

INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI DESA SINGOSAREN

Rollys Ardian Dwi Saputra

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah IAIN Ponorogo

Ardiandwi306@gmail.com

Abstract

The first purpose of this study was to determine the form of social interaction of teenagers who are addicted to online games in Singosaren Village. Second, to determine the impact of social interaction on teenagers who are addicted to online games in Singosaren Village. This research was conducted with a qualitative approach. The results showed that the associative social interaction carried out by adolescents in Singosaren was by maintaining good relations between human beings. The relationship includes external & internal relationships. Dissociative Social Interaction includes competition, contradiction, conflict, conflict. The impact of social interaction on teenagers who are addicted to online games in Singosaren Village, playing games too often, teenagers will rarely socialize, relationships with friends and family become tenuous due to their much reduced time with them. The psychological impact on children, namely the potential to have a courageous attitude to argue with parents because of the many online game scenes that show criminal and violent acts, such as fights, vandalism, and murder have indirectly affected the subconscious of teenagers.

Keywords: Social Interaction, Addiction, Online Game

Abstrak

Tujuan penelitian ini yang *pertama*, untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. *Kedua*, untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial asosiatif yang dilakukan oleh remaja di Singosaren adalah dengan cara menjaga hubungan baik antara sesama manusia.

Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal & internal. Interaksi Sosial Disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik. Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren, terlalu sering bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dampak psikologis pada anak, yaitu berpotensi memiliki sikap berani membantah orang tua karena banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja.

Kata kunci: Interaksi Sosial, Kecanduan, *Game Online*

PENDAHULUAN

Manusia tumbuh dari anak-anak ke dewasa melalui beberapa tahap perkembangan, kehidupan anak untuk menelusuri dunia baru yaitu mulai mengenal interaksi dengan lingkungan. Interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial.¹ Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. Hubungan sosial merupakan hubungan antar makhluk hidup yang saling membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks. Pada jenjang remaja, seorang remaja bukan saja memerlukan orang lain demi memenuhi kebutuhan pribadinya, tetapi mengandung maksud untuk disimpulkan bahwa pengertian perkembangan sosial adalah berkembangnya tingkat hubungan antar manusia sehubungan dengan meningkatnya kebutuhan hidup manusia, interaksi sosial adalah titik awal berlangsungnya suatu peristiwa sosial.

Salah satu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet adalah *game online*. Permainan secara *online*

¹ Fredion Tonny Nasdian, *Sosiologi Umum* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015), 42.

menjadi aktivitas menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena perkembangan internet yang pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama, *Game online* dapat memberikan dampak positif antara lain meningkatkan sistem motorik, misalnya remaja yang bermain *game online* dapat meningkatkan konsentrasi bermain, sedangkan dampak negatif bagi remaja adalah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, misalnya bisa menimbulkan rasa malas dan kecanduan, kecanduan adalah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang disenanginya sehingga seseorang dapat dikatakan kecanduan jika melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang.

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antar kelompok manusia, maupun antar orang perorangan dengan kelompok manusia. Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan dan saling mempengaruhi seperti halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan subjek J.M.K berjenis kelamin laki laki, berumur ± 20 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *game online* ± 6 jam bisa lebih dan hanya berhenti jika subjek kerja ingin ke kamar mandi atau subjek untuk makan atau ingin minum. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri menatap smartphone.

Berjam-jam hanya untuk bermain *mobile legends*, subjek melakukan permainan ini berulang ulang terus lebih dari sekali, alasan subjek berlama lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online mobile legends* membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai

hiburan di sela-sela kerja. Subjek sering berkomunikasi dengan teman temannya melalui *game online* dari pada harus ketemu langsung, Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa:

“aku main game jane iki mergo gawe tombo suwong mas pas kerjonanku sepi pomo kerjanan rame leren game, pomo ues sampe kerjo aku jarang dolan ng jobo karo konco-konco sing sering ngopi, aku luweh asik ng kerjanan karo dolanan game sampek esuk-esuk mas. sampek aku tau mas 2 hari ogk adus ogak ganti kelambi sangkek asik game.”²

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa subjek J.M.K merupakan subjek yang interaksi sosial kurang baik ditandai dengan sikap subjek yang kurang bisa bergaul dengan lingkungan sekitar. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren”.

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi juga tidak di ikuti dengan komunikasi, interaksi sosial adalah timbal balik antara satu orang ke orang lain antara dua orang atau lebih melalui suatu kontak dan komunikasi, suatu tindakan timbal balik tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh dua orang atau lebih tindakan timbal balik harus memenuhi dua syarat bagi terjadinya suatu intraksi sosial yaitu kontak dan komunikasi. Kontak juga bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam ruwang yang berbeda, misalnya kontak dengan teman yang berada di sekolah yang berbeda dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi moderen seperti telepon, ponsel, internet.³

² Wawancara dengan Jamak, bertempat di rumah Jamak, 21 November 2019

³Damsar Indrayani, *Pangantar Sosiologi Ekonomi* Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 2-3.

Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan menonton televisi, kecanduan belanja, kecanduan makanan, kecanduan sex, kecanduan narkoba, kecanduan olah raga atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Kecanduan ini membuat seseorang lebih senang melakukan aktivitas tersebut sehingga melupakan segalanya, termasuk makan, keluarga, lingkungan sekitar.⁴

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya, diantaranya aspek kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Sedangkan dari aspek psikologis, banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Selain itu, kecanduan *game online* juga berdampak pada aspek akademisi. Usia remaja berbeda pada usia sekolah ia memiliki peran sebagai siswa di sekolah. kecanduan *game online* dapat membuat format akademiknya menurun. Yang tak

⁴ Lestari Ayu, Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal, *Jurnal interaksi*, Vol. 5, No. 2 Tahun 2016, 20.

kalah pentingnya dari aspek keuangan. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit.⁵

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan fenomena menggunakan kata atau kalimat yang spesifik. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Akibat keseringan bermain *game* remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika remaja kecanduan *game online*. Hingga pergaulan mereka hanya di *game online* saja.

Jika anak sudah begitu betahnya ketika sudah bermain *game* maka orang lain tidak bisa menganggunya. Dia juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya, adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kejiwaannya dan hubungan dengan teman sebaya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu, karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual dan kelompok, Biasanya jenis *game* yang dimainkan secara *online* dengan internet.

Di samping itu, ada dampak psikologis yang terjadi, yaitu anak berani membantah orang tua di karenakan aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam

⁵ Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja, *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, Tahun 2019, 151.

bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut

Dalam aspek interaksi sosial, remaja di Desa Singosaren menjaga hubungan baik antara sesama manusia. Hubungan Asosiatif tersebut meliputi hubungan eksternal antara sesama pemain *game online*, hubungan masyarakat sekitar. Interaksi sosial disosiatif terbagi menjadi 4 bentuk. Yang pertama yaitu adanya persaingan. Persaingan remaja Singosaren dilakukan dengan mengadakan turnamen atau mabar setiap hari, dalam turnamen remaja bersaing untuk meraih poin sebanyak-banyak untuk menyelesaikan misi yang terdapat dalam *game online* tersebut. Setelah remaja memenangkan turnamen akan membuat dirinya naik level lebih tinggi dari sebelumnya.

Bentuk yang kedua, yaitu kontravensi. Perselisihan remaja yang gemar bermain *game* dan remaja yang tidak gemar bermain *game online* menimbulkan perselisihan antara kedua pihak remaja yang tidak gemar bermain *game* akan merasa kurang nyaman bergaul sama remaja yang bermain *game*. Bentuk yang ketiga adalah pertentangan. Pertentangan adalah interaksi yang diwujudkan dengan sikap yang bertolak belakang atau tidak sepaham. Hubungan tersebut meliputi internal, hubungan dengan orang tua.

Sementara bentuk yang terakhir adalah konflik. Tindakan yang dilakukan remaja dalam mengatasi konflik dengan menentukan secara umum masalah yang sering terjadi di kalangan remaja, seperti masalah perbedaan individu berarti perbedaan pendirian dan perasaan tidak jarang juga terlibat dalam konflik, karena kepentingan *game* yang kita mainkan tidak jarang konflik ke bawah ke dunia nyata kerana ucapan yang kurang pas waktu main *game*,

Sementara itu untuk mengatasi konflik yang ada di kalangan remaja kecanduan *game online* kunci utama solidaritas sesama pemain *game online*

konflik tidak akan bertahan lama, yang terpenting adalah saling maafkan satu sama lain.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan hasil penelitian yakni interaksi sosial pada remaja kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren terbilang kurang baik, dapat dilihat interaksinya dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semakin erat, dilihat rasa solidaritas mereka semakin tinggi.

Adapun dampak negatif dari remaja yang kecanduan *game online* dalam aspek interaksi sosial, diantaranya renggangnya hubungan anak dengan orang tua, anak sulit untuk di atur dan di nasihati, anak sering menghabiskan waktu untuk bermain *game*.

DAFTAR RUJUKAN

- Damsar Indrayani, *Pangantar Sosiologi Ekonomi* Edisi 1 (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 2-3.
- Eryzal Novrialdy, Kecanduan Game Online pada Remaja, *Jurnal Psikologi*, Vol. 27, No. 2, Tahun 2019, 151.
- Fredion Tonny Nasdian, *Sosiologi Umum* (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015), 42.
- Lestari Ayu, Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal, *Jurnal interaksi*, Vol. 5, No. 2 Tahun 2016, 20.