

GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA PADA MODAL SOSIAL
(Studi Kasus pada Remaja Gampong
Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh)

Ace Srdang
Juni 21/1-2020
Fathayatul Husna, M.A

Linda Fahmi
140305012

Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Pendahuluan

Akhir-akhir ini perkembangan *game online* sangat memprihatikan. Selain meluasnya konten positif banyak juga konten negatif dalam *game online*. Selain itu *game online* telah banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat di era modern. Di samping itu, dengan meruaknya penggunaan *game online* banyak di temukan dampak yang tidak baik di masyarakat. Hanya gegara, tidak suka dengan tetangga atau kerabat lalu kasus yang biasa terjadi adalah pengunggahan sindiran dan ujaran kebencian melalui media sosial. Misalnya, munculnya konflik karena hialngnya tali persaudaraan. Fenomena seperti ini seharusnya tidak mudah terjadi. Dengan adanya media sosial diharapkan dapat menjalin tali persaudaraan dengan baik, penuh tanggung jawab dan perilaku kebaikan lainnya. Di luar media sosial, *game online* menjadi wacana tersendiri dalam membangun inetraksi sosial. Penulis melihat dengan adanya *game online* dapat terbentuk sejumlah grup pertemuan di media sosial. Hal ini berkaitan erat dengan wacana mengenai modal sosial.¹

Fenomena *game online* yang sampai saat ini sudah banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para remaja khususnya mahasiswa. Mahasiswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan *game* ini. Ditambah lagi mahasiswa ini kebanyakan adalah generasi urban, gejolak muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang mahasiswa yang telah masuk masa remaja akhir ini lebih mendapat kebebasan dalam menentukan sebagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja banyak alasan yang mendasari mengapa para remaja mau berlama-lama duduk didepan komputer, lebih menyukai menjalni kehidupan dalam dunia maya mereka daripada dunia nyata. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain *game* mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari hari. Dalam sosiologi, interaksi sosial berkaitan dengan pada sosial.²

Modal sosial dimaknai sebagai kewajiban sosial yang menyangkut kehidupan bersama, peran, wewenang, bertanggung-jawab, sistem penghargaan dan ketertarikan lainnya yang menghasilkan tindakan kolektif. Modal sosial dimulai dapat terciptanya perekat sosial, yaitu terciptanya sebuah kesatuan dalam anggota kelompok secara bersama-sama. Modal sosial timbul dari interaksi antara orang-orang dalam suatu komunitas. Pengukuran modal sosial dapat dilihat dari interaksi baik individual maupun institusional, seperti terciptanya atau terpeliharanya kepercayaan antar warga masyarakat.³

Keresahan-keresahan yang mempengaruhi masyarakat dengan hadirnya *game online* di Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh merespon dampak negatif yang mempengaruhi prilaku tercela antar remaja. Perilaku menyimpang ialah perilaku yang dianggap sebagai hal tercela dan diluar dari batas-batas toleransi oleh sejumlah orang. Contoh dari perilaku menyimpang dalam *game online* tersebut ialah tindak penipuan. Penyimpangan

¹ Bayu Triyas Sukmo Wibowo, "Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu" (skipsi, Bengkulu, Bengkulu, 2014).

² Tridhonanto A, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011).

³ Tridhonanto A.

diperoleh melalui proses alih budaya. Melalui proses ini seseorang mempelajari suatu kebudayaan menyimpang.

Terkait wacana mengenai *game online* dan modal sosial, telah diteliti oleh Syahrul Perdana Kusumawardani, Yohanes Rikky Dwi Santoso, Agung salim, Cut Rosi Dyanti. Syahrul Perdana Kusumawardani menjelaskan bahwa *Game Online* sebagai Pola Perilaku Interaksi Sosial. membahas tentang sebuah permainan yang ada pada komputer dan *gadget* (*game online*) yang membuat semua orang penasaran. PUBG merupakan salah satu permainan yang saat ini populer dikalangan para pecinta *gadget*. PUBG ini merupakan bagian dari game online yang mana didalamnya dapat membuat pembentukan sebuah tim yang solid dan saling percaya anatar anggotanya sehingga pemilihan anggota dari teman terdekat dapat meningkatkan kepercayaan antar anggota.⁴

Game online berdampak terhadap perilaku atau kebiasaan pada pemain. Setiap pemain *game online* kurang menjaga kesehatan seperti bergadang, selalu menatap layar ponsel yang selalu merusak mata, serta menghabiskan uang untuk membeli kuota internet. Dampak lain dari bermain *game online* sangat besar pengaruhnya terhadap lingkungan sekitar, salah satunya adalah menyebabkan remaja yang candu *game online* acuh tak acuh terhadap lingkungannya dan tidak terlalu memikirkan dunia nyata.

Kemudian Agung Salim menjelaskan bahwa *game online* pada dasarnya ditujukan untuk megusir kepenatan atau sekedar melakukan *refreshing* otak setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari. Namun pada kenyataannya, permainan tersebut justru membuat individu menjadi kecanduan.⁵

Jika memainkannya secara berlebihan maka dapat berdampak buruk yaitu akan mengurangi rasa sosialisasi terhadap sesama. *Game online* dapat membuat kecanduan yang ingin terus memainkannya, sehingga akan menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game.

Selanjutnya Cut Rosi Dyanti menjelaskan bahwa *game online* termasuk jenis permainan atau hiburan.⁶ Sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Selain itu pemain hanya mengeluarkan energi dan kemudahan bermain melalui smartphome. Akibat dari *game online* adalah tidak ada rasa bermain dengan anak lainnya, dan merasa tidak peduli terhadap sekitar karena sudah fokus terhadap game tersebut.

Kemudian Maria Yohanesti Gola Nuhan menjelaskan *Game online* tentu saja memberikan dampak candu pada siswa. Mereka melupakan tugas mereka yang utama yaitu belajar. Akibatnya dari segi akademik mereka akan mengalami penurunan prestasi belajar.⁷ Modal sosial sebagai hubungan yang tercipta dari norma sosial yang menjadi perekat sosial di kalangan masyarakat, yaitu terciptanya sebuah kesatuan dalam anggota kelompok secara bersama-sama. Modal sosial timbul dari interaksi antara orang-orang dalam suatu komunitas.

Penelitian sedikit berbeda sejumlah studi-studi terdahulu. Penulis fokus pada *game online* dan dampaknya pada modal sosial. Penulis fokus pada perkembangan penggunaan *game online* dikalangan remaja Gampong Lhong Cut, Kecamatan Bandar Raya, Kota Banda

⁴ Syahrul Perdana Kusumawardani, "Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)," *AntroUnairdotNet Departemen Antropologi FISIP IV*, No. 2 (2015), hlm 154.

⁵ Agung Salim, "Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar," 2016, 2.

⁶ Cut Rosi Dyanti, Intan Safiah, Rosma Elly, "Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh", dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah" 2 (2017): 139-49.

⁷ Maria Yohanesti Gola Nuhan, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta", dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 2016, 496.

Aceh. Penulis menggunakan teori modal sosial sebagai jendela untuk membahas terkait dampak penggunaan game online terhadap aktualisasi dan modal sosial remaja. Modal sosial adalah keseluruhan sesuatu yang diarahkan atau diciptakan untuk memudahkan tindakan individu dalam struktur sosialnya. Penulis artikel ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penulis melakukan proses pengumpulan data dengan cara wawancara, dokumentasi dan observasi. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, yang duduk di warung kopi hingga larut malam dikarenakan candu bermain *game online*.

Pembahasan

Game Online dan Anak Muda

Krista Surbakti menyatakan bahwa games online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya games online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah games online bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.⁸

Game online sangat banyak digeluti anak-anak muda terutama dikalangan remaja Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh. Hal ini akan mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di Indonesia terutama di Aceh. Tapi tak lepas dari hal itu, game online menjadi hobi tersendiri bagi anak-anak muda saat ini. Bukan sekedar hobi, faktanya remaja sekarang mengalami kecanduan game online. Bukan sesuatu yang baik tentunya bagi anak-anak muda saat ini. Apalagi bagi anak-anak muda yang masih bersekolah, game online menjadi alasan mereka membolos sekolah.

Gambar 1: Siswa yang Bolos Sekolah



Sumber: TribunNews.com

Tak hanya itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada kondisi fisik dan psikis anak-anak muda. Selain akan bertindak impulsif, para pecandu game online akan mengalami penurunan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga hal itu akan berdampak pada prestasi dan produktivitas anak-anak muda. Terkadangpun emosi mereka menjadi tidak stabil, bahkan sampai ada dari mereka yang anti sosial.

Game online sangat bervariasi, salah satunya adalah *game online* PUBG yang sangat berpengaruh pada tingkah laku seseorang sehingga seseorang tersebut akan merasakan kesenangan yang luar biasa pada saat menang dan apabila kalah mereka pun marah kepada

⁸ Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja’, Jurnal Curere.” 2017, 28–38.

siapa pun yang ada didekatnya. Padahal game online hanyalah sebuah permainan biasa. Ibarat kata menang menjadi arang dan kalah akan menjadi abu. Tidak mendapat keuntungan apapun. *Game online* PUBG ini sangat berpengaruh besar bagi para pemuda karena hampir semua pemuda memainkan *game online*. Tanpa memikirkan dampak positif dan negatif apa yang akan di dapat atas apa yang mereka mainkan, bahkan di Indonesia permainan ini sangat di gemari generasi milenial.⁹

Kemunculan *game online* sangat berpengaruh negatif terhadap remaja seperti tidak memperdulikan pekerjaan, perkuliahan, prestasi untuk dirinya serta kegiatan lainnya. Komunitas *game online* mengundang semua anak-anak, remaja dan bahkan dewasa yang membuat *group* atau kelompok supaya bisa main bareng atau ikut turnamen. Ada *group* khusus untuk memasukkan anak baru dan di ajarkan sampai bisa bermain *game online* sampai *professional player*. Setelah *professional player* baru bisa ikut turnamen atau meraih kemenangan. Kemudian di dalam *game online* ada yang nama *top up* seperti membeli baju, sepatu, senjata, topi serta costum lainnya. Paling kecil beli *royale pass* khusus buat perlengkapan tempur seperti baju besi, helm dan harganya di mulai tiga ratus ribu sampai ratusan juta. Jadi bagi *player* PUBG yang ingin senjatanya ber *skin* sampe *top up* puluhan juta atau empat puluh juta. Intinya, waktu bertempur pemain *game online* mengetahui yang mana senjata biasa dan senjata mahal atau anak sultan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mirza selaku remaja di Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh menyatakan bahwa:¹⁰

“Saya sendiri dalam sehari menghabiskan main game online 2 kali sehari yaitu pagi sama malam dan setiap memainkan game online bisa berjam-jam lamanya. Kebiasaan 3 sampai 6 jam. Pengalaman saya sendiri pagi-pagi baru bangun tidur langsung main *game online*, masalah makan nanti saja sambil main *game online*”.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dalam sehari menghabiskan waktu untuk bermain *game online* selama 3 sampai 6 jam. Satu-satunya kegiatan yang ingin mereka kerjakan hanyalah menatap layar ponsel dan bermain *game online*. Tanpa mereka sadari waktu mereka terlewatkan begitu saja tanpa menghasilkan sesuatu hal yang berarti ataupun suatu hal yang berguna bagi orang sekitar. Kecanduan *game online* secara berlebihan jika tidak segera diatasi, maka bisa menjadi citra buruk bagi diri sendiri.

Kegiatan anak muda saat bermain *game online* salah satunya adalah mereka berkomunikasi bersama kawan yang ada di dalam *game online* sambil menyantap makanan cemilan dan kumpul bareng teman-teman di warung kopi yang turut ikut bermain game bersama. Selain itu, ada candaan dalam *game* atau ngakak bareng bersama teman *game online* tersebut. Hal yang paling banyak dilakukan oleh anak muda saat bermain *game online* adalah membully orang dalam *game* dengan mengatakan bahwa dia nub atau robot. Terus ngebuli teman dalam *game* karena dia sok pintar padahal kurang lancar bunuh musuh dan sering mati saat melawan musuh sedirian, terus diketawain oleh pemain *game online* lainnya. Hal positif dari *game online* ini adalah belajar bahasa inggris karena kawan satu *squad* atau satu timnya berasal dari luar negeri.

Melalui model penyelidikan sosial, kecerdasan dan kesulitan kecerdasan emosional akan memainkan peran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial. Akan bermanfaat bagi siswa untuk belajar sukses di kelas dan masa depan. Diharapkan sekolah

⁹ Eka Rusnani Fauziah, “, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja’, eJournal Ilmu Komunikasi,” 2013, 1–16.

¹⁰ Wawancara dengan Putra Gunawan tanggal 01 Juli 2020 di Warung Kopi Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh

¹¹ Wawancara dengan Mirza tanggal 01 Juli 2020 di Coffe Boh Manok Weng Lampineung.

dapat mengoptimalkan kecerdasan dan kecerdasan kesulitan emosional untuk meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan akademis siswa mereka. Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kecerdasan dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial.¹²

Kecanduan *game online* seperti ini harus segera di hentikan karena akan merusak generasi penerus bangsa. Jika dibiarkan terus seperti ini maka akan melemahkan generasi millenial untuk berkarya. Karena mereka hanya selalu memikirkan bagaimana cara menang dalam bermain dalam permainan, bukan memikirkan bagaimana membuat kemajuan negara. Dampak buruk yang ditimbulkan karena terlalu banyak bermain game online adalah yang pertama kurangnya gerak anggota tubuh yang dapat menyebabkan otot dan sendi akan menjadi kaku. Kedua dapat merusak mata karena terlalu banyak terkena pancaran sinar handphone. Ketiga menyebabkan seseorang menjadi malas. Keempat dapat menyebabkan kemiskinan karena tidak bekerja dan terlalu menghamburkan uang untuk membeli paket data. Kelima kurangnya berkumpul bersama masyarakat atau sosial karena terlalu fokus pada game onlinenya. Selain itu, hal yang paling parah yang di akibatkan oleh game online adalah gangguan kejiwaan.

Gambar 2: Gangguan Kejiwaan Akibat Game Online



Sumber: TribunNews.com

Dampak negatif *game online* adalah menimbulkan kecanduan terhadap diri sendiri dan membuat kita malas terhadap pembelajaran. Selain itu, merusak mata, menurunkan konsentrasi otak, menjadi malas dan kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat. Kecanduan *game online* juga berdampak pada sisi keagamaan yang menurun. Hal ini dibuktikan dari banyaknya pemuda dan pemudi yang lalai, meninggalkan kegiatan keagamaan seperti tidak mengerjakan shalat berjamaah, meninggalkan kajian, dan tidak menghadiri kegiatan-kegiatan agama lainnya.

Remaja dan Game Online

Aktualisasi remaja dalam bermain *game online* salah satu keinginan untuk mencapai tujuan atau meraih kemenangan agar bisa menang. Hal lain dari aktualisasi yang di lakukan oleh remaja dengan cara bermain curang. Bermain secara curang seperti menjadi seorang *cheater* atau *nge-hack game online* PUBG, dalam *game online* ini kita bisa melihat musuh bersembunyi di rumah maupun di semak-semak atau di balik batu. Meskipun musuh sudah bersembunyi, kita tetap bisa menembak sampai tembus dinding. Jadi intinya aktualisasi inilah yang membuat pecandu *game online* mudah dalam menembak. *Game online* bisa

¹² Wardani, “Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Kecerdasan Emosional Melalui Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Sosial Siswa’, Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS,” 2019, hlm 66-75.

mengakibatkan kecanduan bagi para pemainnya. Terlebih jika ia sedang dalam masa pertumbuhan (anak-anak). *Game online* juga dapat mempengaruhi tatanan pikiran seseorang.

Gambar 3: Pecandu *Game Online*



Sumber: TribunNews.com

Bagi player biasa memainkan *game online* bisa juga melawan *cheater* dengan *skill* atau keahlian yang di miliki. Tapi kebanyakan tidak bisa melawan *cheater* karena *cheater* sangatlah berpengaruh bagi player biasa karena mereka bermain curang. Jadi resiko jadi *cheater* harus siap-siap akunya bakal kebanned 10 tahun atau kepada yang membuat PUBG yaitu *Tencent*, karena banyak pemain *game online* yang ngereport atau melaporkan ke pihak PUBG.

Orang berinteraksi di dunia maya hanya dapat menggunakan simbol-simbol khusus yang meski semua orang mengetahuinya, tetapi tidak dapat dilakukan secara langsung seperti yang terjadi di dunia nyata. Orang-orang di dunia maya berinteraksi dengan orang lain menggunakan simbol tulisan atau simbol gambar yang dapat mereka temukan dalam program yang ada di komputer maupun mereka unduh dari dunia maya.

Gambar 4: Aktualisasi *Game Online*



Sumber: TribunNews.com

Remaja di panti asuhan mengalami harga diri yang rendah dibandingkan dengan remaja yang tinggal bersama orang tua mereka. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat harga diri termasuk dukungan sosial teman sebaya dan aktualisasi diri. Semakin tinggi dukungan sosial teman sebaya, semakin tinggi harga diri remaja, semakin tinggi aktualisasi

diri, semakin tinggi harga diri remaja, dan semakin tinggi dukungan sosial dari teman sebaya dan aktualisasi diri, semakin tinggi harga diri remaja.¹³

Gambar 5: Dampak *Game Online* pada Lingkungan



Sumber: TribunNews.com

Game online berdampak pada lingkungan rame para remaja tidak belajar lagi, kesehatannya terganggu, menimbulkan efek ketagihan, membuat orang terisolir dari kehidupan disekitarnya, membuat orang menjadi malas, mengganggu kesehatan, menimbulkan masalah psikologis apabila terlalu dipikirkan, kurang tidur, dan lain-lain. *Game online* sebagai sarana bagi informan untuk menunjukkan dirinya yang ingin di lihat oleh orang lain.

Melalui sebuah *game*, seseorang mampu berperilaku seperti yang ia inginkan tanpa harus takut ataupun malu, justru dengan *game online* ini. Seseorang menjadi dirinya yang dia inginkan. Kemudian didorong oleh pandangan dari orang lain yang membentuk konsep diri itu sendiri, semakin baik *feedback* dari orang lain, maka akan membuat diri *game* tersebut semakin baik pula.¹⁴

***Game Online* dan Modal Sosial di Gampong Lhong Cut**

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena *game* tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Sedangkan modal sosial sosial yang terjadi di Gampong Lhong Cut adalah salah satu modal yang harus dijaga dan di lestariakan oleh setiap generasi demi generasi selanjutnya. Modal sosial merupakan kunci utama untuk membangun silaturahmi santar sesama, baik itu teman pemain *game online* yang tidak terlihat kasat mata maupun teman secara langsung di dunia nyata.

¹³ Muhammad Muharrik As Sururi, Muslikah Muslikah, "Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya dan Aktualisasi Diri dengan Harga Diri Remaja Panti Asuhan di Purbalingga, Jurnal Bimbingan dan Konseling," 2020, 77-89.

¹⁴ Samuel Jeffrey Sukiarno Nugroho, "Game Online sebagai Sarana Aktualisasi Diri Gamer Perempuan, Jurnal Ilmu Politik Universitas Indonesia," 3, No.1 (2014): 1.

Gambar 6: Modal Sosial di Kalangan Remaja



Sumber: TribunNews.com

Interaksi sosial yang terjadi merupakan hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-per orang, antar kelompok-kelompok manusia, dan antara orang dengan kelompok masyarakat. Interaksi sosial terjadi apabila dalam masyarakat terjadi kontak sosial (*social contact*) dan komunikasi. Interaksi terjadi dua orang atau kelompok saling bertemu atau pertemuan antara individu dengan kelompok dimana komunikasi terjadi diantara kedua belah pihak. Kontak sosial dan komunikasi merupakan syarat mutlak dalam proses interaksi sosial, sehingga tanpa kedua unsur tersebut maka sangatlah mustahil interaksi sosial terjadi.¹⁵

Berbicara tentang interaksi sosial di kalangan remaja tentu saja remaja sekarang sangat kurang bergaul karena kawan di *game* lebih seru dan lebih nyambung kalau di ajak komunikasi dan lainnya. Hal ini dikarena masa remaja merupakan awal dimana karakter atau sifat kebiasaan kita lebih banyak dipengaruhi oleh teman sekitar karena kita akan lebih sering menghabiskan waktu dengan mereka. interaksi sosial yang tepat dalam artian tidak membawa efek negatif itulah yang diperlukan remaja.

Game online berdampak pada penyesuaian sosial yang buruk. Penyesuaian sosial menjadi buruk disebabkan individu gagal dalam mengatasi konflik yang dihadapinya atau tidak menemukan cara-cara yang tepat untuk mengatasi masalah atau tuntunan dari lingkungan sehingga menimbulkan banyak gejolak emosi, juga konflik frustrasi. Kegagalan penyesuaian sosial seseorang dikarenakan aktivitas *game online* yang akhirnya berdampak pula pada tidak adanya aktivitas bersosialisasi dan komunikasi dengan orang lain.¹⁶

Hal yang membuat seseorang kecanduan *game online* salah satunya adalah karena putus cinta sehingga melampiaskan diri untuk membuang kekesalannya mencoba menenangkan diri dengan bermain *game* dan tak tersadari lama kelamaan menjadi candu. Bentuk *game online* yang paling digemari yaitu *game online genre* petualangan, *game online genre* strategi, *game online genre* pertempuran, tembak-tembakan, peperangan dan *game online genre* racing atau balapan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat. Berdasarkan hasil wawancara dengan Putra Gunawan remaja di Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh menyatakan bahwa:¹⁷

¹⁵ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).

¹⁶ Yohanes Ricky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo, "Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja," *Humaniora Yayasan Bina Darma* IV, no. 1 (2017): 27.

¹⁷ Wawancara dengan Putra Gunawan tanggal 01 Juli 2020 di Warung Kopi Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh

“Hal yang paling mendasar sehingga menyebabkan remaja sekarang lebih suka main *game online* karena ada lawan jenis dan gamenya seru bisa menghilangkan suntuk atau kegalauan. *Game online* sangat berdampak terhadap modal sosial remaja karena bisa melalaikan waktu dan menyampingkan kegiatan sosial lainnya seperti tidak mengikuti rapat pemuda, gotong royong dan pengajian yang diadakan di gampong”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Shinta selaku remaja Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh juga menyatakan bahwa:¹⁸

“Usaha yang saya lakukan untuk mengalihkan keseharian dari *game online* salah satunya adalah ngopi bersama teman, mencari kerja sampingan, pacaran, dan mencari kesibukan lainnya seperti bermain sosmed lainnya. Menonton youtube salah satu usaha yang saya lakukan untuk mengalihkan diri saya dari *game online*”

Sejalan dengan pendapat di atas, Fitriani selaku selegram Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh juga menyatakan bahwa:¹⁹

“Menurut saya kenyamanan dalam bermain *game online* seperti boleh mengeluarkan kata-kata kasar dan mendapatkan kata-kata kasar baru yang belum pernah saya dengarkan. Selain itu, cara membangun modal sosial pada diri remaja sekarang di era *game online* sangat sulit, harus dimulai dari nol sehingga orang yang kita ajak untuk bermain *game online* juga ikut berhenti karena satu tim. Kalau tim kita sudah bubar, otomatis kita juga kesal dan putus asa. Jadi, intinya cara membangun modal sosial pada diri remaja dengan bergabung lagi dengan anak lainnya yang tidak bisa main game sehingga kita harus melatih ulang dari awal”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa game online berdampak terhadap modal sosial remaja. Hal ini ditunjukkan dari kurangnya partisipasi remaja Gampong Lhong Cut dalam mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan di gampong. Misalnya tidak mengikuti rapat pemuda, gotong royong, shalat berjamaah di masjid dan pengajian yang diadakan di gampong. Salah satu usaha yang dapat dilakukan agar terhindar dari *game online* yaitu mengikuti les bahasa inggris, liburan bersama keluarga dan berolahraga. Kenyamanan dalam mempertahankan *game online* salah satunya adalah karena penasaran, mencari sensasi baru, dan ingin mendapatkan pujian dan berbagai tawaran hadiah dari pihak *game*.

Kesimpulan

Bermain *game online* tidak hanya terbatas dengan pengaruh-pengaruh negatif, namun *game online* juga memiliki dampak yang positif bagi perkembangan pribadi pemainnya. Sedangkan pengaruh negatif umumnya dapat terjadi apabila anak sudah kecanduan bermain *game online*. Adikasi *game online* akan memicu sikap negatif anak seperti pemborosan, ketidakjujuran, lupa waktu, penurunan prestasi dan kurangnya perhatian akan lingkungan. Pengaruh negatif tersebut dapat diminimalisir dengan mengatur waktu dan bermain *game online*. Secukupnya saja, karena segala sesuatu yang berlebihan pastilah tidak memiliki efek yang baik. Dalam hal ini, peran orang tua menjadi penting dalam mengontrol dan mengawasi anak untuk memberi batasan waktu dalam bermain *game online* agar dapat menghindari anaknya dari pengaruh yang negatif.

Karakteristik remaja yang menyukai game online akan langsung memiliki rasa bahwa permainan ini dapat menjadi hobi mereka. Saat bermain game online, mereka merasa nyaman

¹⁸ Wawancara dengan Shinta tanggal 02 Juli 2020 di Warung Kopi Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh

¹⁹ Wawancara dengan Fitriani tanggal 03 Juli 2020 di Coffe NA Premium.

serta mendapat kesenangan berupa tantangan yang dapat memicu pemikiran mereka. Selain itu, kemudahan akses akan game online dengan teknologi yang telah berkembang pesat memungkinkan anak untuk melakukan kesenangan mereka di setiap saat. Selain itu, anak juga kerap bermain game online karena disebabkan oleh rasa bosan. Remaja selalu mencari hal-hal baru sebagai hiburan mereka. Saat mereka bermain *game online*, mereka selalu suka mencari hal-hal baru sebagai hiburan. *Game online* merupakan terobosan dari perkembangan teknologi yang bervariasi, fitur permainan yang banyak, interaksi serta grafis yang baik sehingga tidak diragukan lagi dapat menarik anak remaja dan pelajar untuk bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Salim, “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar’,” 2016, 2.
- Bayu Triyas Sukmo Wibowo, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Bermain Game Online dengan yang Tidak Bermain Game Online pada Kelas V SD N 60 Kota Bengkulu” (skripsi, Bengkulu, Bengkulu, 2014).
- Cut Rosi Dyanti, Intan Safiah, Rosma Elly, “Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 69 Banda Aceh”, dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* 2 (2017): 139–49.
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja’, *Jurnal Curere.*,” 2017, 28–38.
- Maria Yohanesti Gola Nuhan, “, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta”, dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,” 2016, 496.
- Muhammad Muharrir As Sururi, Muslikah Muslikah, “Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya dan Aktualisasi Diri dengan Harga Diri Remaja Panti Asuhan di Purbalingga, *Jurnal Bimbingan dan Konseling*,” 2020, 77–89.
- Samuel Jeffrey Sukiarno Nugroho, “Game Online sebagai Sarana Aktualisasi Diri Gamer Perempuan, *Jurnal Ilmu Politik Universitas Indonesia*,” 3, No.1 (2014): 1.
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010).
- Syahrul Perdana Kusumawardani, “Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit),” *AntroUnairdotNet Departemen Antropologi FISIP IV*, No. 2 (2015), hlm 154.
- Tridhonanto A, *Optimalkan Potensi Anak dengan Game* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011).
- Wardani, “Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Kecerdasan Emosional Melalui Model Inkuiri Sosial terhadap Keterampilan Sosial Siswa’, *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*,” 2019, hlm 66-75. ¹ Eka Rusnani Fauziah, “, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja’, *eJournal Ilmu Komunikasi*,” 2013, 1–16.
- Wawancara dengan Shinta tanggal 02 Juli 2020 di Warung Kopi Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh
- Wawancara dengan Putra Gunawan tanggal 01 Juli 2020 di Warung Kopi Gampong Lhong Cut Kecamatan Bandar Raya Kota Banda Aceh
- Wawancara dengan Fitriani tanggal 03 Juli 2020 di Coffe NA Premium.
- Wawancara dengan Mirza tanggal 01 Juli 2020 di Coffe Boh Manok Weng Lampineung.
- Yohanes Rikky Dwi Santoso dan Jusuf Tjahjo Purnomo, “Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja,” *Humaniora Yayasan Bina Darma IV*, no. 1 (2017): 27.