

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP SIKAP EMOSIONAL PADA REMAJA

Arga Fauzi Indratna¹

Email: argafauzi233@gmail.com

Khoirul Rizqi²

Email: khoirulrizqi23@gmail.com

Muhamad Arunda Dzaky Mubarok³

Email: muhamadarunda@gmail.com

Fira Deswara⁴

Email: deswarafira@gmail.com

Dewi Rusmaniar⁵

Email: rusmaniardewi@gmail.com

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak game online terhadap sikap emosional pada remaja. Dengan menggunakan metode survei dan analisis statistik, kami mengumpulkan data dari sejumlah remaja yang aktif bermain game online. Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi antara intensitas bermain game online dengan perubahan sikap emosional remaja, dengan peningkatan risiko terhadap gejala seperti stres, depresi, dan agresi. Faktor-faktor seperti durasi bermain, jenis game, dan pola interaksi dalam game juga mempengaruhi dampak emosional. Penelitian ini menggunakan metode mengumpulkan data dari para pemain game online melalui kuesioner dan wawancara secara langsung.

Kata Kunci: Dampak Game Online, Sikap Emosional, Remaja.

ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of online games on emotional attitudes in adolescents. Using survey methods and statistical analysis, we collected data from a number of teenagers who actively play online games. The results of the analysis show a correlation between the intensity of playing online games and changes in teenagers' emotional attitudes, with an increased risk of symptoms such as stress, depression and aggression. Factors such as duration of play, type of game, and interaction patterns in the game also influence the emotional impact. This research uses a method of collecting data from online game players through questionnaires and direct interviews.

Keywords: Impact of Online Games, Emotional Attitudes, Teenagers.

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, khususnya di bidang Internet. Hampir setiap aspek pekerjaan sangat mudah diakses melalui internet. Internet telah mengubah cara pandang orang di dunia saat ini. Sebab, segala informasi yang datang dari belahan dunia mana pun mengalir bebas ke masyarakat. Kini, ponsel pintar terus berkembang menjadi beragam perangkat dengan fitur-fitur canggih yang dapat melakukan berbagai hal yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat di luar internet.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi smartphone dan internet, para pengembang game berlomba-lomba menciptakan game yang menarik perhatian masyarakat global. Salah satunya adalah terciptanya game yang terkoneksi internet atau game online. Jenis permainan yang paling populer saat ini adalah jenis permainan yang bergenre multiplayer. Remaja dan pelajar sangat penasaran sehingga menjadi salah satu sasaran peluncuran game online. Karena semakin meningkatnya popularitas game ini, sehingga banyak anak muda menjadi kecanduan dan tidak bisa berhenti memainkannya. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa bermain game online mempengaruhi perilaku sosial pemainnya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Game Online

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dan mesin yang digunakan oleh para pemainnya terhubung melalui suatu jaringan, dan jaringan yang digunakan umumnya adalah Internet. Game online dapat dimainkan pada platform komputer, konsol dan bahkan pada smartphone. Game online game berkisar dari game sederhana hingga game dengan grafis kompleks dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain pada saat yang bersamaan.

Dan berdasarkan popularitas, game first-person shooter menjadi semakin populer di seluruh dunia. Dan karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi saat bertarung dengan rekan satu tim, game FPS (first-person shooters) kini semakin menjadi sebuah bentuk seni. Kontes pertama yang lebih adil diciptakan untuk memberikan kesempatan kepada pemain untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau sebagai tim. Jenis permainan yang paling populer dimainkan di kontes adalah Counter Strike 2, Valorant dan Call of Duty.

Dampak Game Online

1. Dampak Positif

Setiap permainan memiliki kesulitan/level yang berbeda. game biasanya dilengkapi dengan senjata, amunisi, karakter, dan berbagai kartu permainan. Strategi diperlukan untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien. Game online melatih pemain untuk memenangkan game dengan cepat dan efisien serta mendapatkan tambahan poin. Meningkatkan konsentrasi pada pemain game online .Konsentrasi pemain game online meningkat karena harus menyelesaikan banyak tugas, mencari celah yang dapat dihindari, dan memantau perkembangan permainan.Semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, maka semakin dibutuhkan pula konsentrasi. Menambah pengetahuan dalam berbahasa Inggris. Karena sebagian besar game online menggunakan bahasa Inggris dalam pengoperasiannya, jadi pemain perlu mempelajari kosakata bahasa Inggris.

2. Dampak Negatif

Menyebabkan ketergantungan atau kecanduan yang kuat .Kebanyakan game yang beredar saat ini didesain sedemikian rupa sehingga menimbulkan rasa kecanduan pada pemainnya.Semakin banyak orang yang kecanduan suatu game, semakin banyak pula keuntungan yang diperoleh pembuat game tersebut. Namun keuntungan pabrikan ini justru berdampak negatif terhadap kesehatan psikologis para pemain . Mendorong masyarakat untuk melakukan hal-hal negatif. Meski jumlahnya tidak banyak, namun sering kita jumpai kasus pemain game online yang mencoba mencuri informasi login pemain lain dengan berbagai cara Kemudian mengambil uang di dalamnya atau mengambil peralatan mahalnya.Bicara kasar dan kotor. Baik yang terjadi di seluruh dunia maupun hanya di Indonesia, gamer online sering kali mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warung internet atau gaming center.

Pengertian Remaja

Masa remaja merupakan masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.Pada masa ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik maupun mental. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Batasan usia remaja yang digunakan oleh para ahli adalah 12 hingga 21 tahun. Kelompok umur remaja biasanya dibagi menjadi tiga kelompok:

1. Remaja awal, 12-15 tahun
2. Remaja pertengahan, 15-18 tahun
3. Remaja akhir, 18-21 tahun

Menurut G. Stanley Hall, dia membahas isu-isu "badai dan stres". Hall mengatakan masa remaja adalah masa yang penuh gejolak konflik dan perubahan suasana hati, dengan berbagai macam pemikiran, emosi dan tindakan, dari kebanggaan hingga kerendahan hati, kelembutan hingga rayuan, kegembiraan hingga kesedihan. Remaja mungkin nakal terhadap orang-orang di sekitar mereka pada suatu saat dan bersikap ramah pada saat berikutnya. Atau mungkin kamu ingin sendiri, tapi beberapa detik kemudian kamu ingin bersama teman-teman.

3. METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian terhadap remaja dengan rentang usia 15-20 tahun bertempat Kabupaten Ponorogo. Peneliti memfokuskan penelitian mereka pada bagaimana game online mempengaruhi sikap emosional pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif.

Populasi dalam penelitian merupakan pemain Game Online ataupun yang tidak bermain game online di wilayah Kabupaten Ponorogo. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni dengan jumlah partisipan 30 orang yang terdiri dari 26 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Untuk pengambilan sampel data dilakukan dengan metode survei online atau kuesioner online menggunakan google form.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Purposive atau purposive sampling, atau disebut juga judgement sampling, adalah pemilihan subjek yang mempunyai posisi terbaik untuk memberikan informasi yang diperlukan. Oleh karena itu, identifikasi subjek atau orang yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik unik yang dimiliki sampel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berdasarkan angket yang bermain game ataupun tidak pada Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo dengan menggunakan metode survei online dengan menggunakan platform Google Form. Angket ini diambil dari 30 narasumber yang diberi pertanyaan mengenai game online.

Apakah bermain game online memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bertemu dengan orang-orang baru?

Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	18	60%
Setuju	8	27%
Netral	2	6,5%
Tidak Setuju	2	6,5%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Total	30	100

Berdasarkan tabel mengenai bermain game online memberikan kesempatan untuk berinteraksi dan bertemu dengan orang-orang baru sebanyak 18 responden (60 %) menyatakan sangat setuju jika bermain game online dapat menambah teman. Terdapat 8 responden (27 %) menyatakan setuju jika bermain game online dapat berinteraksi dengan orang baru. Kemudian terdapat 2 responden (6,5 %) menyatakan netral . Kemudian terdapat 2 responden (6,5 %) menyatakan tidak setuju jika bermain game online dapat berinteraksi dengan orang baru. Maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas dalam penelitian ini menyatakan bahwa bermain game online memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang baru.

Apakah bermain game online membantu dalam membangun keterampilan kerja sama tim?		
Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Setuju	15	50%
Setuju	7	23%
Netral	8	27%
Tidak Setuju	0	0%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Total	30	100

Berdasarkan tabel mengenai bermain game membantu dalam membangun keterampilan kerja sama tim, sebanyak 15 responden (50 %) menyatakan sangat setuju jika bermain game online bermanfaat untuk membantu dalam keterampilan kerja sama. Terdapat 7 responden (23 %) menyatakan sangat setuju jika bermain game online bermanfaat untuk membantu dalam keterampilan kerja sama. Kemudian terdapat 8 responden (27%) menyatakan netral. Maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas dalam penelitian ini menyatakan bahwa bermain game online membantu dalam membangun keterampilan kerja sama tim.

Apakah anda sering begadang demi bisa bermain game online lebih lama?		
Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Sering	20	67%
Sering	6	20%

Jarang	4	13%
Kadang-Kadang	0	0%
Tidak Pernah	0	0%
Total	30	100

Berdasarkan tabel seberapa sering bergadang untuk bermain game online, sebanyak 20 responden (67 %) menyatakan sangat sering bergadang karena bermain game online. Terdapat 6 responden (20 %) menyatakan sering sering bergadang untuk bermain game online. Kemudian terdapat 4 responden (13%) menyatakan jarang bergadang untuk bermain game online. Maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas dalam penelitian ini menyatakan bahwa bermain game online membantu dalam membangun keterampilan kerja sama tim.

Apakah anda sering marah, membentak, atau kesal jika ada yang mengganggu anda saat bermain online game?		
Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Sering	5	17%
Sering	13	43%
Jarang	4	13%
Kadang-Kadang	6	20%
Tidak Pernah	2	7%
Total	30	100

Berdasarkan tabel diatas mengenai seberapa sering emosi jika ada yang mengganggu atau kalah dalam bermain game. Sebanyak 5 responden (17 %) menyatakan sangat sering emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online. Terdapat 13 responden (43 %) menyatakan sering emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online. terdapat 4 responden (13 %) menyatakan jarang emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online. Kemudian terdapat 6 responden (20 %) menyatakan kadang-kadang emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online. Kemudian terdapat 2 responden (7 %) menyatakan tidak pernah emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online.

Maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas dalam penelitian ini menyatakan sering emosi jika ada yang mengganggu bermain game ataupun kalah dalam bermain game online.

Seberapa sering anda merasa tertekan, tidak bersemangat, atau cemas ketika sedang tidak bermain online game tetapi perasaan tersebut hilang saat anda sudah kembali bermain game online?

Jawaban	Frekuensi	Persen (%)
Sangat Sering	3	10%
Sering	10	33,3%
Jarang	6	20%
Kadang-Kadang	4	13,1%
Tidak Pernah	7	23,3%
Total	30	100

Berdasarkan tabel diatas mengenai ketika tidak bermain game merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online. Sebanyak 3 responden (10 %) menyatakan sangat sering merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online. Terdapat 10 responden (33,3 %) menyatakan merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online. terdapat 6 responden (20 %) menyatakan jarang merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online. Kemudian terdapat 4 responden (13,1 %) menyatakan kadang-kadang merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online. Kemudian terdapat 7 responden (23,3 %) menyatakan tidak pernah merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online.

Maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas dalam penelitian ini menyatakan sering merasa tidak bersemangat dalam menjalankan aktivitas kemudian perasaan terrsbut hilang jika bermain game online.

4. KESIMPULAN

Dari penelitian diatas dapat ditemukan bahwa bermain game online memiliki dampak terhadap sikap emosional, baik dampak positif maupun negatif. Di sisi lain, game online juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kerja sama tim, dan dapat kita lihat mereka lebih mudah berinteraksi dengan orang baru dan mengembangkan kolaborasi dengan melalui game. Selain itu, game online juga bisa menjadi sarana menambah pertemanan dan juga bisa ikut berpartisipasi dalam sebuah komunitas baik disekitar maupun diluar lingkungan. Dibalik dampak positif juga ada dampak negatifnya yaitu salah satunya meningkatnya emosional seseorang seperti lebih mudah marah dan mudah kesal saat terganggu waktunya dalam permainan. selain itu banyak yang rela begadang hanya demi bermain game online, yang berdampak rusaknya pola tidur dan kecemasan bila tidak bermain. dan hal ini bisa menimbulkan

rasa malas dalam belajar dan melakukan kegiatan lainnya. Dari dampak dampak diatas kita bisa lihat bahwa dampak positif juga ada dampak negatif yang perlu juga dihindari. Oleh karena itu, perlu adanya keseimbangan yang tepat dalam bermain game online dan perlu adanya membagi waktu dengan bermain game agar meminimalkan dampak negative.

DAFTAR PUSTAKA

- Universitas Efarina. Mei 2023. Dampak Permainan Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar.
- Indah Permata Sari^{1*}, Nurwahyuni². (2022) . DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI
- Novie Anandya Wulansari¹, Lia Kurniawaty². PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK USIA DINI (5-6 TAHUN)
- annisa thaharah a,¹, farida mayar b,¹.(2022) dampak game online terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini 5-6 tahun di taman kanak-kanak al-mukhlisin pasaman barat