

## **PENGARUH KECANDUAN SISWA TERHADAP GAME ONLINE (STUDI TENTANG KEBIASAAN SISWA BERMAIN GAME ONLINE) DI SMP N 3 TELUK KUANTAN**

**Edrizal**

*edrizal\_smp3@gmail.com*  
SMP Negeri 3 Teluk Kuantan

### **ABSTRACT**

*The type of research used is qualitative research using field research types, the subjects in the study were students of SMP N 3 Teluk Kuantan. While the method of data collection uses observation and interview techniques to obtain the information needed, then analyzed and described in written form. The results of this study indicate that the effects that arise due to addiction play online games for students who are addicted including: 1) more time spent at the computer or internet cafe with a longer duration. 2) time to play more so you can forget about their time to study. 3) lack of attention to the health condition of their body (staying up late). 4) causing a sense of laziness for school and a decrease in grades in school. That's some of the effects that can be caused if someone who is addicted to too much opium with online games. These effects seemed to make themselves become abnormal people. Because someone who is addicted to online games feels they have failed to give good service to their lives.*

**Keywords:** *online games, the influence of addiction to junior high school students*

### **ABSTRAK**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis *field research* (penelitian lapangan), subjek dalam penelitian adalah siswa SMP N 3 Teluk Kuantan. Sedangkan metode pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, kemudian dianalisis dan didekripsikan dalam bentuk tulisan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak yang muncul karena kecanduan bermain *game online* bagi para siswa yang pecandu diantaranya: 1) Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama. 2) Waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar. 3) Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang). 4) Menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah. Itulah beberapa dampak yang dapat ditimbulkan bila seorang yang kecanduan terlalu candu dengan *game online*. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal. Karena seseorang siswa yang ketagihan *game online* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap kehidupan mereka.

**Kata Kunci :** *game online, pengaruh kecanduan siswa SMP*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*, media *game online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, game sangat

berkembang pesat di dunia, seperti halnya perkembangan *game online* yang marak terjadi pada masa-masa sekarang ini (Afrianti, 2009)

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memaparkan hasil survei bertajuk "Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017". Hasil survei yang berkerja sama dengan *Teknopreneur* itu menyebutkan, penetrasi pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen dari total populasi republik ini. Pada survei serupa 2016 ke 2017". Peningkatan penggunaan internet ini salah satunya akibat banyaknya dari pengguna *game online*. (<https://www.apjii.or.id/>)

Pengguna *game online* sendiri bukan dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas pengguna adalah anak-anak dan remaja. Banyak remaja yang berpartisipasi

dalam permainan *game online*. Selain untuk mencari para pemenang juga sebagai tujuan mencari teman ataupun silaturahmi bagi para pecinta *game online*. Bermula dari bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di game centre. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia game dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.

Hasil dari observasi peneliti di lapangan khususnya pada siswa SMP N 3 Teluk Kuantan, menemukan bahwa ketika seseorang memainkan *game online* sebenarnya permainan tersebut memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun sayangnya, sekarang ini banyak siswa yang telah menjadi pecandu berat dari *game online* tersebut sehingga terjadi penyalagunaan dari permainan tersebut. *Game online* yang dimainkan secara berlebihan dampaknya justru dapat sangat merugikan. Seperti dalam segi prestasi belajar, karena seringnya bermain *game online*, waktu belajar menjadi berkurang malahan cenderung mengakibatkan kalangan siswa malas untuk belajar, sehingga prestasi dikelas pun semakin menurun. Terkadang ada yang mengakibatkan siswa tidak naik kelas. Kemudian dalam segi keuangan, siswa pecandu *game online* cenderung lebih boros dibandingkan dengan siswa yang tidak pecandu *game online*, terlebih lagi siswa pecandu *game online* tidak segan-segan berbohong dalam masalah uang. Contohnya dalam membayarkan iuran sekolah, uang yang telah diberikan oleh orang tuanya diselewengkan untuk bermain *game online* tersebut.

Dari segi sosial, siswa yang pecandu *game online* lebih mengalami kesulitan dalam hal bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, karena kesehariannya lebih asik bermain HP atau *gadgetnya* dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya. Dari segi kesehatan, dampak dari bermain *game online* ini mengakibatkan siswa lupa waktu, dan lupa dengan makan. Sehingga dapat mengganggu jadwal istirahat dan jadwal makan, yang akan menimbulkan penyakit bagi tubuh siswa tersebut. Selain itu dampak yang paling umum yang bisa terjadi

pada siswa yang telah kecanduan *game online* adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi, siswa cenderung marah-marah, kasar, dan tidak memiliki *self-esteem* hal ini yang mempengaruhi siswa lain menghindarinya.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang terjadi di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh kecanduan siswa terhadap *game online* (studi tentang kebiasaan siswa bermain game online di teluk kuantan).

## KAJIAN TEORETIS

Menurut Chapin J.P (2009) Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Sedangkan menurut Yuwanto dan Listiyo (2010) kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.

Hampir semua permainan menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya dan ada orang yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan permainan ini. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala (Anggela, 2003).

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game). Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Kecanduan *game online* merupakan

salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game Addiction* (berlebihan bermain game) (Soettjipto dalam Pratiwi, 2007).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

1. *Compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus menerus) Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
2. *Withdrawal* (penarikan diri) Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
3. *Tolerance* (toleransi) Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur (Chen, C.Y & Chang, S.L, 2008)

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya (Young, 2000).

Berdasarkan uraian diatas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami ; *compulsion* (kompulsif/ dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

*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 adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS).
2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMOORTS)
3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG).
4. *Review Player Unknown's Battle Grounds* (PUBG).
5. Mobile Legends (ML)

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online* :

1. *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya

keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

2. *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
3. *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.
4. *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindari, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
5. *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan symbol kekuasaan (Yee, 2005)

Dari uraian di atas maka faktor-faktor penyebab remaja kecanduan terhadap *game online* adalah *relationship* (keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain), *manipulation* (keinginan untuk membuat pemain lain sebagai objek dan manipulasi mereka demi kepuasan dan keyakinan diri), *immersion* (pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain), *escapism* (bermain game online untuk menghindari dan melupakan masalah di kehidupan nyata), serta *achievement* (keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual).

## METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan mempermudah pelaksanaan penelitian serta mencapai tujuan yang ditentukan, maka penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengambil data-data primer dari lapangan. Lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang dimaksud adalah SMP N 3 Teluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau.

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Dalam penelitian ini peneliti berusaha memperoleh data yang sesuai dengan gambaran, keadaan, realita dan fenomena yang diteliti. Sehingga data yang diperoleh oleh penulis bisa dideskripsikan secara rasional dan objektif sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Dalam penelitian ini penulis mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan subyek dan obyek penelitian yang berisi pengaruh kecanduan siswa terhadap *game online*.

Subyek dalam penelitian ini difokuskan kepada 5 siswa yang terindikasi kecanduan bermain *game online*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari subyek, adapun data yang ingin diperoleh adalah tentang pengaruh, dan tahap-tahap pemberian bantuan yang diberikan oleh guru bimbingan dan konseling terhadap siswa pecandu *game online* di SMP N 3 Teluk Kuantan.

Dalam proses analisis data, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif deskriptif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh Sugiyono (2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara secara mendalam dengan informan sebagai bentuk pencarian data dan dokumentasi langsung di lapangan yang kemudian peneliti analisis. Analisis ini sendiri terfokus pada remaja mengalami kecanduan *game online*, yang dikaitkan kepada beberapa unsur atau identifikasi masalah. Agar peneliti ini lebih objektif dan akurat, peneliti mencari informasi-informasi tambahan dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan untuk melihat langsung bagaimanakah konsep diri pecandu *game online* di kota Bandung.

Agar pembahasan lebih sistematis dan terarah maka peneliti membagi ke dalam 3 pembahasan, yaitu:

## 1. Analisis deskripsi Hasil Penelitian

Analisis deskriptif data penelitian adalah analisis pada data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan empat remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Secara Umum data penelitian berisikan mengenai penjelasan dekriptif tentang pandangan pecandu game online, perasaan pecandu game online dan konsep diri pecandu *game online* SMP N 3 Teluk Kuantan. Untuk lebih jelasnya, penelitian menyajikan data penelitian ke dalam penjelasan deskriptif beserta analisisnya yang dilihat dari data yang diperoleh peneliti melalui wawancara yang telah dilakukan.

### a. Pandangan Pecandu Game Online Di SMP N 3 Teluk Kuantan

Sebagian pecandu *game online* (*informen*) mengetahui *game online* dari situs yang menyediakan *aplikasi* untuk memainkan *game online*, mereka awalnya mengunduh *game* tersebut dan mereka coba mainkan. Seperti yang di ungkapkan oleh para *informen* mengenai pertanyaan “Dari mana ananda mengetahui tentang *game online*?” mereka rata-rata mengatakan: “Saya mengetahui *game online* dari sebuah situs yang menyediakan *game online*, dari situs tersebut, saya mengunduh permainan yang menurut saya menarik, terus saya coba untuk memainkan *game online* tersebut dan ada juga *informen* mengatakan “Saya mengetahui *game online* dari teman-teman yang berada di warnet yang sering saya kunjungi, dimana saya ditawarkan oleh teman saya untuk mencoba bermain *game online* *Review Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG)*.”

Berdasarkan jawaban *informen* tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian informan menyatakan mereka mengetahui tentang *game online* dari sebuah situs yang mereka dapatkan ketika mereka iseng *browsing* di internet. Selain mereka mengetahui *game* dari situs tersebut, mereka mengetahui tentang *game online* dari teman mereka, dimana mereka ditawarkan oleh temannya tersebut untuk memainkan permainan yang dimainkan oleh temannya itu, yang pada akhirnya informan mencoba untuk bermain *game online* yang sama dengan apa yang dimainkan oleh temannya.

Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan lainnya pada informan “Apa yang

membuat ananda tertarik untuk bermain *game online*?” kembali rata-rata *informen* memberikan keterangan yang hampir serupa yaitu sebagai berikut: “Yang membuat saya tertarik, lumayan banyak, seperti dari serunya bermain *game online* itu sendiri, karena tampilannya yang menarik, yang membuat saya tidak bosan untuk bermain *game online*, selain itu, banyak sekali pilihan senjata yang dapat saya mainkan dalam *game online* tersenut, dibandingkan *game* yang lainnya”.

Pertanyaan selanjutnya yang peneliti tanyakan ke pada *informen* adalah, “Seberapa besar pengaruh *game online* dalam kehidupan sehari-hari ananda?” kemudian informan kembali rata-rata menjawab: Sangat besar, mungkin bisa dibilang sudah seperti pacar kedua (sambil ketawa), selain itu mereka menjawab biasanya uang mingguan yang diberikan oleh orang tua mereka yang mana cukup untuk seminggu sekarang tidak cukup, karna mereka habiskan dalam bermain *game online* tersebut, paling hanya 3-4 hari sudah habis”. Dari jawaban yang diberikan oleh informan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, pengaruh *game online* didalam kehidupan mereka sangat besar sekali, karena mereka yang sudah kecanduan *game online* sulit bagi mereka untuk melepaskan kebiasaan mereka untuk tidak bermain *game online* sehingga uang jajan mingguan mereka pun dihabiskan cuma dalam 3-4 hari saja.

### b. Perasaan Pecandu Game Online Di SMP N 3 Teluk Kuantan

Menurut wawancara dan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Seluruh informan memiliki perasaan yang hampir sama dengan apa yang mereka rasakan ketika mereka memainkan *game online* mereka lebih *happy* dibandingkan ketika mereka sedang tidak bermain *game online*. Adapun pertanyaan peneliti yaitu “Apa yang membuat anda senang bermain *game online*? Para *informen* menjawab “Bisa membuat saya *Happy*, selain itu *game online* bisa membuat saya lupa dengan masalah-masalah yang ada dipikiran saya, contohnya jika saya sedang ada masalah di rumah atau berkelahi dengan adek/abang bahkan orang tua sekali pun.

Kemudian peneliti memberikan pertanyaan kepada keempat informan, “Pernakah anda membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau

berhenti bermain *game online*?”. *Informant* menjawab, “Pernah saya membuat upaya untuk berhenti, namun hasilnya tidak ada, saya mencoba mencari kegiatan lain, seperti mencari kegiatan yang dapat melupakan *game online*, namun hasilnya tetap saja saya mencari warnet untuk bisa bermain *game online*.”

Jadi pada intinya keempat informan pernah membuat upaya mereka untuk mengurangi bahkan untuk berhenti bermain *game online*, tetapi upaya yang mereka lakukan tidak menghasilkan apa-apa, malah membuat mereka semakin sulit untuk melepaskan *game online* di dalam kehidupan mereka.

### c. Konsep diri pecandu *game online* di SMP N 3 Teluk Kuantan

Konsep diri merupakan faktor yang sangat menentukan dalam pembentuk pola perkembangan kepribadian seorang siswa yang akan mempengaruhi berbagai bentuk sifat. Pada konsep diri pecandu *game online* biasanya memiliki konsep diri yang negative, karena pada *game online* dapat membuat siswa pecandu menjadi lupa segalanya, hal tersebut dapat membuat kepribadian siswa berubah, seperti pola tidur yang tidak normal, selain itu pergaulannya yang hanya pada komunitas atau sesama pemain *game online*, mereka lebih sering menutup diri dengan dunia luar, mereka lebih senang berkomunikasi dengan teman yang mereka kenal di warnet tempat mereka bermain *game online* atau dunia maya, ketimbang mereka berkomunikasi di dunia nyata. Lamanya penggunaan dalam bermain, membuat mereka lupa akan kehidupan yang nyata atau yang *real*. Peneliti mencoba menanyakan kepada informan, tentang apa yang membuat mereka menjadi seorang pecandu *game online*, dengan pertanyaan sebagai berikut: “Apakah yang membuat anda menjadi seorang pecandu *game online*?” *informant* menjawab “Yang membuat menjadi seorang pecandu *game online*, itu ketika saat saya bermain *game Review Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG)*, karna permainan ini berkelompok saya yang mendapat poin yang paling tinggi karna paling banyak membunuh musuh, sehingga banyak kawan-kawan yang di dalam satu kelompok memanggil saya dengan sebutan manusia setengah dewa. ucapan dari

teman-teman itu lah yang membuat saya bahagia. padahal saya baru pertama kali bermain pada saat itu, itulah yang membuat saya menjadi senang bermain *game online*”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa yang dapat membuat seseorang menjadi pecandu *game online* pada awalnya hanya iseng untuk memainkan permainan, hingga akhirnya mereka menjadi terkenal di dalam *game* tersebut, yang menjadikan mereka menjadi seorang yang kecanduan *game online*.

Peneliti kemudian kembali mengajukan pertanyaan kepada informan yaitu: “Apakah anda sering berkomunikasi dengan pemain di dalam *game online*?” Semua informan memiliki jawaban yang sama, mereka sering berkomunikasi dengan pemain lain, seperti menggunakan media *chatting* yang ada didalam *game online* agar mereka dapat berkomunikasi dengan pemain lainnya, selain menggunakan fasilitas yang disediakan di dalam *game online* mereka juga membuat upaya-upaya untuk janji *online* bareng, seperti menggunakan media WA, mereka biasanya membuat forum group didalam media WA, agar mereka dapat bertukar pemikiran untuk menyelesaikan masalah yang ada didalam *game* tersebut. Besarnya hubungan yang mereka buat didalam *game online* tersebut yang membuat mereka lebih peduli dengan teman di dalam *game online* ketimbang dengan teman di dunia nyata.

## 2. Pembahasan

Hasil dari analisis data penelitian diatas menunjukkan bahwa pandangan seorang yang sudah kecanduan *game online* memiliki pandangan yang berbeda pada setiap penggunaanya. Bagi sebagian orang bermain *game online* adalah kegiatan yang menyenangkan dan dapat menghilangkan semua permasalahan yang dihadapinya di dunia nyata. Sebagian lagi mungkin menempatkan kegiatan bermain *game online* sebagai kegiatan yang hanya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Banyak motif yang mendasari orang bermain *game online* namun alasan yang muncul adalah untuk mencari kesenangan dan hiburan.

Mereka yang sudah menjadi pecandu berat akan menjadi lalai dengan kehidupan

nyata mereka karena sudah terlalu dalam terlibat di permainan tersebut dan memang beberapa *game* sengaja dikonstruksikan untuk mengikat seseorang ke dalam sesi permainan yang panjang. Salah satu faktor yang menjadikan seseorang menjadi seorang pecandu adalah dengan menjamurnya pusat-pusat permainan *game online* (*game centre*) juga dianggap sebagai salah satu faktor yang mendorong pemain untuk kecanduan, apalagi biasanya pusat-pusat permainan *game online* tersebut menawarkan biaya sewa yang relatif terjangkau. Para pecandu *game online* tidak bisa lepas dari *game online* meskipun dalam sehari atau dalam jangka dua hari. Rasa penasaran untuk terus bermain yang terlalu tinggi hingga intensitas penggunaan *game online* pun semakin sering dan meningkat. Mereka merasakan perasaan yang membosankan jika mereka tidak bermain *game online* dalam satu hari. Menurut effendi dalam bukunya "*Psikologi Komunikasi* Menurut teori behaviorisme "*Law of effect*" yaitu: "Perilaku yang tidak mendatangkan kesenangan tidak akan diulangi artinya seseorang tidak akan menggunakan *game online* bila *game online* itu tidak memberikan kepuasan pada kebutuhan kita. (Effendy, 2004).

Beberapa dampak yang akan muncul karena kecanduan *game online* bagi para pecandu diantaranya:

1. Lebih banyak menghabiskan waktu di depan komputer atau warnet dengan durasi yang lebih lama.
2. Waktu untuk bermain lebih banyak sehingga dapat melupakan waktu mereka untuk belajar.
3. Kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan tubuh mereka (begadang).
4. Menimbulkan rasa cemas bila tidak bermain *game online* dalam satu hari.
5. Menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan penurunan nilai di sekolah.

Itulah beberapa dampak yang dapat ditimbulkan bila seorang yang kecanduan terlalu candu dengan *game online*. Dampak-dampak tersebut seolah membuat diri mereka menjadi orang yang tidak normal. Karena seseorang siswa yang ketagihan *game online* merasa telah gagal memberi pengabdian yang baik terhadap kehidupan mereka.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, kecanduan *game online* mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan *informant* pecandu *game online* untuk bermain pada penelitian ini relatif sangat lama. Sehingga *informant* lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online* yang kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan *informan* untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonalnya. Pecandu *game online* sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan dari mereka menutup diri dan tidak bergaul dengan orang banyak. Kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman, keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang karena pecandu *game online* menghabiskan waktu hanya di *game* saja.

Berdasarkan hasil simpulan penelitian di SMP N 3 Teluk Kuantan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* akan berdampak buruk bagi diri siswa sehingga pemain *game online* harus lebih bisa mengatur waktu agar tidak terlalu larut pada permainan yang akhirnya menyebabkan kecanduan.
2. Perlu adanya pengawasan yang lebih terorganisir dari orang tua agar dapat mencegah kecanduan *game online* pada anak mereka.
3. Perlu adanya pengawasan resmi dari pemerintah untuk pengelola/penyewa jasa internet dan *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Lusiana. 2009. Perbedaan Tingkat Agresivitas pada Remaja yang Bermain Online Game Jenis Agresif dan Non Agresif. (*Skripsi*). Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta: Tidak Diterbitkan.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2007. Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia. <https://www.apjii.or.id/>. Di akses 8 September 2018.
- Chapin, J.P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*

- Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, C.Y & Chang, S.L. 2008. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Feature. *Asian Journal Of Health and Information Science*. Vol 3 No 1-4. Taiwan.
- Effendy, Uchjana Onong. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Prkatek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yee, N. 2005. *Motvation of Play in Online Games*. Cyberpschology dan Behavior.
- Young, K. 2000. Cyber-Disorder: The Mental Health Concern Fo The New Millenium. *Cyber Psycology & Behavior*, 3 (5).  
<http://www.netaddiction.com/net>
- Yuwanto, Listoyo. 2010. Fakultas Psikologi Laboratoium Psikologi Umum Universitas Surabaya. (*Online*).  
[https://www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/mobile-phon-addict](https://www.Ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/mobile-phon-addict). Diunduh 28 september 2018.