

KONFERENSI NASIONAL ILMU ADMINISTRASI

Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 STIA Sebelas April Sumedang)

¹Eldi Akbar Kurniawan, ²Ridha Arifah Adami, ³Nita Rismayanti, ⁴Desi Anggraeni, ⁵Arif Rahman Sudrajat

¹²³⁴⁵STIA Sebelas April Sumedang

e-mail : 1eldiakbarkurniawan@gmail.com, 2ridha8817@gmail.com, 3nitarismayanti04@gmail.com, 4danggraeni16@gmail.com, 5arip.rs84@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online, Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemenuhan kebutuhan mahasiswa dari bermain game online dan untuk mengetahui penyimpangan perilaku yang diakibatkan oleh penggunaan game online, serta mengetahui upaya untuk menanggulangi dampak negatif game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis deksriptif. Game online menjadi salah satu jenis permainan yang tidak memandang usia dan waktu. Sejauh ini game online paling banyak dimainkan oleh laki-laki. Alasan mahasiswa menggunakan game online cukup beragam, diantaranya adalah game online merupakan sarana hiburan dan untuk mengisi waktu luang serta menghilangkan stress. Game online yang dimainkan secara terus-menerus menimbulkan kesenangan yang selalu ingin diulang-ulang. Adapun dampak negatif dari penggunaan game online yaitu mudah mengalami perubahan emosi seperti mudah tersinggung, menjadi kurang responsif dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa tidak seharusnya seperti itu. Adapun solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi ketergantungan game online dimulai dari diri sendiri, bantuan keluarga bahkan peran pemerintah juga dibutuhkan untuk mengatasi hal ini.

Kata Kunci: perilaku sosial; game online

Analysis of Changes in Social Behavior Due to Online Games (Case Study in Student Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang)

Abstract

This study is entitled Analysis of Changes in Social Behavior Due to Online Games, Case Study in Student Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang. This study aims to determine the fulfillment of the needs of students from playing online games and to find out the deviations of behavior caused by the use of online games, and to find out the efforts to overcome the negative impacts of online games. The method used in this research is qualitative research method with descriptive type. Online games become one type of game that does not look at age and time. By far the most online game played by men. The reasons students use online games are quite varied, including online games as a means of entertainment and to fill leisure time and relieve stress. Online games that are played continuously give rise to fun that always wants to be repeated. The negative impact of using online games is easy to experience emotional changes such as being easily offended, becoming less responsive and less sensitive to the surrounding environment. Students as the next generation of the nation should not be like that. The solution that can be done to overcome the dependence of online games starts from yourself, family assistance and even the role of government is also needed to overcome this.

Keywords: social behavior; online game

KONFERENSI NASIONAL ILMU ADMINISTRASI

A. PENDAHULUAN

Diperkembangan industry 4.0, dunia tidak dapat menolak masuknya teknologi yang setiap harinya terus berkembang. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Masyarakat memiliki beragam cara untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan. Hiburan seperti bermain menjadi salah satu alternatif aktivitas hiburan yang mudah dilakukan. Bermain merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri manusia serta tidak memandang batas usia. Game online menjadi salah satu permainan yang sedang banyak diminati masyarakat.

Di abad 21 ini, game online adalah cerminan paling nyata dari pesatnya jaringan komputer yang berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang menjadi Internet, dan terus berkembang sampai sekarang. Game online saat ini sangat berbeda dengan game online yang diperkenalkan untuk pertama kalinya.

Perkembangan game online di Indonesia juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan bertambahnya jumlah pemakai smartphone di Indonesia yang telah mencapai 177 orang dan pengguna mobile gamer mencapai 6,5 juta orang.

Saat ini, permainan game online sedang digandrungi oleh semua kalangan terutama anak remaja. Game online mengambil banyak perhatian remaja sehingga membawa pengaruh besar terhadap jenis permainan anak sekarang ini. Dulu anak-anak lebih sering bermain layang-layang, kelereng, petak umpet, lumpat

tali, gasing, pesawat-pesawat, yoyo, dan permainan tradisional lainnya. Jika dibandingkan dengan sekarang ini, anak-anak lebih menyukai game online dan tidak tertarik lagi dengan permainan tradisional hingga permainan tersebut mulai terlupakan. Padahal sesungguhnya permainan tradisional tidak mengeluarkan banyak biaya dan memiliki banyak manfaat yang baik untuk perkembangan anak seperti melatih fisik bahkan emosi anak. Anak akan dirangsang kecerdasan, kreatifitas, kesabaran bahkan bersosialisasi dalam permainan tersebut.

Game online memberikan dampak positif kepada penggunanya diantaranya menghilangkan stress, kepenatan, sebagai hiburan serta melatih dan meningkatkan konsentrasi.

Game online seperti pisau bermata dua, selain memberikan dampak positif juga memberikan dampak negatif jika penggunaannya berlebihan. Game online dapat merubah karakter seseorang dengan lingkungan sosialnya dan yang lebih fatal dapat berpengaruh kepada psikis dan fisik. Secara psikis menimbulkan sikap kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan dan tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri. Aspek fisik berkaitan dengan kesehatan pengguna game online.

Dalam jurnal "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar" yang didalamnya mengenai perilaku dalam analisis practice theory (teori perilaku) yang disampaikan oleh Bourdieu dalam karyanya yang paling terkenal yaitu *Distinction: A Social Critique of The Judgement of Taste* melihat bahwa practice (perilaku) merupakan akibat dari relasi dan perilaku dan struktur. Beberapa konsep penting yang merupakan hasil pemikiran Bourdieu tentang relasi dialektis perilaku individu dengan struktur adalah konsep kebiasaan (habitus), konsep modal (capital) serta adanya konsep ranah (field).

Perubahan perilaku tersebut jelas terlihat di Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang

KONFERENSI NASIONAL ILMU ADMINISTRASI

saat para mahasiswa memanfaatkan waktu luang mereka dengan bermain game online. Walaupun mereka berkumpul bersama tapi mereka asik dengan handphonenya masing-masing. Tidak sedikit mahasiswa yang menjadi cuek, kurang aktif dalam pembelajaran, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya, dan menjadi tidak suka bersosialisasi. Mereka pun menjadi lupa waktu bahkan melupakan kewajiban-kewajiban lainnya termasuk ibadah, belajar, bahkan membantu orang tua.

Hal tersebut juga dibuktikan dengan penemuan kasus dampak negatif game online yaitu seorang remaja asal Tasikmalaya, Jawa Barat mengalami gangguan jiwa karena kebanyakan bermain game online. Permainan game online berdampak kepada fisik yang berpengaruh langsung terhadap berat badan remaja tersebut. Informasi lebih lanjut dapat diakses di <https://youtu.be/afocsF-OrSM>.

Kondisi seperti tersebut cukup menarik perhatian untuk dikaji kemungkinannya di lapangan. Karena masalah seperti ini akan berdampak kepada perkembangan perilaku mahasiswa. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut penelitian dengan judul “Analisis Perubahan Perilaku Sosial Akibat Game Online (Studi Kasus di Mahasiswa Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang)”.

Fokus masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perubahan perilaku sosial pengguna game online di Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang?
2. Bagaimana solusi untuk mengatasi perubahan perilaku sosial akibat permainan game di Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang?

Tujuan dari penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui perubahan perilaku sosial pengguna game online di Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang.
2. Untuk mengetahui solusi dalam mengatasi perubahan perilaku sosial

akibat permainan game online di Semester 7 D STIA Sebelas April Sumedang.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan mulai 20 September 2019 sampai dengan 25 September 2019. Hasil penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Narasumber pertama

Hasil : Narasumber pertama menyatakan bahwa dia merasa tertarik dengan game online karena dapat mengisi waktu luang. Biasanya narasumber bermain dengan frekuensi waktu 3 jam perhari. Narasumber mengenal game online dari teman sebayanya. Narasumber menyatakan mendapatkan perasaan bahagia ketika mendapatkan kemenangan dalam game online tersebut. Dan merasakan kecewa jika kalah dalam permainan tersebut.

2. Narasumber Kedua

Hasil : Narasumber kedua tertarik dengan game online karena menyukai tantangan yang ada di game tersebut. Narasumber bermain game online dimulai dari tengah malam sampai menjelang pagi, karena narasumber beranggapan bahwa jaringan untuk mengakses game online lebih cepat. Narasumber menyatakan bahwa mendapatkan kesenangan karena adanya kebutuhan untuk dihargai dan diakui eksistensinya diantara teman-teman sebayanya. Narasumber akan

KONFERENSI NASIONAL ILMU ADMINISTRASI

menjadi emosi jika mengalami kekalahan, hal ini dilihat dari sikap narasumber yang menjadi mudah tersinggung.

3. Narasumber ketiga

Hasil : Narasumber ketiga menyatakan bahwa dia tertarik dengan game online karena haus akan kebutuhan hiburan. Narasumber bermain game online dengan intensitas waktu 3,5 jam perhari. Narasumber menyatakan bahwa dia mendapatkan perasaan puas ketika dapat menyelesaikan tantangan yang ada di game online. Dan ketika narasumber mengalami kekalahan dia merasa tidak puas sehingga merasa tertantang untuk terus mencoba.

4. Narasumber Ketiga

Hasil : Narasumber menyatakan bahwa dia tertarik dengan game online karena menganggap itu sebagai suatu keharusan agar tidak dinilai ketinggalan jaman. Narasumber bermain game online hampir sepanjang malam. Ada perasaan bangga ketika narasumber menang dalam game online tersebut. Dan ketika mengalami kekalahan ada dorongan dari dalam diri narasumber untuk terus mencoba game online tersebut.

5. Narasumber Keempat

Hasil : Narasumber merasa tertarik bermain game online karena menurutnya

game online bisa dijadikan hiburan ketika dia merasakan kepenatan dan untuk menghilangkan stress. Frekuensi bermain game online narasumber rata-rata 2 sampai 3 jam dalam sehari. Dan di hari minggu intensitas bermain menjadi lebih sering. Ketika narasumber menang dalam game online tersebut, narasumber merasa dihargai. Kekalahan membuat narasumber menjadi mudah emosi.

Berdasarkan hasil analisis, peneliti menemukan bahwa pengguna game online kebanyakan adalah laki-laki. Penggunaan game online oleh narasumber dimulai dari rentan waktu 2 jam sampai yang terlama yaitu sepanjang malam. Alasan dari seluruh narasumber bermain game online adalah ingin memenuhi kebutuhan akan hiburan untuk menghilangkan kepenatan karena tidak ada teman dan keluarga yang tidak dapat diajak berinteraksi dan ingin menghilangkan stress. Perilaku yang terbentuk dari bermain game online lebih mengarah kepada hal yang buruk. Contohnya mudah mengalami perubahan emosi seperti mudah tersinggung, menjadi kurang responsif dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, kurangnya intensitas komunikasi dengan keluarga, teman maupun dengan lingkungannya disebabkan karena para narasumber sibuk dengan aktivitasnya sendiri atau dapat dikatakan menjadi lupa diri dan juga berpengaruh kepada tingkat kedisiplinan para narasumber.

Secara tidak langsung permainan game online tersebut membuat para narasumber menjadi ketergantungan.

Untuk mengatasi kecanduan game online tersebut dapat dimulai dari diri sendiri yaitu dengan niat dan berjanji kepada diri

sendiri untuk tidak bermain game online lagi atau mengurangi frekuensi waktu bermain game online. Walaupun awalnya mungkin sulit untuk dilakukan, tetapi lambat laun mungkin bisa. Dan mencoba untuk mencari aktivitas lainnya yang lebih bermanfaat. Keluarga pun dapat mengingatkan para pemain game online untuk tidak lupa waktu dan lingkungannya. Dalam hal ini Pemerintah dapat berperan dengan menyediakan wadah bagi pemain game online agar game online ini dapat membawa ke hal positif dan pemain game online yang ingin berkarir dibidang ini bisa lebih serius berkarya.

C. PENUTUP DAN REKOMENDASI

Kesimpulan

Secara keseluruhan peneliti menyimpulkan bahwa alasan bermain game online diantaranya sebagai sarana hiburan atau sarana refreshing untuk melupakan sejenak kepenatan dari pekerjaan, mengisi waktu luang dan agar dianggap tidak ketinggalan zaman. Game online juga telah mempengaruhi bagaimana cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Akan tetapi dengan begitu banyak dampak buruk yang tidak diimbangi dengan dampak baik yang ditimbulkan, membuat kita harus tau bagaimana mengontrol diri, pikiran dan perilaku. Hal tersebut agar game online tidak membawa perilaku kita kepada hal yang buruk. Semua pihak dibutuhkan mulai dari diri sendiri, keluarga bahkan pemerintah untuk mengatasi ketergantungan bermain game online.

Rekomendasi

Adapun saran dari penelitian ini mahasiswa sebagai pengguna game online harus bisa lebih membatasi diri dalam menggunakan game online dengan bijaksana. Diharapkan penggunaan game online juga tidak keluar dari norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku. Jangan sampai karena game online ciri khas bangsa Indonesia yang ramah tamah luntur digantikan dengan sikap yang kurang peduli.

REFERENSI

- Ayu Pitaloka, Ardanareswari. 2013. *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. Sosialitas, Vol 3 (1), p 3.
- Hartono, Teguh. 2019. *Perkembangan Game Online di Indonesia*.
<http://www.pulsagram.com/blog/perkeembangan-game-online-di-indonesia/>
- Wati, Rosa. 2013. *Perkembangan Teknologi*.
<https://sites.google.com/site/escampur1002/perkembangan-teknologi>
- Zarqawysalahudin. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Ditinjau Ditinjau dari Pendekatan Behavior*. Riset Tugas Akhir. Tegal: Universitas Pancasakti.