

DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE DIKALANGAN REMAJA DESA GEMULUNG

Oleh : Anindya Tama Excel Azzura
Pembimbing : Hany Milaty

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Jepara

Abstrak

Game online memiliki dampak negatif dan juga dampak positif, dampak negatif yang sering terjadi adalah lupa waktu, game online dapat berpengaruh bagi bagi Kesehatan seseorang antara lain ,badan menjadi kecil karena sering lupa makan, ada menghabiskan uang Cuma karena game online padahal ibunya dirumah butuh uang. Di desa saya sendiri Desa Gemulung 80 % remaja Desa Gemulung bermain game, ada remaja yang bermain game untuk mendapatkan uang ada juga yanga bermain game hanya untuk bersenang senang. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif yang menghasilkan hasil penelitian berupa kata kata tertulis dari berbagai sumber. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan studi pustaka.

Kata kunci :Permainan game online game online, pemuda Desa Gemulung

Pendahuluan

Pada zaman sekarang dunia sedang dilanda perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah perkembangan dalam bidang hiburan salah satunya adalah game online. Game online mulai tren dikarenakan sudah tidak lagi bermain sendirian bisa berdua atau lebih. Di Indonesia sendiri game online sangat tren dikalangan remaja.

Di Desa Gemulung sendiri banyak remaja yang bermain game online, ada yang bermain game online karena hobinya, dan ada juga yang bermain untuk menghasilkan uang.

Game online juga memiliki beberapa dampak, salah satunya dampak negatif ,dampak negatif yang sering terjadi

lupa waktu dan lupa menjalankan tugas kita sebagai pelajar yaitu belajar, selain dampak negatif ada juga dampak positif yaitu sebagai mata pencaharian dan menghasilkan uang.

Rumusan masalah pada mini riset ini yaitu: (1.) Mengapa beberapa persen remaja di Desa Gemulung yang kecanduan game online dan lupa dengan kewajibannya? (2) Dampak apa saja yang terjadi karena bermain game online?

Tujuan pada mini riset ini yaitu: (1.) mengetahui berapa persen remaja di Desa Gemulung yang kecanduan game online dan lupa dengan kewajibannya? (2.) Mengetahui Dampak apa saja yang terjadi karena bermain game online?

Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan hasil penelitian berupa kata kata tertulis dari beberapa sumber . Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan studi Pustaka dan studi lapangan.Studi Pustaka dilakukan dengan mencari referensi dari buku , insiklopedia, artikel penelitian dan situs webside yang dapat terpercaya . Sedangkan studi lapangan dilakukan dengan Teknik wawancara dengan pihak terkait secara online dikarenakan pembatasan untuk melakukan observasi secara langsung dimasa pandemi covid 19

Berdasarkan hasil wawancara secara online pada tanggal 17 April 2021 ,yang membahas tentang beberapa dampak game online bagi remaja di Desa Gemulung.Saya dapat menyimpulkan ada banyak remaja di Desa Gemulng yang bermain game online , Adapun jangka waktu yang sudah saya survey rata rata remaja bermain game sudah dari 1 – 5 tahun.

Selain itu yang saya survey bukan hanya itu saja , Adapun banyak waktu yang dilakukan saat main game yaitu sekitar 1 ½ - 12 jam/hari ,dan saya juga mensurvey rata rata main game setiap hari untuk mengisi waktu luangnya, Adapun beberapa remaja yang bermain game tidak setiap hari, karena banyak tugas tugas

sekolah sehingga tidak dapat melakukan refreshing.

Apakah bermain game online dapat mengganggu kegiatan dalam belajar online?Mungkin pertanyaan itu yang membuat banyak anak takut untuk bermain game,ada banyak pendapat tentang pertanyaan tersebut , ada yang berpendapat bahwa game online dapat mengganggu kegiatan daring ada juga yang tidak terganggu karena pandai mengatur waktu, menurut saya bermain game itu boleh tapi setelah melakukan kewajiban yang harus dilakukan oleh siswa yaitu belajar dan mengerjakan tugas.

Game online dapat menjadi alternatif dalam mencari hiburan.Adapun dampak positif bermain game yaitu:

1. Dapat mengisi waktu luang sebagai hobi.
2. Menambah wawasan tentang Bahasa inggris.
3. Mengasah otak.
4. Menambah banyak teman dari luar daerah.
5. Melatih mental,dll.

Menurut saya bermain game online juga dapat dijadikan sebagai penghasian tambahan yaitu dengan mengikuti turnamen berhadiah atau dengan membuat channel youtube.

Selain memiliki dampak positif game online memiliki banyak dampak negative yang sangat banyak, diantaranya;

1. Membuat seseorang cenderung kurang kreatif.
2. Menimbulkan rasa benci terhadap keadaan sekitar setelah menerima kekalahan beruntun.
3. Mata cepat Lelah.
4. Menambah kosakata kasar Ketika bertemu teman yang berkata kasar.
5. Kebanyakan orang tidak kenal lelah

Bermain game online memiliki dampak positive juga dampak negative, jadi menurut saya bermain game harus memperhatikan waktu jika sudah masuk waktu ibadah segeralah berhenti, jadi kita sebagai pengguna smartphone harus pandai pandai membagi waktu.

Simpulan

Dari pembahasan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain game online dapat menjadikan dampak positif salah satunya dapat menambah teman dari luar daerah,dll, Dan tidak sedikit juga dampak negative salah satunya dapat mengganggu aktivitas daring jika tidak bisa membagi waktu dengan baik.

Daftar Pustaka

E Novrialdy .tahun 2019.Kecanduan game online pada remaja: dampak dan pencegahannya.halaman1-7

<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di.html>, 15 mei 2010

Riki Yanto.2011. “ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja”halaman 1-13