

**DAMPAK PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL DI
 KALANGAN REMAJA**

Nunik Esti Utami¹, Ihsan Nurhakim², Teguh Agustian³

^{1,3} Program Studi Pendidikan Sejarah

² Program Studi Pendidikan Geografi

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak

Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak – 78116, Telp (0561) 748219 Fax. (0561)589855

Alamat email:¹ nunikestiutami87@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui, Jenis Game online yang dimainkan pada kalangan anak remaja, Dampak positif dari permainan Game online, Dampak negatif dari permainan Game online. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Hasil temuan penelitian yang dilakukan terhadap remaja di warung kopi di desa Arang Limbung menunjukkan bahwa orang yang bermain game online akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi, khususnya internet. Pengetahuan dan keterampilan ini akan memungkinkan orang untuk bermain game dengan cara yang kreatif dan inovatif serta untuk lebih memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah dapat menimbulkan kecanduan sehingga dapat mengganggu kehilangan kendali, mengabaikan perintah orangtua konsentrasi belajar dan melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai remaja.
Kata Kunci: Remaja, Dampak Game Online, Interaksi Sosial

Abstract

The purpose of this research is to find out, The types of online games played by women, The benefits of playing online games, Playing internet games negatively. This analysis is a high quality analytical analysis with descriptive. Data collection methods that put more emphasis on observation, archival research, and documentation. Results of investigations into youth research The findings of a study conducted during May at a local coffee shop in Arang Limbung village confirmed that people who play online games will gain knowledge and skills related to technology, especially the internet. Understanding and possessing this knowledge will allow people to play games in new and creative ways that help them understand themselves and the world around them. Negative signs that can appear include the ability to trigger addiction so that it results in the achievement of control.

Key words: *Impact, Online Game, Social Interaction*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional di Indonesia memiliki beragam jenis dan variasi, tergantung dari daerahnya. Beberapa contoh permainan tradisional yang populer di Indonesia antara lain adalah congklak, egrang, gobak sodor, engklek, dakon, dan masih banyak lagi. Setiap permainan ini memiliki aturan yang unik dan seringkali melibatkan keterampilan, strategi, serta interaksi sosial antara pemain (Puspitasari et al., 2022). Permainan tradisional juga mengalami transformasi menjadi permainan komputer atau game online. *Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui komputer atau perangkat elektronik lainnya dengan dukungan jaringan internet (Kusumawardani, 2015). *Game online* merugikan

interaksi sosial yang tidak sehat. Buruknya penyesuaian sosial berdampak pada terganggunya fungsi psikologis dan sosial, serta terganggunya hubungan orang dengan lingkungannya. Orang-orang yang tidak mampu menentukan tindakan yang tepat untuk memecahkan masalah atau yang tidak mampu menyelesaikan perselisihan antar pribadi yang mereka hadapi membuat adaptasi sosial menjadi lebih sulit, yang memicu banyak studi dan diskusi (Ningrum & Amna, 2020). Survei APJII 2017 (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), Menurut kota dan kabupaten dengan konsentrasi pengguna internet tertinggi di wilayah metropolitan, tingkat penetrasinya adalah 72,41.

Hasil studi ini berkaitan dengan penetrasi pengguna internet secara keseluruhan di Indonesia yang mencapai sekitar 8 persen atau 143,26 juta pengguna atau 54,68% dari 262 juta penduduk Indonesia. Sebagai perbandingan, hasil tahun 2017 sekitar 132,7 juta jiwa. Perangkat utama yang digunakan pemain untuk mengakses game online adalah komputer dan smartphone mereka. Di wilayah metropolitan, persentase pemilik smartphone melebihi 70%. Namun, wilayah metropolitan (31,55%) lebih sering menggunakan komputer. Sekitar 43,7 juta orang menggunakan game online di Indonesia pada tahun 2017 menurut statistik. (Newzoo, 2017). Rentang usia 21-35 tahun menjadi kontributor utama dengan proporsi 47%, 10-20 tahun (36%), dan 36-50 tahun (17%), menjadi proporsi dari komposisi pengguna berdasarkan usia. Seperti yang bisa dilihat, kelompok orang berusia antara 21 dan 35 tahun adalah inti dari industri game karena mereka adalah profesional yang secara teratur menarik lebih banyak dana dari game favorit mereka (Hati et al., 2021).

Permainan *game online* juga memberikan resiko yang tidak baik, (Rahman et al., 2022) telah mengidentifikasi faktor internal dan eksternal sebagai faktor risiko sekaligus meningkatkan intensitas permainan game online remaja. Faktor internal muncul dari dalam diri individu, seperti keinginan untuk memahami, kepercayaan diri, pengendalian diri, harga diri, dan jenis kesalahan individu. Ada faktor eksternal yang dapat dipengaruhi oleh setiap orang, seperti dinamika dalam kelompok tempat mereka bersosialisasi dan bermain game. Pola asuh orang tua, pengawasan, pendidikan/ pengawasan orang tua, interaksi sosial, dan komunikasi remaja hanyalah beberapa contoh dinamika dalam sebuah kelompok (Rahman et al., 2022).

Dampak negatif dari aktivitas game online menurut (Pahlevi, 2018) kegagalan penyesuaian sosial seseorang dapat terjadi ketika aktivitas game online yang berlebihan

mengarah pada kurangnya atau bahkan hilangnya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain di dunia nyata. Dalam konteks penyesuaian sosial, individu perlu memahami norma dan aturan yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Mereka harus mampu mengenali dan memahami harapan dan nilai-nilai sosial yang ada, sehingga mereka dapat berperilaku dan berinteraksi secara efektif dan sesuai dengan tuntutan lingkungan. Menurut (Muttaqien et al., 2022), Dalam konteks penyesuaian sosial, individu perlu memahami norma dan aturan yang berlaku dalam lingkungan sosialnya. Mereka harus mampu mengenali dan memahami harapan dan nilai-nilai sosial yang ada, sehingga mereka dapat berperilaku dan berinteraksi secara efektif dan sesuai dengan tuntutan lingkungan (Gumilang, 2015). Dalam kehidupan sosial, komunikasi merupakan faktor penting yang mendukung hubungan antara dua orang atau lebih secara kesinambungan. Komunikasi memainkan peran kunci dalam mempengaruhi hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok (Susilo et al., 2021).

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan metode penelitian yang dipergunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Sifat data yang ditampilkan adalah data kualitatif.

Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Beberapa karakteristik utama penelitian ini adalah bahwa sumber data adalah yang wajar, peneliti sebagai instrumen penelitian, mencari makna sejauh kejadian atau peristiwa atau sebagainya (Moleong, 2020).

Karena masalah yang disajikan dalam penelitian ini dinyatakan sebagai rangkaian kata-kata, baik lisan maupun tertulis, dan tidak mencakup hubungan sudut, maka penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Dampak Game Online Mobile Legends Mengenai Perilaku Sosial Remaja, Peneliti bermaksud untuk mendeskripsikan, menguraikan. Data yang dikumpulkan untuk mendukung penelitian ini. Informasi ini merupakan efek meredam dari game online pada interaksi sosial dengan perempuan. Penelitian kualitatif menggunakan latar belakang keilmuan dan berupaya menginterpretasikan fenomena. Ini menggunakan

berbagai metode yang sudah ada sebelumnya.(Syahran, 2020). Data diperoleh dari sumber terpercaya yaitu remaja yang bermain *game online* yang berada di Desa Arang Limbung.

Jumlah Remaja yang bermain Game online di Lokasi Penelitian Usianya dari
13-21Tahun

Laki – Laki	53
Perempuan	23
Jumlah	76

Sumber: Pengunjung Cafe Wifi Tahun 2023

Dokumentasi, wawancara dan observasi digunakan untuk mengumpulkan data. Analisis terhadap berbagai elemen yang akan dikumpulkan sebagai data dilakukan, dokumentasi terdiri dari gambar yang diambil selama operasi, sedangkan interogasi dilakukan dengan menjawab pertanyaan. Data yang digunakan dalam pengumpulan data berasal dari berbagai sumber seperti buku, jurnal dan gambar. Data ini kemudian dikumpulkan dan akhirnya dipecah menjadi bagian-bagian terpenting yang relevan dengan topik.

Hasil dan Pembahasan

1.Pemahaman Tentang Game Online Mobile Legends Bang Bang

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh informan 1 dapat ditarik kesimpulan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain game online lebih lama dibandingkan dengan rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan ponsel oleh individu. Dalam hal ini, informasi yang paling penting untuk diberikan adalah bel tanda pulang sekolah karena jam sekolah begitu lama. Menurut informan 2, Namun, bagi para pemain yang memainkan game tersebut di atas, tidak semua jenis permainan game online saat ini menyertakan tunamen; jenis permainan online ini dikenal sebagai jenis permainan online mobile legand. Terjadinya keadaan ini akan menjadikan hari yang spesial bagi para gamer. Mempertimbangkan apa yang telah diungkapkan oleh salah satu reporter yang terdaftar di sini dengan nama Erik Hasan, jika mungkin memenangkan turnamen yang ditawarkan oleh satu jenis permainan tersebut dengan hanya menggunakan uang sungguhan, itu akan menguntungkan.

2. Dampak yang dirasakan ketika sedang bermain Game Online Mobile Legends

a. Dampak Positif

Menurut informasi dari sumber 1, terlihat jelas bahwa saat bermain game, pemain dapat menganalisis kemampuannya, terutama dalam hal bermain game online. Ketika mereka mencapai tujuan mereka, mereka kemudian benar-benar menjelaskan strategi yang perlu mereka gunakan untuk mengalahkan penghitung waktu lawan. Menurut informasi dari yang kedua menyatakan bahwa jika ada manfaat teknologi yang dapat digunakan untuk memungkinkan pembelajaran online, siswa dapat langsung belajar bermain game dengan mengikuti petunjuk orang lain yang sudah menguasainya.

Temuan sebuah studi yang dilakukan terhadap remaja di warung kopi di desa Arang Limbung menunjukkan bahwa orang yang bermain video game akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi, khususnya internet. Pengetahuan dan keterampilan ini akan memungkinkan orang untuk bermain game dengan cara yang kreatif dan inovatif serta untuk lebih memahami diri mereka sendiri dan dunia di sekitar mereka.

b. Dampak Negatif

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, umpan balik negatif yang diberikan oleh remaja tersebut juga merupakan satu-satunya kelemahan terbesar dalam bermain game online karena menyebabkan pemain kehilangan kendali. Berbeda dengan umpan balik negatif yang diberikan kepada pemain saat pertama kali mulai bermain, banyak gamer yang akan mengalami hal ini saat bermain online karena mirip dengan umpan balik negatif yang mereka alami saat pertama kali memulai. Umpan balik negatif ini, yang dikenal sebagai bias pemain baru atau kebingungan pemain baru, diketahui menyebabkan pemain kehilangan kendali dan menjadi tidak nyaman.

Beberapa sumber juga melaporkan bahwa bermain game online menyebabkan kecanduan yang menyebabkan seseorang mengabaikan keberadaannya yang sebenarnya. Salah satu sumber saya, Elyian, melaporkan bahwa karena kesenangan bermain game, dia mengabaikan keberadaannya yang sebenarnya dan juga mengabaikan orang tuanya. Menurut Arfin dan Adeng, memang mereka susah tidur. Pemerhati anak-anak remaja di Desa Arang Limbung mengklaim bahwa anak muda

tidak mau berhenti bermain, apalagi saat sedang menang. Tujuan Anda saat bermain online adalah untuk menang. Jika Anda bermain terlalu banyak, Anda tidak dapat mengingat kapan harus bermain, yang dapat menyebabkan kesulitan tidur. Misalnya, Anda bisa tidur jam 10 pagi dan kemudian bangun jam 4 pagi.

PEMBAHASAN

1. Faktor Yang Mendorong Para Remaja Mengakses Game Online mobile legends.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang ini semakin cepat dan semakin baik. Bidang ponsel khususnya telah memberikan dampak yang signifikan terhadap masyarakat secara keseluruhan, anak-anak dan orang dewasa, kelas atas dan bawah.

Selain itu, saat ini banyak game yang bisa dimainkan di ponsel, mirip dengan banyaknya jenis game yang bisa dimainkan di sistem komunikasi jenis ini, yang terkadang disebut sebagai game online (Furqan, 2020). Terlepas dari kenyataan bahwa banyak orang percaya bahwa gameplay dari game online ini sangat mirip dengan komputer, banyak orang masih memainkan game ini secara teratur dalam kehidupan sehari-hari. Game online juga dapat digunakan sebagai cara untuk bersantai atau sebagai penghilang stres bagi pemainnya, baik digunakan dalam aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, sekolah, atau faktor lain, atau hanya sebagai cara untuk mengisi waktu .

Ada beberapa faktor yang membuat remaja bermain game online, tetapi salah satunya adalah jarang mereka menyelesaikan game mereka, tidak dapat dipungkiri bahwa sifat dasar manusia adalah selalu mencari kemenangan dan akan kalah jika kalah dalam suatu permainan (Masya & Candra, 2016). Faktor lainnya adalah untuk mencegah kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana motivasi belajar bahasa asing (Berbahasa Inggris), dan faktor yang membuat remaja enggan bermain game online secara khusus, remaja dapat memperoleh manfaat dari menerima umpan balik positif, yang dapat digunakan sebagai alat pengajaran bagi orang lain dan tidak bertentangan dengan kehidupan manusia (Suryanto, 2015). Mereka juga dapat memperoleh empati dan pelarian saat bermain game online, yang dapat membuat wanita merasa lebih percaya diri dan memungkinkan mereka untuk berinteraksi lebih bermakna dengan orang lain.

2. Dampak Game online mobile legends Terhadap Remaja Di Desa Arang Limbung

Perilaku bermain game adalah suatu yang dilakukan untuk mensimulasikan suatu hiburan dan mempunyai aturan-aturan yang harus dipatuhi dalam bermain, sehingga dapat terjadi menang dan kalah. Game online termasuk pertemuan sosial yang dihadiri oleh semua orang, termasuk anak-anak, remaja, dan orang tua dan merupakan salah satu jenis hiburan yang memanfaatkan internet dan dapat dimainkan di komputer pribadi, smartpone, atau keduanya (Hendarlin, 2016). Game online dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara bersamaan di lokasi yang sama, dengan kemajuan teknologi yang semakin maju dalam game online (Surbakti, 2017). Tidak dipungkiri mayoritas penduduk di tanah air hanya bermain game online, bahkan di beberapa daerah pun demikian, karena game online dapat diakses menggunakan handphone (HP).

Anak-anak muda di Desa Arang Limbung, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya bermain game online tingkat kompetitif selama 7 hingga 9 jam setiap hari. Game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Kesuksesan para gamer sebagai dalam game multiplayer online mempengaruhi kehidupan mereka sehari-hari. Seorang pemain hanya akan memainkan suatu permainan selama yang diperlukan untuk menyelesaikannya dan tidak akan terganggu oleh siapapun yang dapat mengganggu konsentrasi mereka selama bermain permainan online tersebut.

Implikasi Game Online Untuk orang dewasa, game online jenis ini selalu memberikan kritik yang membangun kepada para pemainnya, apalagi dengan sebagian besar game yang umumnya dan eksklusif berfokus pada pertarungan.

SIMPULAN

Game online dapat menyebabkan efek positif dan buruk pada wanita, seperti yang ditunjukkan di bawah ini.

a. Dampak positifnya

Meningkatkan kemampuan untuk melakukan analisis, dan memiliki komunikasi yang cepat, akurat, dan langsung setiap saat. Anak muda memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan mental, konsentrasi, respon dan adaptasi terhadap perubahan di lingkungannya. Hasil penelitian pada remaja usia 18-21 menunjukkan bahwa orang yang bermain game lebih mungkin untuk menang dibandingkan orang yang

tidak. Ini benar karena ketika seseorang terlibat dalam permainan, terutama ketika bermain game online, dia mungkin menentukan strategi yang tepat untuk timnya mengalahkan lawan, dan dampak bermain game online termasuk belajar lebih banyak tentang teknologi dan internet, berinteraksi dengan orang lain, dan mempelajari atau memoles bahasa Inggris apa pun yang mungkin ada dalam game atau di situs web. Selain itu, efek samping positif dari teknologi adalah ia dapat digunakan untuk pengajaran online dalam mata pelajaran seperti permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan bantuan saluran profesional dari orang lain.

b. Dampak negatif

Anak-anak suka bermain video game online lewat waktu, Siswa mengalami kesulitan konsentrasi belajar karena kecenderungan mereka terhadap game online, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara agresif ketika teman mereka menelepon karena konsentrasi mereka pada permainan terganggu, Sering mengabaikan tugas dan kewajibannya sebagai remaja

DAFTAR PUSTAKA

- Furqan, S. (2020). *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*. IAIN BENGKULU.
- Gumilang, G. S. (2015). Urgensi kesadaran budaya konselor dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling untuk menghadapi masyarakat ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Guidena*, 5(2), 45–58.
- Hati, W. E. K. ... Gati, N. W. (2021). Gambaran Tingkat Stres pada Remaja yang Bermain Game Online di Desa Kentong Kecamatan Cepu. *ASJN (Aisyiyah Surakarta Journal of Nursing)*, 2(1), 6–11.
- Hendarlin, S. H. (2016). *Fenomena Para Pengguna Game Online*. Fakultas Ilmu Komunikasi (UNISBA).
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154–163.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Moleong, L. J. (2020). A. Pendekatan dan Jenis Penelitian. *PELAKSANAAN REFORMA AGRARIA DI DESA SUMBERDANTI KECAMATAN SUKOWONO KABUPATEN JEMBER (Berdasarkan Undang-Undang No. 5 Tahun 1960 Tentang Pokok-Pokok Agraria Dan Perpres No. 86 Tahun 2018 Tentang Reforma Agraria)*.
- Muttaqien, M. D. ... Erawati, E. (2022). Model Penyesuaian Sosial Siswa Baru di Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Hamidiah Depok. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4(3), 442–456.
- Ningrum, F. S., & Amna, Z. (2020). Cyberbullying victimization dan kesehatan mental pada remaja. *INSAN Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(1), 35–48.
- Pahlevi, A. N. (2018). *Hubungan Kecanduan Online Game Mobile Legend dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja*. Program Studi Psikologi FPSI-UKSW.
- Puspitasari, N. ... Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546.
- Rahman, I. A. ... Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal*

Mutiara Ners, 5(2), 85–90.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Suryanto, R. N. (2015). “Dampak Positif Dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar.” *Jom Fisip*, 2(2).

Susilo, S. ... Mentari, A. (2021). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Perilaku Masyarakat Pasca Konflik Antar Etnik Di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1).

Syahrani, M. (2020). Membangun Kepercayaan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Primary Education Journal (Pej)*, 4(2), 19–23.