

## DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF PERMAINAN GAME ONLINE DIKALANGAN PELAJAR

**RAHMAD NICO SURYANTO**

**NIM. 0801134430**

**[rahmadnico@gmail.com](mailto:rahmadnico@gmail.com) (081277959155)**

**Dosen Pembimbing Drs. Yoskar Kadarisman**

**Jurusan Sosiologi Fisip UR**

**Jl. H. R. Soebrantas Km 12,5, Kampus Bina Widya Simpang Baru**

**Tlp. 0761 63277**

### ABSTRAK

Pengguna *games online* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *games online* sehingga tidak tenggelam dalam *games online*, mampu menggunakan *games online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna *games online* dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku *online*-nya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Karakteristik pelajar yang bermain *game online*. 2) Bagaimanakah dampak positif dan negatif dari kecanduan *game online* dikalangan pelajar. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) Observasi 2) wawancara. Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan terhadap penelitian ini yaitu dampak positif dan negatif permainan *game online* dikalangan remaja dapat disimpulkan bahwa: 1) Karakter pemain yang sering bermain *game online* dari 30 responden sebagian besar responden adalah: a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang, dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang. 2) Dampak Positif, dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (*problem solving*) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. 3) Dampak Negatif, sering bolos agar bisa bermain *game online* di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.

Kata Kunci: Dampak positif, Dampak Negatif, *Game Online*

## **POSITIVE AND NEGATIVE IMPACT GAME IN ONLINE GAME AMONG STUDENTS**

**RAHMAD NICO SURYANTO**

**NIM. 0801134430**

**rahmadnico@gmail.com (081277959155)**

**Lecturer Drs. Yoskar Kadarisman**

**Jurusan Sosiologi Fisip UR**

**Jl. H. R. Soebrantas Km 12,5, Kampus Bina Widya Simpang Baru**

**Tlp. 0761 63277**

### **ABSTRACT**

Online games users who have high self-control is able to regulate the use of online games that are not immersed in online games, are able to use online games as needed, able to integrate online activities with other activities in their lives. Instead, users of online games with low self-control is not able to direct and regulate his online behavior. They are not able to interpret stimuli encountered, and not able to choose the appropriate action. Based on the problems described above, the authors are interested in conducting research with the title: "Positive and Negative Impact of Online Gaming Amongst Students".

Based on the background described above, the formulation of the problem in this study are as follows: 1) The characteristics of students who play online games. 2) What positive and negative effects of online game addiction among students. This study uses data collection techniques as follows: 1) Observation 2) interviews. Data analysis was done to answer the problem in this research is Descriptive Statistics.

Based on the research results, the conclusion to this study are positive and negative effects of online game play among teens can be concluded that: 1) The characters of players who frequently play online games from 30 respondents most respondents are: a) students or young school school layout adjacent to the cafe, b) student male sex with 28 people, c) most respondents are students aged 13-17 years with a number of 22 people, and d) most respondents are students whose parents work as civil servants / employees with a number of 12 people. 2) Positive Impact, can eliminate the stress of school routine, the value of the most prominent subjects in the school computer, quickly resolve issues about (problem solving) in the lesson, and easy to get acquainted with new friends who have the same hobby. 3) Negative Impact, absenteeism to be able to play online games in Internet cafes, low academic achievement, use of improper spending money properly, rarely exercise in every week, and wasteful if you have money.

**Keywords:** Positive Impact, Negative Impact, Game Online

## **Latar Belakang**

Pengguna *games online* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *games online* sehingga tidak tenggelam dalam *games online*, mampu menggunakan *games online* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas *online* dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Pengguna *games online* dengan kontrol diri yang tinggi tidak memerlukan *games online* sebagai tempat untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan *dysphoric mood* (perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi). Sebaliknya, pengguna *games online* dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilaku *online*-nya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Pengguna *games online* dengan kontrol diri rendah tidak mampu mengatur penggunaan *games online* sehingga perhatian tertuju hanya pada *games online*, berharap untuk segera *online* atau memikirkan aktivitas *online*.

Jarak akses yang dekat antara warnet dengan sekolah semakin memudahkan para pelajar yang membolos pada saat jam pelajaran, atau memang sekedar menghabiskan waktunya sepulang sekolah dengan memilih bermain *Game Online*, berikut ini adalah beberapa sekolah di Kelurahan Labuh Baru yang letaknya cukup berdekatan dengan warnet yaitu sebagai berikut:

Jika ditilik kejadian pada tanggal 07 April 2014 lalu, Satpol PP menangkap puluhan siswa SMP dan SMA yang masih menggunakan seragam

dan berkeliaran pada saat jam sekolah di Rental warnet dan Rental PS (*Play Station*) yang berada di kawasan jalan Hang Tuah dan Bukit Barisan yaitu sebanyak 18 orang pelajar SMP, dan 20 orang pelajar SMA. Jika hal ini sampai terjadi di warnet leo maka akan mencoreng citra warnet itu sendiri. Belum lagi dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan game *online* itu sendiri bagi kalangan pelajar, seperti dari segi waktu, keuangan, akademik, sosial, kesehatan dan psikologinya.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*”.

## **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Karakteristik pelajar yang bermain *game online*.
2. Bagaimanakah dampak positif dan negatif dari kecanduan *game online* dikalangan pelajar.

## **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif dari kecanduan game *online* dikalangan pelajar berdasarkan segi waktu, keuangan, akademik, sosial, kesehatan dan psikologinya.

### **Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi peneliti lain yang meneliti dengan penelitian yang sama.
2. Sebagai bahan masukan bagi orang tua dan pelajar agar mengetahui dampak-dampaknya akan kecanduan *games online*.
3. Sebagai bahan pertimbangan kepada masyarakat maupun pihak warnet agar mengevaluasi ulang peraturan khusus untuk pelajar yang ingin bermain *games online* di warnet tersebut.

### **Tinjauan Teori**

Chen dan Chang (2008:45:48) dalam *asian jurnal of health information sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (Penarikan Diri) Seseorang yang kecanduan *game online* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- 3) *Tolerance* (Toleransi) Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk

melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *games online*.

- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja.

### **Metode Penelitian**

Tipe penelitian adalah Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif. Hasan (2001:7) menjelaskan Statistik deskriptif atau statistik deduktif adalah bagian dari statistik mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami.

### **Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah di 5 warnet yang terletak di sekitar sekolah disekitar Jalan Lili, Jalan Melur dan Jalan Dahlia yang berada di Kecamatan Sukajadi Kota Pekanbaru.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, Sugiyono (1998:90). Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar SMP dan SMA yang bermain *game online* di 5 warnet (Leonet, Abdinet, Skynet, Luckynet, Rindangnet).

Teknik penentuan sampel dalam penelitian ini populasi adalah *non probability* maka teknik penetapan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Menurut Sugiyono (2010: 53) teknik penetapan *accidental sampling* adalah pengambilan sampel secara tidak sengaja atau acak. Pada penelitian ini ditetapkan jumlah sampel sebanyak 30 orang, sehingga masing-masing warnet ditetapkan sebanyak 6 orang responden.

### **Jenis dan Sumber Data**

#### **1. Data Primer**

Data Primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari responden mengenai/gambaran umum tentang game *online* yang sering dimainkan oleh pelajar.

#### **2. Data Sekunder**

Data Sekunder adalah data yang digunakan sebagai penunjang data-data primer seperti data yang berasal dari orang terdekat dan lingkungan tempat tinggal responden.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan Observasi adalah pengumpulan data yang dilakukan penulis melalui pengamatan dari dekat terhadap gejala yang terjadi di lokasi penelitian. Dan menggunakan Wawancara yaitu mengadakan wawancara langsung dengan informan. Wawancara dilakukan terhadap informan maupun responden yang dipilih dan dianggap dapat memberikan informasi tentang fokus masalah penelitian.

### **Teknik Analisa Data**

Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif. Hasan (2001:7) menjelaskan Statistik deskriptif atau statistik deduktif adalah bagian dari statistik mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami.

### **Karakteristik Pemain Game Online**

Sebelum membahas dampak positif dan negatif permainan *game online* dikalangan pelajar, terlebih dahulu akan diuraikan ataupun dijelaskan data karakteristik pemain *game online* sebagai berikut.

#### **Identitas Responden**

##### **Berdasarkan Kelas dan Sekolah**

Pengelompokan tingkat kelas responden dan asal sekolah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penyebaran asal sekolah pelanggan, apakah hanya sebatas pelajar yang berada di lingkungan sekolah di sekitar warnet atau pelajar dari sekolah lain yang jauh dari lokasi warnet. Berdasarkan tingkat kelas dan asal sekolah diketahui bahwa jumlah responden terbanyak adalah pelajar SMPN 3 kelas VIII dengan jumlah 6 orang dan SMAS Taruna kelas X dengan jumlah 6 orang. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden adalah pelajar yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet yang berada di sekitar wilayah Kelurahan Labuh Baru Kecamatan Payung Sekaki Kota Pekanbaru.

##### **Berdasarkan Jenis Kelamin**

Pengelompokan responden berdasarkan jenis kelamin dilakukan untuk mengetahui sejauh mana game

online disukai kalangan pelajar. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa jumlah responden terbanyak adalah pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang atau persentase sebesar 93%. Artinya permainan *game online* paling disukai oleh kalangan laki-laki namun tidak menampik juga terdapat pelajar perempuan yang juga menyukai permainan *game online* apalagi saat ini telah banyak fendor yang mengeluarkan game *plug and play* yang didesain untuk perempuan.

#### **Berdasarkan Usia**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa jumlah responden terbanyak adalah pelajar berusia 13 -17 tahun dengan jumlah 22 orang atau persentase sebesar 73%. Artinya permainan *game online* dimainkan dan menjadi hiburan anak-anak dalam menghadapi kegiatan belajar di sekolah.

#### **Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua**

Pengelompokan responden berdasarkan pekerjaan orang tua dilakukan untuk mengetahui sejauh mana *game online* disukai kalangan pelajar apakah disebabkan segi pengawasan orang tua maupun biaya yang dikeluarkan untuk *game online*. Berdasarkan penelitian diketahui bahwa jumlah responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang atau persentase sebesar 40%. Artinya pekerjaan orang tua berdampak terhadap pengawasan anak dan tingkat ekonomi keluarga mempengaruhi jumlah uang jajan yang diberikan kepada anak.

#### **Dampak Bermain Game Online**

Selanjutnya penulis akan menyajikan data-data yang diperoleh dari hasil tanggapan responden (Pelajar) tentang dampak positif dan negatif permainan game online dikalangan pelajar. Tanggapan ini diperoleh dari hasil kuesioner penelitian yang telah penulis sebarkan sebanyak 30 sampel pelajar yang kedapatan sedang bermain game online pada 5 warnet di sekitar wilayah Kelurahan Labuh Baru Kecamatan Payung Sekeloa Kota Pekanbaru, selain penyebaran kuesioner juga diikuti dengan melakukan wawancara guna mendukung kualitas data.

Tulisan ini penulis gunakan teori yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *asian journal of health information sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan game *online* (sebagaimana tersebut diatas pada **Tinjauan Teori**).

#### **Dampak Positif**

##### **Jenis Permainan Game Online Yang Paling Diminati**

##### **Berdasarkan Kategori Game**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa kategori *game* yang paling diminati adalah kategori petualangan (*adventure*) dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%. Artinya pemain *game online* banyak memilih kategori petualangan yang menawarkan permainan adu akal dan taktik, dan ruang lingkup unsur grafis yang luas.

##### **Berdasarkan Jenis Game**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa jenis *game* yang paling diminati adalah permainan Dragon Nest dan

Ragnarok dengan jumlah 16 orang pemain atau persentase sebesar 53%. Kedua jenis *game* ini memakai sistem tempur non-target sehingga para pemainnya memegang kendali penuh atas setiap gerakan karakternya. *Dragon Nest* dan Ragnarok adalah *game* yang meminta para pemainnya terus memutakhirkan karakternya dengan membuat tim dan berkelana ke sejumlah penjara bawah tanah.

#### **Berdasarkan Cara Bermain *Game***

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa cara bermain *game online* yang paling sering digunakan adalah bermain dengan dua orang (*multi player*) dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%. Salah satu kelebihan permainan *game online* adalah dapat dimainkan secara bersamaan dengan dua orang atau lebih dengan membentuk aliansi (sekutu) yang saling membantu satu sama lain dalam meningkatkan level atau tingkat kemampuan pemain.

#### **Waktu dan Biaya**

##### **Berdasarkan Waktu yang Dihabiskan**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan adalah 4 -6 jam jumlah 16 orang pemain atau persentase sebesar 53%. Dan rata-rata siswa cenderung bermain pada saat waktu senggang saja dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%. Artinya, anak sudah cenderung adiktif atau candu dengan permainan *game online* jika dilihat dari intensitas waktu yang dihabiskan cukup lama.

##### **Berdasarkan Biaya yang Dihabiskan**

Rata-rata seluruh *game online* menggunakan sistem tambahan menggunakan voucher yang berfungsi untuk menambah kemampuan pemain. Berdasarkan penelitiandiketahui bahwa rata-rata jumlah biaya yang dihabiskan adalah Rp. 50.000 - Rp. 100.000 dengan jumlah 18 orang pemain atau persentase sebesar 60%. Anak menggunakan uang yang berasal dari uang jajan dari orang tuannya, atau tabungannya. Artinya, anak menggunakan uang yang dapat berasal dari uang jajan yang diberikan orang tuannya atau tabungannya, yang dipergunakan untuk membeli voucher yang berupa *chip*, *gold*, *immune*, *weapon*, dan bentuk lain sebagainya yang disesuaikan dengan jenis *game* yang dimainkan.

##### **Tujuan/Alasan Pribadi Bermain *Game Online***

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata tujuan/alasan pribadi pemain *game online* adalah menghilangkan stres dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%, dengan kata lain pemain mengaku bermain *game online* untuk menghilangkan stres atau kelelahan setelah kegiatan rutinitas sekolah. Dengan kata lain pemain mengaku bermain *game online* untuk menghilangkan stres atau kelelahan setelah kegiatan rutinitas sekolah.

##### **Sosialisasi di Lingkungan Warnet**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain *game online* mengaku di warnet sering berkenalan dengan teman baru dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%. Pada saat pemain bermain *game*

*online* yang sama, pemain dapat lebih mudah memulai pembicaraan dengan topik yang sama bahkan meskipun baru berkenalan pemain *game online* biasanya langsung melakukan aliansi (sekutu) untuk menaikkan level permainan masing-masing.

### **Bidang Akademik** **Berdasarkan Nilai Pada Mata Pelajaran**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain mendapatkan nilai mata pelajaran yang paling menonjol pada mata pelajaran komputer dengan jumlah 14 orang pemain atau persentase sebesar 47%. Pemain *game online* sudah terbiasa mengoperasikan komputer, sehingga ketika belajar mata pelajaran komputer, pemain sudah terlebih dahulu menguasai dasar-dasar mengoperasikan komputer.

### **Berdasarkan Ranking Kelas**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain termasuk dalam kategori ranking 10-15 dengan jumlah 12 pemain atau persentase sebesar 40%. Artinya, pemain masih belum dapat memaksimalkan prestasi belajarnya di sekolah.

### **Berdasarkan Kemampuan Dalam Proses Belajar**

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain ketika belajar di kelas cepat menyelesaikan soal pemecahan masalah (*problem solving*) pelajaran dengan jumlah 12 pemain atau persentase sebesar 40%. Kebiasaan pemain dalam bermain *game online* yang sering memecahkan teka-teki atau cara untuk dapat menyelesaikan level dalam bermain *game online*.

### **Berdasarkan Kebiasaan Pemain**

#### ***Game Online***

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain menghabiskan waktu libur sekolah dengan mengajak teman-temannya ke warnet dengan jumlah 16 pemain atau persentase sebesar 53%. Hal ini dapat diindikasikan oleh kebiasaan pemain bila libur sekolah akan mengajak teman-temannya dalam bermain *game online* saat liburan sekolah berlangsung.

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain Jika Kalah dalam Bermain *Game* akan Mencoba memainkan *game* yang lain dengan jumlah 18 pemain atau persentase sebesar 60%. Hal ini dapat diindikasikan bahwa pemain dalam bermain *game online* selalu akan mengganti jenis permainan baru saat mereka kalah dalam bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa rata-rata pemain ketika di larang orang tua dalam bermain *game* memberikan jawaban jarang dengan jumlah 12 pemain atau persentase sebesar 40%. Hal ini dapat diindikasikan bahwa larangan orang tua dalam bermain *game* jarang diterima oleh pemain *game online*.

### **Berdasarkan Dampak Positif yang dirasakan Pemain *Game Online***

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa kategori *game online* yang paling disukai dikalangan pelajar adalah kategori *game* Petualangan (*Adventure*) seperti Dragon Nest, Ragnarok dan lain-lain. Saat sedang bermain *game online* sebagian besar pelajar lebih menyukai memainkan *game* berdua (*multi player*) dan rata-rata menghabiskan waktu hingga 4-6 jam dalam satu kali

kesempatan bermain. Sebagian besar responden memiliki tujuan atau alasan pribadi bermain *Game Online* adalah untuk menghilangkan stres atau kelelahan otak setelah menjalani rutinitas kegiatan sekolah. Biaya yang dihabiskan untuk bermain *game online* dalam 1 minggu mencapai Rp. 50.000-Rp. 100.000.

Dampak positif yang dirasakan pelajar pada lingkungan sosial di luar sekolah adalah ketika berada di warnet sering berkenalan dengan orang baru dengan hobby game yang sama. Dampak positif dalam lingkungan sekolah adalah nilai mata pelajaran di sekolah yang paling menonjol yaitu mata pelajaran komputer.

Prestasi belajar siswa terbilang biasa mengingat ranking di sekolah hanya ranking 10-15 di kelasnya, namun pelajar mengaku saat sedang belajar di kelas, siswa cepat menyelesaikan materi seperti (*problem solving*) dalam pelajaran.

Pelajar lebih suka menghabiskan waktu liburnya dengan mengajak teman-temannya ke warnet. Pelajar juga lebih memilih mencoba game yang lain jika *game* yang biasa dia mainkan kalah dan memilih bermain *game online* saat waktu senggang saja. Sebagian besar responden mengaku jarang dilarang oleh orang tuanya hal ini mengindikasikan pengawasan orang tua berdampak pada intensitas anak untuk bermain *game online*.

Dampak positif yang paling dapat dirasakan oleh kalangan pelajar dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama.

### **Dampak Negatif**

#### **Berdasarkan Bolos Sekolah yang dilakukan Pemain *Game Online***

Seorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku *adiktif* banyak pelajar mengaku kadang-kadang membolos dari sekolah agar bisa bermain *game online* di warnet. Mereka juga cenderung menempatkan *game online* sebagai sesuatu yang berperan penting dalam kepuasan hidup mereka, hingga untuk sekolah mereka merasa kurang bergairah lagi karena sudah memiliki keterikatan untuk selalu bermain *game online*. Sehingga banyak diantara anak sekolah yang kadang sering bolos masuk sekolah. Distribusi responden berdasarkan tingkat keseringan membolos sekolah dikarenakan bermain *game online*.

#### **Berdasarkan menggunakan uang jajan sekolah yang dilakukan Pemain *Game Online***

Seorang yang kecanduan *game online* menggunakan uang jajan sekolahnya agar bisa bermain *game online* di warnet. Mereka menggunakan uang jajan sekolahnya untuk bermain *game online* yakni dengan membeli voucher *game online* dan juga untuk membayar rental komputer selama bermain *game online*, dengan kata lain mereka rela untuk menggunakan uang jajan sekolahnya demi memuaskan diri dapat selalu bermain *game online*.

#### **Berdasarkan kondisi kesehatan Pemain *Game Online***

Para pemain *game online* tidak ingat waktu dalam bermain, terkadang seseorang bermain *game online* selama dua belas jam lebih. Maka saat ditanyakan tentang kesehatan, mereka

menyatakan bahwa kesehatan mereka baik-baik saja dan jarang sakit walau terus bermain *game online* namun yang sering menjadi masalah adalah batuk yang selalu mengganggu, mungkin banyaknya debu disekitar tempat mereka bermain.

#### **Berdasarkan Izin Orang Tua kepada Pemain *Game Online***

Seorang yang kecanduan *game online* tidak akan memikirkan orang lain termasuk orang tuannya jika akan bermain *game online* di warnet. Kebanyakan dari pemain *game online* tidak pernah menanyakan kepada orang tuanya untuk pergi bermain *game online*. Sementara untuk makan mereka jenis-jenis makanan yang paling sering dikonsumsi tiap hari adalah nasi beserta lauk pauk, namun untuk makan mereka sering tidak teratur karena pengaruh bermain *game online*. Tabel 26 Distribusi Responden Berdasarkan Dampak Negatif jenis-jenis makanan ini yang paling sering anda konsumsi tiap hari

#### **Berdasarkan Penampilan dan Tindakan Yang Dilakukan Pemain *Game Online* Baik Disekolah maupun Diluar Sekolah**

Seorang yang kecanduan *game online* dalam penampilan dan tindakan yang dilakukan pemain *game online* baik disekolah maupun diluar sekolah. Membolos dari sekolah menjadi catatan kasus (pelanggaran) yang paling banyak di lakukan pemain *game online*. Namun demikian untuk tugas PR mereka mengerjakan sendiri bila mereka memperoleh nya dari guru disekolah.

Kegiatan lain juga banyak terhambat dilakukan oleh para pemain *game online*, seperti untuk berolah raga mereka rata-rata menyebut kadang-kadang mereka berolah raga tiap minggunya. Bila sedang diluar sekolah mereka para pemain *game online* tidak pernah berkelahi atau membuat keributan lainnya mengingat mereka lebih merasa nyaman untuk bermain *game online*.

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa pelajar mengaku kadang-kadang membolos dari sekolah agar bisa bermain *game online* di warnet. Uang jajan yang biasa diberikan oleh orang tua masing-masing juga dihabiskan untuk membeli Voucher *Game Online* dan bayar rental komputer di warnet. Pelajar mengaku jarang sakit, karena mereka hanya bisa bermain *game online* pada siang hari atau sore hari saja.

Dari segi pengawasan orang tua, para responden mengaku tidak tahu apakah diizinkan atau tidak, artinya pengawasan dari masing-masing orang tua masih belum memadai memantau segala kegiatan anak.

Pelanggaran/catatan kasus yang sering pelajar lakukan di sekolah adalah sebagian besar responden paling sering membolos, dan juga mengaku masih sering mengerjakan tugas/PR sendiri, meskipun terdapat beberapa pelajar yang memilih untuk mencontek milik temannya. Para responden juga mengaku jarang berolahraga, responden menolak untuk ikut berolahraga dan lebih memilih untuk bermain *game online* bersama temannya.

Pelanggaran di luar sekolah tidak pernah terjadi, para pelajar mengaku tidak pernah berkelahi di luar sekolah. Responden juga mengaku mengenal

dunia *game online* di warnet karena ajakan teman. Kegiatan *game online* ini rutin dilakukan responden hampir setiap hari dalam seminggu, ketika responden tidak mempunyai uang untuk membeli *voucher game* isi ulang responden lebih memilih untuk meminta kepada orang tuanya. Dampak negatif yang paling responden rasakan dari bermain *game online* adalah boros jika mempunyai uang.

### **Berdasarkan Pengetahuan Terhadap *Game Online***

Seorang pemain *game online* mengenal dunia *game online* di warnet selalunya diajak teman terlebih dahulu, dan biasanya mereka akan bermain saat teman-temannya menantang untuk melawannya dalam bermain *game online*.

Bermain *game online* bersama teman menjadi pilihan utama para pelajar dalam mengisi kegiatan liburannya dibanding berlibur keluar kota, belajar dan bersama keluarga.

Berbagai hal yang dirasakan oleh para pelajar yang sudah biasa bermain *game online*. Namun yang dirasakan jika tidak bermain *game online* selama seminggu oleh pelajar yang biasa bermain *game online* adalah mereka merasa bosan untuk diam tanpa melakukan permainan *game online*.

Bagi para pemain *game online* yang dilakukan jika tidak mempunyai uang untuk membeli *voucher game* isi ulang adalah banyak yang meminta kepada orang tuanya sendiri untuk membelinya.

Kemudian dampak negatif yang dirasakan dari bermain *game online* oleh para pemain *game online* adalah

seringnya berkata kasar dan kotor terutama kepada teman-teman, dan terkadang kepada semua orang termasuk orang tua sendiri. Hal ini diakibatkan karena permainan pemain *game online*, banyak yang menggunakan bahasa-bahasa orang dewasa dan selalunya ucapannya sesuai dengan pembicaraan pembuatnya yakni dari orang-orang luar yang tidak memiliki bahasa tatakrama yang baik untuk berbicara kepada orang-orang disekitarnya terutama orang-orang yang lebih tua bahkan orang tua kandungnya sendiri.

### **Berdasarkan Pemaparan Diatas Dampak Positif Permainan *Game Online* Pada Pelajar**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dampak positif permainan *game online* di kalangan pelajar, sebagai berikut:

1. Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
2. Nilai mata pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, artinya kebiasaan mengoperasikan komputer di warnet menyebabkan pelajar mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan pelajar dalam mengetik.
3. Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait

(*problem solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

4. Dampak positif yang paling dapat rasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobby yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap pelajar yang masih remaja dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

#### **Berdasarkan Pemaparan Diatas Dampak Negatif Permainan *Game Online* Pada Pelajar**

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa dampak positif permainan *game online* di kalangan pelajar, sebagai berikut:

1. Sering bolos agar bisa bermain *game online* di warnet, artinya kecanduan yang dialami pelajar membuatnya agar dengan berbagai cara agar dapat bermain *game online* dan mengabaikan masa belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang diberikan oleh orang tua sering dihabiskan untuk membeli voucher *Game Online* dan membayar rental komputer di warnet.
3. Jarang berolahraga dalam setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini dirasa belum cukup bagi kondisi fisik pelajar. Pelajar juga mengaku

sering diajak teman yang lain untuk berolahraga seperti bermain futsal atau bermain sepak bola pada saat waktu senggang, namun pelajar yang kecanduan *game online* lebih suka pergi bermain di warnet daripada ikut temannya untuk berolahraga.

4. Dampak negatif yang paling responden rasakan dari bermain *game online* adalah boros jika mempunyai uang, karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian voucher *game online*, biaya penyewaan komputer warnet (*billing*), makan dan minum selama di warnet, dan biaya lainnya membuat uang jajan yang diberikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

1. Karakter pemain yang sering bermain game online dari 30 responden sebagian besar responden adalah a) pelajar atau remaja sekolah yang letak sekolahnya berdekatan dengan warnet, b) pelajar berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah 28 orang, c) responden terbanyak adalah pelajar berusia 13-17 tahun dengan jumlah 22 orang, dan d) responden terbanyak adalah pelajar yang orang tuanya bekerja sebagai PNS/ karyawan dengan jumlah 12 orang
2. Dampak Positif, dapat menghilangkan stres akibat rutinitas sekolah, nilai mata

- pelajaran komputer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan soal permasalahan (*problem solving*) dalam pelajaran, dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama.
3. Dampak Negatif, sering bolos agar bisa bermain *game online* di warnet, prestasi akademik yang rendah, penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, jarang berolahraga dalam setiap minggu, dan boros jika mempunyai uang.

### Saran

1. Kepada pelajar, agar dapat mengontrol diri dan waktunya dalam bermain *game online*, menanamkan nilai-nilai positif sebagai tugas remaja atau pelajar di sekolah dengan belajar sebaik mungkin dan mulai mencari kegiatan lain yang lebih bermanfaat.
2. Kepada orang tua, agar dapat lebih meluangkan waktu dalam mengawasi kegiatan anak di luar rumah, serta memantau perkembangan kondisi maupun perubahan psikologis anak agar tidak melanggar norma.
3. Kepada pihak warnet yang berwenang, agar lebih memperketat peraturan pengguna jasa warnet dengan tidak memperbolehkan pelajar yang masih menggunakan seragam sekolah untuk bermain, atau lebih mengawasi anak yang bermain *game online* pada saat jam aktif sekolah.
4. Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat memperluas pembahasanan terkait dampak positif dan negatif permainan *game online* dikalangan remaja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ardaneswari Ayu Pitaloka. 2013. Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomeno-logi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupa-ten Sragen tahun 2013). Surakarta: Intisari Skripsi Universitas Sebelas Maret.
- Arifah Budhyati MZ. 2012. Pengaruh Internet Terhadap Kenakalan Remaja. Yogyakarta: Jurnal Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) Periode III.
- Bensman & Vidich. 1978. Between Public and Privat: The Lost Boundaries of The Self. New York: John Wiley & Sons.
- Burger, Jeff. 1998. The Desktop Multimedia Bible. London: Addison-Wesley.
- Chaplin, 2009. Dictionary of Psychology. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cholil, Mansyur. 2000. Sosiologi Masyarakat Kota dan Desa. Surabaya: Usaha Nasional
- Essau, Cecilia A. 2008. Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment. New York: Elsevier Inc.
- Fatoni, Abdurrahmat. 2006. Manaje-men Sumber daya Manusia. Jakarta: Rineka Cipta.

- Griffiths, M.D.; Davies, M.D.; Chappell, D. 2002.(Research Note) Excessive Online gaming: Implications for education. *Journal of Computer Assisted Learning* (2002), 18, 379-381.
- Griffiths, Mark. 2001. Internet Addiction: A Critical Review. *Int J Ment Health Addict* 4: 31–51.
- Hapsari, T. Niken. 2010. *Seluk Beluk Promosi dan berbisnis*. Yogyakarta: A Plus.
- Hasan, M. Iqbal. 2001. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia.
- Havighurst, Robert J. 1972. *Perkembangan Manusia dan Pendidikan*. Bandung: Allyn and Bacon.
- Ihsanul Akhiar. 2013. *Dampak Perkembangan Game Online Terhadap Pola Perilaku Remaja (Studi Kasus Pada Kelurahan Surau Gadang Kecamatan Nanggolo Kota Padang)*. Padang: Skripsi Universitas Andalas.
- Kem, I. 2005. Gamer addiction: A threat to student success! What advisors need to know. Diakses pada 21 Maret 2011 dari situs <http://www.nacada.ksu.edu/Clearinghouse/AdvisingIssues/Gamer.Addicon.htm>.
- Monks, F.J. 2004. *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Jakarta: Erlangga.
- Murali & George, 2007. Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Journal Psychology Division, Nottingham Trent University, UK Cyberpsychology & Behavior* (2004), Vol. 7 (4).
- Papalia, D.E., et al. 2008. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Poetoe, 2012. *Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak*. Dapat diakses di <http://julyanridho.blogdetik.com/2013/03/07/dampak-game-online-terhadap-psikologis-anak/>
- Ritzer, George. 2003. *Contemporary Sociological Theory and Its Classical Roots: The Basics*. New York: McGraw-Hill.
- Riki Yanto. 2011. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja (studi kasus 5 orang remaja pelaku Game Online di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang)*. Padang: Intisari Skripsi Universitas Andalas.
- Robertson, Roland. 1992. *The Globalization Paradigm: Think-ing Globally*. JAI Press: Greenwich.
- Santrock, Jhon W. 2003. *Adolescence; Perkembangan Remaja*. Jakarta : Erlangga
- Saputra, W. 2014. *Internet dan Penggunaanya*. Semarang: Jurnal Tulisan Ilmiah.
- Sarwono, Sarlito. 2002. *Psikologi Sosial : Individu dan Teori-Teori*. Edisi 3. Jakarta: Balai Pustaka.
- Setiadi, Nugroho J. 2001. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Kencana.
- Soekanto.1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

- Tadris, I.K. 2007. *Leksikon Istilah Kesehatan Jiwa dan Psikiatri*. Jakarta: Buku Kedokteran EGD.
- Turner, 2000. *Housing By People: Towards Autonomy in Build-ings*. Environment: Pantheon Books, New York.
- Webber, H.H. 1991. *Mariner Biology*. Harper Collins Publisher, Inc.
- Weiten, W.; Lloyd, M.A.; Dunn, D.S.; Hammer, E.Y.2006. *Psychology Applied To Modern Life: Adjustment In The 21st Century*. Belmont: Guilford Press
- Wirawan, 2007. *Budaya dan Iklim Organisasi: Teori, Aplikasi dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Empat.
- Yahya,M. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Semarang: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan.
- Yee, Nicholas. 2002. *Ariadne-Understanding MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) Addiction*.
- Young, K. 2005. *Online gaming*. Tersedia: [http://netaddiction.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=61&Itemid=84](http://netaddiction.com/index.php?option=com_content&view=article&id=61&Itemid=84).
- Yuwanto, Lystio. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.