

DAMPAK PERILAKU PADA MAHASISWA AKIBAT KECANDUAN PADA GAME ONLINE

Oleh:

Amelia Sri Muliani¹

Bunaisah Saragih²

Risky Ramadhan Damanik³

Universitas Islam Negeri Sumatra Utara

Alamat: JL. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percute Sei Tuan, Kab. Deli
Serdang Sumatra Utara (23701)

Korespondensi Penulis: amelamel9596@gmail.com

Abstract. *This research aims to determine the impact of behavior on students due to addiction to games online in shaping student character and improving the quality of education. Online games will have a negative impact on users if these games are played excessively so that their academic activities are disrupted. So users of certain online games should be able to control and control themselves more. To overcome the negative impact of online game addiction, further treatment is needed, for example by providing individual counseling services to individuals who are addicted to online games. For readers, hopefully the results of this case study can be an illustration of the many losses that can occur to oneself if one becomes addicted to online games. This loss is not only in terms of personal conditions, but social relationships will also be hampered because they will withdraw from the existing social environment*

Keywords: *Students, Games, Behavior*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Dampak perilaku pada mahasiswa akibat kecanduan pada games online dalam membentuk karakter siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan. Games online akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan sehingga terganggu kegiatan

Received June 12, 2024; Revised June 21, 2024; June 25, 2024

*Corresponding author: amelamel9596@gmail.com

DAMPAK PERILAKU PADA MAHASISWA AKIBAT KECANDUAN PADA GAME ONLINE

akademiknya. Maka untuk pengguna games online tertentu hendaknya mampu untuk lebih mengontrol dan mengendalikan dirinya. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan games online, diperlukan penanganan lebih lanjut misalnya dengan pemberian layanan konseling perorangan pada individu yang mengalami kecanduan games online. Untuk para pembaca, semoga hasil studi kasus ini bisa menjadi gambaran akan banyaknya kerugian yang terjadi pada diri sendiri apabila mengalami kecanduan games online. Kerugian ini bukan hanya dari segi kondisi pribadi, melainkan hubungan sosial juga akan terhambat karena akan menarik diri dari lingkungan sosial yang ada.

Kata Kunci: Mahasiswa, Game, Perilaku

LATAR BELAKANG

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong dan mendapatkan temuan baru dalam bidang teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk kreativitas yang memberikan manfaat sarana hiburan dan banyak digemari oleh remaja yaitu game online (Setyanto, 2015). Di era globalisasi sekarang ini sungguh sulit untuk tidak menggunakan handphone terutama pada mahasiswa yang sudah kecanduannya dalam dunia games online. Yang mana saat telah menjadi tren yang banyak diminati oleh semua kalangan. Karena bermain games online tidak lagi bermain dengan sendirian tetapi sudah dapat bermain dengan puluhan atau ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Game online merupakan permainan yang terdapat di dalam handphone yang berbentuk aplikasi yang memanfaatkan jaringan internet. Game online merupakan game yang paling mudah diakses dan paling populer dibandingkan game tradisional. Game online juga dapat diakses dalam berbagai platform seperti komputer pribadi, konsol game (alat khusus dalam bermain game) dan smartphone. Adapun game online yang populer di saat ini yaitu game mobile legend (ML), Player Unknown's Battle Ground (PUBG) dan lainnya. Game online tidak hanya dimainkan oleh anak laki-laki saja akan tetapi sekarang ini sudah banyak yang minat bermain game online di atas.

Ketergantungan game online pada mahasiswa dapat mempengaruhi salah satu aspek yaitu aspek sosial yang mana berkurangnya mahasiswa dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dikarenakan lebih banyak waktu yang digunakan di dunia maya daripada dunia

nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain. Harapan yang sebenarnya adalah mahasiswa generasi muda sebagai penerus, generasi yang memegang kendali untuk bangsa ini. maka diharapkan harus menjadi generasi yang berkualitas, harus diruntuhkan oleh kenyataan yang ada. Game online membuat adiksi atau kecanduan. fenomena ini mencapai titik terparah di masa sekarang. mahasiswa yang mengisi waktu luang dengan bermain game online, awal peluang untuk mengalami kecanduan. kenyataannya dengan demikian minat mahasiswa terhadap game online cukup besar, namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan. sehingga bertampak pada kemalasan mahasiswa dalam mengerjakan tugas kuliah. oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Deskriptif kualitatif jenis penelitian fenomenologi. penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang merupakan desain penelitian yang bersifat alamiah, dalam arti peneliti tidak berusaha memanipulasi setting penelitian, melainkan melakukan studi terhadap suatu fenomena. Alasan menggunakan metode penelitian kualitatif adalah berdasarkan pendapat Alsa (2003) yaitu penelitian kualitatif umumnya dipakai apabila peneliti tertarik untuk mengeksplorasi dan memahami satu fenomena sentral, seperti proses atau peristiwa.

Data yang muncul dalam penelitian kualitatif ini berbentuk kata-kata, dan bukan rangkaian angka. Cara-cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data adalah dengan melakukan wawancara langsung dan tak langsung. Menurut Sugiyono menyebutkan bahwa "pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, serta lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara mendalam dan dokumentasi". Jenis pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Jenis pengumpulan data ini diharapkan dapat saling melengkapi sehingga informasi yang diperlukan sesuai dengan penelitian.

DAMPAK PERILAKU PADA MAHASISWA AKIBAT KECANDUAN PADA GAME ONLINE

1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati setiap peristiwa yang berlangsung dan mencatatnya dengan menggunakan lembar observasi. Metode observasi ini menggunakan pengamatan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi ataupun perilaku. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah melalui pengamatan terhadap Mahasiswa UINSU Jurusan sosiologi

2. Wawancara

Wawancara menurut Sugiyono menyatakan bahwa "Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2009). Berdasarkan pengumpulan data yang telah peneliti lakukan melalui wawancara, maka peneliti melakukan wawancara dengan Mahasiswa UINSU Jurusan sosiologi wawancara ini peneliti lakukan untuk mendapat informasi langsung untuk memperkuat observasi yang telah dilakukan

3. Dokumentasi

Menurut sugiyono Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu, studi dokumentasi adalah pelengkap dari penggunaan metode observasi serta wawancara dari penelitian kualitatif. Sehingga pada penelitian ini peneliti berusaha mengumpulkan dokumen yang di dapatkan di lapangan.

Data yang di peroleh dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto pada dengan para informan agar melengkapi data yang tidak lengkap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan

Menurut Rollings and Adams (2003), games adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Games Online adalah games yang berbasis elektronik dan visual. Games Online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Games, sebuah pencinta games di Indonesia, game online adalah sebuah game atau permainan

yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya.

- a. Cross Platform Online, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda, misalnya saja need for speed undercover dan GTA V yang dapat dimainkan secara online dari PC, mobile phone/gadget/ smartphone, konsol PS4 maupun Xbox 360 (PS4 dan Xbox 360 merupakan hardware console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online). Contohnya adalah Grand Theft Auto V (GTA V).
- b. First Person Shooter (FPS), sesuai judulnya game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya. Sehingga, seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Counter-Strike.
- c. Real Time Strategy, merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya satu karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya game DOTA merupakan singkatan dari Defense of the Ancient.³
- d. Game 2 Dimensi, game yang mengadopsi teknologi ini rata-rata game yang termasuk ringan, tidak membebani sistem. Tetapi, game dengan kualitas gambar 2D tidak enak dilihat apabila dibandingkan dengan game 3D sehingga rata-rata game online sekarang mengadopsi teknologi 2,5D yaitu dimana karakter yang dimainkan masih berupa 2D akan tetapi lingkungannya sudah mengadopsi 3D.
- e. Game 3 Dimensi, merupakan game dengan grafis yang baik dalam penggambaran secara realita, kebanyakan game ini memiliki perpindahan kamera hingga 360 derajat sehingga kita bisa melihat secara keseluruhan dunia games tersebut. Akan tetapi, game 3D meminta spesifikasi komputer atau gadget/smartphone yang lumayan tinggi agar tampilan 3 dimensi game tersebut ditampilkan secara sempurna.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra (dalam Soebastian, 2010) bahwa perkembangan game online yang cukup pesat disebabkan oleh bertambahnya jumlah pemain dalam satu game dan variasi permainan yang muncul. Semakin banyaknya pemain game online disebabkan karena bermain game online tidak hanya sebagai hiburan, namun secara tidak langsung diyakini sebagai ajang untuk

DAMPAK PERILAKU PADA MAHASISWA AKIBAT KECANDUAN PADA GAME ONLINE

mengasah kemampuan kecepatan berpikir dan melakukan latihan pada otak pada saat bermain (Soebastian, 2010). Selain memberikan manfaae games onlain juga memiliki kelemahan dan kelebihan diantaranya.

Menurut Wibisono (2009) di Yogyakarta, Kelemahan dari games onlain bahwa game online menyebabkan mahasiswa malas kuliah, kuliah berantakan, sehingga prestasi akademik menurun. Penelitian kualitatif lainnya yang dilakukan Yovanka (2008) menyatakan bahwa pada kelompok mahasiswa yang kecanduan game online memiliki motivasi berprestasi yang lebih rendah daripada yang bermain hanya sebagai hiburan semata. Selain itu, sulitnya berkonsentrasi terhadap pendidikan dan pekerjaan karena terus memikirkan permainan, serta kurangnya tanggung jawab pada pendidikannya menyebabkan banyak pemain game online yang memilih untuk tidak masuk kuliah (bolos) dan menghindari pekerjaan, seperti tugas kuliah (Young 1999). Adapun kelebihan dari games onlain seperti Mahasiswa yang bermain game online memperoleh dampak positif maupun negatif dari kegemarannya tersebut. Menurut penelitian oleh Hong & Liu (2003) game online dapat meningkatkan daya konsentrasi, kemampuan analisis, dan perencanaan strategi pemainnya.

Penelitian kualitatif oleh Widyastuti (2012) di Sleman menyatakan bahwa game online dapat meningkatkan kemampuan membaca, kemampuan menerima cerita, dan kemampuan berbahasa Inggris serta mampu menghilangkan stres. Berbagai dampak positif tersebut bila dapat diambil oleh mahasiswa pemain game online tentu akan membantu perkuliahan mereka. Selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak mahasiswa yang kecanduan games onlain akan menyebabkan mahasiswa malas kuliah, kuliah berantakan, sehingga prestasi akademik menurun dikarenakan didalam kesehariannya terlalu banyak menggunakan waktu untuk bermain games onlain, penggunaan games onlain yang intensip dan berlebihan akan menyebabkan kecanduan pada mahasiswa. pada depan maka dengan begitu peran mahasiswa dalam kehidupan nyata sangat penting. Menurut Siallagan (2011), ada tiga peranan penting dan mendasar bagi mahasiswa yaitu intelektual, moral, sosial.

a. Peran intelektual

Mahasiswa sebagai orang yang intelek, jenius, dan jeli harus bisa menjalankan hidupnya secara proporsional, sebagai seorang mahasiswa, anak, serta harapan masyarakat.

b. Peran moral

Mahasiswa sebagai seorang yang hidup di kampus yang dikenal bebas berekspresi, beraksi, berdiskusi, berspekulasi dan berorasi, harus bisa menunjukkan perilaku yang bermoral dalam setiap tindak tanduknya tanpa terkontaminasi dan terpengaruh oleh kondisilingkungan.

c. Peran sosial

Mahasiswa sebagai seorang yang membawa perubahan harus selalu bersinergi, berpikir kritis dan bertindak konkret yang terbingkai dengan kerelaan dan keikhlasan untuk menjadi pelopor, penyampai aspirasi dan pelayan masyarakat.

Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak perilaku mahasiswa akibat kecanduan pada games online di kampus Uinsu memiliki dampak positif dan negatif dalam menggunakan games dari hasil penelitian dampak positifnya yaitu tidak salah bergaul karena lebih banyak menggunakan waktu di nya untuk bermain games sedangkan, dampak negatifnya yaitu sering lupa waktu, mudah emosian dan jarang bersosialisasi dengan orang lain.

Peneliti ini menemukan bahwa awal mula mahasiswa mengenal games yaitu dari temanya sendiri karena penasaran maka mahasiswa ini mencoba bermain sendiri dari HP nya saat bermain mahasiswa mengungkapkan mempunyai rasa menentang dalam permainan yang membuat diri menjadi candu dalam bermain games tersebut.

KESIMPULAN

Games online akan membawa dampak negatif bagi penggunanya apabila permainan ini dimainkan secara berlebihan sehingga terganggu kegiatan akademiknya. Maka untuk pengguna games online tertentu hendaknya mampu untuk lebih mengontrol dan mengendalikan dirinya. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan games online, diperlukan penanganan lebih lanjut misalnya dengan pemberian layanan konseling perorangan pada individu yang mengalami kecanduan games online. Untuk para pembaca, semoga hasil studi kasus ini bisa menjadi gambaran akan banyaknya kerugian yang terjadi pada diri sendiri apabila mengalami kecanduan games online. Kerugian ini bukan hanya dari segi kondisi pribadi, melainkan hubungan sosial juga akan terhambat karena akan menarik diri dari lingkungan sosial yang ada.

DAMPAK PERILAKU PADA MAHASISWA AKIBAT KECANDUAN PADA GAME ONLINE

DAFTAR REFERENSI

Januar dan Turmudzi, 2006, Game Mania, Jakarta: Gema Insani

Kardefelt-Winther. (2017). How Does the Time Children Spend Using Digital Technology Impact Their Mental Well-being, Social Relationships and Physical Activity? An Evidence-focused Literature Review. Florence

Parisod, Heidi & Aromaa, Minna & Hamari, Lotta & Kimppa, Kai & Camilla, Laaksonen & Leppänen, Ville & Pakarinen, Anni & Smed, Jouni & Salanterä, Sanna. (2014). The advantages and limitations of digital games in children's health promotion. Finnish Journal of eHealth and eWelfare. 6. 164-173. (<https://journal.fi/finjehew/article/view/48210/13997> , diakses 5 Januari 2022).

Pranoto. (2015). Hubungan Tingkat Pengetahuan Orang Tua tentang Game Online Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja Awal Di Wilayah Kelurahan Togomas Kecamatan Lowokwaru Malang.

Rahma Pratiwi Emy Yunita.2019, Positif Negatif Game Online. LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG. Jawa Timur.