

DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA UNIVERSITAS PAMULANG

Alvyan Faiz Putra Juha¹, Arie Perdiansyah², Dominggus Kaka³, Fajar Singgih Rahutomo⁴,
Ikram Muhammad Faris⁵

Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

¹alvyanjuha@gmail.com, ²arifedrriansyah@gmail.com, ³domingguskaka804@gmail.com,
⁴singgihrahutomo@gmail.com, ⁵ikram201103@gmail.com

ABSTRAK

Pada awalnya game online dimainkan hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan ketika merasa sedih ataupun bosan, karena game online bisa membuat para pengguna nya senang saat bermain. Namun penggunaan game online juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial sesama mahasiswa. Seorang gamer mengalami kurangnya interaksi terhadap teman yang non-gamer, sebagian dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman sesama gamer, bahkan mereka juga lebih suka berkumpul dan berbincang mengenai game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game online dan dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Pamulang. Penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Pamulang dapat dikatakan berdampak positif dan juga negatif antar sesama gamer ataupun non-gamer.

Kata Kunci : *Game Online, Interaksi Sosial*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masalah Manusia adalah sebagai makhluk sosial, makhluk yang hidup bersama, sadar atau tidak pada hakekatnya manusia membutuhkan manusia lain di sekelilingnya. Aristoteles telah menyatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial (zoon politicon; man is social animal) atau manusia adalah makhluk yang memiliki ketergantungan dan menjadi keanggotaan dalam suatu lingkungan tertentu. Bouman juga telah mengemukakan bahwa manusia baru menjadi manusia setelah manusia itu hidup dengan manusia lainnya.

Manusia sebagai makhluk sosial saling berhubungan dengan manusia lain sehingga mempengaruhi perilaku dan tindakan seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. Hubungan antar satu dengan yang lain itu disebut dengan interaksi sosial. Interaksi sosial adalah tindakan, kegiatan, atau praktik dari dua orang atau lebih yang masing-masing mempunyai orientasi dan tujuan.

Namun, interaksi sosial tidak akan terjadi tanpa adanya komunikasi. Karena komunikasi adalah hal yang paling penting untuk berlangsungnya interaksi sosial. Komunikasi adalah proses atau tindakan menyampaikan pesan (message) dari pengirim (sender) ke penerima (receiver), melalui suatu medium (channel) yang biasanya mengalami gangguan (noise). Dalam definisi ini, komunikasi haruslah bersifat intentional (disengaja) serta membawa perubahan.

Tujuan komunikasi yaitu untuk mengetahui respon (timbal balik) dari

penyampaian pesan komunikasi terhadap komunikator. Melalui proses komunikasi orang dapat saling mengenal, memahami dan menerima satu dengan yang lain. Maka betapa pentingnya komunikasi, sehingga orang tidak akan mampu berbuat tanpa komunikasi.

Dalam berkomunikasi, penyampaian pesan komunikasi terhadap komunikator jarak jauh tidak menjadi halangan, karena media komunikasi seperti telepon telah memudahkan berlangsungnya komunikasi. Penggunaan telepon genggam (handphone) semakin marak di kalangan anggota masyarakat, mulai dari kalangan birokrat, pengusaha, ibu-ibu, mahasiswa, pelajar, sopir taksi, tukang ojek, sampai penjual sayur. Ini pertanda bahwa pemakaian telepon selular tidak lagi dimaksudkan sebagai simbol prestise, melainkan lebih banyak digunakan untuk kepentingan bisnis, kantor, organisasi, dan urusan keluarga.

Perkembangan teknologi komunikasi sekarang ini semakin meningkat, dari telepon genggam yang tidak berwarna sampai yang berwarna bahkan bisa berbicara tatap muka dengan jarak yang jauh, teknologi ini disebut dengan smartphone. Kemajuan teknologi informasi ini mengharuskan manusia untuk mengikuti perubahan yang terjadi.

Dewasa ini, game juga menjadi hal yang banyak digunakan pada sebuah smartphone. Berbeda dengan game terdahulu yang hanya bersifat fiktif dan karakter yang dalam game hanyalah ilustrasi. Game pada smartphone ini memiliki fitur-fitur yang canggih. Sehingga banyak yang menggunakannya.

Game yang sering digunakan pada smartphone bukan hanya game offline, namun dari banyak orang menggunakan game yang tersambung ke internet atau game online. Game online ini memiliki fitur yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, layaknya aplikasi lain. Penggunaan game online tidak hanya untuk anak-anak, bahkan juga marak dimainkan oleh mahasiswa. Pada awalnya game online dimainkan hanya untuk mengisi waktu luang dan sebagai hiburan ketika merasa sedih ataupun bosan, karena game online bisa membuat para pengguna nya senang saat bermain. Selain itu, game online juga membuat mereka mempunyai banyak teman baru.

Namun, game online juga memiliki dampak negatif terhadap interaksi sosial menjadi lebih akrab, bahkan bisa bertukar informasi mengenai game online tersebut.

Berbeda dengan mahasiswa yang tidak memainkan game online, interaksi mereka cukup baik namun mereka lebih tertutup dan tidak terlalu banyak bicara, seperti interaksi mereka saat bersama pemain game online yang lain. Game online tidak hanya mempengaruhi interaksi sosial pengguna, tetapi juga mempengaruhi kejiwaan seseorang dengan waktu penggunaan yang lama.

Apabila mahasiswa sudah terlalu candu untuk memainkan game online bersama temantemannya, maka interaksi sosial mahasiswa pemain game online dengan mahasiswa yang tidak main game online akan berdampak negatif, begitu juga interaksi terhadap orang tua ataupun keluarganya. Tetapi apabila mahasiswa bisa membagi waktu untuk bermain game online bersama teman-temannya, dan bisa

mahasiswa. Pada saat observasi dan wawancara awal, peneliti melihat bahwa mahasiswa yang memainkan game online mengalami kurangnya interaksi terhadap teman di sekitarnya yang tidak memainkan game online seperti dirinya. Sebagian dari mereka lebih banyak berinteraksi dengan teman yang memiliki hobi yang sama yaitu memainkan game online. Bahkan mereka juga lebih suka berkumpul dan sering berbincang mengenai game online.

Mahasiswa sesama pemain game online berinteraksi sangat baik, karena mereka memiliki persamaan hobi dan topik pembicaraan yang bisa membuat mereka

berinteraksi dengan baik bersama mahasiswa yang bukan pemain game online. Maka hal tersebut akan berdampak positif terhadap interaksi sosialnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Metode deskriptif karena peneliti berusaha menyajikan kenyataan-kenyataan secara objektif sesuai dengan kenyataan yang ditemukan di lapangan tentang penggunaan bahasa gaul dalam media sosial Instagram. Metode kualitatif karena peneliti berusaha menguraikan fakta atau fenomena mengenai dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Jenis penelitian ini tergolong penelitian lapangan karena peneliti

mengamati dampak penggunaan game online di dalam interaksi sosial mahasiswa melalui pengamatan langsung di lapangan.

Data dalam penelitian ini adalah dokumentasi interaksi mahasiswa saat bermain game online di lingkungan kampus Universitas Pamulang. Data diperoleh dari hasil observasi langsung di lapangan. Sumber data dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Pamulang yang sedang bermain game online.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kuesioner, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan mengajukan daftar pertanyaan kepada responden.
2. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung untuk melihat interaksi mahasiswa saat bermain game online.
3. Dokumentasi, yaitu dengan mengambil foto interaksi mahasiswa saat bermain game online di lingkungan kampus Universitas Pamulang.

video device” (game adalah sebuah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pemain dengan interface game untuk menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat video).

Berbeda dengan game offline, dalam bermain game online kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan. Perbedaan besar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Game Online

Game secara bahasa berarti permainan, dalam bahasan ini, permainan adalah sebuah video yang dapat dimainkan oleh pemain melalui alat permainan seperti komputer atau laptop, gadget/smartphone dan konsol, sedangkan secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau kesenangan, yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah (Kamus Macmillan). Game merupakan suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Game membawa arti sebuah kontes, fisik, atau mental, menurut aturan tertentu sebagai hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan, sedangkan dalam wikipedia game online adalah “video game is an electronic game that involves human interaction with a user interface to generate visual feedback on a

lainnya adalah bahwa karena menghubungkan dengan internet secara global, pemain bisa memiliki kesempatan untuk bersaing dengan dan mendapatkan teman dari seluruh dunia. Contoh game online adalah Clash of Clan (COC), Mobile Legend, Free Fire, PUBG, Garena AOV (Arena of Valor), dan masih game online lainnya

Dampak Penggunaan Game Online

Setiap perilaku pasti ada dampak yang terjadi, dari segi positif ataupun negatifnya. Dampak-dampak yang terjadi pada penggunaan game online, yaitu:

1. Dampak Positif

Ada beberapa dampak positif yang dapat timbul karena bermain game online, di antaranya:

- 1) Meningkatkan konsentrasi.
- 2) Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.
- 4) Meningkatkan kemampuan mengetik.
- 5) Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stress.
- 6) Mendapat teman baru.

2. Dampak Negatif

Adapun beberapa dampak negatif yang dapat timbul karena bermain game online, di antaranya :

- 1) Membuat kecanduan berlebihan dan lupa segala hal.
- 2) Menurunkan kebugaran tubuh.
- 3) Membuat malas.
- 4) Sulit berkonsentrasi dalam pelajaran/pekerjaan.
- 5) Merusak mata dan saraf.
- 6) Berkurangnya sosialisasi.
- 7) Sulit berekspresi dan berinteraksi.
- 8) Berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus.

Mengenai tentang dampak positif atau negatif, mana yang lebih besar bagi interaksi sosial mahasiswa yaitu dampak

positif karena untuk menghilangkan rasa bosan, mendapat teman baru melalui permainan game online. Selain itu komunikasi mereka lancar karena memiliki hobi yang sama yaitu bermain game online dan bisa berkomunikasi via online (tanpa bertatap muka langsung) ketika bermain game online tersebut. Berbeda dengan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan gamer, perbincangan diantara mereka menjadi kurang menarik karena hobi yang berbeda.

Bukan hanya berdampak pada interaksi sosial mahasiswa sesama gamer dan non-gamer, namun dampak yang terjadi akibat penggunaan game online juga bisa menimbulkan dampak negatif terhadap fisik seorang gamer dan bisa memunculkan komunikasi yang negatif pada kehidupan sehari-hari.

Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Universitas Pamulang

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan game online sangat marak dikalangan mahasiswa, baik laki-laki ataupun perempuan. Penggunaan game online tersebut dapat berdampak kepada interaksi sosial mahasiswa sesama gamer atau bahkan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan gamer. Meskipun demikian dapat terlihat dari kontak sosial dan komunikasi yang berbeda antara keduanya yaitu, mahasiswa sesama gamer memiliki topik pembahasan yang sama antara satu sama lain, karena itu komunikasi mereka lancar dan interaksinya sangat baik, bahkan mereka bisa menjadi teman yang

akrab. Sedangkan interaksi sosial mahasiswa dengan yang bukan gamer malah sebaliknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa mahasiswa Universitas Pamulang tentang penggunaan game online, secara umum mereka memberikan tanggapan sebagai berikut.

- a. Hasil wawancara dengan salah satu mahasiswa gamer yang berinisial AP bahwa, dia biasanya bertemu dengan teman-teman untuk berbincang, tapi karena teknologi sudah canggih dan tidak bisa dihindari, maka dia bersama teman-temannya sekarang biasanya bertemu untuk bermain game online, karena rata-rata temannya juga seorang gamer. Walaupun dia gamer, tapi itu tidak menutup kemungkinan kalau dia tidak bisa berbaur dengan teman yang bukan gamer. Dia masih bisa menyesuaikan tempat dan bersama siapa dia bertemu, dia tidak selalu bermain game atau membahas mengenai game online jika dia sedang bersama teman yang bukan gamer. Game online sendiri bukan suatu prioritas untuk kesehariannya, karena dia memainkan game online hanya untuk mengisi kesepian dan menghilangkan rasa bosan. Namun, dari penggunaan game online juga bisa berdampak negatif untuknya, matanya sering berair ketika memainkannya sambil berbaring, dan itu bisa merusak mata.
- b. Hasil wawancara dengan responden berinisial GW, bahwa pengaruh interaksi kepada teman sesama gamer dengan teman yang non-gamer itu

sama saja, tidak ada perbandingan antara satu sama lain. Namun lebih banyak teman yang non-gamer karena nyaman dan teman nya yang itu saja. Dampak dari game online ada positif dan negatifnya, segi positifnya yaitu teman bertambah dan game online bertujuan untuk hiburan, dari segi negatifnya yaitu jadi lupa waktu. Namun dampak game online menurut SR lebih dominan segi positifnya.

- c. Hasil wawancara dengan responden berinisial AFPJ, bahwa interaksi dengan teman non-gamer lebih nyaman karena topik pembicaraan lebih banyak dan lebih luas dibanding dengan teman sesama gamer yang topiknya tidak jauh dengan game online. Pengaruh dari game online yaitu terlalu toxic. Dampak positif dari game online yaitu meningkatkan dan merubah mood menjadi lebih baik, untuk dampak negatif dari game online yaitu tugas tidak dikerjakan dan bahkan tidak masuk kuliah pagi karena malam memainkan game online sehingga pagi mengantuk dan tidak bersemangat untuk masuk kelas perkuliahan.
- d. Hasil wawancara dengan responden berinisial DK, bahwa dia lebih banyak memiliki teman sesama gamer dibandingkan non-gamer, jadi lebih nyaman berbincang atau berkumpul dengan sesama gamer karena topik pembicaraan yang lebih seru. Untuk dampak dari penggunaan game online lebih ke negatif karena mata menjadi sakit, suka menunda pekerjaan jika keseruan bermain, lupa waktu dan bahkan berkata kasar. Tapi untuk

dampak positif penggunaan game online juga ada yaitu bertambahnya teman baru dan game online bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan.

- e. Hasil wawancara dengan responden berinisial WF, bahwa memainkan game online masih sesuai porsinya jadi dampaknya lebih ke positif yaitu lagi berkumpul dengan teman-teman walaupun dalam keadaan tidak memainkan game online pasti topik pembicaraan ada sangkut pautnya dengan game online, sekalipun topik pembicaraan yang lain pun juga ada. Pengaruh pada interaksi dengan teman gamer ataupun non-gamer itu tidak ada, karena temannya itu-itu saja, jadi topik pembicaraan tentang game online ataupun hal lain itu tidak ada perbedaan.
- f. Hasil wawancara dengan responden berinisial FSR, bahwa interaksi dengan teman sesama gamer dan teman yang non-gamer itu bisa dikatakan seimbang karena dia bisa membuat kondisi yang nyaman bergaul diantara teman gamer atau non-gamer. Bermain game online tergantung mood karena bermain game online hanya diwaktu luang. Dampak dari bermain game online ada positif dan negatif, dampak positifnya yaitu menghilangkan rasa bosan dan game online juga bisa mengasah otak karena permainan nya menggunakan strategi dan membutuhkan kekompakan dengan teman lain, dampak negatif dari game online ini yaitu kurangnya jam tidur di malam hari karena sering memainkan pada malam hari, kurangnya membaca buku, mata menjadi sakit, dan ketika bermain

menghilangkan rasa jenuh ketika banyak nya tugas, namun ada juga dampak negatif dari main game online yaitu banyak pekerjaan yang tertunda akibat permainan yang belum selesai. Penggunaan game online juga memiliki pengaruh yang bahkan sampai sekarang masih ada, jika

game online terlalu lama bisa membuat sakit kepala karena selalu melihat cahaya terus bahkan membuat baterai handphone menjadi kurang baik karena terlalu sering dimainkan.

- g. Hasil wawancara dengan responden berinisial IMF, bahwa interaksi dan komunikasi dengan teman gamer dan teman non-gamer lancar saja tidak ada perbedaan antara keduanya, namun lebih banyak memiliki teman sesama gamer. Pengaruh dari penggunaan game online tidak ada, namun dampak positif dan negatif dari game online ada. Dampak positif penggunaan game online adalah menghilangkan rasa bosan, mengisi waktu luang menambah banyak teman, lebih mengasah otak, dan membuat mood menjadi jauh lebih baik. Dampak negatifnya adalah membuat lupa waktu, membuat emosi meningkat, dan bahkan bisa mengeluarkan uang yang tidak sedikit untuk mengikuti suatu event game online, namun itu jika ada uang lebih dan membeli keinginan tersebut untuk kepuasan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa responden mahasiswa diatas, maka diperoleh bahwa dampak dari penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas

Pamulang beragam, dampak game online responden kepada sesama teman gamer hasilnya positif, karena mereka bisa berinteraksi tanpa bertatap muka, melainkan via online dari perbincangan saat bermain game online, dan perbincangan mereka menarik karena satu hobi dan satu topik pembicaraan. Dampak game online responden kepada teman yang bukan gamer bisa dikatakan negatif, karena dilihat dari masa pandemi saat ini mereka tidak bisa berkomunikasi dengan teman yang non-gamer. Selain itu, mereka yang bisa berinteraksi dengan yang bukan gamer, perbincangan mereka akan kurang menarik.

Namun, beberapa responden juga menyatakan bahwa menjadi seorang gamer tidak menjadi tolak ukur bahwa



Gambar. 36 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online



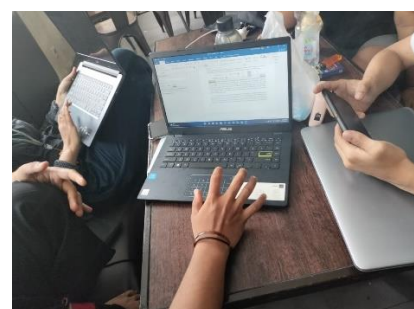
Gambar. 37 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online

hanya bisa berteman sesama gamer saja, namun dengan teman non-gamer pun juga bisa berteman jika bisa menyesuaikan keadaan dan bersama siapa dia berinteraksi sekarang. Karena itu hasil wawancara dengan beberapa responden dalam penelitian ini interaksi sosial mahasiswa antara sesama gamer dan non-gamer bisa dikatakan positif. Bisa disimpulkan bahwa hasil wawancara dengan beberapa responden dalam penelitian ini yaitu penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa Universitas Pamulang berdampak positif.

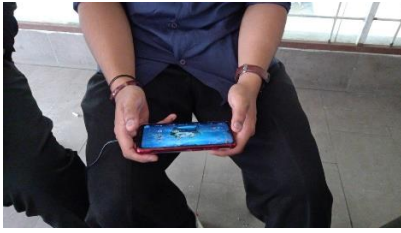
Sampel Dokumentasi Interaksi Sosial Mahasiswa Saat Bermain Game Online



Gambar. 38 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online



Gambar. 39 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online



Gambar. 40 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online



Gambar. 41 Interaksi Mahasiswa saat Bermain Game Online

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa :

1. Permainan game online berpengaruh terhadap perubahan perilaku mahasiswa Universitas Pamulang.
2. Perubahan perilaku mahasiswa Universitas Pamulang, mungkin tidak dapat dilihat secara langsung, namun dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka, pada dasarnya perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya. Penyimpangan yang dimaksud lebih ke perbuatan/tingkah laku/ucapan seseorang dalam berinteraksi.

Saran

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah masukan yang

bermanfaat bagi mahasiswa demi kemajuan dimasa mendatang. Seharusnya mahasiswa lebih mengutamakan pelajaran daripada bermain game online. Bermain game online itu boleh saja, asalkan tidak lupa waktu dan berlebihan. Serta tidak lupa mengerjakan pekerjaan rumahnya, dan tidak lupa tanggung jawabnya sebagai mahasiswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan mahasiswa untuk menyeimbangkan interaksi sosial antara teman gamer dengan teman yang bukan gamer. Sehingga terjadi keseimbangan interaksi sosial di dunia nyata dan dunia maya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin. *Skripsi. UIN Antasari Banjarmasin*, v,1-5,86-91,96-97.
- Gustiasari, D. R. (2018). Pengaruh Perkembangan Zaman Terhadap Pergeseran Tata Bahasa Indonesia ; Studi Kasus pada Pengguna Instagram Tahun 2018. *Jurnal Renaissance*, 2.
- Wahyuni, S. (2021). Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec.Tallo, Makassar. *Skripsi. Universitas Muhammadiyah Makasar*, 8-11.