

DAMPAK POSITIF KEMAJUAN TEKNOLOGI DI BIDANG GAME ONLINE TERHADAP REMAJA UMUR 17

Oleh : Abdillah Chayyil Asyraf

Pembimbing : Misbahul munir

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang dampak positif kemajuan teknologi di bidang game online terhadap remaja umur 17. Proses pengumpulan data melalui wawancara kepada teman saya yang sukses di bidang game online. Hasil penelitian didapatkan bahwa temanku bisa sukses didalam bidang game online akibat kemajuan teknologi saat ini.

Pendahuluan

Pada zaman modern saat ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan saat ini adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain video game dengan menggunakan internet yang sekarang kita sebut dengan game online.

Menurut bobby bodenheimer (1999: 129), game online diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri

menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan.

Game online menjadi trend baru yang banyak diminati karena pemain bisa bermain dengan orang diluar sana dengan sambungan internet. Dengan adanya game online tersebut kita bisa bermain dengan orang luar daerah bahkan luar negeri. Kita dapat berkomunikasi didalam game tersebut.

Game online sendiri juga bisa melatih kerja otak asal memainkannya tidak berlebihan. Tidak hanya itu, game online juga dapat melatih kerja sama, melatih konsentrasi, menambah teman, dan bahkan menghasilkan uang.

Didunia game online temanku mendapatkan hasil dari game. Dia bermain game sejak 1 usianya yang masih anak-anak. Di usianya yang remaja ini dia sudah sukses dalam karir game online.

Rumusan masalah:apa akibat dari kemajuan teknologi tersebut.

Tujuan penelitian:untuk mengetahui dampak positif perkembangan teknologi di dunia game online.

Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif, digunakan untuk menghasilkan data akibat dari kemajuan teknologi saat ini.Sumber data berasal dari teman saya yang sukses di dunia game online.Analisis data dilakukan dengan model interaktif dengan 3 tahap, yaitu penyajian,dan penarikan kesimpulan dari data.

Hasil penelitian ini berfokus pada dampak positif dari perkembangan teknologi di bidang game online terhadap remaja umur 17.

Diusia remaja saat ini temanku sudah bisa sukses di bidang game online dan seringkali mendapat piala bahkan kejuaraan daerah.Dari kesuksesan tersebut beliau mendapatkan keuntungan yang sangat besar.

Salah satu uang yang dihasilkan ia dapat dari menang turnamen dan jual beli akun game online tersebut.Hasil dari keuntungannya bisa mencapai puluhan ribu sampai ratusan ribu,bahkan berjuta-juta.Menurutnya dunia game online sangat meringankan beban ekonomi keluarga nya.

Walaupun dia sudah sukses dia tetap sekolah karena penting baginya ia menuntut ilmu.Beliau dapat membagi waktu kapan sekolah dan kapan bermain game online.Dengan kesuksesan beliau dapat membeli pc gaming,hp gaming dan membeli akun game online untuk memutar bisnisnya.Tidak hanya itu saja dia juga dapat memberikan barang yang berguna untuk orang tuanya dan adiknya dirumah.

Tabel 1. Analisis pertanyaan atas dampak game online

No.	Aspek Peertanyaan	Jawaban
1.	Apakah game online bisa melatih otak?	Bisa, karena ada game yang melatih strategi
2.	Apakah game online bisa menambah teman?	Bisa,karena game online menyambung dengan internet dan internet menyambungkan dengan orang-orang di dalam negeri maupun luar negeri
3.	Apakah game online bisa melatih kerjasama antara tim?	Bisa, karena ada game online yang jenisnya battle ground
4.	Bisakah kita bicara dengan orang yang tidak kita kenal yang ada di dalam game?	Tentu saja bisa, karena ada fitur chat kadang bahkan mic
5.	Apakah game online	Bisa, tergantung remaja yang

	bisa memberikan dampak positif bagi remaja?	memainkannya, tergantung kita bisa mengatur waktu apa tidak
6.	Bisakah kita sukses di dunia game online?	Bisa, tergantung kita memanfaatkannya
7.	Dari mana hasil uang yang didapat dari bisnis game online?	Kalo bisnis kita bisa menghasilkan uang dari jual beli akun game online itu sendiri
8.	Apakah ada kejuaraan game online?	Ada,bahkan susah internasional

Simpulan

Akibat dari bisnis game online, teman saya bisa sukses di usia remajanya.Kita juga bisa memanfaatkan game online sebagai tempat mencari pundi pundi rupiah.

Daftar Pustaka

- Abdillah Chayyil Asyraf.2021."Dampat Positif Kemajuan Teknologi dibidang Game Online terhadap Remaja". _Hasil wawancara pribadi_:15 April 2021,MoeriaCafe.Manna Bakery
- Sofian Effendi. (1982). Unsur-unsur penelitian ilmiah. Dalam Masri Singarimbun (Ed.). *Metode penelitian survei*. Jakarta: LP3ES.