SENGKUNIJournal –Social Sciences and Humanities
Available online at : http://journal.pdmbengkulu.org/index.php/sengkuni
DOI: https://doi.org/10.37638/sengkuni.5.2.57-64

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI KOTA ARGA MAKMUR

THE IMPACT OF ONLINE GAME ADDICTION ON ADOLESCENT SOCIAL INTERACTION IN ARGA MAKMUR CITY

Yori Manis Tika[1*]
[1)] *Study Program of CommunicationStudies, Faculty of Social Sciences and Economic, Universitas Ratu Samban*
*Email Korespondensi: yorimanistika@gmail.com

How to Cite :
Tika, YM (2024). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Kota Arga Makmur. SENGKUNI Journal–Social Sciences and Humanities. 5(2). DOI: https://doi.org/10.37638/sengkuni.5.2.57-64

ARTICLE HISTORY
Received [15 Oktober 2024]
Revised [22 November 2024]
Accepted [09 Desember 2024]
Published [31 desember 2024]

KEYWORDS
social interactions, online game

This is an open access article under the CC–BY-SA license

ABSTRAK
Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja di Kota Arga Makmur. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja kota Arga Makmur yang terindikasi kecanduan game onlie, sebanyak lima orang yang terdiri dari lima orang laki-laki. Hasil penelitian menunjukan bahwa kecanduan game online memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, meningkatkan kerja sama tim, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan dapat berinteraksi dengan banyak orang banyak. Dampak negatif yaitu, membangkang kepada orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, sering melakukan tindak kekerasan, internalisasi perilaku egois, memilih game daripada belajar, serta menunjukkan keborosan terhadap uang.untuk itu diharapkanbagi orangtua untukdapat membimbing anak-anakya agar tidak kecanduan game online.

ABSTRACT
The purpose of this study was to determine the impact of online game addiction on social interactions of adolescents in Arga Makmur City. This research method uses a qualitative research approach, by collecting data through observation, interviews and documentation. The research method used in this study is the descriptive analysis method. The subjects in this study were adolescents in Arga Makmur City who were indicated to be addicted to online games, as many as five people consisting of five men. The results of the study showed that online game addiction has positive and negative impacts. Positive impacts include improving English language skills, improving teamwork, getting to know new technology from a game and being able to interact with many people. Negative impacts include disobeying parents, breaking off sibling relationships, creating disputes and problems between friends, often committing acts of violence,

internalizing selfish behavior, choosing games over studying, and showing wastefulness of money. Therefore, parents are expected to be able to guide their children so that they are not addicted to online games.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi salah satu hal yang sulit lepas dari kehidupan manusia. Berbagai informasi yang terjadi di belahan dunia kini dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti Indonesia (Subrahmanyam, et.al, 2000). Salah satu teknologi informasi yang perkembangannya banyak di minati oleh kalangan remaja adalah game online

Game online di Indonesia sendiri sangat berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Media teknologi terbaru ini dirancang untuk interactivity dan untuk komunikasi interpersonal. Kondisi pasar Indonesia menjadi pasar yang cukup potensial untuk industri permainan interaktif. Industri permainan interaktif adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, dan distribusi permainan pada menggunakan jaringan internet, yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi. Sedangkan kriteria untuk menentukan sebuah permainan disebut permainan interaktif adalah permainan yang menggunakan aplikasi piranti lunak pada komputer (online maupun stand alone) .Bermain game online dapat memberikan dampak negatif bagi penggunanya. Salah satu bentuk negatif dari bermain game online adalah kecanduan game online Adams & Rollings, (2007). Pada saat ini penggunaan game online banyak di gunakanan dikalangan remaja dan pelajar, sehingga mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online daripada belajar.

Kecanduan game online yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi interaksi sosial yang dimiliki oleh seorang remaja (Loton, 2007:67).

Kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat mereka, seperti internet dan computer games, remaja dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan dalam penggunaan internet. Melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharian remaja. Kegemaran bermain game online di kalangan remaja menimbulkan berbagai tanggapan mengenai pengaruh game terhadap perkembangan remaja (Subrahmanyam, et al, 2000:53). Pengaruh game online ini tentu memiliki dampak yang baik maupun dampak yang buruk terhadap remaja dan pelajar yang kecanduan game online.

Pada tahun 2019 Satpol PP Bengkulu Utara berhasil mengamankan lima pelajar Arga Makmur yang bolos sekolah karena bermain game online di warnet, (www.Inibengkulu.com). Hal ini menunjukan bahwa game online berdampak negatif bagi remaja karena dapat menimbulkan prilaku menyimpang bagi remaja. Kecanduan game online dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli game baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain game.

Saat melakukan observasi di lapangan, peneliti sendiri telah menyaksikan bagaimana sekelompok remaja (memakai seragam SMP) dengan asyiknya bermain game online disalah satu warung yang ada di kota Argamakmur. Bahkan salah satu warga yang ada disekitar warung yang peneliti temui mengatakan bahwa di warung tersebut sering dijadikan anak-anak remaja untuk bermain game online secara bersama-sama. Selain di warung mereka juga sering berkumpul dirumah salah satu remaja untuk bermain game online

Fenomena kecanduan internet game online ini diperkirakan sangat mempengaruhi interaksi sosial yang dimiliki oleh remaja. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, hal tersebut dinilai penting oleh peneliti guna memberikan informasi mengenai perkembangan kecanduan terhadap internet game dengan interkasi sosial masyarakat di Indonesia, khususnya remaja.

Permasalahan interaksi sosial pada remaja yang terjadi di kota Arga Makmur tentunya dipengaruhi oleh kecanduan game online sehingga menyebabkan remaja akan lupa akan tugas tugasnya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh kecanduan internet game online terhadap interaksi sosial pada remaja di Kota Arga Makmur.

LANDASAN TEORI

Konsep Game Online

Pengertian game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Macmillan, 2009-2011). Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsul game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.

Game online disebutkan mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan komputer, umumnya dimainkan dalam jaringan internet. Biasanya internet games dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal. Game online adalah bentuk teknologi yang hanya bisa diakses melalui jaringan komputer.

Jenis-Jenis Game Online

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet dimana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Namun seiring dengan perkembangan, ada beberapa fitur yang perlu download untuk memainkan sebagian game, seperti Java Player, Flash Player, maupun Shockwave Player, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis game tersebut. Selain itu, game seperti ini juga tidak menuntut spesifikasi komputer yang canggih, tidak lag dan membutuhkan bandwith yang besar. Selain itu, sebagian besar web based game adalah gratis. Pembayaran hanya diperlukan untuk fitur-fitur tambahan dan mempercepat perkembangan account pada game tersebut.

Sedangkan text based game bisa dibilang sebagai awal dari web based games. Text based games sudah ada sejak lama, dimana saat sebagian komputer masih berspefikasi rendah dan sulit untuk memainkan game-game dengan grafis, sehingga dibuatlah game-game dimana pemain hanya berinteraksi dengan teks-teks yang ada dan sedikit atau tanpa gambar.

Memang setelah masa tersebut, text based games hampir tidak pernah dilirik lagi oleh para gamers, namun pada akhir-akhir ini, mulai marak text based games yang beredar yang sekarang kita kenal sebagai web based game. Tentu saja dengan format yang lebih modern, grafis diperbanyak dan dipercantik, menggunakan koneksi internet dan developer game yang makin kreatif.

Kecanduan Game Online

Kecanduan di definisikan "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price for negative consequences*)" yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, overspending, shoplifting dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada game.

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul "The Heart of Addiction" (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisikal seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisikal seperti kecanduan terhadap game online.

Kecanduan bermain game secara berlebihan dikenal dengan istilah Game Addiction artinya seorang anak seakan akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang. Menurut Cromie (dalam Kem, 2005) karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap games, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan
2. Memiliki Perasaan bersalah ketika bermain
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena game
5. Remaja pengguna mengalami masalah dalam kehidupan sosial
6. Remaja pengguna mengalami masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain

Kecanduan sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game ini adalah hidupnya.

Konsep Interaksi Sosial

Menurut Ahmadi (2007) bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara individu atau lebih, dimana individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki individu yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, dimana kelakuannya individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya (Ahmadi, 2009). Hal ini sebenarnya merupakan keuntungan besar bagi manusia, sebab dengan adanya dua macam fungsi yang dimiliki itu timbul kemajuan-kemajuan dalam hidup bermasyarakat. Jika manusia ini hanya sebagai objek semata-mata maka hidupnya tidak mungkin lebih tinggi dari pada kehidupan benda-benda mati. Sehingga kehidupan manusia tidak mungkin timbul kemajuan.

Agar interaksi itu terjadi atau berjalan dengan sesuai dengan yang dinginkan, maka diperlukan bukan hanya kemampuan untuk bertindak sesuai dengan konteks sosialnya, tetapi juga memerlukan kemampuan untuk menilai secara objektif perilaku kita sendiri dari sudut pandang orang lain (Suryanto,2015).

Interaksi sosial sesungguhnya merupakan dasar dari proses-proses sosial yang menunjukkan pada hubungan-hubungan sosial dinamis. Artinya interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktifitas-aktifitas sosial. Respon yang terjadi dalam hubungan interaksi sosial adalah komunikasi baik berupa tindakan ataupun isyarat yang sadar dilakukan antara kedua bela pihak tersebut pertukaran perilaku dalam interaksi sosial tersebut tidak dilakukan melalui berbicara, isyarat dan tindakan, tetapi dapat juga dilakukan berdasarkan perubahan perasaan maupun syaraf orang-orang yang bersangkutan yang perilaku mendorong munculnya stimulus atau respon tindakan yang tanpa direncanakan atau dipikirkan terlebih dahulu (Syawaludin,2006).

METODE PENELITIAN

Metode Analisis

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan cara pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi, Sugiyono (2021). Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja kota Arga Makmur yang terindikasi kecanduan game onlie, sebanyak lima orang yang terdiri dari lima orang laki-laki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Positif Game Online pada Interaksi Sosial Remaja di Kota Arga Makmur

Game online merupakan suatu permainan yang disukai oleh hampir semua remaja di Kota Arga Makmur. Game online dapat memberikan dampak positif bagi para remaja. Namun halitu perlu bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua remaja itu sendiri dalam mengontrol dan menbatasi waktu bermain game online tersebut Jadi peran orang tua untuk memperhatikan dan memberitahukan apa saja dampak dari penggunaan game online sejak dini, agar anak mereka bisa membedakan mana yang baik atau tidak baik dari permainan game online dan agar tidak menyalahgunakan fungsi dari game online tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak positif game online terhadap interaksi sosial remaja di Kota Arga Makmur. Dampak positif tersebut yaitu, dapat berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain secara virtual, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris serta dapat membangun kerja sama tim untuk mencapai suatu tujuan.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara peneliti terhadap lima remaja pemain game online di Kota Arga Makmur. Peneliti mendapatkan hasil bahwa dampak positif bermain game online pada interaksi sosial remaja yaitu dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan dapat berinteraksi dan berkenalan dengan banyak orang di dalam game online, dan dapat meningkatkankerja sama dalam tim, menghilangkan kejenuhan atau bosan.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rahmatullah (2022: 169-170) game online dapat menambah teman atau relasi, ketika bermain game online terutama game multiplayer, tentu saja kita akan berhadapan atau bahkan menjadi rekan satu tim dengan pemain lain. Dengan bermain bersama, komunikasi akan terjalin dan secara tidak sadar kita akan mendapat teman atau relasi baru.

Dampak Negatif Game Online pada Interaksi Sosial Remaja di Kota Arga Makmur

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara peneliti terhadap lima remaja pemain game online di Kota Arga Makmur. Peneliti mendapatkan hasil bahwa dampak negatif bermain game online pada interaksi sosial remaja yaitu yaitu remaja menjadi malas belajar, lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain game online, bermain hanya dengan anak yang bermain game online karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain gadget jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, sulit konsentrasi karena ngantuk saat pembelajaran di kelas menyebabkan sulit menyimak apa yang disampaikan guru sehingga membuat hasil belajar yang diperoleh menurun. Selain itu mereka lebih cenderung bermain game online dari pada berinteraksi sama teman sebayanya, cenderung tidak mengumpulkan PR karena hanya mengutamakan game saja,.

Hal itu sejalan dengan pendapat Safitri (dalam Faza dkk 2022) bahwa permainan game online yang dilakukan anak telah membawa dampak pada sifat sosial anak. Sifat sosial anak menjadi buruk karena terlau fokus dengan dunia virtual, anak lebih sering berinteraksi dengan dunia game dibandingkan dunia nyata.

Interaksi Sosial Remaja Sebagai Dampak dari Game Online di Kota Arga Maskmur

Hasil penelitian menunjukan dampak dari seringnya bermain game online ini menyebabkan ikatan interaksi sosial para remaja jadi terhambat, seringnya memainkan game berakibatkan interaksi sosial menjadi kurang terjalin disebabkan dari seringnya berhubungan secara langsung saat ini jadi tidak langsung, dikala anak telah bermain permainan game online kadang-kadang interaksi sosialnya tidak terjalin dengan baik diiringi dengan fokusnya ke dalam game disisi lain melalaikan terhadap jalannya interaksi sosialnya.

Interaksi sosial yang sepatutnya dapat berbicara dengan makhluk sosial yang lain, saat ini tidak terjalin dengan baik, karena anak lebih terfokus pada gamenya darii pada teman disebelahnya. Dalam bermain game, mereka lupa bahwa mereka punya tugas sekolah, belajar bahkan makan. Hasil ini didukung pendapat Munajjid (2016) menyatakan game online banyak memberi pengaruh terhadap perilaku remaja diantaranya membangkang kepada orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, sering melakukan tindak kekerasan, internalisasi perilaku egois, memilih game daripada belajar, serta menunjukkan keborosan terhadap uang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan

1. Dampak positif bermain game online pada interaksi sosial remaja di Kota Arga Makmur, meliputi: Bermain game online dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, meningkatkan kerja sama tim, mengenal teknologi baru dari sebuah game dan dapat berinteraksi dengan banyak orang banyak.
2. Dampak negatif bermain game online pada interaksi sosial remaja di Kota Arga Makmur yaitu, membangkang kepada orangtua, memutuskan hubungan persaudaraan, menciptakan perselisihan dan masalah antar teman, sering melakukan tindak kekerasan, internalisasi perilaku egois, memilih game daripada belajar, serta menunjukkan keborosan terhadap uang.

Saran

1. Bagi orangtua yang anaknya yang kecanduan terhadap *game online*, sebaiknya orangtua selalu mendisiplinkan anak untuk mengurangi kegiatan bermain *game online* dan alihkan anak melakukan aktivitas yang lebih menarik sehingga bisa mmengurangi bermain *game online*..
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selajutnya

DAFTAR PUSTAKA

Adams & Rollings, (2007), Online Games, Chapter 21, 670-674.

Cromie,W.J. 2005. Computer Addiction Coming Online

Faza, A. W., Attalina, S. N. C., dan Widiyono, A. 2022. "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01". Jurnal Pendidikan dan Konseling. Volume 4 No. 3 Hal 6.

Loton, D. (2007). Problem Video Game Playing, Self Esteem and Social Skills: An Online Study (Thesis – Unpublished). Australia: Victoria University.

McMillan, J.H. & Schumacher S. (2010). Research in Education. New Jersey: Pearson Education

Munajjid, S. M., (2016), Bahaya Game, Solo : PT. Aqwan Media Profetika. Noerfikri Offset.

Rahmatullah, A. S. R., dan Diana, W. 2022. "Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya". TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM). Vol 5 No. 1 Ha 169-170.

Subrahmanyam,et.al. 2000. The Impact of Home Computer Use On Children's Activities and Development. The Future of Children, 2000,123-44.

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta

Suryanto, (2015), Pengantar Ilmu Komunikasi, Cetakan Pertama, CV. Pustaka Setia, Jakarta Selatan, 351-354.

Syawaludin, M. (2006). Teori Sosial Budaya dan Methodenstreit. Palembang:

Yee, N. (2002). Ariadne-Understanding MMORPG Addiction. http://www.nickyee.com/hub/addiction/home/html.

(www.Inibengkulu.com).