

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA DAN SISWI SMA DI KABUPATEN BOGOR

Ibnu Thufail Alfathi¹, Aditia Risdiawan², Abdul Karim³, Siti Fatimah⁴

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan

Surel Korespondensi: thuffail27@gmail.com

ABSTRAK

Komunikasi didefinisikan sebagai penyampaian atau pertukaran informasi dari pengirim baik lisan, tertulis maupun menggunakan alat komunikasi. Game online yaitu permainan digital dimana pemain bisa memainkan permainan jika terhubung dengan internet. Sehingga para pengguna dapat bermain bersama-sama dengan pemain lainnya dalam waktu bersamaan meski beda lokasi, tanpa bertemu langsung. Gamers selalu diidentikkan dengan seseorang yang memainkan role playing game dan wargames, pada perkembangannya selain itu gamer juga diartikan dengan seseorang yang memainkan video game. Selain hal itu, seseorang dapat dikatakan sebagai gamer jika dia dapat meluangkan waktu 12,6 perminggu dan mengetahui banyak hal mengenai game. Tujuan dari jurnal ini yaitu untuk mengetahui dampak dari Game Online kepada kemampuan interpersonal siswa dan siswi dan Menganalisis Seberapa buruk dampak negatif pada kemampuan interpersonal yang akan ditimbulkan dari Game online.

Kata Kunci: Game; Komunikasi; Interpersonal.

ABSTRACT

Communication is defined as the delivery or exchange of information from the sender either orally, in writing or using a means of communication. Online games are digital games where players can play games if they are connected to the internet. So that users can play together with other players at the same time even though they are in different locations, without meeting in person. Gamers are always identified with someone who plays role-playing games and wargames. In its development, gamers are also defined as someone who plays video games. Apart from that, a person can be said to

be a gamer if he can spend 12.6 hours per week and knows a lot about games. The purpose of this journal is to find out the impact of online games on the interpersonal skills of students and to analyze how bad the negative impact on interpersonal skills will be from online games.

Keywords: Communication; Game; Interpersonal.

Pendahuluan

Game Online mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan. Dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari para pelajar. Banyak pelajar yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. lalu apa pengaruhnya terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal antar pemain dengan pemain lain bahkan antar pemain dengan orang lain yang berada di sekelilingnya, komunikasi menjadi dasar dari game online dalam menghubungkan para pemainnya dan juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan sosial siapapun juga.

Individu dalam hubungannya dengan teman atau orang lain, maka individu-individu pernah mengalami konflik. Konflik terjadi karena perbedaan pendapat, tujuan dan nilai. Konflik terjadi karena munculnya ketidaksamaan antara individu dan bertentangan antar tujuan yang dicapainya, sehingga konflik ini bisa disebut dengan konflik interpersonal. Hal ini disebabkan kebanyakan orang tidak menyadari bahwa hal yang sedang dilakukan menunjukan pertentangan antara dua belah pihak yang menyebabkan konflik terjadi. Menurut Wirawan (2016) konflik interpersonal diartikan sebagai konflik yang terjadi dalam satu orang atau lebih dimana pihak yang bersangkutan mempunyai hubungan yang kuat sehingga terjadinya konflik interpersonal. Konflik interpersonal di setting sekolah biasanya yang muncul yaitu kesalahpahaman yaitu tujuan, sikap, nilai dan keyakinan yang bertentangan yang menimbulkan konflik antar siswa. Hal yang sering terjadi pada siswa mengenai konflik di sekolahan yaitu saat bermain game online sehingga disitulah para siswa bisa terjadinya onflik interpersonal yang

berbeda tujuan, sikap dan nilai. Hal tersebut salah satu dampak negative pemain game online

Game online yaitu permainan digital dimana pemain bisa memainkan permainan jika terhubung dengan internet. Sehingga para pengguna dapat bermain bersama-sama dengan pemain lainnya dalam waktu bersamaan meski beda lokasi, tanpa bertemu langsung. Game online berkembang di Indonesia mulai tahun 90-an. Game online yang dulu hanya bisa diakses dengan PC atau komputer sekarang bisa diakses dengan smartphone yang mempermudah para pemain memainkan game dimana saja. Sehingga pengguna game online semakin banyak. Game online juga dapat diartikan sebagai sebuah hiburan yang didalam permainan game online biasanya banyak tantangan-tantangan yang seru sehingga para pemain game online memainkan gamenya dengan waktu yang tergolong sangat lama dan dapat dikatakan kecanduan game (Febriandari, Annis dan Rahmalia, 2016)

Kecanduan adalah suatu sikap yang berlebih dalam bermain game online dimana pengguna terus menerus

memainkan game dan susah untuk berhenti (Nurdilla, 2018). Selain itu, pemain game online yang kecanduan prilakunya berbeda dengan pemain game biasa. Faktor yang menyebabkan kecanduan game online yaitu pemain memainkan lebih dari 3 jam, yang dimana pemain game online tidak bisa dijaukan dengan permainan game online dan saat waktu luang pecandu game online tetap memainkan permainan tersebut. Sehingga siswa yang kecanduan game online ialah mereka yang terlalu sering memainkan game online bahwa memainkan gameonline secara terus menerus akan berdampak negative bagi siswa. Sehingga perilaku yang ditunjukkan yaitu sering menutup diri dengan lingkungan dan kurang pengendalian diri pada siswa.

Berdasarkan teori yang terdapat dalam temuan diatas bahwa seseorang dapat mengalami konflik interpersonal dengan lingkunganya apabila seseorang merasa dihalangi untuk mencapai tujuannya yang menyebabkan terjadinya konflik interpersonal para pemain game online. Karena saat bermain game online dimana individu sering mengalami

perbedaan pendapat yang menyebabkan tujuan tidak tercapai yang menyebabkan pertentangan dalam tujuan bersama yang menyebabkan konflik interpersonal para pecandu game online. Konflik terjadi sangat berdampak negatif karena menyebabkan jatuh mental pribadi hingga perpecahan antara individu dengan lingkungannya. Konflik ini dapat terjadi disekolahan, hal ini sering ditemui bahwa siswa sering konflik dengan temannya sekitarnya baik teman bermain game maupun teman yang di dekat pemain game online bahkan bisa terjadi dengan guru. Salah satu permasalahan konflik yaitu tentang game online.

Tujuan Penelitian

Mengetahui dampak dari Game Online kepada kemampuan interpersonal siswa dan siswi dan Menganalisis Seberapa buruk dampak negatif pada kemampuan interpersonal yang akan ditimbulkan dari Game online

Hasil dan Pembahasan

Pengertian Game Online

Game online didefinisikan menurut Burhan dalam Tsahrir (2005) sebagai game computer yang dimainkan

oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan Game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams & Rollings, 2007), umumnya jaringan yang digunakan adalah internet.

Young (2005) mendefinisikan MMORPG adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual. Permainan awal MMORPG adalah Dungeons and Dragons yang dimainkan menggunakan pena dan kertas pada tahun 1970an. Seiring dengan perkembangan teknologi maka pada

tahun 1997 muncul permainan role playing game (RPG) yang mengharuskan pemain untuk membentuk karakter dalam melakukan pertualangan di dunia virtual pada permainan Ultima Online, the Ever Quest dan Asheron Call.

Tujuan Bermain Game Online

Dilihat secara natural dan format pembentukan game online dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan, (Schwausch dan Chung, 2005)

Gamers

Gamers selalu diidentikkan dengan seseorang yang memainkan role playing game dan wargames, pada perkembangannya selain itu gamer juga diartikan dengan seseorang yang memainkan video game. Selain hal itu, seseorang dapat dikatakan sebagai gamer jika dia dapat meluangkan waktu 12,6 perminggu dan mengetahui banyak hal mengenai game.

Karakteristik Gamers

AC Nielsen melaporkan bahwa sebanyak 65 juta orang aktif memainkan game online yang diantaranya sebanyak 15 juta orang berumur di atas 45 dan 64 persen atau 2/3 nya adalah wanita. Dan para remaja sebanyak 55 jam waktu mereka dalam seminggu diluangkan untuk bersenang-senang yang sebanyak 25 persen dari 55 jam waktu mereka gunakan untuk bermain video game (Young, 2005). Remaja lebih banyak menggunakan waktu mereka untuk bermain game online dari pada kegiatan sosial di dunia nyata.

Tipe Gamers

Richard A. Bartle, salah satu pencipta MUD (Multi-User Domain, sejenis game online yang berbasis teks yang juga merupakan pendahulu MMORPG) mengamati perilaku para pemain MUD. Dari hasil pengamatannya dan perbincangannya dengan para pemain, dia merumuskan 4 tipe pemain:

1. Achievers, yakni mereka yang bermain untuk mencapai sasaran-sasaran tertentu dan

meningkatkan kemampuan mereka didalam game tsb.

2. Explorers, yakni mereka yang suka menjelajah dan menyelidiki dunia permainan.
3. Socializers, yakni mereka yang suka bersosialisasi dan berhubungan dengan para pemain lain dan tidak selalu dalam konteks permainan.
4. Griefs, yakni mereka yang suka mengganggu atau menyakiti (perasaan) para pemain lain

Pengertian Komunikasi

Komunikasi didefinisikan sebagai penyampaian atau pertukaran informasi dari pengirim baik lisan, tertulis maupun menggunakan alat komunikasi.

Menurut Ig Wursanto (2001:31), komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan/penyampaian informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) kepada pihak

(seseorang atau tempat) lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian. Berdasarkan pernyataan dan definisi tersebut diatas dapat dikemukakan secara umum bahwa komunikasi adalah pernyataan antar manusia mengenai isi pikiran dan perasaannya. Pengungkapan isi dan pikiran dan perasaan tersebut apabila diaplikasikan secara benar dengan etika yang tepat akan mampu mencegah dan menghindari konflik antar pribadi, antar kelompok bahkan antar bangsa sehingga dapat menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

Fungsi dan Tujuan Komunikasi

Erlina Hasan (2005:22) menyebutkan komunikasi dikatakan memiliki peran dominan dalam kehidupan manusia, sehingga fungsi komunikasi adalah mencapai tujuan peran tersebut, yaitu antara lain :

- 1) Mencapai pengertian satu sama lain
- 2) Membina kepercayaan
- 3) Mengkoordinir tindakan
- 4) Merencanakan strategi

- 5) Melakukan pembagian pekerjaan
- 6) Melakukan aktifitas kelompok dan
- 7) Berbagi rasa

Robbins (dalam Erlina Hasan (2005:23) mensyaratkan bahwa komunikasi memiliki empat fungsi utama dalam suatu organisasi atau dalam kelompok tertentu, yaitu:

- 1) Fungsi pengawasan
- 2) Fungsi motivasi
- 3) Fungsi pengungkapan emosional
- 4) Fungsi informasi

Komunikasi Interpersonal

Komunikasi antarpribadi (interpersonal communication) adalah komunikasi antara orang-orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik verbal maupun nonverbal (Mulyana, 2004 : 73).

Komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau diantara sekelompok kecil orang-orang dengan efek dan beberapa umpan balik seketika.

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi di dalam diri sendiri, didalam diri manusia terdapat komponen-komponen komunikasi seperti sumber, pesan, saluran penerima dan balikan. Dalam komunikasi interpersonal hanya seorang yang terlibat. Pesan mulai dan berakhir dalam diri individu masing-masing. Komunikasi interpersonal mempengaruhi komunikasi dan hubungan dengan orang lain. Suatu pesan yang dikomunikasikan, bermula dari seseorang (Muhammad, 1995 : 158).

Pemikiran Komunikasi Interpersonal

Para ahli teori komunikasi mendefinisikan komunikasi interpersonal secara berbeda-beda. Adapun definisi atau pemikiran yang berhasil dikumpulkan oleh DeVito dalam bukunya human communication (1997 : 231) yaitu :

1. Definisi berdasarkan komponen (Bocher, 1978)

Pemikiran ini menjelaskan komunikasi interpersonal dengan mengamati koomponen-komponen utamanya, dalam hal

ini menyampaikan pesan oleh satu orang dan penerimanya pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera.

2. Definisi berdasarkan hubungan diadik (cappela, 1987)

Komunikasi interpersonal sebagai komunikasi yang berlangsung diantara dua orang yang mempunyai hubungan yang mantap dan jelas.

3. Definisi berdasarkan pengembangan (Miller, 1990)

Komunikasi interpersonal dilihat sebagai akhir dari perkembangan dari komunikasi yang bersifat tak pribadi pada satu ekstrim menjadi komunikasi antarpribadi atau intim pada ekstrim yang lain.

Tabel Referensi penelitian terdahulu

Pratiwi (2017)	Komunikasi interpersonal antara pemain game online mengalami
-------------------	--

	kecanduan lebih sering dilakukan secara daring dimana komunikasi ini berlangsung antar pemain game online tersebut, sehingga pecandu game online kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.
Yusuf (2020)	Mengenai hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal di MAN Sidoarjo menyatakan bahwa komunikasi interpersonal pecandu game online dengan kecanduan game online memiliki hubungan yang kebalik atau dapat diartikan apabila remaja

	bermain game online semakin tinggi maka komunikasi interpersonal semakin rendah.
Dina Ulfiana (2018)	Hasil peneltian ini menunjukkan bahwa Anak usia dini yang kecanduan game online berdampak pada kondisi anak yang sudah mulai kecanduan hingga mulai fokus dengan game online dan menjadi perilaku anak dengan sikap suka melakukan dan menyendiri untuk bisa bermain game online, secara 24jam, dan perilaku anak lebih memburuk
Giandi (2012)	menunjukkan bahwa Motifasi bermain game online pecandu game online

	mempengaruhi gaya berkomunikasi.
--	----------------------------------

Usia Responden

Usia adalah lamanya hidup dalam tahun yang dihitung sejak dilahirkan sampai dengan sekarang. Berdasarkan hasil dari kuesioner yang sudah disebar secara online, variable karakteristik berdasarkan usia cukup beragam. Hasil dari kuisisioner yang telah disebar oleh peneliti dari 30 responden, yaitu dari urutan pertama 19-21 tahun sebanyak 19 responden dengan persentase 63,3%, urutan ke dua yaitu 17-19 tahun sebanyak 3 orang dengan persentase 10%, urutan ketiga yaitu 15-17 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 6,7%, dan keempat yaitu 15-19 tahun sebanyak 2 orang dengan persentase 6,7%, dan selanjutnya 20-25 tahun sebanyak 1 responden dengan persentase 3,3%, selanjutnya 17 tahun sebanyak 1 responden dengan persentase 3,3%, selanjutnya 13 tahun sebanyak 1 responden dengan persentase 3,3% dan urutan terakhir yaitu 45 tahun dengan jumlah responden 1 orang dengan presentase 3,3%.

Usia (Tahun)	Jumlah	Persentase (%)
19-21 Tahun	19	63,3%
17-19 Tahun	3	10%
15-17 Tahun	2	6,7%
15-19 tahun	2	6,7%
20-25 tahun	1	3,3%
17 Tahun	1	3,3%
13 Tahun	1	3,3%
45 Tahun	1	3,3%

Jenis Kelamin Responden

Tabel menunjukkan bahwa Sebagian besar responden berjenis kelamin Laki-Laki, Yaitu 19 orang atau 63,3% dari jumlah responden secara keseluruhan. Responden dengan jenis kelamin Perempuan diperoleh sebanyak 11 orang dengan persentase 36,7% dari jumlah responden secara keseluruhan.

Indikator Informasi Variabel (X)

1. Game online dapat membuat pribadi yang lebih teliti dan penuh konsentrasi

Indikator X.1	FREKUENSI				Responden	Rata - Rata
	SS	S	T	S		

X1.1	9	15	6	0	30	
X1.2	6	19	5	0	30	
X1.3	9	18	2	1	30	
X1.4	7	18	4	1	30	
X1.5	6	15	8	1	30	
X1.6	11	18	1	0	30	
X1.7	10	16	4	0	30	
X1.8	5	17	8	0	30	
JUMLAH RATA - RATA						

Perubahan Sikap (Y) Kognitif, Afektif, Konatif

1. Indikator Pengetahuan Game Online

Indikator Y.1	FREKUENSI				Responden	Rata - Rata
	SS	S	T	S		
Y1.1	12	13	5	0	30	
Y1.2	6	16	8	0	30	
Y1.3	7	18	5	0	30	
Y1.4	12	15	3	0	30	
Y1.5	10	17	2	1	30	
JUMLAH RATA - RATA						

Simpulan

Game online juga dapat diartikan sebagai sebuah hiburan yang didalam permainan game online biasanya banyak tantangan-tantangan yang seru sehingga para pemain game online memainkan gamenya dengan waktu yang tergolong sangat lama dan dapat dikatakan kecanduan game (Febriandari, Annis dan

Rahmalia, 2016) Kecanduan adalah suatu sikap yang berlebih dalam bermain game online dimana pengguna terus menerus memainkan game dan susah untuk berhenti (Nurdilla, 2018).

Tujuan Penelitian Mengetahui dampak dari Game Online kepada kemampuan interpersonal siswa dan siswi dan Menganalisis Seberapa buruk dampak negatif pada kemampuan interpersonal yang akan ditimbulkan dari Game online Hasil dan Pembahasan Pengertian Game Online Game online didefinisikan menurut Burhan dalam Tsahrir (2005) sebagai game computer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diajukan beberapa saran antara lain:

Bagi sekolah, hendaknya penelitian ini dapat menjadi landasan untuk membuat aturan tentang penggunaan gadget di sekolah, agar siswa dapat mulai mengurangi intensitas bermain game online.

Bagi siswa, diharapkan hendaknya mampu meningkatkan komunikasi

interpersonal dengan mulai melakukan interaksi dengan teman di sekitar. Selain itu mulai mengurangi jangka bermainnya dengan mulai melakukan hal lain yang lebih bermanfaat.

Bagi guru BK, hendaknya penelitian ini dapat menjadi asesmen kebutuhan siswa terkait komunikasi interpersonal dan kecanduan game online dalam penyusunan program dan pelaksanaan layanan Bimbingan Konseling.

Bagi peneliti selanjutnya, dapat meneliti terkait tingginya withdrawal (penarikan diri) siswa kecanduan game online serta rendahnya keterbukaan pada komunikasi interpersonal siswa yang kecanduan game online.

Referensi

- Anonim, 1989. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. (2002). Perilaku Organisasi. Jakarta. Rineka Cipta
- Bungin, Burhan, 2005. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, dan kebijakan publik serta ilmu sosial lainnya. Surabaya

Cangara, Hafied. (2009). Pengantar Ilmu Komunikasi. Jakarta. Rajawali Pers

DeVito, Joseph A. (2007) . The Interpersonal Communication. Book.edisi 11. Pearson

Educations, Inc

Effendy, Onong Uchjana. 2003. Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi, Penerbit Alumni, Bandung

Brian, D. dan Peter Wiemer Hastings. 2005. Addiction to the Internet and Game online Gaming. Journal of Cyber Psychology and Behavior Volume 8, Number 2. DePaul University, Chicago.

www.liebertonline.com/doi/pdf diakses pada tanggal 12 November 2012

Charlton, John P. dan Ian D.W. Danforth. 2007. Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. Journal Articles Psychology. University of Bolton.

www.i-r-I-e.net/inhalt/004/chen-park.pdf diakses pada tanggal 20 november 2012

Lee, Ichia. Chen Yi Yu dan Holin Lin. 2007. Leaving a Never-ending, Quitting MMORPGs ang Online Gaming Addiction. Conference Diagra 2007. National Taiwan University.

www.informingscience.org diakses pada tanggal 20 november 2012

Schwausch, Matt dan Chris Chung. 2005. Massively Multiplayer Online Addiction. Article. Institute of Psychiatry. Minnesot

www.amazone.co.uk diakses pada tanggal 12 November 2012

Young, Kimberly. 2005. Addiction to MMORPG: Symptoms and Treatment. Article. University School of Business. Korea.

<http://www.netaddiction.com> diakses pada tanggal 20 November 2012