

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL KEAGAMAAN

Akhmad Khudori¹, Arrosikh²
Universitas Islam Negeri Mataram
Corresponding email: arrosikh@uinmataram.ac.id

Abstract: *This study aims to determine the impact of online games on changes in adolescent behaviour. Data collection was carried out through interviews, documentation and observation. Data analysis is done through the reduction stages, presentation, and conclusion. The study's results showed that the duration of online gameplay reduces adolescent social interaction. In general, it has positive and negative impacts. Positive impacts can improve concentration and language skills and build team solidarity. However, the negative impacts are eye fatigue, aggressive and emotional, and often dishonest.*

Keywords: *online games, behaviour, adolescents*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap perubahan perilaku remaja. Penggalan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi dan observasi. Analisis data melalui tahapan reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa durasi permainan game online mereduksi interaksi sosial remaja. Secara umum memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dapat meningkatkan konsentrasi, keterampilan berbahasa dan membangun soliditas tim. Namun dampak negatifnya adalah kelelahan mata, agresif dan emosian, sering tak jujur.

Kata kunci: game online, perilaku, remaja

PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang ini, manusia dihadapkan dengan perubahan zaman yang sangat cepat, diantaranya perkembangan teknologi informasi. Salah satu wujud dari perkembangan teknologi informasi yaitu internet. Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang terhubung satu sama lain. Ketika terhubung dengan jaringan tersebut, kita bisa mengakses informasi apapun, dari manapun dan kapanpun ketika terhubung dengan internet (Pondia, 2004).

Dengan adanya internet, setiap informasi dapat disebarluaskan dan diketahui secara instan dan global. Internet telah melahirkan model interaksi baru yang mengakibatkan dampak positif dan negatif. Rasa ingin tahu tentang informasi perkembangan dunia yang bisa didapatkan tanpa adanya batasan geografis, kelas, bangsa dan batasan-batasan lainnya menjadi dasar adanya internet sebagai teknologi komunikasi dan informasi. Selain berfungsi sebagai alat untuk mencari informasi, internet juga berfungsi sebagai sarana hiburan yang terwujud dalam bentuk game online (Sutabri, 2014).

Game Online adalah permainan yang bisa dimainkan secara online. Arti game sendiri yaitu sesuatu yang dapat dimainkan dengan regulasi atau aturan tertentu sehingga terjadi kemenangan atau kekalahan, umumnya dimainkan dalam konteks tidak serius atau sebagai media untuk menghibur diri. Game online pada awalnya hanya bisa dimainkan lewat perangkat komputer, namun seiring perkembangan zaman, game online saat ini juga bisa dimainkan di layar smartphone. Selain itu, peminat terhadap game online tidak hanya dari kalangan tertentu saja, melainkan dari semua kalangan mulai dari anak-anak, muda, dewasa hingga orang tua.

Bermain game online merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk mendapatkan kesenangan tanpa harus mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari aktivitas bermain game online tersebut hal ini dapat dikatakan sebagai dampak positif. Selain itu, dampak positif dari bermain game online adalah sebagai pelarian dari masalah, menghilangkan stres, menumbuhkan solidaritas antar pemain, dan juga melatih kefokuskan (Bowditch, dkk., 2023). Meskipun positif, dampak negatif bermain game online bagi remaja yaitu rasa candu akibat zat adiktif yang ditimbulkan sehingga menimbulkan efek ketergantungan pada pemainnya. Selain menyebabkan kecanduan, dampak negatif dari bermain game online yaitu membuang-buang waktu dan ekonomi serta menjadi anti sosial (Hasibuan, 2018). Tidak hanya itu, bermain game online secara berlebihan juga bisa mengakibatkan sakit kepala, insomnia, masalah penglihatan hingga nyeri pergelangan tangan (Seok & Park, 2018).

Fitur-fitur yang ada pada game online dianggap lebih menarik dikarenakan game online bisa dimainkan oleh beberapa orang player sekaligus, hal tersebut memberikan rasa kepuasan tersendiri bagi para gamers. Dalam penelitian ini jenis game online yang akan diteliti adalah Massively Multiplayer Online First Person Shooter: Mobile Legends Bang Bang (Henru, 2017).

Mobile Legends: Bang Bang merupakan game yang bergenre perang yang bisa dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dengan misi menghancurkan turret atau base musuh sehingga bisa memenangkan pertandingan. Dalam permainannya, game mobile legends rata-rata menghabiskan 10-15 menit per satu pertandingan untuk bisa memenangkan game oleh karenanya, selain membutuhkan strategi juga membutuhkan waktu banyak dalam memainkannya.

Secara umum perubahan sosial yang terjadi akibat adanya game online pada remaja desa sesela berdampak pada menurunnya aktivitas kegiatan keagamaan yang dilakukan oleh remaja. Dengan melalui observasi tahap awal yang dilakukan peneliti terhadap beberapa remaja, sebelum adanya game online mereka sering mengikuti aktivitas keagamaan remaja seperti majelis taklim, tadarusan dan hadir tepat waktu, namun setelah adanya game online mereka sering terlambat atau bahkan sering tidak mengikuti aktivitas keagamaan rutin remaja. Hal tersebut tersebut juga diungkapkan oleh ketua remaja dusun cengok, ia mengatakan bahwa terjadi perubahan pada diri remaja sebelum dan sesudah mereka bermain game online, salah satu perubahan yang terlihat yaitu semakin minimnya partisipasi remaja dalam aktivitas kegiatan keagamaan remaja masjid yang telah rutin dilakukan (Suhaimi, 2023).

Di dalam diri manusia terdapat unsur jasmani dan unsur rohani. Unsur jasmani bisa didapatkan dari makanan dan minuman, sedangkan unsur rohani berupa nilai-nilai keagamaan. Sebagai seorang manusia, apalagi seorang remaja yang masih diselimuti oleh sifat labil, game online sebagai akibat yang muncul dari perkembangan internet haruslah dimanfaatkan sesuai dengan porsinya. Saat ini bermain game online bagi remaja seakan-akan menjadi kebutuhan wajib dalam kesehariannya yang mengakibatkan terjadinya perubahan sosial dalam diri remaja tersebut. Dengan bermain game online mereka bisa melatih kefokusannya, menumbuhkan solidaritas antar pemain, hingga menghilangkan stres (Bowditch, dkk., 2023). Di sisi lain, dengan mereka bermain game bisa menimbulkan rasa candu, suka berkata kasar, membuang waktu dan uang hingga bisa mengakibatkan masalah kesehatan (Hasibuan, 2018).

Oleh karena itu, penelitian ini akan mendalami tentang perubahan sosial remaja akibat bermain game online. Adapun judul dari penelitian ini yaitu “Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Keagamaan Remaja di Dusun Cengok Desa Sesela Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat.”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, field research, dinamakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, bukan studi kepustakaan atau laboratorium. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sesela Dusun Kebun Indah Desa Sesela Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh remaja dusun cengok yang memiliki gadget. Adapun sampel pada penelitian ini adalah remaja dusun cengok yang diketahui aktif bermain game online. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah hasil wawancara dengan informan yang dipandang mengetahui permasalahan yang diteliti. Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang diambil tidak langsung di lapangan, melainkan dari sumber yang sebelumnya sudah ada, seperti dokumen, foto, buku, jurnal, artikel dan statistik. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Selanjutnya teknik analisis data menggunakan tahap reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan, .

HASIL PENELITIAN

Bermain game merupakan aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan dimana di dalamnya terdapat aturan-aturan bermain yang bisa menyebabkan menang dan kalah. Game online merupakan permainan yang digemari oleh banyak kalangan, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa bahkan dari kalangan orang tua. Game online merupakan permainan yang bisa dimainkan ketika pengguna terhubung dengan koneksi internet baik itu menggunakan PC (Personal Computer) ataupun Handphone (Hasan, 2011). Fitur yang ada di dalam game online memungkinkan pemainnya untuk bisa bermain bersamaan dengan tempat yang sama ataupun berbeda. Seiring dengan

perkembangan teknologi yang begitu pesat berefek kepada majunya industri game online menjadikan perkembangan game online tidak hanya dimainkan oleh masyarakat perkotaan melainkan juga oleh masyarakat pedesaan, karena game online bisa diakses melalui Handphone (Hasan, 2011).

Remaja di Dusun Cengok Desa Sesela Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat dalam bermain game online rata-rata bermain game 4-7 jam setiap hari karena game online sudah menjadi candu bagi remaja di Dusun Cengok Desa Sesela. Ketergantungan para remaja dalam bermain game online berpengaruh terhadap perubahan perilaku dalam kehidupannya, baik itu dalam perilaku sosial maupun perilaku keagamaannya. Para pemain game online sanggup untuk duduk berlamalama hanya untuk memainkan game online dan akan bertahan di satu tempat yang sama agar tidak mendapat gangguan dan bisa fokus selama bermain game online tersebut.

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan remaja di Dusun Cengok Desa Sesela yang bermain game online mengalami perubahan perilaku sosial dan perilaku keagamaan seperti menjadi anti sosial dan meremehkan ibadah keagamaan. Seperti yang terjadi pada beberapa informan peneliti yaitu, satrio, sulton, haikal dan irwan. Setelah sekian lama Haikal bermain game online bisa dikatakan ia sudah kecanduan dengan permainan game online. Dia merasakan bahwa semenjak dia sering bermain game online, dia menjadi boros dalam hal keuangan, selain itu dalam hal keagamaan dia merasakan dirinya sering menunda-nunda bahkan meninggalkan ibadah sholat, dan menjadi jarang mengikuti aktivitas keagamaan remaja. Seperti yang dia katakan bahwa:

“Kalau di saya, semenjak saya kecanduan bermain game online saya menjadi sering meminta uang jajan lebih ke orang tua, menjadi lebih boros karena membeli kuota internet dan voucher WIFI, selain itu saya juga menjadi suka telat dalam melaksanakan ibadah sholat, dan menjadi jarang mengikuti aktivitas keagamaan.”

Selain menjadi lalai dalam menjalankan ibadah keagamaan, game online juga memiliki pengaruh seperti remaja pecandu game online menjadi suka melakukan kebohongan baik itu berbohong kepada orang tua maupun dengan masyarakat sekitarnya. Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan uang seperti dikasih orang tuanya uang untuk membayar SPP sekolah namun dipakai untuk membeli paketan data. Seperti yang dituturkan oleh Sulton, informan ke tiga ia menuturkan bahwa:

“dulu saya pernah menggunakan uang SPP sekolah saya untuk membeli paketan data internet agar bisa bermain game online, ketika ditanya sama orang tua ya aku sampaikan bahwa uangnya telah ku gunakan untuk membayar SPP, tapi itu kejadiannya sudah lama ketika waktu kelas 2 SMP.”

Dari berbagai dampak negatif yang telah disebutkan di atas, bermain game online juga memiliki beberapa manfaat positif, hal tersebut diungkapkan oleh beberapa informan peneliti seperti yang dikatakan Satrio, ia mengatakan bahwa:

“bagi saya pribadi pengaruh positif yang saya rasakan selama bermain game online ialah melatih kefokuskan, karena bermain game online menuntut pemainnya untuk selalu fokus agar dapat memenangkan pertandingan, selain itu juga saya mendapatkan relasi pertemanan yang luas bahkan luar daerah, menguasai teknologi, serta menambah solidaritas antar sesama teman bermain.

Bermain game online memang bisa berdampak positif, namun jika dimainkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu bisa memberikan dampak negatif, diantaranya remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani kegiatan sehari-hari. Mendorong remaja untuk bertindak sosial, karena bermain game online cukup menyita waktu untuk berkomunikasi, baik komunikasi dengan keluarga, teman sebaya maupun masyarakat sekitar. Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan karena kelelahan setelah bermain game online, juga bisa meningkatkan agresifitas remaja akibat kekalahan dalam bermain game online.

Berdasarkan data yang telah didapatkan di lapangan bahwa terdapat dua dampak yang dirasakan oleh remaja di Dusun Cengok Desa Sesela Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok barat akibat bermain game online yaitu dampak positif dan dampak negatif.

a. Dampak Positif

Dampak positif bermain game online diantaranya yaitu: (1) Melatih kefokuskan pemainnya karena bermain game online membutuhkan tingkat konsentrasi yang cukup tinggi, (2) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris karena kebanyakan fitur-fitur di dalam game online menggunakan bahasa Inggris, (3) Meningkatkan chemistry dan solidaritas antar sesama pemainnya, (4) menambah relasi atau jaringan pertemanan, (5) bisa berkomunikasi dengan orang lain tanpa mengenal batas dan jarak, (6) bisa menjadi sumber ekonomi menjadi uang jajan tambahan bagi para pemainnya ketika memenangkan tournament game online. (7) sebagai alternatif pengisi waktu luang dan (8) menghilangkan stres.

b. Dampak negatif

Ada beberapa dampak negatif bermain game online pada remaja di Dusun Cengok Desa Sesela yaitu: (1) Menjadi Malas, Rasa malas merupakan efek yang ditimbulkan dari bermain game online yang dimainkan oleh remaja sehingga mereka lupa kewajibannya untuk belajar dan sekolah. (2) Menjadi Anti Sosial, ketika bermain game online mereka lebih baik bermain sendiri atau bersama teman-teman sepermainan di satu tempat sehingga jarang berinteraksi dengan keluarga, teman sebaya dan masyarakat. (3) Menjadi Agresif, dalam hal ini mereka menjadi lebih suka marah, suka berkata kasar akibat dari kekalahan yang mereka alami ketika bermain game online. (4) Gangguan Penglihatan, penggunaan game online yang sangat berlebihan dapat menyebabkan ketegangan pada mata, sakit mata, sakit kepala, pusing karena terlalu lama fokus

pada layar Hsndphone (HP). (5) Menjadi susah tidur, hal ini terjadi disebabkan oleh pengguna game online bermain melebihi batas waktu nornal karena mereka dapat bermain game online sampai jam dua-tiga pagi bahkan terkadang sampai subuh, kebiasaan tersebut yang membeuat mereka menjadi susah tidur di malam hari.

KESIMPULAN

Bermain game online dengan intensitas berlebih mempengaruhi seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal sehingga berkurangnya kesempatan informan untuk bisa terlibat dalam interaksi sosial. Dampak game online terhadap perubahan perilaku sosial remaja Di Dusun Cengok Desa Sesela Kecamatan Gunungsari Kabupaten Lombok Barat. Dampak Positif yaitu: 1) Melatih Kefokusan, 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, 3) Meningkatkan solidaritas sesama pemain, 4) Menjadi agresif dan Emosian, 5) Gangguan Penglihatan, 6) Menjadi susah tidur, 6) Suka berbohong. Selain dalam hal perubahan perilaku sosial, game online juga berdampak terhadap perilaku keagamaan pemainnya berupa menurunnya religiusitas remaja akibat bermain game online, seperti menjadi sering telat dalam beribadah bahkan terkadang meninggalkan sholat lima waktu serta menjadi jarang mengikuti aktivitas kegiatan keagamaan rutin yang dilakukan remaja seperti pengajian, tadarusan, ratiban dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Rasyid Masri, Mengenal Sosiologi Suatu Pengantar, Cet-1, (Makassar: Alauddin Press, 2011) Yudrik Jahja, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Kencana Pernada Media Group, 2011)
- Agus S, Metode Penelitian Kualitatif, (Azka Pustaka, Sumatera Barat, 2023)
- Ahmad Amin, Etika dan Akhlak, Cet. 8, (Jakarta: Bulan Bintang, 1995) Ahmadi Wahid, Risalah Akhlak Panduan, (Solo: Inter Media, 2004) Abuddin Nata, Studi Islam Komperhensif, Cet ke-2, (Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, 2011)
- Akdon dan Ridwan, Aplikasi Stastitika dan Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Manajemen (Bandung: Dewa Ruschi, 2008)
- Alif Hasan, Jago Bermain Game, (Jakarta: Trans Media, 2011) Piotr Sztompka, Sosoologi Perubahan Sosial, (Jakarta: KENCANA, 2017)
- H. Joung Seok, J. Min Lee, T. Chi-Yong, J. Young Park, "Understanding Internet Gaming addiction amon South Korean adolescent through photovoice." *Childrem and Youth Service Review*, 2018. Doi: <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.09.009>.
- Hendri Pondia, Teknologi Informasi Dan Komunikasi, (Jakarta: Erlangga, 2004)
- Tata Sutabri, Pengantar Teknologi Informasi, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2914)
- Komariah, Aan. Dan Satori, Djaman. Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta)
- L. Bowditch, A. Naweed, T. Signal, J. Chapman, "More Than Just a Game: Understanding How Internet Games are Used in Times of Stress."

- Entertainment Computing, (2023), doi:
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617> .
- L. Bowditch, A. Naweed, T. Signal, J. Chapman, "More Than Just a Game: Understanding How Internet Games are Used in Times of Stress." Entertainment Computing, (2023), doi:
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2023.100617> . hlm. 2
- Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif (Remaja Rosdakarya: Bandung, 2007)
- M. Djunaidi Ghony dan Fauzan Almaskur, "Metodologi Penelitian Kualitatif." (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Mamik, Metodologi Kualitatif, (Zifatama, Sukoharjo, 2023),
- Muh Fitrah, dkk, Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan kelas, dan studi kasus), (CV Jejak: Jawa Barat, 2017)
- Noor Rahman Hadjam, Majalah Gerbang (Yogyakarta: Suara Muhammadiyah, 2002) Rahma R, "Klasifikasi Remaja: Remaja Awal, Remaja Pertengahan dan Remaja Akhir." dalam <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/> diakses pada tanggal 23 November 2023, pukul 06.23 WITA
- Piotr Sztompka, Sosiologi Perubahan Sosial, (Jakarta: KENCANA, 2017),
- Rani, D. Hasibuan, E.J. Baurus, R.K.I. (2018). "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. PERSPEKTIF, Vol. 7, Nomor 1, Juni 2019
- Rani, D. Hasibuan, E.J. Baurus, R.K.I. (2018). "Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. PERSPEKTIF, Vol. 7, Nomor 1, Juni 2019.
- Samuel Henru, Panduan Praktis Membuat Game 3D (Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu, 2017), hlm. 72.
<https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/> diakses pada tanggal 23 November 2023, pukul 06.23 WITA
- Stanley J. Baran, Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya, Jilid 1 Edisi, (Jakarta: Erlangga, 2008) <https://dailysocial.id/post/mengenal-game-online-pengertian-industri-sejarah-hingga-jenisnya> diakses tanggal, 3 Januari 2024, 02.08.
https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Mobile_Legends:_Bang_Bang, diakses tanggal 31 Desember 2023, pukul 00.59.
- Sugiyono, Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R%D, (Bandung: Alfabeta, 2007)
- Suharno dan Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Semarang: Widya Karya, 2019) Selo Soemardjan, Perubahan Sosial di Yogyakarta (Depok; Komunitas Bambu, 2009)
- Sutrisno Hadi, Metodologi Research, (Yogyakarta: UGM, 2004)