

GAME ONLINE SEBAGAI PERUBAHAN KEBUDAYAAN BESERTA DAMPAKNYA

Andriyansyah¹⁾, Lisna Sandora²⁾

¹⁾²⁾Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia

Corresponding author: andriyansyah1403@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mencari tahu penyebab *game online* dapat merubah kebudayaan yang terjadi disuatu masyarakat serta juga mencari tahu dampak-dampak yang disebabkan oleh *game online* ini terhadap para pengguna yang memainkannya. Penulisan artikel ini menggunakan metode kuantitatif kausalitas dengan membandingkan sebab akibat dari permasalahan yang ada menggunakan berbagai data-data kepustakaan yang turut membahas mengenai topik *game online* tersebut. *Game online* merupakan suatu hal yang sangat digemari oleh masyarakat. Hampir dari semua kalangan setidaknya pernah memainkan satu dari berbagai macam *game online* yang ada. Dengan pengaruh dari teknologi yang ada, tidak memerlukan waktu yang cukup panjang bagi *game* tersebut untuk mulai dikenal dan dimainkan oleh khalayak ramai sehingga menggantikan posisi dari permainan tradisional yang ada. Kemudian dampak-dampak yang diberikan juga beragam, hal tersebut tergantung dari bagaimana seseorang pengguna *game online* memainkannya. Ada yang memiliki kecanduan berlebihan sehingga menimbulkan dampak negatif serta ada yang dapat mengontrol dirinya agar tidak terlalu larut dalam memainkan *game online* tersebut, serta dapat mengambil beberapa pengaruh positif yang ada seperti kemampuan berbahasa asing dan mengasah kemampuan analisis.

Kata Kunci: Game Online, Virtual, Kebudayaan, Perilaku Pengguna

ABSTRACT

This article aims to find out the causes of online games that can change the culture that occurs in a society and also find out the impacts caused by online games on users who play them. The writing of this article uses the quantitative causality method by comparing the cause and effect of existing problems using various literature data that also discusses the topic of online games. Online gaming is something that is very popular with the public. Almost everyone has played at least one of the various online games available. With the influence of existing technology, it did not take long for the game to be recognized and played by the general public so that it replaced the position of existing traditional games. Then the impacts given also vary, it depends on how someone using online games plays it. Some have excessive addiction that causes negative impacts and some can control themselves so as not to get too involved in playing the online game, and can take some positive influences such as foreign language skills and hone analytical skills.

Keywords: Online Games, Virtual, Culture, User Behavior

PENDAHULUAN

Peradaban dan kebudayaan merupakan suatu hal yang memiliki peranan penting di kehidupan masyarakat. Sudah menjadi hukum alam jika manusia akan terus maju dan mengembangkan kebudayaan yang ada kepada kebudayaan yang lebih maju lagi (Munti & Syaifuddin, 2020). Semua itu dapat terjadi karena manusia dilengkapi dengan akal yang membuat manusia berusaha untuk berkembang lebih jauh lagi. Hal ini searah dengan pendapat bahwa “kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil cipta, karsa dan rasa manusia untuk memenuhi kebutuhan kehidupannya dengan cara belajar, yang semuanya dapat ditemukan dalam kehidupan masyarakat” (Inrevolzon, 2013). Manusia dan kebudayaan ini merupakan suatu hal yang tidak akan dapat dipisahkan (Kistanto, 2017). Dalam ilmu sosiologi menyebutkan bahwa manusia dan kebudayaan merupakan satu kesatuan yang sama-sama memiliki fungsi penting antara satu dengan lainnya, meskipun kedua hal tersebut merupakan suatu hal yang jauh berbeda (Mahdayeni, Alhaddad, & Saleh, 2019).

Kemudian peradaban juga mencakup banyak hal yang memiliki sangkut paut dengan manusia. Cakupan tersebut terdiri dari segala bentuk aspek sosial, politik serta institusional. Sebagaimana hal ini sependapat dari sebuah artikel bahwasanya “Peradaban disamakan dengan *civilizatioan* (bahasa Inggris), dan *al-hadharah* (bahasa Arab) maksudnya lebih menekankan aspek sosial, politik dan institusional” (Inrevolzon, 2013).

Dari hal di atas, tentunya salah satu perkembangan memiliki beberapa unsur, yang mana perkembangan teknologi merupakan suatu unsur yang termasuk didalamnya. Perkembangan teknologi ini merupakan hal yang sangat cepat perkembangannya dan akan terus berkembang dari masa ke masa. Dengan terus meningkatnya teknologi ini, juga

akan membawa dampak-dampak baik positif maupun negatif. Kecanggihan dari teknologi yang terus meningkat ini akan selalu dan terus mempermudah masyarakat untuk menjalankan atau mengerjakan suatu aktivitas dengan mudah.

“Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi dengan “segudang” kecanggihan dan kemudahan yang dibawanya mampu mengantar manusia ke sebuah tatanan yang memiliki kualitas dan standar hidup yang baik. Oleh karena itu, pemerataan pemahaman terhadap teknologi ini merupakan dasar berpijak bagi totalitas masyarakat untuk dapat memasuki era globalisasi” (Ahmad, 2012).

Dengan teknologi yang terus berkembang, maka masuklah satu hal dari teknologi yang sangat ramai digunakan oleh masyarakat di zaman sekarang ini. Teknologi tersebut merupakan *game online* yang sangat populer dan hampir dimainkan oleh seluruh masyarakat. *Game online* ini sama seperti teknologi lainnya yang mana akan memberikan berbagai dampak kepada penggunanya, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dengan digemarinya berbagai macam *game online* ini, masyarakat dari segala kalangan juga mulai meninggalkan permainan-permainan tradisional. Lantas bagaimanakah perubahan kebudayaan beserta dampak *game online* tersebut dalam peradaban masyarakat serta pribadi para penggunanya? Maka inilah yang akan penulis bahas tentang penggunaan *game online* sebagai salah satu perubahan kebudayaan serta dampak yang ditimbulkannya.

METODE PENELITIAN

Pada kesempatan kali ini, penulis menyusun pembahasan tersebut dengan lebih dominan menggunakan metode kuantitatif kausalitas. Metode ini mengutamakan pemikiran logis dan rasional dalam menimbang beberapa permasalahan yang ada.

Dengan banyaknya perbandingan dalam memecahkan masalah tersebut, hasil kesimpulan sementara atau hipotesis akan terbentuk dari permasalahan yang telah penulis telaah (Syahrums & Salim, 2014). Selain itu, dengan penelitian kausalitas ini, penulis membahas mengenai permasalahan sebab akibat yang objek yang akan dibahas tersebut. Untuk mencari perbandingan dan berbagai bentuk permasalahan tersebut, penulis mengumpulkan data-data literatur atau penelitian kepustakaan.

Di sini penulis mengumpulkan beberapa data mengenai permasalahan yang akan dikaji, yaitu *game online* sebagai perubahan kebudayaan, serta mencari berbagai dampak yang dihasilkan dari penggunaan *game online* tersebut. Tentunya sumber-sumber dari permasalahan ini tidak akan terfokus dari satu arah pendapat, tetapi juga mengkaji pendapat yang juga bertolak belakang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai salah satu unsur dari kebudayaan, teknologi tentunya memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat. Teknologi ini pastinya mengalami perubahan, apalagi di zaman sekarang ini perubahan teknologi sangat jauh berkembang. Perubahan yang dimaksud ini tidak hanya dari segi sains dan teknologi, tetapi juga mencakup kepada kebutuhan-kebutuhan masyarakat seperti sarana komunikasi, mobiltas, bahkan juga *game online* termasuk di dalamnya (Bastian & Khamadi, 2016). *Game online* ini menjadi permainan yang sangat populer bahkan menggeser permainan-permainan tradisional.

Bagaimana hal tersebut bisa terjadi? Hal ini dilatarbelakangi karena masyarakat lebih mudah untuk memainkannya. Seperti yang diketahui, *game online* tidak memerlukan tempat khusus karena bisa dimainkan kapan saja dan dimana saja, hanya memerlukan

gadget dan sinyal sebagai media untuk memainkannya. Selain itu, *game online* ini benar-benar dirancang sedemikian rupa seperti aslinya. Sebagainya yang tercantum di suatu artikel bahwa, "Pengalaman ini bersifat *virtual* karena biasanya pengalaman-pengalaman tersebut memiliki kemiripan dengan kondisi riil dimana user tersebut berada namun user tersebut belum tentu pernah mengalaminya" (Wibawa, 2016). Kemudian hal yang sama juga tertera di artikel lain yang menyebutkan bahwa: "kehidupan sosial di dalam *game* yang merupakan cerminan dari kehidupan sosial di dunia nyata, dimana segala sesuatu harus diperhitungkan dalam mengambil tindakan dan keputusan dalam permainan" (Kapoh, 2015).

Perkembangan teknologi ini tidak bersifat statis, melainkan bersifat dinamis yang akan terus berubah seiring berkembangnya zaman (Wibawa, 2016). Juga tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan kita mengikuti perubahan yang terjadi di dunia barat, hal ini menyebabkan lunturnya budaya lama seperti permainan tradisional yang tidak lagi dimainkan.

"Begitu pula dengan perkembangan permainan modern yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat. Permainan tradisional seperti halnya *lompat tali*, *petak umpet*, *gobak sodor*, *engkle* sudah jarang dilakukan oleh anak-anak kota. Mereka lebih mengenal *game online*, *ipod*, *playstation* bahkan mereka lebih mahir memainkannya" (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Menurut penulis, hal tersebut dapat terjadi disamping karena memang ini terjadi karena penyebaran teknologi yang terus terjadi, orang tua juga ikut andil dalam perubahan kebudayaan tersebut. Sudah merupakan suatu pengetahuan yang wajar bahwa anak-anak dibawah umur seharusnya tidak dianjurkan untuk memainkan sebuah gadget. Pada usia semuda itu, anak-anak

sedang memproses hal-hal yang dapat ia lakukan untuk perkembangan pertumbuhannya. Jika sejak kecil telah terbiasa untuk memainkan *game online*, ia akan terus memainkannya karena itulah hal pertama yang mereka anggap begitu mengasikkan.

Selain hal di atas, ada juga beberapa alasan yang menjadikan *game online* ini begitu populer, bahkan *game online* tidak hanya dimainkan di kalangan muda tetapi kalangan tua juga turut memainkannya. *Game online* memberikan fitur kepada penggunanya untuk saling bersaing kepada sesama pengguna yang lainnya, hal ini menjadikan para penggunanya tidak akan bosan karena di setiap permainannya tidak monoton, melainkan berbeda-beda sesuai dengan lawan yang mereka dapati. Tentunya ini sangat berbeda dengan *game offline* yang setiap permainannya selalu sama sehingga terkadang membuat penggunanya merasa bosan. Dengan perbedaan lawan di setiap level dan permainannya menjadi tantangan tersendiri dalam memainkannya.

Game online ini tidak hanya memberikan peran di bidang hiburan, akan tetapi *game online* ini juga ikut merambat ke dalam bidang peradaban lainnya seperti perekonomian. Dengan banyaknya peminat yang memainkan *game online* di zaman sekarang ini, banyak dari perusahaan-perusahaan yang turut menginvestasikan dana mereka untuk mengembangkan berbagai macam *game online* ini. Tidak hanya itu, perusahaan-perusahaan yang memang berfokus pada dunia *game* ini juga banyak lahir. Mereka melakukan inovasi-inovasi terbaru sebagai bentuk persaingan agar menarik pengguna lain untuk turut memainkannya. "Dalam industri *game* banyak melibatkan berbagai bidang seperti developer, marketing, monetisasi, penerbit dan lain sebagainya" (Priyantoro, 2016). Jadi tidaklah heran jika

game online akan terus mengalami peningkatan di setiap tahunnya.

Studi mengatakan bahwa *game online* ini memiliki sifat addict yang menyebabkan kecanduan bagi penggunanya. Ini tidak terlepas dari sifat manusia yang memiliki kebutuhan dasar dalam fisik dan psikisnya. Hiburan dari *game online* ini juga salah satu dari kebutuhan psikis seseorang. Selain itu, banyak sekali tujuan-tujuan tertentu yang memotivasi para pengguna *game online* untuk selalu memainkannya.

"Seperti yang dijelaskan dalam teori Maslow sebelumnya, sifat addict sebuah permainan digital *game* dapat dipelajari dengan mengenal motivasi pemain dalam bermain berdasarkan teori Maslow ini. sebagai hasilnya, sebagian besar menunjuk pada sifat kebutuhan dasar manusia akan harga diri (*esteem needs*), dan kebutuhan aktualisasi diri (*self actualitation needs*)" (Bastian & Khamadi, 2016).

Sesuai dengan pernyataan diatas, para pengguna *game online* ini memiliki berbagai motivasi untuk selalu memainkannya, salah satu alasan tersebut adalah harga diri. Sudah sifat dasarnya manusia untuk berupaya agar dirinya mendapat penilaian dari orang lain. Penilaian yang dimaksud ini adalah bentuk-bentuk pujian akan sesuatu yang telah ia perbuat. Kemudian harga diri seseorang akan terluka jika seseorang tersebut kalah dalam suatu pertandingan.

Kita ambil contohnya seperti *game* yang memiliki tujuan untuk mencapai level serta pangkat tertinggi dari *game* tersebut. Para pengguna akan terobsesi untuk mencapai level tersebut dengan terus memainkannya. Kemudian dengan pencapaian yang telah ia dapati, seseorang tersebut akan menuai pujian dari orang atau teman di sekitarnya. Pujian tersebut didapat karena ia telah dianggap ahli dalam memainkan *game* tersebut. Perlu diperhatikan, jika seseorang mendapat pujian karena pencapaiannya maka pihak yang kalah atau kurang ahli hingga tidak

mencapai level tertinggi dari *game* tersebut akan terdorong untuk memainkannya lebih dalam lagi demi apresiasi tersebut. Dengan kecanduan yang diakibatkan oleh *game online* ini merubah tujuan yang awalnya sekedar hiburan di waktu senggang menjadi rutinitas bahkan sebagai kebutuhan khusus para penggunanya. Lebih parahnya lagi, beberapa individu lebih dominan menghabiskan waktunya di dunia *game* dari pada bersosialisasi di kehidupan nyata. Hal ini menciptakan sebuah istilah *second life* atau dunia kedua bagi para pengguna *game online* tersebut (Bastian & Khamadi, 2016).

Tentunya kita menyadari jika sesuatu yang berlebihan adalah hal yang tidak baik. *Game online* bisa memberikan dampak positif jika kita memainkannya dalam rangka melepas penat setelah beraktivitas. Beda halnya jika dilakukan secara berlebihan seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bukan dampak positif melainkan dampak negatif lah yang akan diterima. Gerry F. Kapoh melakukan penelitian terhadap perubahan perilaku pengguna *game online*, dalam artikelnya dijelaskan bahwa banyak pengguna *game online* yang berubah perilakunya seperti kepribadian yang tidak menentu perubahan emosinya. Terkadang emosi seseorang tersebut bisa tenang dan meluap-luap di waktu yang berdekatan. Hal ini dipengaruhi karena gagalnya ia dalam memenangkan sesuatu di *game* tersebut. Kebiasaan dari berubahnya emosi tersebut akan ikut terbawa ke dunia yang sebenarnya. Hal inilah yang terkadang membuat seseorang pecandu *game* mendapat penilaian buruk dari orang sekitar. Tentunya perubahan kepribadian ini bukanlah suatu hal yang tidak wajar. Manusia memiliki kemampuan untuk terbiasa dengan serta turut mengikuti sesuai dengan kondisi di lingkungannya. Ini dapat kita analogikan seperti seorang yang terbiasa hidup di pasar yang memiliki suasana yang panas tentunya

akan bersikap keras di kehidupan sehari-harinya.

“Perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan melawan monster dalam *game*, dibunuh karakter pemain lain, kehilangan koin dalam *game* karena ditipu pemain lain, dan lain sebagainya” (Kapoh, 2015).

Tidak hanya itu, kepribadiannya juga menjadi pendiam ketika berinteraksi bersama keluarga, hal ini dikarenakan banyaknya waktu yang ia habiskan di dalam kamar untuk memainkan *game* tersebut. Tidak hanya kepribadian, perubahan juga dapat terjadi dalam aktivitas bermasyarakat. Ketika seseorang telah kecanduan dalam melakukan sesuatu, ia akan terfokus untuk selalu melakukannya sehingga waktunya untuk bersosialisasi menjadi berkurang bahkan tidak ada (Kapoh, 2015). Hal ini kembali lagi kepada kebiasaan yang dilakukan oleh orang tersebut. Karena kehidupannya telah terlalu lama tertutup akibat terfokus untuk memainkan *game online*, ia akan menjadi canggung karena tidak terbiasa bersosialisasi di tengah masyarakat.

Gerry F. Kapoh juga menyebutkan bahwa biasanya waktu untuk memainkan *game* tersebut adalah malam hari, bahkan ada yang sampai meninggalkan aktivitasnya di esok hari demi memainkan *game online* tersebut.

“Rata-rata mereka bermain pada malam hari, karena sebagian besar dari mereka memiliki aktivitas di siang hari seperti sekolah, kuliah, dan kerja, namun seringkali juga beberapa dari mereka tidak masuk sekolah dan kuliah hanya karena ingin memuaskan keinginannya bermain *game* ini untuk mengejar level karakter *game*-nya” (Kapoh, 2015).

Dari pernyataan diatas, kita dapat melihat bahwa banyak dari para pengguna *game online* yang lupa dan tidak peduli dengan kewajibannya untuk melakukan aktiitas lain seperti sekolah atau bekerja. Ini akan menimbulkan sifat malas karena energi mereka benar-benar habis karena energi tersebut sepenuhnya ia habiskan hanya demi memainkan *game online*.

Kecanduan bermain *game online* juga dapat memberikan dampak negatif pada fisik seseorang. Paparan radiasi dari layar komputer serta handphone yang berlebihan dapat merusak saraf mata dan otak serta masih banyak lagi penyakit yang ditimbulkan, sebagaimana yang dijelaskan di dalam suatu artikel yang berbunyi;

“Dampak secara fisik yakni terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *Game Online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga” (Fauziah, 2013).

Dengan banyaknya penyakit yang ditimbulkan akibat bermain *game online* secara berlebihan tentunya ini akan memberikan dampak yang begitu besar terutama kepada anak-anak dan remaja yang sedang mengalami masa pertumbuhan.

Meskipun demikian, bermain *game online* sendiri bukanlah hal yang sia-sia. Jika sebelumnya kita membahas tentang kecanduan dari *game online* ini, lantas bagaimana dengan orang yang memang memainkannya untuk hiburan? (Priyantoro, 2016) dalam artikelnya menyebutkan bahwa merupakan paradigma yang salah jika menganggap bermain merupakan hal yang sia-sia. Kita tentunya menyadari bahwa

memainkan sesuatu tidak didasari oleh paksaan, sehingga orang yang memainkannya dapat santai dan bersemangat. Bahkan dari kajian sains kognitif menyatakan bahwa kekurangan bermain dapat menyebabkan gangguan mental. Hal ini juga sependapat dengan sebuah artikel, yaitu “Permainan *game* juga mampu membuat anak/remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah” (Fauziah, 2013).

Jika seseorang mampu mengontrol keinginannya untuk bermain *game online*, maka ini juga dapat menimbulkan dampak positif. *Game online* ini dapat mengasah kemampuan analisis seseorang, kemudian juga sangat memungkinkan bahwa kemajuan dalam berbahasa asing dapat meningkat dan terlatih jika memainkan *game online* ini, mengapa demikian? Karena seperti yang diketahui, *game online* lebih dominan menggunakan fitur berbahasa asing seperti bahasa Inggris. “Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain *game* akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog *game* dan prolog *game*” (Fauziah, 2013). Selain itu karena *game online* ini dapat menampung banyak pengguna, sangat besar kemungkinannya untuk bertemu dan bermain bersama pengguna lain dari mancanegara.

Dikutip dari artikel “Budaya Media Sosial dan *Game Online* dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde” yang ditulis oleh Mahendra Wibawa, menyebutkan bahwa Don Ihde (seorang filsuf sains dan teknologi Amerika) mengemukakan bahwa ada tiga bentuk persepsi yang berubah karena *game online* ini, yaitu:

- Mengubah persepsi waktu. *Game online* mengubah persepsi waktu karena dalam dunia *game*, waktu hanya sekedar komoditas *virtual* yang dapat diulang jika pengguna ingin mengulang tahapan dari permanan tersebut karena suatu alasan seperti kekalahan ketika memainkannya.

- Mengubah persepsi ruang. Maksudnya ketika seorang memainkan *game online*, maka ia akan berpindah ruang dari ruang yang sebenarnya ke ruang *virtual*. Selain itu, komunikasi antar pengguna bisa tetap terjadi meskipun berada di lokasi yang berbeda.
- Mengubah persepsi bahasa. Hal ini terjadi karena bentuk komunikasi atau petunjuk di *game online* tidak hanya berbentuk tulisan, tetapi juga menggunakan simbol-simbol (Wibawa, 2016).

Dari hal di atas tentunya kita menyadari bahwa *game online* ini memiliki berbagai dampak, baik dampak positif maupun negatif. Dampak yang ditimbulkan ini tergantung dari bagaimana seseorang tersebut memainkannya serta membagi waktu untuk melakukan aktivitas lainnya. Tidak hanya itu, sekarang ini juga banyak kita dapati lembaga-lembaga yang menjadi wadah untuk menampung para pengguna *game online* ini untuk membentuk tim yang bergerak di bidang olahraga elektronik atau *E-Sport*. Ini menjadi hal yang positif karena para pengguna akan diarahkan untuk menjadi atlet yang profesional dalam bidang tersebut.

Kita ambil satu contoh dari *game online* yang sangat populer dimainkan sekarang ini, yaitu *Mobile Legends: Bang Bang*. *Game* ini bertujuan untuk menaikan suatu akun kepada pangkat atau *rank* tertinggi penggunanya. Cukup banyak orang-orang yang terlalu fanatik untuk memainkannya, bahkan tidak jarang ada yang sampai lupa waktu sehingga mengganggu kesehatan baik psikis dan fisiknya. Kemudian karena *game* ini dilengkapi dengan fitur *chat*, maka pengguna dari *game* ini terlalu bebas mengeluarkan kata-kata sampai sumpah serapah jika ia mengalami kekalahan yang disebabkan oleh satu pengguna lainnya.

Tetapi ini kembali lagi kepada pribadi yang memainkannya, jika ia dapat mengatur dan membagi waktunya, bukan tidak mungkin

ia dapat menjalankan dua aktivitas secara merata dan maksimal. Bahkan sekarang *game* ini memberikan tempat untuk berkompetisi secara resmi. Tidak hanya itu, sekarang *game* ini menjadi salah satu cabang olahraga dari olimpiade terbesar di Asia Tenggara (*Sea Games*) sehingga para penggunanya dapat mengukir prestasi dengan membawa nama besar negaranya.

SIMPULAN

Dari penjelasan yang telah penulis jelaskan di atas, dapat kita simpulkan bahwa setiap kebudayaan tentunya akan mengalami perubahan dari masa ke masa. Hal ini tidak terlepas dari kebudayaan yang bersifat dinamis atau terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk di dalamnya adalah *game online* yang menggeser permainan tradisional. Efek dari era globalisasi ini membuat *game online* dapat dikenal dengan cepat. Banyak sekali dari bidang-bidang seperti perekonomian yang berimbas dari ramainya pengguna *game online* tersebut, sehingga dapat dikatakan bahwa *game online* ini berperan penting dalam kemajuan kebudayaan yang ada.

Tentunya *game online* ini memiliki dampak yang beragam bagi penggunanya, hal tersebut tidak terlepas dari bagaimana seseorang tersebut memainkannya. Jika seorang pengguna memainkan *game online* ini secara berlebihan hingga sampai pada kecanduan, maka dampak negatiflah yang akan diterima. Dampak yang diterima tersebut dapat bersifat psikis seperti berubahnya kepribadian seseorang atau bahkan dampak fisik karena terpapar cahaya radiasi secara berlebihan.

Beda halnya jika seseorang dapat mengontrol keinginannya untuk memainkan *game online* tersebut serta membagi waktunya untuk melakukan aktivitas bermanfaat lainnya, ia akan mendapatkan

dampak positif dengan lebih mengenal dunia luar, berinteraksi bersama pengguna lainnya dari berbagai negara serta dapat mengasah dan mengembangkan kemampuan analisa yang ada pada dirinya. Sekali lagi, semua itu kembali lagi kepada pribadi masing-masing pengguna yang memainkannya.

Wibawa, M. (2016). Budaya Media Sosal dan Game Online dalam Pandangan Filsafat Teknologi Don Ihde. *Konstelasi Kebudayaan Indonesia 1*, 1-11.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02(03), 1-5.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A. (2012). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1), 137-149.

Bastian, H., & Khamadi. (2016). Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat. *Andharupa*, 02(01), 33-44.

Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1-16.

Inrevolzon. (2013). Kebudayaan dan Peradaban. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan dan Sastra Islam*, 1(2), 1-8.

Kapoh, G. F. (2015). Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik*, 1-17.

Kistanto, N. H. (2017). Tentang Konsep Kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 10(2), 1-11.

Mahdayeni, Alhaddad, M. R., & Saleh, A. S. (2019). Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 154-165.

Munti, N. Y., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799-1805.

Priyantoro, E. (2016). Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif. *Jurnal Itenas Rekarupa*, 4(1), 47-57.

Syahrum, & Salim. (2014). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.