



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 9%

Date: Tuesday, June 18, 2019

Statistics: 456 words Plagiarized / 4848 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL (STUDI KASUS MAHASISWA UAJY) Aloysius Bagas Pradipta¹, Marindah Ulfa², Leonardo Alexander³, Hema M Sirait⁴, Alexander J Danny⁵ 1,2,3,4,5 Prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari 43 Yogyakarta 55281 E-mail: bagas.pradipta@uajy.ac.id¹, marindahulfa@gmail.com², leonard.alexander98@gmail.com³, hemaamalini.sirait@gmail.com⁴, alexanderjdanny@gmail.com⁵ Abstrak Game online merupakan media hiburan atau media bermain bagi kalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Game online telah berkembang pesat terutama di Indonesia. Game online merupakan salah satu yang paling diminati namun memiliki dampak pada interaksi sosial seseorang. Tujuan dari penelitian yang kami lakukan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY dan untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dengan interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY.

Metodologi yang kami gunakan adalah penelitian kualitatif, dengan mengambil sampel dari mahasiswa FTI UAJY dengan menyebarkan kuesioner dan mendapatkan 239 responden pengguna aktif game online. Hasil dari penelitian mengetahui game online mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa. Bermain game online memberikan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY. Sehingga diperlukan tindakan penanganan dan pengendalian.

Tindakan penanganan dan pengendalian ini diharapkan muncul dari diri mahasiswa sendiri karena hanya diri mereka sendiri yang dapat membatasi aktivitas yang mereka lakukan seperti bermain game online dengan melakukan aktivitas yang lebih positif.

Kata kunci: Pengguna game online; Game online; Interaksi sosial; Kecanduan game; Perilaku gamer
IMPACT OF GAMES ONLINE ON SOCIAL INTERACTION (CASE STUDY OF UAJY STUDENTS) Abstract (1 baris kosong, 10pt) 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. Keywords: Users of online games; Online game; Social interactions; Game addiction; Behavior of gamers

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.

Mereka cenderung memainkan game dari computer 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 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.

Menurut penelitian yang dilakukan (Danford, 2003) , 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. Lebih buruknya lagi, menurut pengalaman pribadi penulis juga bermain game online memang seperti menimbulkan efek hipnotis dan tidak terasa lamanya waktu yang telah digunakan hanya untuk bermain game . Juga setelah bermain game ini, seseorang akan merasakan bahwa dirinya kurang puas dan ingin bermain lagi .

Dalam hal ini kami menemukan beberapa masalah yang akan kami gunakan menjadi dasar untuk membuat proposal kami, yaitu Bagaimana dampak dari penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY, mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dari bermain game online. Apa gejala dari penggunaan game online pada mahasiswa FTI UAJY, mengetahui tanda-tanda mahasiswa kecenderungan akan game online.

Apakah ada hubungan antara bermain game online dengan interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY, khususnya dalam mempengaruhi interaksi sosial Mahasiswa. Tujuan dari penelitian yang kami lakukan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY, untuk mengetahui hubungan antara bermain game online dengan interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY. Dari penelitian yang kami lakukan, ada manfaat yang ditimbulkan didalamnya.

Manfaat yang tidak hanya berguna untuk mahasiswa yang menjadi lingkup responden kami, tapi dapat juga memberikan manfaat untuk mahasiswa lainnya mengetahui gejala, dampak dan solusi untuk menangani interaksi sosial pada mahasiswa. Dimana manfaat dari penelitian ini adalah agar penelitian ini bisa menjadi referensi bagi Mahasiswa yang gemar bermain game online dalam memperbaiki interaksi sosial mereka dengan teman dan lingkungan sekitar.

Sehingga, urgensi adanya penelitian Sifat kecanduan permainan online ternyata juga menjadi perhatian serius oleh para ahli psikolog dunia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh para psikolog American Medical Association atau AMA (Ali, 2004). 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. Tidak jauh berbeda dengan mahasiswa FTI UAJY yang mayoritas pengguna game online cukup banyak.

Oleh karena itu pada tugas informatika sosial ini, dilakukan penelitian yang berjudul "Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa FTI UAJY" yang bertujuan untuk mengetahui dampak apa yang mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa terhadap lingkungannya. Tinjauan Pustaka 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 H_0 ditolak dan H_a diterima (Fauziah, 2013). 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 (Yanto, R. 2011).

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-pemainnya, baik waktu, emosi, maupun sosial (Firmansyah.

2017) 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.

Penelitian yang dilakukan Lazzaro (2004) menemukan fakta bahwa kompensasi emosi terkait dengan emosi yang dihasilkan saat sedang bermain game online. Ia menyimpulkan bahwa akan muncul beberapa emosi dalam bermain game online yaitu takut (fear), terkejut (surprise), senang (happy), tertantang serta marah saat bermain game (Qomariyah, A. N. 2009).

DeGaetano dan Bander (2000) 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 (Oliver, 2000). 2. 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 : Identifikasi Masalah : menentukan apa masalah yang harus diangkat sebagai penelitian serta memastikan penelitian dapat dilakukan atau tidak.

Rumusan Masalah : kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi acuan kemana penelitian akan dibawa, apa saja yang ingin dicari tahu. Pembuatan Kuesioner : membuat pertanyaan yang akan dijadikan acuan untuk menjawab penelitian yang diangkat. Pengumpulan Data : menyebarkan kuesioner untuk menguji validitas (ketepatan) dan reliabilitas (konsisten) dari data tersebut.

Analisis Data : menyajikan data dapat menggunakan tabel, grafik, dan diagram.

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 (Masya, Hardiyansyah.2016).

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 et al,2012) 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 (rizki eko prasetio & hartosujono.2013).

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 yang mana hal tersebut merugikan individu permai serta orang disekitar yang membuat teman menjauhinya di karenakan untuk menghindari konflik yang mungkin terjadi.

fakta penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh (Puspitosari dan Linaldi, 2018) bahwa kecanduan game online menyebabkan hubungan sosial seseorang individu dengan keluarga ataupun teman menjadi memburuk dan mengancam kehidupan sosialnya. _ 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,elmi,tri, 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 .

sedangkan dalam 1 hari ada waktu yang banyak yang dapat digunakan oleh seseorang dalam berinteraksi namun responden yang menjawab bahwa mereka berinteraksi cukup singkat perharinya. _ 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 mengkhawatirkan 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 (2014) 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 (Masyita, 2016). _ 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 (Hadi, 2012). _ 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 (Dahliah, 2015) 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 (Devito, 2011:22) 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 (Fauziawati, 2015) yang mengatakan saat bermain game online secara berlebihan akan membuat penggunanya 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, 2014) 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, didapati 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 dan Saran 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 ALI, MOH DAN ASRORI, MOH, 2004.

Psikologi Remaja. Jakarta: Bumi Aksara. BISADI, M., CHUA, A. Y., & KEONG, L. C. (2013). A Digital Game for International Students' Adjustment. International Association for Development of the Information Society. DAHLIAH. (2015). Game Online dan Interaksi Sosial. Paradigma Madani, 1-59. DEVITO, JOSEPH. 2011. Komunikasi Antar Manusia. Tangerang: Kharisma Publishing Group. FAUZIAH, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja.

FAUZIAWATI, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. Psikopedagogia, 111-123. FIRMANSYAH. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. JURNAL CURERE, 1(1). FOOTBALL, 2 FGD. 2017. "Langkah-Langkah Penelitian Kuantitatif 99% Langsung Paham!".(Online).<http://www.karyatulisku.com/2017/09/langkah-langkah-penelitian-kuantitatif.html>. (diakses 27 Agustus 2018). GIANDI, AHMAD FAJAR. FUNNY MUSTIKASARI E. HADI SUPRAPTO A. 2012. "Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Dengan Menggunakan Game Online".

Jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran, Volume 1, Nomor 1, Hal. 32. HIDAYAT, ANWAR. 2017. "Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail". (Online).<https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>. (diakses 27 Agustus 2018). LAZZARO, N. 2004. Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story. Player Experience Research and Design for Mass Market Interactive Entertainment. XEODesign Incorporation. MASYA, H., & CANDRA, D. A. (2016).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E- Journal), 3(2), 97-112. MASYITA, ALFIN REZA. 2016. "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA 2 Malang". Skripsi. FKIP, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

NAIBAHO, S. H. (2014). Perilaku Remaja Pengguna Game Online . 1-10. NOVITASARI,

WAHYU & KHOTIMAH, NURUL. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PAUD Teratai, Volume 05, Nomor 03. OLIVER, K. (2000). The Effect Of Violent **Internet Games on Children** and Juveniles. Crime Research in South Africa, 1(1), 1-10. SANDITARIA, W. (2012).

Adiksi **Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang**. Students e-Journal, 1(1), 32. SETIAWATI, Y. (2018). Siswa **yang Kecanduan Game Online** dan Kondisi Psikologis Di SMA Tri Bhakti Pekanbaru. JOM FKIP , 1-14. SHERLYANITA, A. K., & RAKHMAWATI, N. A. (2016). **Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya**.

Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence, 2(1), 17-22. Sosiologis.com. 2017. "Teknik Analisis Data: Penjelasan Lengkap". (Online).<http://sosiologis.com/teknik-analisis-data>. (diakses 26 Agustus 2018). Sosiologis.com. 2018. "Metode Analisis Data: Kualitatif & Kuantitatif". (Online).<http://sosiologis.com/metode-analisis-data>. (diakses 26 Agustus 2018). SURYANTO, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. Jom FISIP Volume 2 No.2, 15. TOBING, I. D.

(2015). Hubungan Durasi dan Frekuensi **Bermain Game Online Dengan** Masalah Mental Emosional pada Remaja di SMP Negeri 1 Medan T.A. 2015/2016. 1-49. TRIANTO, MULYANDARU. 2015. "Metode Penelitian Menurut Sugiyono (2013)". (Online).<http://rayendar.blogspot.com/2015/06/metode-penelitian-menurut-sugiyono-2013.html>. (diakses 26 Agustus 2018). WALLACE, P. 1999. The Psychology of The Internet. United Kingdom: Cambridge University Press. WINN,B.M DAN FISHER,J.W. 2004.

Design **of Communication, Competition, and Collaboration in Online Games**. Dipresentasikan dalam computer game technology conference. Toronto, Canada. 8 April 2004. YANTO, R. (2011). **Pengaruh game online terhadap perilaku remaja**. Skripsi S, 1.

INTERNET SOURCES:

<1% -
<https://ayahama.blogspot.com/2009/06/backup-dokumentasi-budidaya-lele-1.html>
<1% -
<https://matakuliah11.blogspot.com/2014/12/motif-dan-adiksi-pemain-game-online.htm>
|
<1% -

<https://heriteguh.blogspot.com/2014/06/hubungan-bermain-game-online-dengan.html>
<1% - <https://thejournal.com/articles/2016/01/12/whats-hot-whats-not-in-2016.aspx>
<1% - <https://proceeding.sentrinov.org/index.php/sentrinov/gateway/plugin/WebFeedGatewayPlugin/rss2>
<1% - <https://wede56.blogspot.com/2014/03/makalah-tentang-perkembangan-game.html>
<1% - <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/khatulistiwa/article/download/3804/2441>
<1% - <https://khedisfile.com/2017/08/05/menonton-film-di-bioskop-membawa-anak-kecil/>
<1% - <https://ruthfelensia.wordpress.com/2018/05/31/dampak-psikologis-dari-bermain-game-online/>
<1% - <https://ogbelitong.blogspot.com/2011/11/game-online-narkoba.html>
<1% - <https://id.123dok.com/document/nzw0n27y-pengaruh-komunikasi-interpersonal-dan-loneliness-terhadap-adiksi-games-online.html>
<1% - <https://jhonmiduk8.blogspot.com/2015/05/makalah-komunikasi-interpersonal.html>
<1% - <https://www7aclass-7a.blogspot.com/2009/08/usaha-manusia-untuk-memenuhi-kebutuhan.html>
<1% - <https://emmakim28.blogspot.com/2011/05/bowens-family-therapy-psikologi.html>
<1% - <https://shentiald.blogspot.com/2013/10/makalah-pendidikan-karakter.html>
<1% - <http://www.mitrariset.com/2014/12/thesis-trsm54.html>
<1% - http://kkik.fsrđ.itb.ac.id/?page_id=8
<1% - <https://akuinginhamil.blogspot.com/2012/05/>
<1% - <https://id.scribd.com/doc/262819831/Modul-Etika-Profesi>
<1% - <http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel695814F08B57233FDA15D91FEF54ADF5.pdf>
<1% - [https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20\(07-01-13-03-45-59\).pdf](https://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal%20eka%20RF%20(07-01-13-03-45-59).pdf)
<1% - <http://eprints.ums.ac.id/60550/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
<1% - <https://mkholishotus.blogspot.com/2016/09/dampak-media-sosial-terhadap.html>
<1% - <http://staff.unila.ac.id/gnugroho/files/2014/06/metodologi-penelitian-laut.pdf>
<1% -

https://www.researchgate.net/publication/321163876_ANALISIS_PENERIMAAN_E-LEARNING_MENGGUNAKAN_TECHNOLOGY_ACCEPTANCE_MODEL_TAM_STUDI_KASUS_UNIVERSITAS_ATMA_JAYA_YOGYAKARTA

<1% -

<https://stnprmsumedang.blogspot.com/2013/04/konflik-petani-dengan-perhutani-studi.html>

<1% - <https://core.ac.uk/download/pdf/35389257.pdf>

<1% -

<https://afidburhanuddin.wordpress.com/2017/09/15/latihan-soal-populasi-dan-sampel/>

<1% - <http://lib.unnes.ac.id/17403/1/1301408036.pdf>

<1% -

<https://idtesis.com/teori-lengkap-tentang-citra-merek-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-citra-merek/>

<1% -

<https://tintailukita.blogspot.com/2014/01/menentukan-masalah-merumuskan-judul-dan.html>

<1% -

<https://peaceminus1unpam.blogspot.com/2016/02/proses-penelitian-metodologi-penelitian.html>

<1% - <https://widytiapharamita.blogspot.com/2015/05/hipotesis-penelitian.html>

<1% -

<https://rinaldimunir.wordpress.com/2013/02/01/kecanduan-game-online-bagaikan-narkoba/>

<1% -

<https://niwayansemiati.blogspot.com/2015/02/contoh-karya-ilmiah-tentang-pengaruh.html>

<1% - https://www.academia.edu/16622977/penelitian_game_online

1% - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/konseli/article/download/575/466>

<1% -

<https://panjiekko.wordpress.com/2016/04/25/pengaruh-pola-tidur-yang-tidak-baik-terhadap-konsentrasi-belajar-para-pelajar/>

<1% - <https://www.quadrivenice.com/>

<1% -

https://diahnunuk.blogspot.com/2014/06/pengaruh-musik-terhadap-tingkat-emosi_28.html

<1% -

<https://id.123dok.com/document/yerrv87q-bab-ii-tinjauan-pustaka-a-kajian-pustaka-1-game-online-a-pengertian-game-online-pengaruh-game-online-terhadap-konsentrasi-dan-prestasi-belajar-siswa-kelas-v-sekolah-dasar-repository-perpustakaan.html>

<1% -

<https://docplayer.info/57949479-Redaksi-jl-sunter-permai-raja-sunter-podomoro-jakarta-utara-telp-website.html>
<1% -
<https://taniahar.blogspot.com/2015/01/pengaruh-game-online-terhadap-prestasi.html>
<1% -
<https://carafashtanpapc.blogspot.com/2014/01/game-online-terhadap-kehidupan-pelajar.html>
<1% -
<https://dedipriawan.blogspot.com/2016/04/makalah-pengaruh-game-online-terhadap.html>
<1% - <https://andriyanasugiyanto.wordpress.com/2016/05/>
<1% - <https://issuu.com/epaper-kmb/docs/bpo23052011>
<1% - <https://karyapemuda.com/kata-kata-motivasi/>
<1% -
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/56873/Chapter%20II.pdf;sequence=4>
<1% -
<https://azmihalo.blogspot.com/2011/09/efektifitas-peraturan-kawasan-dilarang.html>
<1% -
<https://id.123dok.com/document/6zkr7kmy-proses-inklusi-sosial-anak-jalanan-dampingan-kelompok-kerja-sosial-perkotaan-kksp-medan.html>
<1% -
https://mafiadoc.com/prosiding-seminar-nasional-pendidikan-mipa_59c04be81723dd7010956185.html
<1% - <https://id.scribd.com/doc/155118197/jurnal-UNNES>
<1% - <https://manusiakesehatan.blogspot.com/2013/>
<1% -
https://mafiadoc.com/pengaruh-game-online-terhadap-motivasi-belajar-_59df9a5a1723dd66c747eb84.html
<1% - <https://downloadjurnal.blogspot.com/feeds/posts/default>
<1% -
<https://mardoto.com/2011/03/22/peranan-pengaruh-teknologi-komunikasi-informasi-pada-gerakan-demokratisasi-kehidupan-bermasyarakat-berbangsa-bernegara/>
<1% - <https://edwincool07.blogspot.com/2012/02/penyalahgunaan-narkoba.html>
<1% - <https://lusiahmadi.blogspot.com/2016/08/skripsi-analisis-kualitas-audit.html>
<1% - <https://raul-aul7.blogspot.com/2010/>
<1% - <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/jutisi/article/download/131/122>
<1% -
<https://felisiaoktaviani.blogspot.com/2011/12/pengaruh-konsumerisme-gadget-dikandangan.html>

<1% - <http://www.tutorialkampus.com/2015/01/pengaruh-sosial-media-terhadap.html>
<1% - <https://cacul.blogspot.com/feeds/posts/default>
<1% -
https://gilangramadhan182.blogspot.com/2015/11/normal-0-false-false-false-en-us-x-none_17.html
<1% - <https://id.wikihow.com/Memulai-Hidup-yang-Baru>
<1% -
<http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2018/11/Abstrak-Hubungan-Antara-Kualitas-Layanan-Frontliner-BCA.pdf>
1% -
<https://id.scribd.com/doc/228655925/Kegemaran-Bermain-Game-Online-Pada-Mahasiswa>
wa
<1% - <http://etheses.uin-malang.ac.id/3708/1/12410025.pdf>
<1% - <http://digilib.unimed.ac.id/view/year/2013.html>
<1% - <http://ejournal.upi.edu/index.php/JRAK/article/view/8870>
<1% - <https://muhamadardiyuwono.blogspot.com/2019/>
<1% -
<https://id.123dok.com/document/zgldj5vq-hubungan-antara-durasi-bermain-game-online-dengan-kualitas-tidur-pada-anak-usia-remaja-di-sma-n-10-semarang.html>
<1% - <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/fikrah/article/view/4007>