

FENOMENA PENGGUNAAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA TAHUNAN

Oleh: Rachel Alya Savira
Pembimbing: Zaenal Abidin

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Game online merupakan *trend* permainan yang saat ini sedang digemari oleh remaja. *Game online* memiliki daya tarik yang membuat remaja rela menghabiskan banyak waktu untuk bermain daripada belajar. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online* pada remaja serta dampak yang ditimbulkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Data dari studi kasus ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Adapun informan dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain *game online* di Desa Tahunan. Dari hasil penelitian ditemukan apa saja faktor yang membuat *game online* banyak digemari, bagaimana penggunaan *game online*, serta dampaknya bagi remaja.

Kata Kunci: game online, dampak, remaja

Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah terjadi di berbagai aspek kehidupan. Melalui teknologi kita bisa melakukan berbagai aktivitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal menyenangkan seperti hiburan. Salah satu aktivitas menyenangkan dan hiburan tersebut adalah bermain *game online*. Bermain *game online* sangat populer di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia. Berdasarkan survei yang

dilakukan oleh *We Are Social* pada tahun 2022, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia sangat banyak.

Game online merupakan permainan berbasis dalam jaringan atau daring yang disediakan oleh *produsen game*, dalam bentuk aplikasi permainan maupun melekat pada browser atau server tertentu. *Game online* dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, *konsol game*, atau ponsel yang terhubung dengan jaringan internet secara aktif. Secara umum terdapat tiga kategori utama dalam *game online* yaitu *basic online*, *multiplayer*, dan *massively multiplayer online game*. Sedangkan berdasarkan genrenya diantaranya game petualangan, simulasi, *role playing game*, dan game alternatif realitas.

Game online menjadi permainan yang tidak memandang usia. Sejauh ini game online banyak dimainkan oleh kalangan remaja laki-laki. Alasan remaja suka bermain *game online* cukup beragam. Diantaranya adalah untuk mengikuti perkembangan teknologi, sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang, serta untuk memperluas pertemanan.

Game online mempunyai daya tarik yang membuat orang lebih

senang bermain ketimbang belajar atau melakukan aktivitas lainnya. Selain permainannya yang menarik, *game online* juga dapat menyebabkan ketagihan karena ketika sedang bermain kemudian kalah akan mencoba lagi hingga memperoleh kemenangan. *Game online* memang memiliki dampak positif seperti meningkatkan keterampilan fisik dan kemampuan intelektual serta fantasi pada remaja. Disisi lain, *game online* memiliki dampak negatif bagi remaja. Remaja yang sering melakukan aktivitas bermain *game online* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Semakin banyak waktu yang dihabiskan remaja untuk bermain *game online* maka semakin banyak kegiatan yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya seperti orangtua. Remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* dikhawatirkan akan berdampak pada akademik maupun sosialnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Fenomena Penggunaan *Game Online* Pada Remaja di Desa Tahunan”.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penggunaan *game online* pada remaja di Desa Tahunan serta dampak positif dan negatif dari *game online*?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online* terhadap pada remaja di Desa Tahunan serta dampak positif dan negatif dari *game online*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dalam bentuk survei. Metode kualitatif dalam bentuk survei merupakan penelitian riset yang bersifat deskriptif, cenderung menggunakan analisis, dan lebih menonjolkan proses makna. Jenis penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, yaitu penelitian yang mendalam tentang individu supaya memperoleh deskripsi yang mendalam. Data dari studi kasus ini diperoleh melalui

observasi dan wawancara. Data primer pada penelitian ini adalah remaja di Desa Tahunan yang berjumlah 36 orang. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

Kajian Pustaka

1. Game Online

Menurut Adam dan Rollings, *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan *gamer* tidak hanya menjadi pengguna *game online*

tetapi juga menjadi pecandu *game online*.

2. Remaja

Hurlock (1997) mengungkapkan bahwa masa remaja merupakan masa perpindahan atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik dan psikologis. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dengan usia 10-19 tahun sedangkan BKKBN menyebutkan remaja berada pada rentang usia 10-24 tahun dengan status belum menikah. Terdapat beberapa karakteristik remaja yaitu:

- a. Masa remaja merupakan masa peralihan. Peralihan ini merupakan kondisi dimana satu perkembangan yang menuju ke tahap perkembangan berikutnya, dari masa kanak-kanak kemudian karakteristik khas remaja mulai terlihat.
- b. Masa remaja merupakan masa perubahan. Perubahan meliputi perubahan tingkat emosi, perubahan bentuk

fisik, perubahan minat dan perilaku, dan sebagainya.

- c. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Pada masa ini remaja memutuskan untuk berperilaku seperti orang dewasa.

Pada masa tersebut, remaja memiliki rasa ingin tahu yang besar. Rasa ingin tahu inilah yang bisa menjadi awal dari kecanduan *game online* pada remaja. Remaja bermain *game online* berawal dari rasa penasaran dan ingin mencoba kemudian ketika sudah merasa asyik remaja akan hanyut dalam permainan hingga rela menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*.

Pembahasan

1. Penggunaan Game Online

Saat ini *game online* sudah bisa diakses hanya dengan bermodalkan jaringan internet dan *smartphone*. Dengan menggunakan *smartphone* biasanya *game online* bisa diunduh melalui *google playstore*.

Biasanya remaja bermain *game online* untuk menghilangkan rasa jenuh dari kegiatan sehari-hari seperti bekerja atau belajar juga untuk mengisi waktu luang. Tapi ada juga beberapa remaja yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*. Dalam wawancara dengan remaja di Desa Tahunan tentang seberapa lama remaja dalam menghabiskan waktu bermain *game*, mereka mengatakan bahwa mereka mencuri-curi waktu untuk bermain *game* yaitu pada saat istirahat di sekolah atau malam hari setelah melakukan aktivitasnya. Di malam hari, mereka bisa menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* dari jam 7 malam hingga 10 malam dengan menggunakan *smartphone*. Dari penelitian, beberapa remaja yang bermain *game online* kurang dari 1 jam dan banyak diantara mereka yang menghabiskan waktu hingga 4-5 jam dalam bermain *game online*. Waktu yang mereka habiskan untuk bermain *game online* bisa lebih banyak ketika mereka

memiliki banyak waktu luang atau saat libur sekolah. Diantara *game online* yang paling banyak dimainkan adalah *Mobile Legend* dan *Free Fire*.

2. Dampak Game Online

Berdasarkan pertanyaan yang diajukan kepada remaja, terdapat beberapa pernyataan yang disampaikan remaja mengenai dampak yang bisa terjadi dari bermain *game online*. Dampak positif dari bermain *game online*, diantaranya:

1. Meningkatkan konsentrasi, seorang *gamer* dalam bermain *game online* membutuhkan konsentrasi yang tinggi. Jika semakin sulit *game* yang dimainkan akan semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan.
2. Mengembangkan daya berpikir atau penalaran, dengan bermain *game online* seorang *gamer* akan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, analisis situasi, dan matematika.
3. Meningkatkan kemampuan bahasa inggris, dalam *game*

online mayoritas berbahasa inggris. Dengan terbiasanya berbahasa inggris ketika bermain *game online* maka secara tidak langsung akan melatih *gamer* dalam berbahasa inggris.

4. Menghibur, pada dasarnya *game online* dibuat untuk sarana menghibur diri dan mengurangi stress.
5. Mendapat teman baru, dalam bermain *game online* banyak sekali *gamers* dari berbagai daerah maupun negara, kadang terdapat banyak *gamers* yang saling berkenalan dan melakukan kesepakatan untuk bermain kembali di lain waktu. Ada juga dampak negatif yang dirasakan dari bermain *game online*, diantaranya;
 1. Membuat kecanduan dan lupa waktu, dalam bermain *game online* seorang *gamer* dapat kecanduan karena terlalu asik dalam bermain sehingga seorang *gamer* menjadi lupa waktu.
 2. Menurunkan kebugaran tubuh, saat bermain *game online*

otomatis otomatis seorang *gamer* tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.

3. Sulit berkonsentrasi dalam belajar, seorang *gamer* yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang *game* sehingga konsentrasinya dalam belajar terganggu.
4. Merusak mata dan juga lensa mata, bermain *game* secara berlebihan akan menyebabkan melemahnya pada lensa mata.
5. Berkurangnya sosialisasi, seorang *gamer* yang sudah terlanjur asik dengan *game* nya akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, sehingga berkurangnya sosialisasi dengan sekitarnya.

Simpulan

Awalnya remaja bermain *game online* sebagai hiburan dan untuk mengisi waktu luang. Namun, lama kelamaan banyak dari remaja yang menghabiskan waktunya lebih banyak untuk bermain *game online*. Ketika kalah, remaja akan merasa tertantang kemudian mencoba lagi dan ketika

menang remaja akan merasa senang sehingga terus melanjutkan permainannya. Dengan adanya *game online* membawa dampak baik positif maupun negatif. Dampak positif tersebut adalah meningkatkan konsentrasi dan kemampuan diri, menghilangkan stress, dan menambah teman. Dampak negatifnya adalah menjadi kecanduan, sulit berkonsentrasi ketika belajar, hingga kurang peka dengan lingkungan sekitarnya. Peran orangtua sangat penting dalam mengawasi dan mengontrol aktivitas remaja ketika bermain *game online* dengan smartphonenya agar dampak negatif dari kecanduan *game online* bisa dikendalikan.

Diakses Tanggal 20 Maret Pukul 19.55 WIB

Daftar Pustaka

Lutfiawati,"Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiology" Jurnal Psikolog Vol.1,No.1, Desember 2018

Rifqi Hendri,"Penggunaan Game Online Di Kalangan Siswa", Skripsi Fakultas Agama Islam UMJ, 2020, Hlm. 4

Pratiwi, digital repository, (jakarta: erlangga 2012), Hlm. 79

<https://pusdatin.kemkes.go.id/>

Diakses Tanggal 28 Maret Pukul 22.45 WIB

<http://repository.untag-sby.ac.id/>

Diakses Tanggal 28 Maret Pukul 22.52 WIB

<https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>