17 November 2024.

Horrigan, J. B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, And Implications For The 'Net's Future*. Journal Pew Internet and American Life Project. 1(2), 1-27.

Hypergryph. (2020). *Arknights Official Website Global*. https://www.arknights.global/. Diakses pada tanggal 17 November 2024.

Irawan, S., & Dina S. W. (2021). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*. 7(1). https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646

Masruroh. (2021). *Pemain Mobile Game Di Indonesia Capai 60,5% Dari Pengguna Mobile Internet*. https://kumparan.com/beritaanaksurabaya/pemain-mobile-game-di-indonesia-capai-60-5-dari-pengguna-mobile-internet-1wSTNZVFelo/full. Diakses pada tanggal 1 November 2024.

Nurdin, I., & S. Hartati. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya: Media Sahabat Surabaya.

Nusyriwan, E. Jusuf. (1989) *Interaksi Sosial Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia. Jilid 7*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka.

Sensor Tower. (2024). *Arknights Apps Overview*. https://app.sensortower.com/android/id/yostar-limited/app/arknights/com.YoStarEN.Arknights/overview. Diakses pada 10 November 2024.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Ye, J. (2020). *Chinese Mobile Games Take 19 Of Top 100 Spots In Us Games Market In First Quarter Amid Covid Boom*. https://sg.news.yahoo.com/chinese-mobile-games-19-top-061104656.html?guccounter=1. Diakses pada tanggal 17 November 2024.

Yuniar, G. S. & Nurwidawati, D. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Dengan Pengungkapan Diri (Self Disclosure) Pada Siswa-Siswi Kelas Viii Smp Negeri 26 Surabaya*. Character. 02:78-84