

## **GAMBARAN ONLINE GAMER**

**Satria Sagara, Achmad Mujab Masykur**

*Fakultas Psikologi, Universitas Diponegoro  
Jl. Prof. Soedarto, SH, Kampus Undip Tembalang, Semarang, Indonesia 50275*

sagarasatria@gmail.com

### **ABSTRAK**

Era globalisasi dan perkembangan teknologi berupa internet banyak memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia. Melalui internet manusia bisa mendapatkan informasi dari seluruh dunia, bisa berkenalan dengan orang lain, bahkan bermain bersama dengan cara bermain *online game*. Sebagian individu memiliki kecenderungan berlebihan bermain *online game* dan berpotensi mengalami adiksi bermain *online game*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui gambaran adiksi pada pemain *online game*. Subjek yang dilibatkan berjumlah tiga orang yang diambil melalui teknik *purposive*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi serta dianalisis dengan menggunakan teknik eksplikasi data. Berdasarkan analisis data yang didapat seseorang mengalami adiksi bermain online game karena memiliki rasa penasaran yang tinggi untuk mencoba *game* tersebut dan adanya ajakan dari lingkungan pertemanan. Terlalu sering bermain *online game* secara berlebihan akan memberikan dampak pada individu baik secara positif maupun negatif. Dampak dari sisi positifnya adalah *online gamer* bisa mendapatkan teman baru dan pergaulan yang lebih luas, mendapatkan pembelajaran bahasa asing secara tidak langsung, dan bisa menjadikan bermain *online game* sebagai profesi. Sedangkan dari sisi negatif seorang pemain online game bisa mengalami gangguan pola hidup sehingga tidak teratur, pendidikan yang sedang ditempuh juga terganggu sehingga tidak selesai tepat waktu, serta kedekatan hubungan dengan orang tua pun mengalami gangguan.

**Kata kunci:** internet, *online game*, adiksi

### **ABSTRACT**

The era of globalization and the development of technology in the form of the Internet, gives a lot of influence in human life. Through the internet humans can get information from around the world, get acquainted with others, even play along in online games. Some individuals have an excessive tendency to play

online games and potentially experience addiction to playing online games. This research is a qualitative research in the aim to know the shape of addiction in online game player. The subjects involving three people taken through purposive techniques. Data collection methods use interviewing, observing and analyzing using data expansion techniques. Based on the analysis of data, someone who experiencing addiction playing online game has a high curiosity to try the game and the invitation of friendship environment. Overuse of excessive online game play will have an impact on individuals both positively and negatively. The positive impact are online gamers can get new friends and wider association, speak foreign language indirectly, and use playing online games as a profession. While from the negative side are an online game players can experience lifestyle disorders irregularly, the education also disrupted until it is not completed on time, and lack of family relationship.

**Keywords:** internet, *online game*, addiction.

## **PENDAHULUAN**

Kemajuan era globalisasi banyak memberikan pengaruh yang dirasakan dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan masyarakat di dunia. Salah satu yang dapat dirasakan adalah kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat. Teknologi informasi yang dimaksud dalam hal ini yaitu *internet*. *Internet* adalah komunikasi yang dilakukan melalui komputer. *Internet* berisikan ribuan jaringan komputer yang memudahkan untuk terhubung keseluruhan dunia, sehingga *internet* menyediakan informasi yang tak terhingga.

Lebih dari setengah masyarakat Indonesia kini telah terhubung dengan *internet*. Survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan *Internet* Indonesia (APJII) pada tahun 2016 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung dengan *internet* dari total jumlah penduduk Indonesia sebanyak 256,2 juta orang. Hal tersebut menunjukkan adanya kenaikan 51,8 persen dibandingkan jumlah pengguna *internet* pada tahun 2014 yang berjumlah 88 juta pengguna. Data survei tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata pengguna *internet* di Indonesia menggunakan *gadget* dan komputer, karena sudah banyak diproduksi sehingga dapat dimiliki dengan mudah. Berikut hasil dari survei yang didapat dari APJII ([www.tekno.kompas.com](http://www.tekno.kompas.com)) :

Tabel 1. Jumlah pengguna *internet* menggunakan *gadget* dan komputer

Jumlah pengguna <i>internet</i>	Jenis perangkat yang digunakan	Presentase (%)
67,2 juta orang	<i>Gadget</i> dan komputer	50,7%
63,1 juta orang	<i>Gadget</i>	47,6%
2,2 juta orang	Komputer	1,7%

Internet melahirkan adanya media sosial yang kini diminati oleh masyarakat seperti *facebook, instagram, twitter, path, BBM, dan line* serta adanya *online game*. *online game* sendiri berawal dari adanya *video game* tanpa menggunakan *internet*. *Video game* adalah permainan sebagai media hiburan yang semakin lama kian berkembang. Menurut Anand (dalam Indahtiningrum, 2013) *video game* adalah hal yang dominan karena lebih canggih dan makin beragam dalam beberapa tahun silam. Menurut Mifflin (dalam Indahtiningrum, 2013) permainan yang bermain dengan individu lain atau dengan *bot* (dibuat oleh program) di komputer maupun di *console game*.

Semenjak beberapa tahun silam *online game* mengalami perkembangan pesat, dapat dilihat dari pertumbuhan *game center* di kota-kota besar. *Game center* sendiri berbeda dengan warung *internet* atau yang lebih sering dikenal warnet. *Game Center* merupakan warung internet yang memberikan fasilitas khusus untuk bermain *online game* pada pelanggannya. *Game center* sendiri memiliki pelanggan tetap berbeda dengan warnet yang selalu berganti-ganti pelanggan.

*online game* merupakan salah satu permainan yang harus menggunakan jaringan *internet* dan dimainkan secara *multiplayer* atau lebih dari satu orang pemain. *online game* sendiri belum begitu terkenal layaknya bisnis secara *online*. Menurut Liga Game Indonesia, *online game* berawal dari masuknya *nexia online* yang menciptakan *game* pertama kali dan diproduksi oleh LYTO. LYTO sendiri merupakan perusahaan dan *server* salah satu *game* Indonesia yang bernama *Ragnarok online* (Ramadhani, 2013). *Provider online game* di Indonesia juga sudah sangat banyak seperti PT. Lyto Datarindo Fortuna, PT. Boleh Net Indonesia, PT Playon Interaktif, PT. Megaxus Infotech, PT Kreon Gemscool, Garena Indonesia dan Valve (*provider* luar negeri). Semua perusahaan *provider* tersebut

memiliki *game* yang dikembangkan, sebagai contoh perusahaan Valve memiliki *game* yang terkenal di dunia yang dikembangkan yaitu *Game* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yaitu DoTA 2 (*Defense of The Ancients 2*) dan *game* berjenis FPS (*First Person Shooter*) yaitu CS-GO (*Counter Strike –Global Offensive*).

*online game* adalah permainan secara online yang biasanya dimainkan lebih dari satu pemain dimana dalam *online game* individu dapat berinteraksi dengan interaksi lain baik dengan individu yang sudah dikenal ataupun belum dikenal (biasanya berkenalan sebatas *chat online* dan hampir tidak pernah bertemu). *online games* sendiri hanya bisa dimainkan menggunakan *internet* sehingga tidak ada *internet* maka *online game* tidak dapat dimainkan. *online game* merupakan perpaduan dari grafis yang canggih yang memberikan hiburan dan tantangan sendiri, pesan text atau *chatting* untuk berkomunikasi dan menggunakan unsur *server* dan *client*. *Server* merupakan jaringan yang diberikan untuk menyediakan pelayanan administrasi permainan untuk *client* yaitu sebutan untuk pemain. Pada akhirnya *online game* menjadi tempat dimana interaksi dan tempat dimana kegemaran yang sama untuk individu-individu (Turmudzi dan Januar, 2006).

Ada pembagian untuk jenis-jenis *online game* seperti MMORPG (*massively Multiplayer online Role Playing Game*), MMORTS (*Massively Multiplayer online Real Time Strategy*), MMOFPS (*Massively Multiplayer online First Person Shooter*) (Ramadhani, 2013). MMORPG adalah jenis permainan yang jika dimainkan semakin lama pemain bermain maka pemain tersebut semakin kuat. Jenis permainan ini dilakukan dengan cara mendapatkan *experience* dan perlengkapan untuk bertempur. Selain itu MMORTS adalah jenis permainan seperti menyusun bangunan atau benteng untuk berperang dan bertahan dari serangan musuhnya dalam permainan ini dibutuhkan pemikiran individu untuk berpikir menyusun strategi yang dipakai. Terakhir, MMOFPS adalah jenis *game* yang biasanya mengandung banyak kekerasan karena disini jenis permainan ini lebih banyak memegang senjata didalam permainannya seperti *handgun*, pedang, dan senjata api dan senjata tajam lainnya untuk membunuh lawan. Individu yang bermain terlalu banyak berinteraksi dengan *online game* berpotensi mengalami *internet gaming disorder*.

Menurut *American Psychiatric Association* (2013), adiksi perilaku *internet gaming disorder* memiliki simtom yaitu memberi atensi secara penuh terhadap *games* internet, *withdrawal*, *tolerance*, gagal menahan diri untuk bermain, kehilangan ketertarikan terhadap hobi dan hiburan kecuali terhadap *games* internet, terus melakukan meskipun mengetahui konsekuensi, berbohong mengenai waktu menggunakan *games* internet, menggunakan *games* internet untuk melepaskan atau meredakan perasaan negatif, dan kehilangan atau merusak kehidupan karena menggunakan *games* internet.

Penggunaan adiksi *online game* memiliki dampak, baik secara positif maupun negatif. Dampak positif dari *online game* adalah individu dapat memiliki kreativitas yang baik dan memiliki jalan pemikiran yang lebih tajam untuk mengambil suatu keputusan, dari *online game* juga individu dapat berkomunikasi dengan individu lain yang belum dikenal baik didalam maupun diluar negeri. Selain itu, bermain *online game* dapat meningkatkan kemampuan bahasa dari pemain dilihat dari penambahan kosa kata yang lebih beragam karena komunikasi dapat dijalankan langsung kepada individu yang bersangkutan dan juga dapat dijadikan mata pencaharian. *online game* memberikan pengalaman dan komunikasi yang nyata pada individu lain (Novak dan Levy, 2008).

## **METODE**

Penelitian yang digunakan dalam kasus “gambaran *online gamer*” adalah metode penelitian kualitatif. Moleong (2007) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Selain itu menurut Creswell (2012) penelitian kualitatif adalah metode-metode untuk memahami makna dan mengeksplorasi sejumlah individu maupun sekelompok individu yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Boglan dan Taylor (dalam Prastowo, 2011) juga menambahkan penelitian kualitatif tidak boleh mengorganisasikan individu kedalam hipotesis atau variabel tertentu, akan tetapi individu perlu untuk dipandang sebagai dari suatu keutuhan

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Fenomenologi adalah suatu pendekatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui,

mengungkap, dan memahami suatu fenomena yang unik dan harus berdasarkan sudut pandang langsung dari individu yang mengalaminya (Herdiansyah, 2011). Tujuan dari fenomenologi untuk mendapatkan interpretasi pemahaman individu terhadap fenomena yang terjadi terhadap individu berdasarkan makna dibalik pengalaman yang pernah dialami. Fenomenologi dilakukan didalam situasi yang alami atau murni sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahanmi suatu fenomena yang dibahas (Creswell, 2012)

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Peneliti membagi pengalaman subjek menjadi dua episode yaitu sebelum mengalami bermain *online game*, dan sedang mengalami bermain *online game* yang berisi tentang pengalaman-pengalaman subjek dari sebelum mengalami *online game* hingga sedang mengalami *online game*.

**Tabel Episode dan Tema Umum**

<b>Episode</b>	<b>No</b>	<b>Tema Umum</b>
Sebelum menjadi pemain <i>online game</i>	1	Latar belakang pola asuh keluarga dan pengaruh lingkungan
	2	Aktivitas sehari-hari yang sering dilakukan
	3	Perkenalan dengan dunia <i>online game</i>
Selama menjadi pemain <i>online game</i>	4	Mengingat pengalaman yang didapat selama bermain <i>online game</i>
	5	Berkompeten dan Paham akan isi dari game yang dimainkan
	6	Membeli perlengkapan game tambahan untuk totalitas bermain <i>online game</i>
	7	Merasakan dampak positif dan negatif apa saja selama bermain <i>online game</i>

	8	Memiliki solusi untuk pecandu <i>online game</i> dan diri sendiri untuk mengatasi adiksi bermain <i>online game</i>
--	---	---

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa gambaran *online game* dapat diindikasikan kecenderungan subjek bermain *online game* dengan durasi waktu yang berlebihan sehingga mengganggu aktivitas pendidikan, kesehatan, dan sosial dalam lingkungan. Dampak negatif dari *online game* yang dialami dari subjek yang telah diteliti adalah tidak teraturnya waktu yang dijalani dalam keseharian, dan terlambat untuk menyelesaikan tugas kuliah. Namun demikian *online game* juga memberikan dampak positif berupa, bisa mendapatkan teman baru, dapat berbicara bahasa asing karena untuk bermain *online game* pemain bisa masuk kedalam server yang tidak hanya server indonesia, meluapkan stres, bahkan bisa menjadikan gamer sebagai profesi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adler, R. B., dan Rodman, G. (2000). *Understanding human communication*. (7<sup>th</sup> ed) New york : Harcourt College Publisher
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorder fifth edition DSM-5*. Arlington: American Psychiatric Association.
- Bainrbridge, W. S. (2010). Online multiplayer games. Dalam Marchionini, G (Ed). *synthesis lectures on information concepts, retrieval, and service* (pp. 1-2). Chapel : Morgan dan Claypool publisher series
- Barlow, D. H., dan Durand, V. M. (2012). *Abnormal psychology an integrative approach*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Beck, J. C. dan Wade, M. (2007). *The kids are alright: How to the gamer generation is changing the workplace* (Alih bahasa Suryaman, I.H) Nusantara, A.A. (ed). Jakarta : PT.Grasindo
- Butcher, J. N., Hooley, J. M., dan Mineka, S. (2014). *Abnormal psychology*. New Jersey: Pearson.
- Choi, D. dan Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *Cyberpsychology dan behavior*.
- Creswell, J., W. (2012). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif dan Mixed*. (2<sup>nd</sup> ed). Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Davey, G. (2008). *Psychopathology: Research, assessment, and treatment in clinical psychology*. Malden: Blackwell Publishing Ltd
- DeVito, J. A. (1997). *Human communication* edisi 5 (alih bahasa Maulana, A.). Jakarta: Profesional Books
- Encycloperida of children adolescents, and the media 1. (2007). dalam arnett, J.J (ed). thousand oaks : SAGE publications
- Fepinca, D. (2014). Hubungan motivasi bermain online game pada masa dewasa awal terhadap perilaku kecanduan online game defend of the ancients (dota2). *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Brawijaya
- Hardjana, A. M. (2003). *Komunikasi intrapersonal dan interpersonal*. Yogyakarta: Kanisus
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game panduan praktis bagi orangtua dalam mendampingi anak bermain game*. Jakarta : PT.Gramedia

- Hurlock, B. E. (2006). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Holen, K. (2009). *Encyclopedia of addictions*. Westport: Greenwood Publishing.
- Indahningtirim, F. (2013). Hubungan antara kecanduan video game dengan stres pada mahasiswa universitas Surabaya. *Calyptra Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, vol. 2, no.1, halaman 1-17
- Masya, H., dan Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *online game* pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prambumullih tahun pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol 3, no. 1, hal 153-169
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung : PT remaja rosdakarya.
- Nevid, J. S., Rathus, S. A., dan Greene, B. (2014). *Abnormal psychology in changing world ninth edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Nolen-Hoeksema, S. (2013). *Abnormal psychology*. (6<sup>th</sup> ed). New York: McGraw-Hill.
- Novak, J. dan Levy, L. (2008). *Play the game : The parent's guide to video games*. Boston : Thomson course Technology PTR
- Poerwandari, K, dan Hassan, F. (2007). *Kualitatif untuk penelitian perilaku manusia*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Ramdhani, A. (2013). Hubungan motif bermain online game dengan perilaku agresivitas remaja awal (Studi kasus di warnet zerowings, kandela, dan mutan di Samarida). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, vol.1, no.1
- Rosenberg, R. S., dan Kosslyn, S. M. (2011). *Abnormal psychology*. New York: Worth Publisher.
- Subandi, (2009). *Studi fenomenologi pengalaman transformasi religious*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sue, D. (2013). *Foundation of abnormal behavior*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *online game* dan penanganannya. *Jurnal psikologi pendidikan dan konseling*. Vol.1, no. 1, hal 84-92
- Thakkar, V. (2006). *Addiction*. New York: Infobase Publishing.
- Turmuzi, E. F. dan Januar, I. (2006). *Game manual*. Jakarta : Gema Insani Press