

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA

Oleh :

Krista Surbakti

Dosen FKIP Universitas Quality

Email : krista.surbakti8484@gmail.com

Abstrak

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. Games online biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut: Angket, adalah pengumpulan data dengan pemberian angket yang berupa pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan. Angket diberikan kepada subjek/orang/lembaga. Angket akan ditujukan kepada para pengguna Game Online, khususnya para pengguna pemain aktif yang bertempat di Warnet DINET. Teknik pengumpulan data melalui angket ini tidak dilakukan dengan cara terbuka di lokasi penelitian. Sehingga lebih terbuka dalam sumber data yang di dapat.

Analisis data yang dilakukan adalah untuk memecahkan permasalahan yang diteliti secara lengkap maka ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode analisis Deskriptif, yaitu metode penganalisisan data yang mengumpulkan, mengklasifikasikan, menganalisis dan menginterpretasikan data sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai masalah yang diteliti.

Kata kunci : Game online, Remaja , Pendidikan, Permasalahan,

Abstract

Online games are computer games that take advantage of the type of computer network. Networks usually use for the internet network and the like such as modems and cable connections. Online games are usually provided as an additional service from an online service provider, or can be accessed directly through the system are provided from the companies that provide such games. An online game can be played simultaneously by using a computer connected to a network of online tertentu. Games usually tied to some sort of regulations called the End User License Agreement (EULA). Consequences for violating the agreement obtained if varied, according to the contract, ranging from warnings to termination.

In this study, data collection techniques used are as follows: Questionnaire, is a collection of data by administering a questionnaire in the form of questions dealing with the problem. Questionnaires given to the subject / person / agency. Questionnaires will be

addressed to users of Online Games, especially those users active players housed in the cafe Dinet. Data collection through questionnaires is not done in an open way in the research area. So it is more open in Suber data in the can.

The data analysis is to solve the problems studied in full then the sharpness and precision in the use of analysis tools will determine the accuracy of the conclusions, because the data analysis activity is an activity that can not be ignored in the research process. This research was conducted using descriptive analyst, the method of analyzing data to collect, mengklafikasikan, analyze and interpret the data so as to provide an overall picture of the matter being investigated.

Keywords : Online games, adolescent, education, problems

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Game Online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan anak muda ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Banyak kita temui berbagai macam jenis Game Online. Mulai dari Game Online yang Ber-genre Perang, Balapan, Olahraga dll. Game dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing.

Tetapi Game Online juga membawa dampak yang besar. Pelajar yang sering memainkan suatu Game Online akan menyebabkan menjadi ketagihan. Pelajar yang sering bermain Game Online akan mengalami ketergantungan pada aktivitas game, dan mengurangi waktu belajar. Hal inilah yang dapat berpengaruh pada hasil belajar. Hanya saja para pelajar sudah terbiasa dengan Game Online yang di mainkannya, dan memiliki ketagihan tersendiri.

II. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Remaja

Remaja adalah waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah

masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yang berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun.

Menurut psikologi, remaja adalah suatu periode transisi dari masa awal anak hingga masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun. Masa remaja bermula pada perubahan fisik yang cepat, penambahan berat dan tinggi badan yang dramatis, perubahan bentuk tubuh, dan perkembangan karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang dan kumis, dan dalamnya suara. Pada perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol (pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis) dan semakin banyak menghabiskan waktu di luar keluarga.

Dilihat dari bahasa inggris "teenager", remaja artinya yakni manusia berusia belasan tahun. Dimana usia tersebut merupakan perkembangan untuk menjadi dewasa. Oleh sebab itu orang tua dan pendidik sebagai bagian masyarakat yang lebih berpengalaman memiliki peranan penting dalam membantu perkembangan remaja menuju kedewasaan. Remaja juga berasal dari kata latin "adolenscence" yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Istilah adolenscence mempunyai arti yang lebih luas lagi

yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik (Hurlock, 1992). Remaja memiliki tempat di antara anak-anak dan orang tua karena sudah tidak termasuk golongan anak tetapi belum juga berada dalam golongan dewasa atau tua. Seperti yang dikemukakan oleh Calon (dalam Monks, dkk 1994) bahwa masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat transisi atau peralihan karena remaja belum memperoleh status dewasa dan tidak lagi memiliki status anak. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek / fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Sedangkan menurut Zakiah Darajat (1990: 23) remaja adalah: Masa peralihan di antara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya. Mereka bukanlah anak-anak baik bentuk badan ataupun cara berfikir atau bertindak, tetapi bukan pula orang dewasa yang telah matang. Hal senada diungkapkan oleh Santrock (2003: 26) bahwa remaja (adolescence) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu:

1. Masa remaja awal, 12 - 15 tahun
2. Masa remaja pertengahan, 15 – 18 tahun
3. Masa remaja akhir, 18 – 21 tahun

Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal

12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun (Deswita, 2006:192) Definisi yang dipaparkan oleh Sri Rumini & Siti Sundari, Zakiah Darajat, dan Santrock tersebut menggambarkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa dengan rentang usia antara 12-22 tahun, dimana pada masa tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik, maupun psikologis.

2.2 Pengertian Game Online

Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apa pun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan game online telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. Game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal.

"Game online adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. "game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player game online yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari

permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

Pertama-permainan penembak orang. Selama 1990-an, game online mulai bergerak dari berbagai LAN protokol (seperti IPX) dan ke Internet menggunakan TCP / IP protokol. Doom mempopulerkan konsep deathmatch, di mana beberapa pemain pertempuran satu sama lain head-to-head, sebagai bentuk baru dari game online. Sejak Doom, banyak orang pertama game shooter mengandung komponen online untuk memungkinkan deathmatch atau arena bermain gaya. Dan berdasarkan popularitas, permainan orang pertama shooter menjadi lebih dan lebih luas di seluruh dunia. Dan FPS (First Person Shooter) game sekarang menjadi lebih dari sebuah bentuk seni karena membutuhkan banyak keterampilan dan strategi dengan rekan tim. Kompetisi orang yang lebih jujur pertama yang dibentuk untuk memberikan pemain kesempatan untuk menampilkan bakat mereka secara individu atau tim. Jenis permainan yang dimainkan di kompetisi yang lebih populer adalah Halo, Borderlands, Modern Warfare 3 dan Unreal Tournament. Kompetisi memiliki berbagai kemenangan dari uang untuk hardware.

2.3 Pengaruh Game Online

Game online populer biasanya terikat oleh Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA). Konsekuensi dari melanggar perjanjian tersebut bervariasi sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan untuk penghentian, seperti dalam 3D immersive dunia Second Life di mana pelanggaran kontrak akan menambahkan pemain peringatan, suspensi dan pemutusan tergantung pada pelanggaran. Menegakkan EULA sulit, karena biaya ekonomi tinggi dari intervensi manusia dan kembali rendah

kembali ke perusahaan. Hanya di game skala besar itu menguntungkan bagi perusahaan untuk menegakkan EULAnya.

Edward Castronova menulis bahwa "ada masalah kepemilikan dan pemerintahan yang kerut urusan negara secara signifikan". Ia telah membagi pemerintahan online menjadi "good governance" dan "pemerintahan aneh". Castronova juga menyebutkan bahwa dunia sintesis adalah cara yang baik untuk menguji bagi pemerintah dan manajemen.

2.4 Sejarah Game Online

Sejarah games online dimulai sejak tahun 1969. Awalnya permainan ini dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan time-sharing yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Baru pada tahun 1995, games online benar-benar mengalami perkembangan, apalagi setelah pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapuskan sehingga akses ke domain lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan games online semakin berkembang hingga hari ini.

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. Games online biasanya diikat dengan semacam peraturan yang disebut End User License Agreement (EULA). Konsekuensi yang didapat apabila melanggar perjanjian tersebut bervariasi, sesuai dengan kontrak, mulai dari peringatan hingga penghentian.

Games online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam games online terdapat dua unsur utama, yaitu server dan client. Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Games online bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas di dunia maya

2.5 Jenis-jenis Game Online

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya game online disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik

kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus.

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)
Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleksi, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.
2. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)
3. Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)
Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.
4. Cross-platform online play

Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source networks*), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan "Flash games" atau "Java games" yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

6. Simulation games

Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada life-simulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan

dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG)

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti:

- a. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)
- b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy)
- c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online First-Person Shooter)
- d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game)

2.6 Hipotesis

Pada dasarnya video game dibuat untuk hiburan semata. Kemajuan teknologi yang sangat cepat sedikit banyak membuat sebuah video game semakin mendekati kenyataan. Hal tersebut yang membuat banyaknya orang menggandrungi permainan ini, bahkan beberapa diantaranya kecanduan. Sebagai manusia yang bijak ada baiknya kita membatasi diri agar tidak terjebak dalam dunia game terlalu dalam. Bermain game sah-sah saja, tapi yang perlu diingat bahwa sebagai manusia kita wajib bersosialisasi antar

sesama dan membangun hubungan yang baik antar sesama manusia. Disamping banyaknya sisi negatif dari bermain game, terdapat pula sisi-sisi positif yang dapat dipertimbangkan orang tua untuk mengizinkan putra-putrinya bermain video game.

III. Metodologi Penelitian

3.1. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di Warnet DINET, yang Berlokasi di Jalan Medan Johor.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

Angket, adalah pengumpulan data dengan pemberian angket yang berupa pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan. Angket diberikan kepada subjek/orang/lembaga. Angket akan ditujukan kepada para pengguna Game Online, khususnya para pengguna pemain aktif yang bertempat di Warnet DINET. Teknik pengumpulan data melalui angket ini tidak dilakukan dengan cara terbuka di lokasi penelitian. Sehingga lebih terbuka dalam suber data yang di dapat.

3.3. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang diteliti sudah diperoleh secara lengkap. Ketajaman dan ketepatan dalam penggunaan alat analisis sangat menentukan keakuratan pengambilan kesimpulan, karena itu kegiatan analisis data merupakan kegiatan yang tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses penelitian. Kesalahan dalam menentukan alat analisis dapat berakibat fatal terhadap kesimpulan yang dihasilkan dan hal ini akan berdampak lebih buruk lagi terhadap penggunaan dan penerapan hasil penelitian tersebut.

Dengan demikian, pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai teknik analisis mutlak diperlukan bagi seorang peneliti agar hasil penelitiannya mampu memberikan kontribusi yang berarti bagi pemecahan masalah sekaligus hasil tersebut dapat dipertanggungjawabkan secara Ilmiah.

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode analisis Deskriptif, yaitu metode penganalisisan data yang mengumpulkan, mengklafikasikan, menganalisis dan menginterpretasikan data sehingga memberikan gambaran menyeluruh mengenai masalah yang diteliti.

IV. Pembahasan

1.1. Dampak Positif Game Online

1. Menambah intelegensia
Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setar kemampuan atlet.
2. Menambah Konsentrasi
Dr. Jo Bryce Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas.
3. Meningkatkan Ketajaman Mata
Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari mereka yang tidak bermain game.
4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris
Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game.
5. Membantu Bersosialisasi

Beberapa professor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi social yang menentang stereotif gamer yang terisolasi.

6. Meningkatkan Kinerja Otak
Bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibanding belajar dan membaca buku.
7. Meningkatkan kecepatan Mengetik
Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik.
8. Menghilangkan Stres
Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.
9. Memulihkan Kondisi Tubuh
Dr. Mark Griffiths psikolog dari Nottingham Trent University meneliti sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik. Dampak negative dari game akan sangat terasa apabila pemain tidak bisa mengendalikan diri. Hasil penelitian Fakultas Kedokteran Universitas Hanover, Jerman mengatakan game online dapat mengakibatkan kepribadian ganda. Seorang wanita yang sering bermain game online tiap hari selama 3 bulan dengan memainkan beberapa tokoh yang berbeda, ternyata tokoh imajinasi itu mengambil alih kepribadiannya. Sehingga wanita tersebut kehilangan kendali atas kepribadian dan kehidupan sosialnya.

4.1 Dampak Negatif Game Online

1. Menimbulkan Adiksi (Kecanduan).
Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold / tool / karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game
2. Mendorong melakukan hal-hal negatif.
Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.
3. Berbicara kasar dan kotor.
Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata

kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

4. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

5. Perubahan pola makan dan istirahat.

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

6. Pemborosan.

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

7. Menggangu kesehatan.

Duduk terus menerus di depan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh. Contoh Penyakit Yang Dapat Ditimbulkan Karena Game Online :

a. Eye Strain adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV, mikroskop

dan mengendarai mobil. Pada online gamers selain melihat monitor terus menerus, mata juga semakin jarang berkedip yang justru menambah kelelahan.

b. Ambeien, Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut ambeien atau wasir.

c. Carpal Tunnel Syndrome adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari.

d. Menurunkan Metabolisme, Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit. Sebenarnya ini efek-efek yang ditimbulkan diatas tidak terbatas pada game online saja tetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol game atau game pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan game dibuat supaya pemainnya

ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada online gamers karena tingkat kecanduan yang tinggi.

4.2 Cara Mengatasi Dampak Negatif dari Game Online

1. Niat.

Dalam mengatasi kecanduan game online yang paling utama adalah niat yang kuat untuk mengurangi bermain game online secara berlebihan. Karena dengan niat yang kuat secara psikologis akan mempermudah dalam menghadapi hal tersebut.

2. Mencari kesibukan lain.

Mencari kesibukan lain yang positif terutama kebiasaan yang disukai, seperti berolahraga, membaca buku atau berekreasi. Sehingga tidak ada waktu kosong untuk bermain game online.

3. Mengatur jadwal bermain game online.

Mengurangi waktu bermain dengan mulai menentukan jam bermain dan hari bermain dan diusahakan mematuhi jadwal tersebut. Untuk tahap awal sehari bermain 3 jam dan untuk hari-hari berikutnya dikurangi sedikit demi sedikit.

4. Menghitung jumlah uang yang dikeluarkan.

Dengan menghitung banyaknya uang yang dikeluarkan untuk bermain game online di warnet akan membuat seseorang lebih berfikir untuk tidak menghabiskan uangnya demi game online.

5. Meminta bantuan Teman.

Meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain game. Akan

sangat baik apabila dia bukan seorang gamers juga.

IV. Hasil

Hasil ini berdasarkan angket dari beberapa narasumber yang bermain game ataupun tidak di lingkungan warnet DINET. Angket ini diambil dari 50 narasumber yang di beri pertanyaan mengenai Game online.

Penyebab Bermain Game Online.		
No	Penyebab	Jumlah
1	Pergaulan	30
2	Menghilangkan stress	20

Ada tidak Fungsi dan manfaat Game Online		
No	Fungsi & Manfaat	Jumlah
1	Ada	40
2	Tidak Ada	10

Jenis / tipe game online yang dimainkan oleh pelajar		
No	Jenis / tipe game online	Jumlah
1	Petualangan (Adventure)	20
2	Perkelahian (Fighting)	10
3	War	20

Yang diperoleh dari bermain game online		
No	yang Diperoleh	Jumlah
1	Menambah Kepuasan Diri	40
2	Menghasilkan Uang	10

Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain game online		
No	Waktu / Jam	Jumlah
1	1-2 Jam	10
2	2-3 jam	10
3	>3 jam	30

Berdasarkan hasil tabel diatas diketahui bahwa sebenarnya game online memiliki manfaat namun juga terdapat banyak kerugian dari game online dan lebih banyak tidak bermanfaatnya. Dimata para remaja banyak yang menganggap game online merupakan suatu yang ganjal dan kurang bermanfaat.

V. Penutup

5.1 Kesimpulan

Dari data-data di atas dapat disimpulkan Game Online adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri.

Game online juga mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka dampak positif lah yang di rasakan, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak dampak negatif yang dirasakan. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikologi, kesehatan, dan sosial. Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk di kemudian hari.

5.2 Saran

Keberadaan game online yang sudah lama itu patut diawasi, sebaiknya kita berhati-hati terhadap dampak negatif dari game online dan kita seharusnya lebih memfokuskan diri pada pelajaran, sekolah, sosialisasi, dan masa depan kita di kemudian hari agar tidak menyesal, karena belajar dan berusaha adalah kunci kesuksesan kita di kemudian hari jangan sampai karena game online akan membuat kita lupa akan segalanya dan kelak tidak dapat menjalani hidup dengan benar dan baik selayaknya manusia yang berakal dan berilmu. Namun terkadang bermain itu perlu ditengah kesibukan kita sehari-hari

tetapi harus tetap dapat membagi waktu secara efisien.

Daftar Pustaka

- Andersen . 2004. *Psikologi Remaja*, Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Bambang Rudito, Media Famiola, 2008 *Sosial Mapping Metode Pemetaan Sosial*. Bandung. Rekayasa Sains BKKBN, 10 Maret 2010. *Cerita Remaja Indonesia*. Dalam <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>,
- Burhan Burgin, 2005. *Pornomedia : Sosiologi Media, Konstruksi Sosial Teknologi Telematika dan Perayaan Seks di Media Massa*, Jakarta, Kencana
- Fetterman, David M. 2004. *Ethnography Step By Step*, London :SAGE Publication.
- Hadikusuma, Hilman. 2001. *Metode Pembuatan Kertas Kerja*, Penerbit CV. Mandar Maju, Bandung.
- Haviland, William A. 2006. *Antropologi Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Hasibuan, dalam Tommy Kurniawan, 2006 *Diversifikasi Perilaku Penggunaan Telepon Seluler*. Skripsi SI Antropologi FISIP UA
- Haviland, William A. 2010. *Antropologi jilid 1, Edisi Keempat*. Surakarta : Erlangga.