

## Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial (Studi Kasus Mahasiswa UAJY)

**Aloysius Bagas Pradipta<sup>1</sup>**

Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281  
E-mail: bagas.pradipta@uajy.ac.id<sup>1</sup>

**Marindah Ulfa<sup>2</sup>**

Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281  
E-mail: marindahulfa@gmail.com<sup>2</sup>

**Leonardo Alexander<sup>3</sup>**

Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281  
E-mail: leonard.alexander98@gmail.com<sup>3</sup>

**Hema M Sirait<sup>4</sup>**

Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281  
E-mail: hemaamalini.sirait@gmail.com<sup>4</sup>

**Alexander J Danny<sup>5</sup>**

Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281  
E-mail: alexanderjdanny@gmail.com<sup>5</sup>

### ABSTRAK

Online games are entertainment media or playing media for children to adults. Online games have grown rapidly, especially in Indonesia. Online games are one of the most popular but have an impact on one's social interactions. The purpose of the research we conducted was to determine the effect of using online games on the FTI UAJY student social interactions and to find out the relationship between playing online games and the FTI UAJY student social interactions. The methodology we use is qualitative research, by taking samples from FTI UAJY students by distributing questionnaires and getting 239 active users of online game respondents. The results of the study know that online games influence student social interactions. Playing online games has a negative influence on the social interactions of FTI UAJY students. So that handling and control measures are needed. The handling and control measures are expected to emerge from the students themselves because only themselves can limit their activities such as playing online games with more positive activities.

**Kata kunci:** *Pengguna game online; Game online; Interaksi sosial; Kecanduan game; Perilaku gamer*

### PENDAHULUAN

Game merupakan salah satu media hiburan yang peminatnya banyak diminati oleh berbagai usia dimulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa memainkan game. Perkembangan teknologi yang cepat dan selalu update seperti sekarang ini sangat mendukung berkembangnya game menjadi hal yang lebih kreatif, praktis, inovatif, dan menantang. sebagai contoh saat ini orang tidak perlu bermain game tradisional lagi karena game tradisional tersebut sudah di adaptasikan ke game online yang dapat dimainkan kapan dan dimanapun dengan

memakai Laptop, PC, dan smartphone. Anak-anak zaman sekarang terutama yang pelajar pasti mengetahui game[1]. Mereka cenderung memainkan game dari komputer dan smartphone yang lebih praktis. masyarakat masih memandang bahwa game sebagai media bermain dibandingkan sebagai media Pembelajaran. Game dianggap menarik dikarenakan game bersifat menantang serta menarik, dan menyenangkan, hal tersebut membuat pemain game merasa tertantang dan akan kecanduan, yang membuat si pemain merasa puas dan terhibur. akan tetapi bagi Mereka yang merupakan pecinta dari game online

dapat berdampak negatif jika permainan game online yang digunakan tidak bersifat edukasional.

Game online merupakan salah satu sarana bermain dan hiburan bagi pengguna game online yang dapat berdampak negatif bagi kehidupan dan perkembangan sosial anak. Terutama kepada pelajar yang memiliki jiwa bebas dan lebih menyukai permainan game online dibandingkan belajar dan bersosial dengan lingkungannya. Game online saat ini banyak yang mendidik akan tetapi, penggunaan game online secara terus menerus mengakibatkan kecanduan si pengguna. Bermain game online membutuhkan waktu yang banyak sehingga banyak pengguna game online melupakan waktu belajar serta bersosialisasi dengan lingkungannya. Sebagai contoh ada mahasiswa yang tidak kuliah karena bermain game online di kosnya menyebabkan nilai serta interaksi sosialnya berkurang.

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang individu tidak dapat hidup sendiri dan merupakan makhluk sosial yang berarti seseorang selalu membutuhkan bantuan orang - lain untuk memenuhi kebutuhannya. Saat permainan online hadir hal ini terkadang membuat seorang individu menjadi seseorang yang anti sosial, yang mana ia merasa tidak membutuhkan lingkungan luar untuk memenuhi kebutuhan sehari - harinya. Faktanya seorang individu bisa berjam- jam bermain komputer dan memilih untuk tidak berinteraksi dengan lingkungan luar.

Terkadang seseorang jika telah menjadi pecandu permainan online akan mempunyai indikator tertentu, misalnya seseorang tersebut lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain game daripada berinteraksi sosial dengan lingkungan luar. Gejala yang terjadi juga dapat menyerang secara fisik dan psikis, seseorang yang kurang mempunyai relasi sosial cenderung akan lebih mudah terbawa emosi dan tidak dapat mengendalikan perasaannya walaupun mungkin kecerdasan otaknya meningkat. Indikator ini dapat dilihat sejak dini saat awal - awal seseorang mulai kecanduan terhadap permainan online ini. Namun hal ini sedikit berbeda jika seseorang tersebut memang bekerja dalam bidang game, seseorang yang memenuhi kebutuhan ekonominya dengan game lebih memiliki tujuan yang jelas dan masih bisa mengontrol waktu dan sadar akan kebutuhan diri sendiri.

Dalam praktek kehidupan sehari - hari permainan online membuat seseorang seperti

mempunyai dunia maya sendiri tanpa memikirkan orang sekitarnya, sehingga memperburuk relasi sosial seseorang terutama remaja. Remaja lebih cenderung terkena candu permainan online ini dikarenakan sifatnya yang masih mencari jati diri dan labil. Massively Multiplayer Role Playing Games (MMRPG) merupakan jenis game yang membuat para remaja kecanduan. Mengapa bisa demikian ? karena di dalam jenis game ini seorang remaja dapat bermain bersama remaja lainnya yang berada dalam satu platform game yang sama [2].

Tujuan dari penelitian yang kami lakukan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa, untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dengan interaksi sosial mahasiswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para psikolog American Medical Association atau AMA [3]. Kecanduan ini ternyata juga disebabkan oleh zat yang diproduksi oleh seorang manusia yaitu Neurochemical dan Dopamine pada otak. Sama seperti saat seseorang mengalami kecanduan terhadap rokok. Dengan zat tersebut maka akan menimbulkan euphoria dan nyaman. Profesor Universitas Nottingham di Inggris telah meneliti dan menemukan bahwa kecanduan terhadap permainan online perlu mendapat penanganan. dikarenakan 12% dari total 7000 individu dipastikan telah tercandu. Di mana dampak ini mengakibatkan hal yang serius dan menyerang terutama remaja. Ada tiga jenis kecanduan menurut WHO yaitu menjauhkan diri dari lingkungan, hilangnya kendali akan diri sendiri, dan mengacuhkan lingkungan sekitar. Menurut Ahli, pengaruh yang diberikan permainan online menyebabkan kehidupan sosial para pecandu mengalami kerenggangan terhadap relasi mereka dengan lingkungan sekitar mereka di dunia nyata.

#### TINJAUAN PUSTAKA

Kemajuan dunia virtual yang berlangsung seiring dengan perkembangan teknologi informasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu didasari oleh infrastruktur komputer, entitas (kesatuan) virtual yang memungkinkan terjadinya interaksi, dan kemampuan menghadirkan informasi [4]. Penelitian yang telah dilakukan pada siswa siswi SMP Negeri 1 Samboja terhadap pengaruh permainan online oleh Eka Rusnani Fauziah yang membuktikan koefisien relasi yang didapat bernilai 0,21 yang memiliki arti bahwa

permainan online mempengaruhi perilaku siswa siswi di sekolah tersebut dengan Ha ditolak dan Ho diterima [5]. Perilaku yang dipengaruhi bersifat positif dan negatif. Bersifat positif dikarenakan terdapat beberapa siswa yang dapat memiliki teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama. Lalu negatifnya adalah siswa cenderung menjadi malas dalam mengerjakan tugas rumah, menunda pekerjaan sekolah, dan mengakses *game online* pada saat jam pelajaran di kelas berlangsung

Pada tahun 2011, peneliti yang dilakukan oleh Riki Yanto yang berjudul "Pengaruh *game online* terhadap perilaku remaja" dan penelitian ini bersifat kualitatif. Hasil dalam penelitian tersebut adalah perilaku remaja yang ternyata dipengaruhi oleh *game online* dimana pada prosesnya seorang remaja tertarik dengan sesuatu hal dikarenakan faktor internal (hobi, rasa ingin tahu, ketertarikan) dan eksternal (media internet, majalah, dan buku), lalu penggerak dorongan tersebut adalah kebutuhan yang tidak terpenuhi akan terasa kurang sempurna bagi kepuasan remaja itu sendiri. Penelitian ini menyimpulkan bahwa seorang remaja dapat memainkan *game online* kapan saja, di sekolah, atau di rumah, sepulang sekolah, bahkan membolos (sekolah atau perkuliahan)

Penelitian yang dilakukan oleh Firmansyah menemukan fakta bahwa *game online* memiliki kompensasi yang harus dibayarkan oleh pemain-pemainya, baik waktu, emosi, maupun sosial. Kompensasi waktu terkait dengan keasyikan yang ditimbulkan oleh *game online* ini dan membuat mahasiswa menghabiskan waktu berharganya untuk bermain *game*. Berdasarkan Survey yang dilakukan didapati nilai sebesar 60,9% individu bermain *game online* selama 10 jam ketika sudah masuk ke dalam *game online*. Dalam seminggu, rata-rata seorang individu dapat menghabiskan waktu sebanyak lebih dari 40 jam untuk bermain *game online* [6].

Kompensasi emosi terkait dengan emosi yang dihasilkan saat sedang bermain *game online* [7]. Akan muncul beberapa emosi dalam bermain *game online* yaitu takut (*fear*), terkejut (*surprise*), senang (*happy*), tertantang serta marah saat bermain *game*.

DeGaetano dan Bander mengemukakan bahwa kompensasi sosial terkait dengan relasi pemainnya dengan dunia nyata, yaitu dengan keluarga, teman, serta lingkungan sosial lainnya.

Kecenderungan melakukan interaksi dengan pemain lain secara online bisa jadi berbanding terbalik di dunia nyata [8].

## METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1. Responden Penelitian

Responden untuk penelitian ini yaitu semua mahasiswa aktif yang ada di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang bermain *game online*. Target responden kami yaitu 200 mahasiswa aktif yang terbagi dari Teknik Industri, Teknik Informatika, Sistem Informasi, dan Teknik Industri Internasional. Responden yang kami dapat melebihi target yaitu terkumpul 239 data.

### 2.2. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2018/2019. Penelitian dilakukan selama 2 bulan yaitu mulai dari awal bulan agustus s/d awal bulan oktober. Penelitian dilaksanakan di Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

### 2.3. Alat bantu penelitian

Penelitian ini menggunakan angket dari *google form* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait dengan penggunaan *game online* serta interaksi sosial.

### 2.4. Metode Penggalan Data

Sampel diambil dengan metode *purposive sampling*, yaitu sampel yang digunakan *non random sampling* dimana adanya kriteria-kriteria khusus yang ditetapkan peneliti sesuai dengan tujuan sehingga dapat menjawab permasalahan dalam penelitian, sehingga hanya menggunakan data mahasiswa yang pernah aktif atau sedang aktif bermain *game online*.

### 2.5. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan kuesioner, yaitu berisi pertanyaan terkait dengan hubungan antara variabel independen (penggunaan *game online*) dan variabel dependen (interaksi sosial), apakah penggunaan *game online* akan mempengaruhi interaksi sosial.

### 2.6. Tahapan Penelitian Beserta Luaran

Langkah-langkah yang harus dilakukan, sebagai berikut :

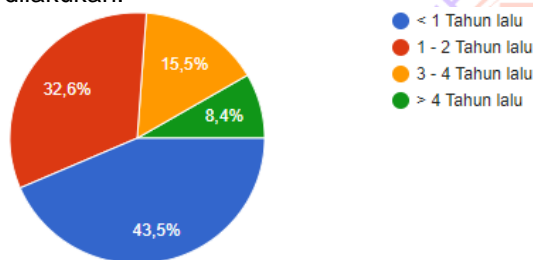
1. Identifikasi Masalah : menentukan apa masalah yang harus diangkat sebagai

penelitian serta memastikan penelitian dapat dilakukan atau tidak.

2. Rumusan Masalah : kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi acuan kemana penelitian akan dibawa, apa saja yang ingin dicari tahu.
3. Pembuatan Kuesioner : membuat pertanyaan yang akan dijadikan acuan untuk menjawab penelitian yang diangkat.
4. Pengumpulan Data : menyebarkan kuesioner untuk menguji validitas (ketepatan) dan reliabilitas (konsisten) dari data tersebut.
5. Analisis Data : menyajikan data dapat menggunakan tabel, grafik, dan diagram.
6. Kesimpulan : hasil dari pengujian hipotesis apakah hipotesis diterima atau hipotesis ditolak, ditulis dengan singkat, padat, dan jelas.

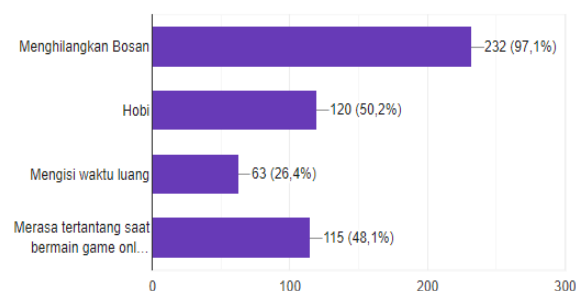
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kuesioner yang telah disebarluaskan terkumpul sebanyak 239 data, semua data tersebut lengkap sehingga semua data bisa dianalisis untuk menjadi acuan penelitian yang dilakukan.



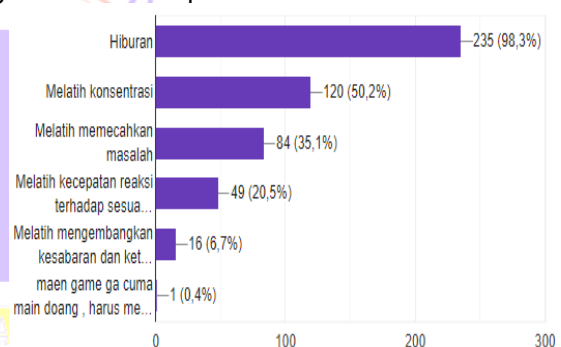
**Gambar 2.** Sejak Kapan Mahasiswa Bermain Game Online

Dari hasil penelitian yang dilakukan mendapatkan data bahwa 43,5% mahasiswa bermain *game online* kurang dari satu tahun yang lalu. Dapat diketahui dari sini bahwa mereka belum terlalu lama mengenal *game online*. Hal ini mungkin terjadi dikarenakan *game online* mulai populer di Indonesia pada sekitar 2 - 4 Tahun lalu.



**Gambar 3.** Alasan Bermain Game Online

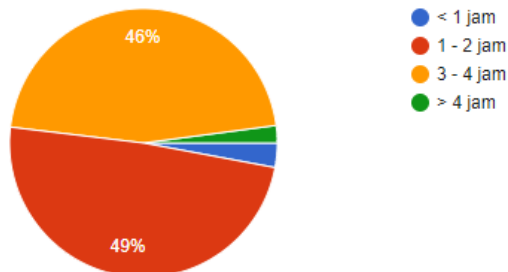
Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apa alasan mereka memilih bermain *game online* didapatkan fakta bahwa 97,1% mahasiswa bermain *game online* dikarenakan mereka merasa bosan sehingga untuk menghilangkan rasa bosan dengan memilih bermain *game online* dan hal ini didukung oleh penelitian yang pernah dilakukan pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah tahun pelajaran 2015/2016 bahwa alasan para siswa bermain *game online* adalah rasa bosan yang dirasakan saat berada di rumah atau di sekolah [9]. Berdasarkan pertanyaan tersebut muncul keingintahuan peneliti mengapa responden merasa bosan. responden cenderung merasa bosan karena tidak ada hal yang menarik di sekitarnya dan kurangnya kepercayaan diri dari responden dalam melakukan kegiatan lain dan jika berkumpul bersama teman orang di sekitarnya juga cenderung lebih menggunakan *smartphone* hal tersebut membuat responden lebih memilih bermain *game online* daripada berinteraksi.



**Gambar 4.** Manfaat Bermain Game Online

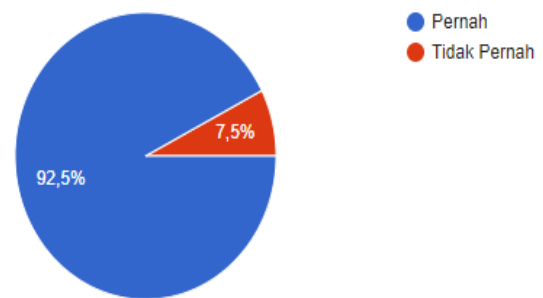
Selanjutnya manfaat yang mereka dapat dari bermain *game online* didapatkan fakta bahwa 98,3% bahwa mereka bermain *game online* digunakan sebagai hiburan. Sebagai mahasiswa pasti memiliki jam untuk beraktivitas yang cukup padat, hal ini dapat mendatangkan stress dan depresi bagi para mahasiswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh American Medical Association (AMA), bermain *game online* menyebabkan terlepasnya zat yang bernama Neurochemical - Dopamine yang menimbulkan perasaan senang dan nyaman. Hasil penelitian ini merupakan hal yang membuat mahasiswa FTI menjawab bahwa *game* bermanfaat sebagai hiburan karena mengubah stress dan depresi menjadi senang dan nyaman. Berdasarkan jawaban dari responden mereka menjawab bahwa *game online* merupakan hiburan bagi

mereka hal tersebut merupakan gambaran bahwa responden lebih memilih *game online* daripada hiburan yang lain seperti mengikuti kegiatan maupun berkumpul bersama teman.



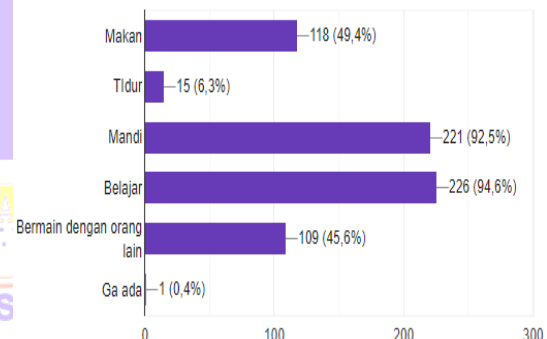
**Gambar 5.** Lama Waktu Bermain *Game Online* Dalam Sehari

Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai berapa lama waktu bermain *game online* dalam sehari 49% menjawab bahwa mereka dapat bermain 1-2 jam. sementara di posisi kedua hanya berselisih 3% yakni 46% menjawab bahwa mereka dapat bermain 3- 4 jam. hal tersebut membuktikan bahwa waktu intensitas bermain mahasiswa FTI UAJY cukup tinggi. Fakta data yang diperoleh diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Mcdonald mengatakan bahwasannya ada 90% anak-anak serta remaja di Amerika menggunakan *game online*. remaja dan anak-anak disana dalam sehari rata-rata bermain mereka sekitar 2 jam per hari. penelitian lainnya juga mengatakan bahwa pelajar yang bermain *game online* akan lupa waktu saat bermain karena mereka dapat bermain dalam kurun waktu 4 jam per harinya yang mengganggu waktu belajarnya. 1-2 jam merupakan waktu yang sebentar untuk para *gamer*, ini disebabkan karena game yang dimainkan kurang menarik dan kurang adiktif. hal tersebut dikarenakan jika bermain *game online* akan menghabiskan waktu yang banyak dikarenakan level setiap permainan akan selalu meningkat dan lebih menantang di setiap level yang berujung permainan *game online* tidak selesai dalam waktu singkat.



**Gambar 6.** Berkonflik Karena Bermain *Game Online*

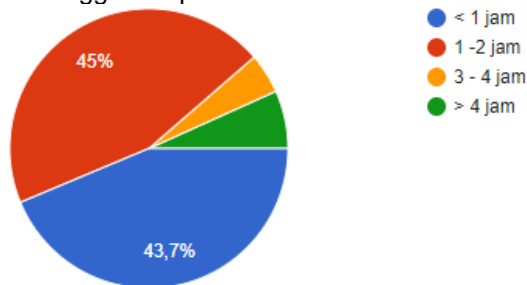
Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apakah mereka pernah berkonflik karena bermain *game online*? dimana 92,5% responden menjawab pernah berkonflik dengan orang disekitar mereka. fakta tersebut membuktikan bahwasannya tingkat konflik dapat dipicu dari bermain *game online*, hal tersebut merugikan individu pemain serta orang disekitar. Fakta penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Puspitosari bahwa kecanduan *game online* menyebabkan hubungan sosial seseorang individu dengan keluarga ataupun teman menjadi memburuk dan mengancam kehidupannya.



**Gambar 7.** *Game Online* Menyebabkan Lupa pada Aktivitas Tertentu

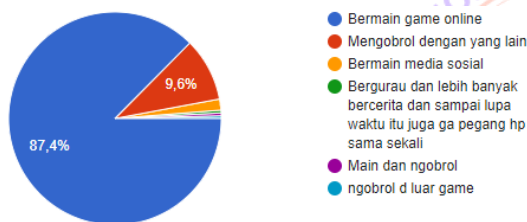
Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai bermain *game online* melupakan apa? dengan pilihan seperti di gambar 7 diperoleh fakta bahwa 94,6% responden menjawab bahwa mereka melupakan waktu belajar saat bermain *game online* dan di posisi kedua 92,5% responden menjawab melupakan mandi. fakta tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Setiawati 2018) memperoleh hasil persentase 50% bahwa siswa seringkali melupakan belajar, mengerjakan tugas serta mereka cenderung tidak serius dalam mengerjakan tugas. hal ini cukup menarik

mengapa mereka sampai bisa melupakan mandi, hal ini dipicu oleh rasa malas yang timbul dan ketidak inginan mereka untuk meninggalkan permainan tersebut.



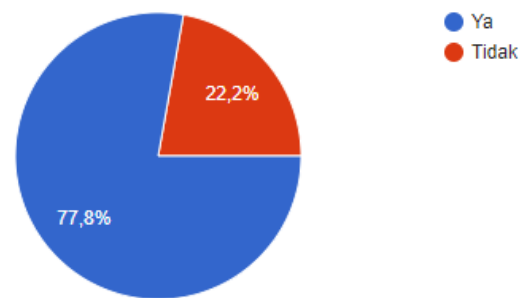
**Gambar 8.** Lama Interaksi Dengan Teman Dalam Sehari

Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai lama interaksi dengan teman dalam sehari, responden terbanyak menjawab bahwa 45% berinteraksi dengan teman atau lingkungan sekitar 1-2 jam perhari di posisi kedua sekitar 43,7% menjawab kurang dari 1 jam.



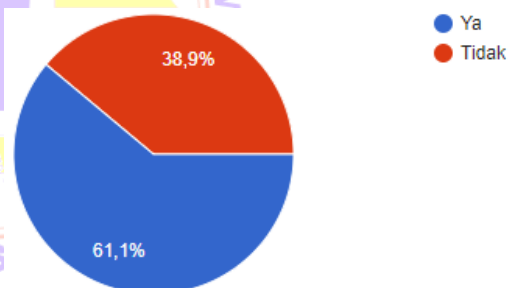
**Gambar 9.** Apa yang Dilakukan Saat Berkumpul dengan Teman

Berdasarkan diagram diatas, kami memperoleh hasil bahwa aktivitas yang dilakukan responden saat berkumpul dengan teman adalah bermain *game online* dengan persentase 87,4% dengan nilai terbesar. Selanjutnya persentase 9,6% dengan aktivitas “mengobrol dengan yang lain” dengan urutan kedua. Lalu aktivitas bermain media sosial, bergurau, ngobrol mempunyai persentase di bawah dari 2 % saja . jawaban dari responden ini mengkwahrtirkan karena saat ini dapat dilihat bahwa ternyata pengaruh game online juga berdampak pada saat berkumpul pada teman yang seharusnya digunakan untuk bertukar pikiran namun digunakan untuk bermain game online.



**Gambar 10.** Kewajiban Bermain Game Online

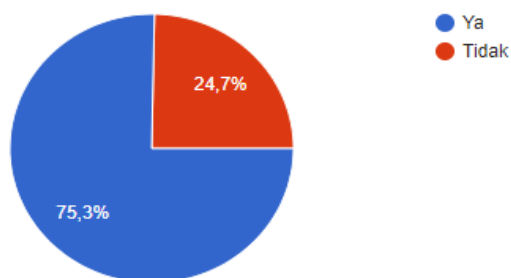
Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai kewajiban bermain *game online* untuk menyelesaikan misi yang ada bahwa 77,8% responden menjawab mereka merasa berkewajiban dalam menyelesaikan setiap misi yang ada pada *game online* . sementara responden yang menjawab tidak tertarik menyelesaikan misi-misi pada *game online* sebesar 22,2%. hal yang membuat responden tertarik dengan misi-misi yang ada dikarenakan tingkat level di setiap misi pasti berbeda dan menimbulkan rasa penasaran dari si pemain yang membuat mereka terpacu bermain dan menyelesaikannya tanpa ada keinginan untuk berhenti.



**Gambar 11.** Mengurangi dan Mengendalikan dalam Bermain Game Online

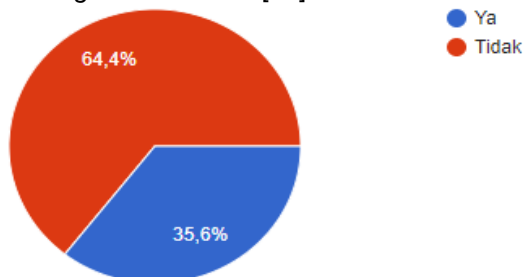
Berdasarkan data yang kami peroleh dari pertanyaan apakah pernah mencoba mengurangi dan melakukan pengendalian dalam bermain *game online* persentase 61,1% responden menjawab ya, yang mana mereka merasa kesulitan jika harus berhenti bermain *game online*. Karena responden memiliki rasa penasaran yang tinggi, adanya kepuasan yang didapat setelah menyelesaikan *game* tersebut, dan merasa lebih percaya diri untuk menyelesaikan misi. Hal tersebut didukung oleh Dogan yang menyatakan bahwa *Game* adalah suatu program yang

dimainkan, yang memiliki fitur misi yang dimana pemain harus menyelesaikan misi tersebut, hal ini membuat pemain menjadi kecanduan dan sulit untuk mengurangi waktu dalam bermain game. Selain itu juga pengguna memiliki keyakinan bahwasannya *game online* dapat mengembalikan suasana hati, jadi para penggunanya akan bermain *game online* ketika suasana hati mereka buruk dan itu membuat bermain *game online* menjadi suatu kebiasaan yang tidak mudah untuk mereka hentikan [11].



**Gambar 12.** Merasakan Jauh dari Teman

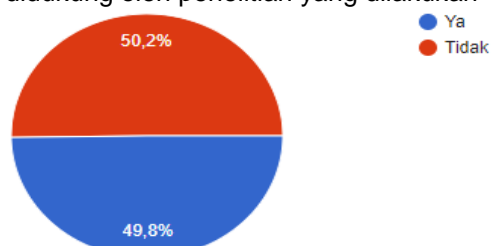
Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apakah responden merasa jauh dari teman, sebanyak 75,3% responden menjawab bahwa mereka merasa jauh dari teman. penyebab utama mengapa mereka merasa jauh dari teman ialah ketika sedang bermain *game* pengguna akan mengabaikan orang disekitarnya karena pengguna akan lebih fokus terhadap *game* yang sedang dia mainkan, hal tersebut menyebabkan teman di sekitarnya memilih mengabaikannya. Dilihat dari perspektif psikologi sosial seseorang akan semakin menjadi individualis untuk berkomunikasi terhadap teman maupun keluarganya, ini dapat disebabkan karena faktor *game addiction* [12].



**Gambar 13.** Interaksi Sosial Bertambah Baik dengan Bermain *Game Online*

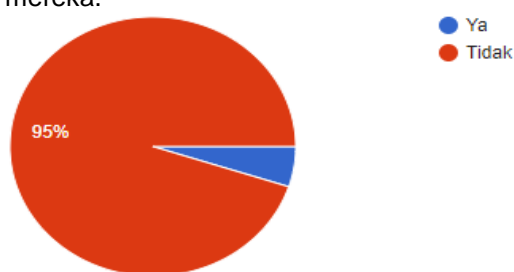
Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai interaksi sosial dengan teman bertambah baik dengan bermain *game online* sebanyak

64,4% menjawab tidak, sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh [13] yang mengatakan bahwa interaksi sosial pengguna yang bermain *game online* cenderung rendah dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitar. Mengapa bermain *game online* tidak membuat interaksi sosial menjadi lebih baik? karena waktu yang digunakan pengguna *game* cenderung lebih banyak dan terkadang pengguna lupa waktu sehingga berkurangnya komunikasi dengan orang disekitar dan lebih banyak menghabiskan waktu di kamar atau di warnet (warung internet) pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan



**Gambar 14.** Kemampuan Komunikasi Lebih Baik dengan *Game Online*

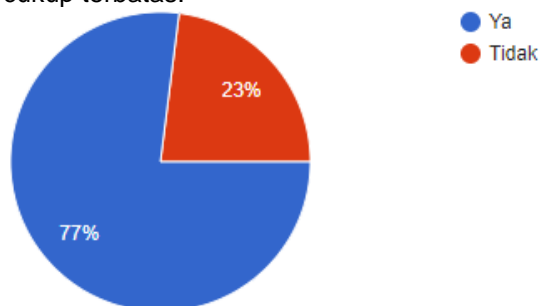
Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan apakah kemampuan berkomunikasi responden menjadi lebih baik dengan bermain *game online*, sebanyak 50,2% responden menjawab bahwa kemampuan berkomunikasi mereka tidak bertambah baik, ini tidak sesuai oleh teori yang disampaikan [14] yang menyatakan bahwa salah satu tujuan yang harus dicapai dalam meningkatkan komunikasi adalah dengan bermain *game*. hal itu dikarenakan banyaknya *gamer* lebih cenderung tertutup dan jarang berinteraksi dengan orang lain yang mana mereka cenderung hanya sibuk bermain bahkan saat bersama teman mereka.



**Gambar 15.** Mendapat Lebih Banyak Teman dengan Bermain *Game Online*

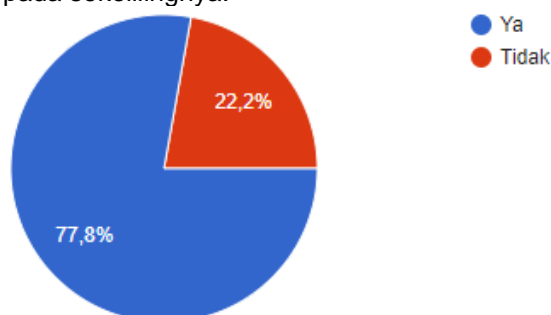
Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apakah responden mendapat lebih banyak teman dengan bermain *game online*,

sebanyak 95% responden menjawab bahwa *game online* tidak membuat mereka mendapat teman. Sedangkan 5% responden menjawab menjawab bahwa mereka mendapat lebih banyak teman lewat bermain *game online*. mereka cenderung tidak dapat banyak teman karena mereka lebih berfokus pada game yang ada sehingga waktu yang digunakan di luar cukup terbatas.



**Gambar 16.** Menjadi Tidak acuh dengan Teman karena *Game Online*

Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apakah responden menjadi acuh dengan teman ketika bermain *game online*, sebanyak 77% responden menjawab bahwa mereka acuh atau peduli dengan teman mereka disaat bermain, ini karena ada beberapa *game online* yang memerlukan kerja sama, maka setiap pemain dituntut untuk peduli kepada teman mereka agar mudah untuk memenangkan *game online* tersebut. Sedangkan jawaban berbanding terbalik oleh penelitian yang dilakukan oleh [15] yang mengatakan saat bermain *game online* secara berlebihan akan membuat penggunaanya tak acuh atau tidak peduli pada sekelilingnya.



**Gambar 17.** Sibuk Sendiri Ketika sedang Berinteraksi dengan Teman

Berdasarkan data yang diperoleh dari pertanyaan yang kami ajukan mengenai apakah responden sibuk sendiri ketika berinteraksi dengan teman, sebanyak

77,8% responden menjawab bahwa mereka sibuk sendiri saat berinteraksi dengan teman mereka, ini karena mereka terlalu fokus dengan *game online* yang sedang mereka mainkan sehingga tidak berinteraksi dengan teman mereka hal ini sama dengan penelitian yang dibuat oleh Naibaho yang menyatakan bahwa remaja akan sibuk sendiri dengan aktivitas yang sedang dilakukan dengan lupa bergaul dengan lingkungan sekitar baik keluarga maupun teman.

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut, didapat bahwa responden cenderung terpengaruh perilaku sosialnya akibat *game online*. Jika terus dibiarkan maka hal ini dapat berdampak buruk pada perilaku sosial pecandu, seperti sikap *anti* sosial yang selalu mengurung dan menutup diri terhadap lingkungan sosial mereka.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, kami memperoleh sebanyak 239 eksemplar yang didapat dari mahasiswa aktif FTI UAJY sebagai responden. diperoleh informasi bahwa *game online* mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Dari hasil yang diperoleh, responden terbanyak yang mengisi kuesioner ini adalah program studi Teknik Informatika (51,9%). Selanjutnya perolehan yang didapat dari Teknik Industri sebesar (26,4%) diikuti dengan Sistem Informasi sebesar (20,9%), dan Teknik Industri Internasional sebesar (0,8%). Sebagian besar responden memberikan jawaban bahwa alasan mereka bermain *game online* adalah untuk menghilangkan rasa bosan dan manfaat yang diperoleh saat bermain *game online* adalah sebagai hiburan. Lama waktu responden bermain *game online* berkisar 1 - 2 jam (49 %) dalam sehari.

Selama waktu bermain tersebut diperoleh bahwa responden menjawab pernah melakukan konflik dengan teman ataupun keluarga dengan persentase sebesar (92,5 %). Responden menjawab bahwa dengan bermain *game online*, aktivitas yang sering diabaikan adalah belajar (226 responden). Selanjutnya berdasarkan hasil kuesioner, mahasiswa FTI UAJY cenderung hanya berinteraksi dengan teman selama 1 - 2 jam per harinya (45 %) dan saat berkumpul dengan teman aktivitas yang dilakukan adalah bermain *game online* (87,4 %). Faktanya responden memberikan jawaban bahwa dengan bermain *game*



*online* menyebabkan mereka merasa jauh dari teman (75,3 %). Sehingga pada hasil kuesioner yang telah dibagikan, interaksi sosial responden tidak bertambah baik dengan bermain *game online* (64,4 %). Lalu dampak akibat bermain *game online* yang selanjutnya terjadi adalah kemampuan komunikasi responden menjadi tidak lebih baik (50,2 %) dan tidak mendapat lebih banyak teman (95 %). Namun disaat bermain *game online* tersebut, responden menyadari bahwa menjadi tidak acuh terhadap teman(77 %) dan menjadi sibuk terhadap diri sendiri ketika sedang berinteraksi dengan teman (77,8 %).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah kami lakukan dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY. Sehingga diperlukan tindakan penanganan dan pengendalian. Tindakan penanganan dan pengendalian ini dengan mengubah pola pikir pecandu oleh dirinya sendiri, sebagai seorang pecandu diperlukan kesadaran bahwa bermain *game online* secara berlebihan tidak baik bagi kesehatan maupun interaksi sosial mereka. Mulailah berpikir untuk menatap masa yang akan datang dan melakukan hal-hal positif seperti kegiatan sosial atau semacamnya seperti aksi bakti sosial, menjadi sukarelawan kegiatan masyarakat, dan sebagainya. Berikutnya adalah mencari hobi baru, suatu aktivitas yang kerap kali dilakukan akan menimbulkan kesenangan terhadap aktivitas tersebut. Selain bermain *game online* banyak opsi hobi positif yang dapat dilakukan seperti olahraga, membaca buku, dan sebagainya. Diharapkan setelah mencoba aktivitas baru yang lebih positif dapat mengurangi waktu bermain *game online*. Bagi seorang remaja, diperlukan pengawasan dan dukungan berupa pendidikan karakter oleh orang tua secara intensif. Hal ini diperlukan agar seorang pecandu *game online* memiliki motivasi agar melakukan hal positif yang lain dan meninggalkan kebiasaan bermain *game online*. Dalam hal ini orang tua menjadi pihak penting dalam penanganan candu terhadap anak mereka yang masih remaja yang menjadi pecandu *game online*, penanganan tersebut dapat dengan mengingatkan agar anak tidak bermain *game online* terus menerus hingga lupa waktu dan sebagainya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] O. Laoly and T. Limbong, "Visualisasi Pengumuman dan SOP Fakultas Ilmu Komputer Universitas Katolik Santo Thomas Medan berbasis Multimedia," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 3, no. 2, pp. 126–139, Dec. 2018.
- [2] I. D. W. Danforth and J. P. Charlton, "Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing," *Comput. Human Behav.*, vol. 23, no. 3, pp. 1531–1548, 2007.
- [3] A. M. A. Mohammad, *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- [4] M. BISADI, A. Y. CHUA, and L. C. KEONG, "A Digital Game for International Students' Adjustment. International Association for Development of the Information Society," 2013.
- [5] E. R. FAUZIAH, "Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja." 2013.
- [6] Firmansyah, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [7] N. LAZZARO, "Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment." XEODesign Incorporation, 2004.
- [8] K. OLIVER, "The Effect Of Violent Internet Games on Children and Juveniles," *Crime Res. South Africa*, vol. 1, no. 1, pp. 1–10, 2000.
- [9] H. MASYA and D. A. CANDRA, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 2, pp. 97–112, 2016.
- [10] Y. SETIAWATI, "Siswa yang Kecanduan Game Online dan Kondisi Psikologis Di SMA Tri Bhakti Pekanbaru," *JOM FKIP*, pp. 1–14, 2018.
- [11] Masyita and A. Reza, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA 2 Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016.

- 
- [12] A. F. F. M. E. H. S. A. GIANDI, "Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online," *J. Mhs. Univ. Padjajaran*, vol. 1, no. 1, p. 32, 2012.
- [13] Dahlilah, *Game Online dan Interaksi Sosial*. Paradigma Madani, 2015.
- [14] J. DEVITO, *Komunikasi Antar Manusia*. Tangerang: Kharisma Publishing Group, 2011.
- [15] W. FAUZIAWATI, "Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok," *Psikopedagogia*, pp. 111–123, 2015.

