

PERUBAHAN PERILAKU REMAJA PADA KOMUNITAS *GAME ONLINE* DI DESA MAMBEN DAYA

Abdul Karim Munzil¹, Muhammad Arwan Rosyadi², Azhari
Evendi³

Program Studi Sosiologi, Universitas Mataram
E-mail:abdulmunzilkarim@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis penyebab remaja menggemari game online dan bentuk perubahan perilaku remaja. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Jenis data yang digunakan yaitu data primer dan sekunder, teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat (1) faktor penyebab remaja menggemari game online yakni; 1. pengaruh teman sebaya, 2. jenis game yang bervariasi, 3. wadah berkelompok, 4. berkeinginan menjadi pro player, dan 5. sebagai hiburan, serta (2) bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada remaja akibat bermain game online, yakni; 1. perubahan emosional, 2. memiliki banyak teman dalam dunia virtual, 3. perubahan kondisi fisik, 4. Perilaku konsumtif, 5. yang berakibat hubungan remaja dengan orang tua dan lingkungan menjadi renggang.

Kata kunci : Perubahan, Perilaku, Remaja, *Game online*.

Abstract

This study aims to identify and analyze the causes of teenagers' fondness for online games and the forms of behavioral changes among teenagers. The research method used is qualitative research with a phenomenological approach. The types of data used are primary and secondary data. Data collection techniques were conducted through in-depth interviews, participant observation, and documentation. The research results show that there are (1) factors causing teenagers to enjoy online games, namely: 1. peer influence, 2. various types of games, 3. being a group platform, 4. aspiring to become pro players, and 5. as entertainment. Also, there are (2) forms of behavioral changes that occur in teenagers as a result of playing online games, namely: 1. emotional changes, 2. having many friends in the virtual world, 3. physical condition changes, 4. Consumers behavior, 5. which lead to weakened relationships between teenagers and their parents and environment.

Keywords: Change, Behavior, Teenagers, Online Games.

Pendahuluan

Permainan *game* yang terhubung dengan jaringan internet disebut *game online*. *Game online* merupakan tren masa kini yang diminati oleh banyak orang karena mereka tidak bermain sendiri melainkan puluhan pemain bahkan bisa membentuk tim (*group*). Permainan *game online* ini, diminati dan nikmati oleh banyak kalangan seperti anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. *Game online* ini dimainkan oleh berbagai orang (pemain) yang bertempat berbeda-beda baik antar kelompok, daerah, bangsa dan Negara. Hal ini didukung oleh mudahnya dalam mengakses berbagai *game online* melalui *smartphone* dan komputer melalui jaringan internet yang melampaui batas ruang dan waktu. Sehingga *game online* tersebut dapat dinikmati dan dimainkan oleh pemain.

Para pemain terdiri dari semua kalangan baik itu pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, maupun orang dewasa, namun yang paling mendominasi adalah kaum pelajar, adapun *game online* yang sangat diminati oleh banyak kalangan seperti *free fire* dan *mobile legend*. Kedua *game online* tersebut, menggunakan konsep *battle royal* dan *battle arena* dimana kedua game ini dilengkapi berbagai fitur grafik visual, hero/karakter, pengaturan kontrol, bahasa, musik dan latar tema dalam game. *Game online* juga menampilkan berbagai macam *event free* yang diselenggarakan pada *event* 17 Agustus dan *event* pembentukan *game dan*

event-event lainnya, sehingga banyak digemari oleh para pemain tersebut. Dapat dilihat dari hasil data *Game* ini sudah diunduh lebih dari 100 juta dan 1 miliar dengan rata-rata rating 4,0. (katadata, 2022). Hasil riset yang dilakukan oleh platform priklanan mobile games (POKKT bersama dengan *Decision Laband Mobile Marketing Association* menunjukkan, mayoritas aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui *smartphone* yaitu bermain game (25%), aktivitas bersosial media (17%), siaran video (12%), browsing (10%), dan berbelanja online (7%) Mereka rata-rata bermain *game mobile* dengan durasi 30 - 53 menit. Menariknya, jumlah gamer mobile tidak dimainkan oleh kalangan laki-laki melainkan ada juga perempuan.

Saat ini, kebanyakan remaja dan dewasa berpendapat bahwa mereka yang menggemari *game online* bertujuan untuk menghilangkan stress, sebagai hiburan akan tetapi pada kenyataannya akan memberikan rasa candu dan ketergantungan. Dari dampak yang terjadi desa Mamben Daya merupakan salah satu desa yang terdampak akibat perkembangan teknologi yakni *game online* (*free fire* dan *mobile legend*) tersebut. Adapun intraksi dan sosialisasi yang terjadi di kalangan pemain biasanya akan terjadi di komunitas baik dunia maya maupun dunia nyata. Sebuah proses interaksi tidak akan terjadi pada kehidupan masyarakat. Sedangkan sosialisasi merupakan proses pemahaman para pemain mengenai nilai

dan norma yang menjadi pedoman para pemain komunitas. Intraksi dan sosialisasi membentuk kepribadian diri pemain (individu) dari pengalaman-pengalaman selama menjadi bagian dari komunitas tersebut. Tetapi pengalaman antar pemain akan berbeda pemaknaan yang didapat dari bagi pemain dalam komunitasnya.

Dampak perubahan perilaku para pemain yang sering menggunakan *game Online free fire* dan *Mobile Legend* masih sangat rentan bagi kesehatannya dirinya terutama pada pertumbuhan otak, fisik, maupun pola perilaku, dan banyak mengeluarkan biaya untuk membeli kouta internet dan pembelian *diamond* dan bahkan terpengaruh untuk melakukan tindak kriminal yang dapat merusak anak dan hubungan intraksi dan komunikasi akan renggang terhadap keluarga dan lingkungan masyarakat karena hanya terfokus pada permainan. Seperti yang diketahui saat ini, banyaknya remaja yang sering menggunakan *game Online* membuat tingkat prestasi belajar anak tersebut mengalami penurunan yang mengakitnya banyak di antaranya yang tidak sekolah karena mereka lebih memilih untuk berkumpul bermain *game* dibandingkan dengan berkumpul untuk membahas sedikit tentang dunia pendidikan. Selain itu *game* ini memiliki dampak positif dari permainan *game* ini seperti yang dapat contoh bagi para remaja dan masyarakat lainnya, dalam permainan *game* tersebut banyak pemain-

pemain dari luar daerah bahkan luar negeri sekalipun.

Menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu remaja, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah dunia maya dan lingkungan sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game online*. *Cambrige Dictionary* berpendapat dalam jurnal (Andrew, 2017:181) kecanduan adalah menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu *game online* memberikan hiburan bagi pemain dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat di sukai oleh siswa dalam memainkan *game online*. Dalam jurnal Andrew (2017:182) menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku pemain yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak terasakan oleh diri sendiri, Akan tetapi dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama pada orang tua. Pada dasarnya perilaku manusia di bentuk oleh

lingkungan sosialnya.

Komunitas merupakan sebuah kelompok sosial dari beberapa individu yang memiliki ketertarikan yang sama dengan individu lain walaupun tidak dibatasi oleh tempat tinggal dan usia. Di lihat dari fenomena aktivitas para pemain di Desa Mamben daya dalam komunitas ini seperti main bareng sebagai bentuk latihan dalam lomba yang akan diikuti, makan bersama(cemilan)dalam bermain game, dan menginap di rumah salah satu pemain para pemain membentuk kelompok dalam bermain *game* mempunyai beberapa tujuan bermain *game* mereka bermain hanya sekedar ingin berkumpul di salah satu rumah pemain untuk berintraksi lewat *game* dan hiburan ada juga mereka bermain *game* untuk bermain untuk mengikuti lomba.

Adanya komunitas *game online* tentu membawa perubahan perilaku sosial individu atau kelompok dalam berintraksi dengan sesama dapat dilihat dari *game online* tersebut. Komunitas dalam *game online* yang saling bertarung dalam permainan *game (free fire, mobile legend)* membuat banyak kalangan baik remaja maupun dewasa yang memiliki banyak teman di sosial media hanya saja kurangnya interaksi secara langsung. Dengan itu, banyaknya diantara mereka yang lebih memilih berdiam di rumah dibanding keluar dengan teman sebayanya. Selain itu, banyak pula diantara mereka yang sering keluar hingga tengah malam demi perkumpulan

komunitasnya tersebut untuk bermain *game* bersama. Dan kemudian komunitas tersebut dijadikan ajang komunikasi multikultural yang dapat menjelma menjadi gaya hidup dan penyambung tali silaturahmi antara pemain game yang lain. Sehingga para pemain *game online* pun dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. Maka akan timbul perubahan dalam perilaku individu yang dimana kurangnya intraksi dengan keluarga sehingga rentan ada konflik, dimana individu lebih terfokus pada komunitasnya maka dia kurang mepedulikan lingkungan sekitar. Dalam bermain permainan tentu akan fokus dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam bermain, kelebihan dalam bermain *game* akan menyita waktu yang membuat keterlambatan dalam bangun pagi untuk kegiatan persekolahan,dan membuat karakter yang mager (males gerak) dalam aktivitas yang produktif seperti olahraga,belajar dan aktivitas lainnya.

Pada penelitian ini mendeskripsikan perubahan perilaku pada komunitas *game online* Di dusun gubuk timuk I Desa Mamben Daya, Kecamatan Wanasaba, Kabupaten Lombok Timur dengan menggunakan teori fenomenologi Alfred Schutz, menekankan pada genetik dari fenomenologi dan berpendapat bahwa kehidupan sehari-hari (diluar teori yang bersifat ilmiah) merupakan hal yang menarik untuk di analisis. Menurut schutz

tindakan sosial adalah serangkaian pengalaman yang terbentuk melalui kesadaran nyata dan kesadaran aktor atau dengan kata lain, tindakan sosial merupakan cara untuk menunjukkan adanya ikatan antar subjek. Fokus schutz dimana hubungan dialektis antara cara orang membangun realitas sosial dan budaya yang mereka warisi dari orang – orang terdahulu. Sehingga fenomenologi adalah sebuah ilmu yang mempelajari tentang fenomena yang muncul dengan sendiri beserta dengan makna yang ada didalamnya. Dimana Objek dari fenomenologi sendiri adalah fakta, gejala, atau peristiwa yang sedang terjadi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa perubahan perilaku pada komunitas *game online* Di dusun gubuk timuk I Desa Mamben Daya, Kecamatan Wanasaba, dilakukan atas tindakan serta motif–motif yang tentunya mempunyai tujuan yaitu untuk mengusir atau menghilangkan rasa bosan, mengisi waktu luang, sebagai hiburan selain itu ada juga yang menjadikan *Game Online* sebuah hobi dan lain - lain. Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, perilaku remaja terlihat berupa tindakan remaja saat bermain *Game Online* untuk mewujudkannya. Memahami perilaku atau tindakan remaja dengan menempatkan diri menjadi bagian kelompok tertentu sehingga dapat merasakan dan memahami tindakan sosial yang tercipta 2 motif untuk memahami tindakan sosial yang diamati.

2 motif dasar dari fenomenologi dari tindakan sosial menurut Alfred yaitu *In – order to motive* (motif ‘agar’) dan *Because of motive* (motif ‘karena’). Berdasarkan hasil peneliti dilapangan motif – motif perubahan perilaku sosial remaja pemain game online Di dusun gubuk timuk I Desa Mamben Daya, Kecamatan Wanasaba. Berikut merupakan analisis motif–motif perubahan perilaku sosial.

Pertama *In – order to motive* (motif ‘agar’) . Motif ‘agar’ mengacu pada suatu keadaan di masa mendatang dimana aktor berkeinginan untuk mencapainya melalui beberapa tindakan. Artinya bahwa para pemain *game online* bermain *game* agar mereka:

1. Bisa menjadi *gamers professional* atau *pro player*
2. Meningkatkan kosa kata dalam berbahasa asing dan lokal
3. Bisa berintraksi dengan masyarakat virtual
4. Agar mengisi waktu luang atau sebagai wadah hiburan
5. Mendapatkan *event* tahunan, bulanan seperti memperoleh banyak *skin hero* dan pengetahuan tentang game yang di maainkan.

Kedua *Because of motive* (motif kerena). Motif ‘karena’ mengacu pada peristiwa masa silam secara langsung sebagai sebab – sebab tindakan. Dengan ini, motif karena mengacu pada hal – hal yang melatar belakangi individu melakukan tindakan tersebut pada masa lalu (lampau). Artinya para pemain *game*

online bermain game karena mereka:

1. Bisa bergabung dalam team atau bisa menjadi bagian dari kelompok tersebut dengan istilahnya bisa menambah relasi sosial dan hubungan jaringan sosial.
2. Karena beradaptasi dengan perubahan teknologi yang berkembang dari game lokal sampai dengan *game online*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah bentuk penelitian dimana peneliti digunakan untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian dengan melihat perilaku resepsi dan tindakan alamiah atau yang dilakukan oleh subjek. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah unit individu yang terlibat secara aktif dalam permainan *game online* di kalangan remaja Dusun Mamben daya Kecamatan Wanasaba. Pemilihan informan dalam penelitian ini dilakukan secara *purposive sampling*. Teknik Pengumpulan Data Melalui Teknik Wawancara Mendalam, Observasi Partisipan Dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data Yang Menggunakan Pengumpulan Data, Reduksi Data, Penyajian Data, Penarikan Kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

Faktor Penyebab Remaja Pemain Menggemari *Game Online*

Bermain *game online* merupakan hal yang menarik dan seru dalam kegiatan kepada para gamers sehingga membuat mereka betah berlama-lama didepan Gadget, bagi para pemain tersebut bermain *Game Online* tidak sekedar menyelesaikan misi-misi dalam permainan akan tetapi dapat membuat suatu kelompok (mabar). Akan tetapi Kegiatan bermain *Game Online* ini mampu mendorong penggemarnya menjadi seorang pecandu *game*. Sadar atau tidak sadar, mereka dapat terjebak dalam rutinitas-rutinitas semu yang menghanyutkan setiap harinya. Dan akhirnya tenggelam dalam kenyamanan bermain *game* yang bagi mereka begitu menyenangkan. Salah satu hal yang menjadi awal mula remaja kecanduan bermain *Game Online* yaitu lingkungan sosialnya. Pada bagian ini peneliti mencoba untuk memberikan penjelasan mengenai beberapa faktor sosiologis yang dianggap sebagai penyebab para pemain menggemari *game online*. Dari hasil penelitian dapat di ketahui beberapa penyebab para pemain menggemari *game online* yaitu:

1) Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan kelompok sosial yang terdiri dari orang dengan usia, pendidikan dan status sosial yang mempunyai tujuan (motif), hobi serta minat yang sama. Sehingga memiliki pengaruh terhadap kehidupan pada masa pergaulan remaja, dimana pada

kenyataannya remaja dalam masyarakat moderen seperti sekarang ini menghabiskan sebagian besar waktunya bersama.

Dalam proses remaja menuju dewasa manusia pada hakikatnya juga manusia yang merupakan makhluk sosial. Sejak dilahirkan ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya, makanan, minuman dan lain- lain. Apabila seorang individu mulai bergaul dengan kawan-kawan sebayanya, ia pun tidak lagi hanya menerima kontak sosial itu, tetapi ia juga dapat memberikan kontak sosial agar dapat saling terhubung dalam intraksi sosialnya. Mereka akan memahami bahwa di dalam kelompok sepermainannya terdapat peraturan-peraturan tertentu, norma-norma sosial yang hendaknya ia patuhi dengan guna untuk melanjutkan hubungannya dengan kelompok tersebut secara lancar.

2) Jenis *Game* Yang Bervariatif

Perkembangan ilmu teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak dapat terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang seragam jenis dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, salah satunya hanya untuk hiburan semata. Keberadaan *Game*

Online sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan sudah tidak asing lagi. *Game Online* mempunyai daya tarik sendiri dimata pecinta *Game*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata.

3) Meningkatkan kemampuan berbahasa

Selain mempengaruhi pola pergaulan remaja, menghabiskan banyak waktu, *Game Online* ternyata berpengaruh pula pada penguasaan kosakata, kecakapan berbahasa asing pada gamers, khususnya *Game Online* yang berskala global atau *Game Online* yang dimainkan dibanyak negara.

Hal itu dikarenakan didalam *Game Online* pada umumnya segala sesuatunya disampaikan menggunakan bahasa inggris, baik dari pengantar permainan, misi-misi dalam permainan, barang barang dalam permainan dan percakapan yang dilakukan antar pemain di permainan itu pada umumnya menggunakan bahasa inggris, sehingga mau tidak mau anak akan berusaha sendiri untuk memahami dan mengerti arti-arti dari bahasa yang digunakan dalam permainan tersebut. Bermain *Game Online* remaja akan mulai terbiasa menemui kalimat-kalimat dalam bahasa inggris. Hal itu tentunya sedikit banyak akan merangsang anak untuk

belajar berbahasa inggris.

4) Interaksi Dalam *Game Online*

Game Online adalah *game* yang menggunakan *network* komputer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisa bertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting* dan *audio voice*.

5) Wadah berkelompok

Kelompok sosial merupakan kesatuan atau himpunan yang hidup bersama karena saling berhubungan diantara individu secara timbal balik dan saling mempengaruhi. Artinya bahwa kelompok sosial merupakan bagian dari himpunan dimana dapat memberikan timbal balik serta mempengaruhi jalan dalam suatu kesatuan dalam kehidupan bersama. Adapun menurut Robert K. Merton (1967), ada dua pola yang mempengaruhi terciptanya suatu kelompok sosial sebagai berikut.

Kedekatan, pengaruh tingkat kedekatan, atau kedekatan geografis. Keterlibatan individu dalam sebuah kelompok tidak mampu diukur. Dimana mereka membentuk

kelompok bermain dengan orang-orang di sekitarnya. Hal dasar itulah kelompok dapat tersusun atas individu yang saling berintraksi.

Kesamaan, dalam pembentukan kelompok sosial tidak bergantung pada kedekatan fisik, tetapi adanya kesamaan di antara anggota-anggotanya yang sudah menjadi kebiasaan, individu lebih suka berhubungan dengan individu yang lain karena kesamaan terhadap dirinya. Kesamaan yang dimaksud adalah kesamaan minat, kepercayaan, nilai, usia, tingkat pengetahuan, atau kesamaan karakter personal lainnya.

Pembentukan Kegiatan kelompok tersebut tentu memiliki tujuan dan keinginan yang sama di setiap individu dan di mana kegiatan itu, dapat menarik perhatian dan minat para *player*. Sehingga memberikan kesenangan dan kegembiraan tersendiri pada individu. Maka ruang dan tempat sangat di butuhkan oleh masing-masing individu dengan cara *main bareng* maka tidak heran jika para pemain menyempatkan diri untuk berkumpul/kelompok dalam bermain *game* di mana mereka merasa nyaman. Tidak hanya untuk bermain *game online* saja, tetapi mereka berkumpul juga untuk mengadakan acara seperti jalan-jalan, olahraga, dan acara yang lainnya menuju wisata yang ada di wilayah

Lombok.

6) Berkeinginan menjadi *pro player*

Menjadi seorang *gamers* professional tentu tidaklah mudah, dimana dibutuhkan dimana para *pro player* melalui proses giat latihan. Kegiatan latihan ini tentu membutuhkan banyak waktu akan tetapi jika berkomitmen dan selalu giat berlatih. Faktanya, atlet *pro player* tidak hanya membutuhkan bakat saja tetapi latihan secara holistic, dimana kebugaran fisik, makan sehat, istirahat yang cukup dan waktu diluar bermain *game* agar memiliki karier baik dan performa terbaik. *Pro player* merupakan seorang pemain yang memiliki kemampuan luar biasa dimana sering kali bermain dalam tingkatan tinggi atau professional. Mereka beranggapan bahwa bermain *game online* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga berkompetisi di turnamen resmi dengan cara memperoleh kemenangan dan hadiah. Seseorang bisa dikatakan sebagai *pro player* biasanya memiliki keterampilan teknis dan pemahaman mendalam dalam strategi permainan, serta tingkat pengorbanan waktu, tenaga dan pikiran yang besar dalam latihan dan pengembangan kemampuan dirinya.

Menurut soekanto (2015) dalam *Sosiologi Suatu Pengantar*, pemain professional dalam adalah individual yang menjadikan keahlian

atau keterampilan tertentu menjadi mata pencaharian, baik dalam hal prestasi maupun diluar kompetisi seperti mengajar, berbisnis atau menjalin hubungan kerja (kontrak) dengan sponsor dengan jangka waktu tertentu dan pekerjaan lainnya. Maka dapat di maknai bahwa *pro player* merupakan individu yang dikatakan memiliki kemampuan atau keahlian dalam bermain *game* yang bukan pemain biasa akan tetapi memiliki tingkat pemahan dalam pada *game* dan berkomitmen untuk berkompetisi dilevel tertinggi dengan tujuan meraih prestasi dan keuntungan.

7) Sebagai hiburan

Hiburan merupakan hal yang penting dalam segala aktivitas yang di lalui oleh mahluk sosial. Biasanya para individu memerlukan hiburan sebagai obat menghilangkan rasa jenuh dan lelah dari aktivitas sehari-hari. Hiburan tidak hanya menonton tv, olahraga akan tetapi hiburan juga dapat di akses melalui bermain *game online* tersebut untuk mencapai rasa lega individu melakukan berbagai cara agar mereka bisa terhibur baik dalam keadaan sedih atau kurang bahagia. Adapun di dalam *game* sebagai media hiburan, hiburan tentu melibatkan intraksi dengan individu yang lain dalam hiburan pada *game* hal ini juga akan di dimanfaatkan atau menjadi kesempatan bagi pemain

untuk berhubungan dengan teman – teman mereka, bahkan berinteraksi dengan pemain dari berbagai kalangan dan belahan dunia. Dalam banyak game sebagai hiburan tentu memiliki tantangan dan kompetisi yang menarik yang harus di selesaikan atau dicapai yang dapat memperoleh atau meningkatkan keterampilan dan memberikan kepuasan dalam pencapaian. Remaja menikmati hiburan yang kompetitif dari *game*, yang memberi mereka kesempatan menunjukkan kemampuan dalam meraih kemenangan dalam *game*.

Game online juga memberikan imbalan atas kemenangan yang diperoleh poin, level dan item khusus, yang memberikan penghargaan dan motivasi bagi remaja untuk terus bermain berusaha lebih baik. Hiburan (*game online*) sering kali memberikan dunia yang berbeda dari kehidupan nyata, dimana hiburan menjadi pelarian bagi remaja serta umum untuk menghindari stress, masalah pribadi, atau rutinitas sehari-hari. Adapun hiburan sering kali dipromosikan melalui media sosial, *youtube*, *tiktok*, dan *streaming*, yang menyebabkan *game* ini menjadi tren. Banyak remaja tertarik dan mengikuti hiburan yang menjadi tren dikalangan umum dan menjadi bagian dari percakapan komunitas *game online* tersebut.

Bentuk Perubahan Perilaku Remaja Pemain *Game Online*

Dusun Mamben Daya Sebagai makhluk sosial, individu akan menampilkan perilaku tertentu antara lain interaksi individu dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosialnya. Di dalam interaksi-interaksi sosial tersebut, akan terjadi peristiwa saling mempengaruhi antara individu yang satu dengan yang lain. Hasil dari peristiwa tersebut adalah perubahan perilaku sosial. Kehadiran *Game Online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh yang besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi konsumen, bahkan tidak sedikit para pelajar dan mahasiswa yang berubah menjadi menggemari/pecandu *game* sehingga lupa akan segala aktivitas. Waktu yang terbuang sia-sia untuk bermain bersama teman-teman atau belajar telah disita oleh *Game Online* tersebut demi untuk berlama-lama bermain *game*. Banyak remaja yang gemar bermain *game* mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus ke dalam tindakan kriminal.

Permainan ini dengan cepat tersebar di seluruh dunia dengan peminat mencapai jutaan orang, meski demikian, keberadaan *Game Online* tetap saja menjadi pro dan kontra, mengingat efek-efek yang di timbulkannya. Para developer *game* juga begitu pintar dan selalu mencari cara untuk menarik

perhatian para *gamers* (istilah untuk para pemain *game*) dengan cara memberikan item-item virtual untuk dimiliki. *Game Online* salah satu dari berbagai komoditi global yang tidak saja memanjakan penggemarnya dalam suatu sensasi ekstasi permainan simulasi-simulasi yang menghanyutkan, tetapi tentu saja mampu membuat kecanduan bagi pemakainya, sebuah komoditif yang mampu menciptakan ritual-ritual semu pada perilaku keseharian para penggemarnya. Tidak mengherankan jika munculnya *Game Online* disambut dengan berbagai sikap yang beragam oleh berbagai kalangan. Para *gamers* seperti tidak mau ketinggalan dengan momentum dengan hadirnya sensasi baru bermain *game* bersama ribuan orang sekaligus, dari tempat yang berbeda-beda. Main *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, Hal ini terjadi karena menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi menggemari/kecanduan *Game Online*.

Jika remaja menjadi kecanduan *game*, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk

bermain *game* sehingga waktu untuk melakukan hal lain tidak ada. Hal ini lama kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian diri dan watak. Tempramen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi dan perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang, dan sebagainya. Sementara itu, watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong. Kehadiran *Game Online* dengan berbagai tema sudah di sinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian pelajar dan mahasiswa. Banyak orang yang melaporkan bahwa mereka yang gemar bermain *Game Online* berubah menjadi orang yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Pelajar dan Mahasiswa yang terlalu sering bermain *game* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Pelajar dan Mahasiswa bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah dan kuliah, pemalas, dan agresif. Berikut ini gambaran umum perilaku pelajar dan mahasiswa penggemar *Game Online* antara lain:

1) Perubahan emosional

Emosional merupakan bentuk reaksi umum dalam diri manusia, segala bentuk yang berhubungan tentang cara menunjukkan perasaan emosi yang

di rangsang oleh seseorang dan suatu situasi tertentu. Dimana emosional mencangkup emosi dimana berada di luar kendali dan bisa di kendalikan. Emosi mencangkup seperti marah, senang, sedih, kekecewaan, minat dan lain-lain. Emosi dalam kepribadian setiap individu tentu berbeda-beda dimana rangsangan yang di terima. adapun emosi tidak hanya dianggap sebagai negative akan tetapi juga positif. Pada permainan *game online* yang dimainkan oleh individu dapat dilihat melalui bentuk perubahan perilaku saat bermain *game online* dari yang sopan menuju *toxic* dimana setiap individu pernah mengalami tindakan kekerasan fisik dan verbal. Kekerasan fisik berupa pukulan dan kekerasan verbal berupa berkata kasar seperti hinaan dan caci maki atau merendahkan teman yang kurang bisa bermain kedua *game* tersebut. Adapun candaan yang sering terlontar sebagai hiburan supaya tidak terlalu fokus dalam bermain *game*.

2) Memiliki banyak teman

Dalam menjalani kehidupan sosial tentu disetiap individu memerlukan hiburan, hiburan ini merupakan suatu bentuk kegiatan yang dapat menarik perhatian dan minat masing-masing individu dimana dapat memberikan kesenangan dan kegembiraan.

Kesenangan dan kegembiraan tentu tidak hanya lewat aktivitas menonton movies melainkan melalui aktivitas lainnya salah satunya pada masa modern saat ini yang dikenal dengan permainan modern atau biasa disebut *game online*.

Dunia hiburan (*game online*) yang mudah diakses melalui jaringan internet ini, akan berpengaruh pada tingkat perkembangan dan pertumbuhan individu dalam berintraksi, berkomunikasi, dan dalam pergaulan sosial sebagai individu yang membutuh orang lain. Dengan adanya dunia hiburan (*game online*) dapat menambah pertemanan melalui *game online* tersebut di karenakan *game online* yang dimainkan mencangkup berbagai daerah bahkan Negara.

3) Perubahan fisik

Kesehatan merupakan Hal yang sangat penting bagi semua manusia,hal ini dikarenakan tanpa kesehatan yang baik dan optimal maka dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Untuk memproleh kesehatan yang optimal tentu dengan berbagai hal seperti olahraga, makan-makanan yang yang bernutrisi yang dapat memenuhi kebutuhan tubuh sehingga dapat tercapai sehat yang optimal. Dalam melaksanakan aktivitas bermain *game online* yang menyita banyak waktu sampai berjam – jam sehingga keseringan

bergadang saat malam, dimana rata-rata menghabiskan waktu 3-6 jam untuk kepuasan dalam bermain *game online*. Akibatnya dampak bisa terlihat banyak dari mereka menghabiskan waktu di rumah salah satu dari yang bermain *game online* yang di jadikan tempat berkumpul atau malam pada hari libur panjang dan hari yang lain, seperti dari habis maghrib hingga pagi dikarenakan libur panjang yang membuat bosan dirumah, walaupun begitu masih saja remaja pemain *Game Online* tersebut tidak memikirkan bagaimana dampak terhadap kesehatannya. Dimana tidak diimbangi oleh istirahat yang cukup dan makanan yang bernutrisi dan bergizi akan mengakibatkan menurunnya ketahanan anggota tubuh dan berat badan menurun, serta pusing akibat bergadang sehingga darah bisa mengalami penurunan karena kurang istirahat.

4) Perilaku konsumtif

Sebagian besar Pelajar/Mahasiswa masih mengandalkan orang tua masing-masing untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Disamping pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tertentu, beberapa remaja juga mendapat jatah bulanan atau harian yang biasa disebut uang saku. Banyaknya uang saku yang didapat masing-masing remaja bervariasi, tergantung dari keadaan ekonomi keluarga dan

kebijaksanaan dari orang tua masing-masing. Banyak sedikitnya uang saku yang dimiliki oleh seseorang penggemar *game* dapat menjadi salah satu faktor pendorong perubahan perilaku untuk menjadi seorang pecandu *game*. Banyaknya uang saku yang mempunyai banyak uang, memberikan keleluasaan dalam bermain *game*. Mereka tidak lagi memikirkan biaya yang harus dikeluarkan untuk akses internet setiap harinya ataupun untuk membeli *voucher game* bahkan membeli *game point* dan *equipment* lainnya. Sebagian mereka juga tidak perlu berpikir panjang untuk menggunakan beberapa skin dan lainnya yang ada di *Game Online* tersebut.

5) Hubungan menjadi renggang dengan orang tua dan lingkungan Keluarga merupakan motivator terbaik dalam hubungan antara orang tua baik ayah atau ibu atau sanak keluarga yang memiliki hubungan ikatan darah dengan anak. Keluarga serta lingkungan adalah kelompok sosial kecil yang menyangkut lembaga pendidikan yang pertama dan utama dalam masyarakat. Bentuk dan isi serta cara-cara pendidikan dalam keluarga akan berdampak terhadap tumbuh dan berkembangnya watak, budi perkerti dan kepribadian tiap-tiap anak. Dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan

antara orang tua anak, tidak selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, dan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua.

Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat di simpulkan bahwa terdapat;(1) beberapa faktor penyebab menggemari game online, dan(2) bentuk perubahan perilaku remaja anggota komunitas game online di Desa Mamben Daya. Faktor penyebab remaja menggemari game online yakni;(1) pengaruh teman sebaya,(2) jenis game yang bervariasi,(3) wadah berkelompok,(4) berkeinginan menjadi pro player, dan(5) sebagai hiburan. Serta bentuk perubahan perilaku yang terjadi pada remaja pada remaja akibat bermain game online, yakni; 1. perubahan emosional, 2. memiliki banyak teman dalam dunia virtual, 3. perubahan kondisi fisik, 4. perilaku secara konsumtif, 5. yang berakibat hubungan remaja dengan orang tua dan lingkungan menjadi renggang.

Daftar Pustaka

Alwi Hasan, Dkk. 2005.*Kamus Besar*

Bahasa Indonesia. Jakarta: Nasional Balai Pustaka.

Arikunto, Suharsimi, 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Prosedur Praktek*,Cet,Ket03. Jakarta:Bumi Aksara.

Beni Ahmad Saebani Dan Afifudin, 2012. *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.

Djamaluddin Ancok, Fuat Nashori Suroro, 1995. *Psikologi Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Handani Bajtan Adz-Dzaky, 2002. *Konseling Dan Psikoterapi Islam*. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.

Haryanto, 2015. "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Komunikasi Komunitas Pustakawan Homogen Dalam Rangka Pemanfaatan Bersama Koleksi Antar Perguruan Tinggi" EduLib

<https://digilibadmin.unismuh.ac.id> diakses pada tanggal 9 September 2022

<https://eprints.untirta.ac.id> diakses pada tanggal 9 September 2022

<https://jurmafis.untan.ac.id> diakses pada tanggal 25 September 2022

<https://eprints.umm.ac.id> diakses pada tanggal 9 September 2022

<https://media.netili.com> diakses pada tanggal 25 September 2022

<https://p2k.unkris.ac.id> diakses pada tanggal 9 September 2022

<https://repository.iainbengkulu.ac.id> diakses pada tanggal 9 September 2022

<https://www.kompasiana.com> diakses pada tanggal 9 September 2022

LindsayGrace,(2005). *GameType And*

