

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY

Fadly Firmansyah Putra ¹⁾, Akbar Rozak ²⁾ Gilang Virga Perdana ³⁾ Imas Maesharoh ⁴⁾

¹ Telkom University

Korespondensi Penulis. E-mail: fadlyfirmansyahputra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya perkembangan teknologi yang pesat khususnya di bidang internet maka perusahaan *game online*-pun tidak mau tertinggal untuk berlomba-lomba membuat *game*. Remaja atau mahasiswa merupakan target dalam pasar *game online* sehingga kecenderungan bermain *game online* memiliki dampak perilaku sosial dampak ini dibagi menjadi dua dampak negatif maupun positif. Maka di lakukannya penelitian ini dengan bertujuan untuk menjelaskan dampak negatif maupun positif dari memainkan *game online* tersebut terhadap perilaku sosial mahasiswa Telkom University. Penelitian ini menggunakan metode mengumpulkan data dari para pemain *game online* melalui kuesioner dan wawancara secara langsung. Dengan demikian, kesimpulan yang didapat adalah bermain *game online* tidak membutuhkan banyak waktu, dari kuesioner atau wawancara secara langsung hasil yang diperoleh rata-rata pemain memiliki 1-2 jam durasi permainan dalam satu hari. Namun, intensitas permainan selalu konstan setiap hari sehingga permainan *game online* ini cukup tinggi bagi mereka mahasiswa yang notabene mereka masih memiliki tanggung jawab tugas kuliah, kuis dan sebagainya.

Kata kunci: *game online*, perilaku sosial, mahasiswa, Telkom University

ABSTRACT

This research is motivated by the rapid development of technology, especially in the internet field, so online gaming companies do not want to be left behind to compete in making games. Teenagers or students are targets in the online gaming market so the tendency to play online games has an impact on social behavior. This impact is divided into two negative and positive impacts. So he did this research with the aim to explain the negative and positive impacts of playing online games on the social behavior of Telkom University students. This study uses a method of collecting data from online game players through questionnaires and direct interviews. Thus, the conclusion obtained is that playing online games does not require a lot of time, from questionnaires or interviews directly the results obtained by the average player has 1-2 hours of game duration in one day. However, the intensity of the game is always constant every day so this online game is quite high for those students who incidentally they still have the responsibility of college assignments, quizzes and so on.

Keywords: *online games, social behavior, students, Telkom University*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, khususnya di bidang internet. Hampir setiap aspek kegiatan sangat mudah di akses melalui internet. Internet telah mengubah pola hidup manusia saat ini ke arah yang lebih global karena setiap informasi dari belahan dunia bisa masuk secara bebas kepada

masyarakat. Selain internet, kini *smartphone* juga terus berevolusi menjadi sebuah perangkat yang serba bisa, dengan dibekali fitur-fitur canggih yang mampu melakukan tugas-tugas untuk membantu kehidupan manusia.

Dengan terus berkembangnya teknologi *smartphone* dan internet menyebabkan produsen *game* berlomba-lomba untuk membuat *game* yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satunya, yaitu dengan membuat *game* yang terkoneksi dengan internet, atau biasa kita kenal dengan sebutan *game online*. Jenis *game* yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah *game* yang bergenre *multiplayer battle*. Jenis *game* ini bisa dimainkan oleh lebih dari satu orang dalam satu kali permainan. *Game online* sebagai multimedia dapat membuat ketertarikan yang tinggi pada penggunanya terutama *game online* yang mempergunakan interaksi (Nurhadi, Rahma, dan Fadlilah, 2019). Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada perubahan sosial.

Remaja ataupun mahasiswa adalah salah satu target dari peluncuran *game online* karena remaja biasanya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Dengan adanya *game-game* terbaru yang sangat menarik perhatian, menyebabkan banyak remaja kecanduan dan tidak bisa terlepas dari *game*. Trismarindra (dalam Amanda, 2016:291) mengatakan bahwa *Game online* mempunyai kecenderungan yang bisa membuat para pemainnya lupa waktu, bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa bermain *game online* akan berdampak pada perilaku sosial pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak positif dan negatif *game online* terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa Telkom University.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian *game* adalah sebuah kegiatan untuk mencari kesenangan yang terikat oleh peraturan sehingga harus ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* diartikan juga sebuah kompetisi fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk kesenangan hati, rekreasi, atau untuk memenangkan sebuah hadiah. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan secara *real time* walaupun dimainkan di tempat terpisah. Permainan ini harus dalam suatu jaringan internet

atau *Local Area Network* (LAN). *Game online* merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. *Game* ini juga memiliki berbagai genre seperti *action*, *Role Playing Game* (RPG), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), ataupun *sport* (Rikky et al. 2017). Secara alami dan format pembentukan *game online* bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang memainkannya sehingga menyebabkan kecanduan, Schwausch dan Chung (dalam Affandi 2013).

Setiap manusia pada dasarnya kan mengalami perubahan-perubahan. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan kecil atau besar. Perubahan berupa fisik maupun mengenai nilai dan norma sosial, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan yang terjadi di masyarakat merupakan gejala yang biasa terjadi. Cahyono (2016) Beberapa karakteristik perubahan sosial: 1) Pengaruh dari unsur-unsur kebudayaan material terhadap unsur imaterial; 2) Modifikasi yang terjadi pada fungsi dan struktur masyarakat; 3) Suatu macam cara yang telah diterima di masyarakat karena perubahan kondisi geografis, material kebudayaan, ideologi atau karena adanya penemuan baru di masyarakat; 4) Perubahan-perubahan yang terjadi pada bentuk kehidupan masyarakat, dan 5) Segala bentuk perubahan pada Lembaga kemasyarakatan, yang dapat mempengaruhi nilai-nilai sikap dan pola perilaku dalam masyarakat.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Peneliti melakukan wawancara dan survei terhadap 60 orang responden di Telkom University. Hasil wawancara dan survei kemudian diolah untuk digunakan sebagai deskripsi analisis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif *Game online* terhadap Perilaku Sosial

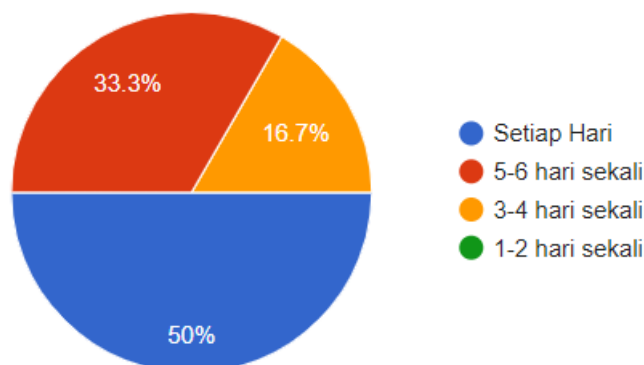
Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial mahasiswa Telkom University cukup beragam. Ada berbagai hal tentang dampak positif *game online*, salah satu contohnya yaitu menambah relasi. Dalam bermain *game online* tentunya para pemain *game online* bertemu dengan orang yang bermain *game online* di wilayah yang berbeda-beda, di sinilah bagaimana para pemain *game*

online berkenalan dan akhirnya menjadi relasi. Para pemain *game* menganggap bahwa *game online* adalah sebagai hobi mereka. Ada juga dampak positif lain yaitu sebagai kegiatan *Refreshing* yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri karena dalam kegiatan *Refreshing* ini para pemain *games* biasanya merasakan hal yang positif, seperti berkurangnya kejenuhan, melepas stres, dan sebagainya.

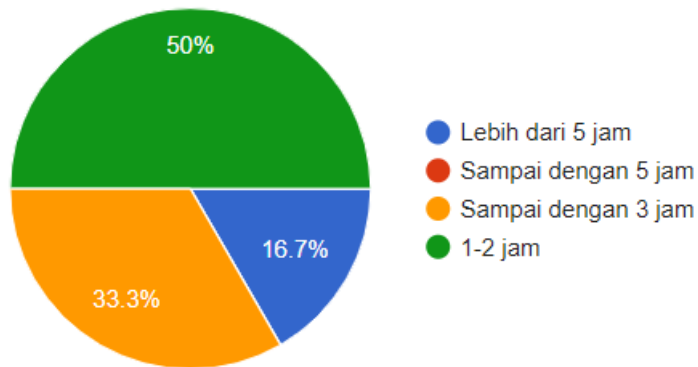
Adapun dampak positif lainnya seperti, melatih disiplin, komunikasi dan kerja sama. Dalam hal ini, biasanya *game online* adalah *game* dengan tipe *team-work* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, dengan tim di sini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka di sini para pemain *game* diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain *game online* lainnya yang notabene tidak semua seumuran (komunikasi), dan juga menjaga solidaritas dalam tim (disiplin).

Bermain *game* ternyata tidak hanya menghabiskan waktu saja, melainkan ada pula dampak positif yang didapat. Dan bisa ditarik kesimpulan dari tulisan di atas bahwa orang yang bermain *game online* cenderung lebih nyaman bersosialisasi di media sosial khususnya *game online* karena mereka lebih nyaman bereksplorasi di tempat yang mana itu adalah hobi mereka. Dan perubahan perilaku yang didapat dari informasi ini ialah para pemain *game online* cenderung mencari rekan atau relasi di media sosial.

Dampak negatif *game online* terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa Telkom University cukup beragam. Ada berbagai hal tentang dampak negatif *game online*, salah satu contohnya yaitu membuang-buang waktu. Untuk menjelaskan selebihnya, mari kita melihat diagram hasil kuesioner yang kami buat.



Gambar 1. Diagram intensitas waktu bermain *game* dalam seminggu



Gambar 2. Diagram intensitas waktu bermain *game* dalam sehari

Bisa ditarik kesimpulan dari diagram di atas bahwa, dalam bermain *game online* waktu yang dibutuhkan memang tidak banyak, dari kuesioner yang kami buat, menandakan pemain *game* hanya butuh waktu 1-2 jam dalam sehari memegang kedudukan tertinggi (*Gambar 3. 2. 1*). Tapi, jika dilihat di *Gambar 3. 2* intensitas bermain *game* ialah setiap hari memegang kedudukan terbesar, yang berarti intensitas ini terbilang cukup tinggi sebagai mereka para mahasiswa yang notabene mahasiswa juga memiliki tugas kuliah, dan sebagainya.

Maka dari itu, kuesioner yang kami buat tidak berhenti sampai di situ. Melainkan kuesioner kami mendapatkan data bahwa pengaruh lain atau dampak negatif lain selain membuang waktu ialah terbengkalainya tugas-tugas kuliah karena *game online*. Ada pula dampak negatif lain selain permasalahan perkuliahan ialah permasalahan psikis, yaitu hasil dari kuesioner yang kami buat bahwa bermain *game online* juga meningkatkan kemalasan dalam berbagai hal. Maka, bisa ditarik kesimpulan bahwa perubahan perilaku dari informasi ini adalah para pemain *game online* cenderung mengurung diri di kamar atau di suatu tempat hanya untuk bermain *game online* yang mengakibatkan tertundanya kewajiban, dan sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Dampak bermain *game online*-pun dapat di bagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif, yakni:

- 1) Dampak positif di antaranya:

- (1) Dapat menambah relasi atau menambahnya teman.
 - (2) Sebagai kegiatan *refreshing* menghilangkan stres.
 - (3) Melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerja sama.
 - (4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- 2) Dampak negatifnya di antaranya:
- (1) Bermain *game online* dapat meningkatkan kemalasan.
 - (2) Sangat membuang waktu sehingga tidak produktif.
 - (3) Terbengkalainya tugas karena *game online*.
 - (4) Menimbulkan efek ketagihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M.(2013).Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda.e-Journal Ilmu Komunikasi, 1(4), 177–187.<https://doi.org/10.2307/3758849>
- Amanda, R.A.(2016).Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda.Journal Ilmu Komunikasi, 4(3), 290–304.
- Cahyono, A.S.(n.d).(2016).79-148-1-Sm (1).Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia, 140–157.
- Masya, H., & Candra, D.A.(2016).Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online*.Journal Bimbingan Dan Konseling, 03(1), 153–169.<https://doi.org/10.24042/KONS.V3I2.575>
- Nurhadi, J., Rahma, R., & Fadlilah, A. (2019). Multimedia Based on Virtual Reality in Indonesian for Foreign Speakers Learning. Journal of Physics: Conference Series, 1179. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1179/1/012118>
- Rikky, Y., Santoso, D., Purnomo, J.T., Sussman, C.J., Harper, J.M., Stahl, J.L., ... Windiani, T.(2017).Masalah Adiksi Game Online pada Anak.Cdk, 43(4), 262–265.<https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.004>