

Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Pemuda Desa Air Dingin Kabupaten Rejang Lebong

Endrik Endrik

Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas PGRI Madiun

Email: endriksrj0007@gmail.com

Muhammad Hanif

Dosen Universitas PGRI Madiun

Email: hanif@unipma.ac.id

***Abstract.** Online game are one from of advance in comunication technology. This phenomnon has become a common phenomnon in society. Of course, whith online games creating new problem that arise in society. Youths who are part of the commnity are certainly very potential. Youthts in Air Dingin village community are very potential and socially active, by utilizing communication technology. One of whichis by playing online games. Online games have many types or genres, they also certainly have positive and negative inpacts on player games socially.*

This type of research is descriptive qualitative research by revealing a description of the phenomena in the field and producing descriptive data in thr from of word related to the impact of online games on the social behavior of the young people of Air Dingin village, data analysis used by data triangulation methods, data collection techniques using interviews, observation, documentation.

***Keywords:** Online game, social behavior.*

Abstrak. Game online merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi komunikasi fenomena ini sudah menjadi fenomena yang umum dalam masyarakat tentunya dengan adanya game online membuat suatu masalah baru yang timbul didalam masyarakat, pemuda yang merupakan bagian dari masyarakat tentu sangat potensial, pemuda dalam masyarakat desa Air Dingin sangat potensial serta aktif bersosial dan bermasyarakat dengan memanfaatkan teknologi komunikasi salah satunya dengan bermain game online, game online ini mempunyai banyak jenis atau genre selain itu juga tentu mempunyai dampak positif dan negatif bagi pemain.

Adapun tujuan penelitian ialah mengetahui dampak game online terhadap prilaku sosial pemuda desa Air Dingin. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif deskriptif dengan mengukapkan gambaran fenomena dilapangan dan menghasilkan data data deskriptif berupa kata-kata terkait dengan dampak game online terhadap perilaku sosial pemuda desa Air Dingin, analisis data yang dipakai dengan metode triangulasi data, teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi.

Kata kunci: Game *online*, perilaku social.

LATAR BELAKANG

Kehidupan berkembang pesat di era digital dan modern seperti sekarang ini. Hal ini tidak hanya terjadi pada teknologi komunikasi dan transportasi yang berkembang begitu pesat, tetapi juga berbagai pola kehidupan.¹ *Game online* yang merupakan *game* berbasis elektronik juga mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan pesatnya perkembangan internet. Dalam beberapa tahun terakhir, ada sejumlah *game online* yang populer di kalangan masyarakat umum. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju telah menimbulkan keresahan dari sejumlah kalangan salah satunya dari masyarakat.²

Game online juga dikenal sebagai program *game* yang dapat dijalankan setiap saat dan terhubung dengan internet. *Game role-playing online multiplayer* besar-besaran, di sisi lain, adalah *game* yang memiliki fitur multipemain, memungkinkan pemain untuk menghubungkan perangkat ke server dan bermain dengan pemain lain.³ Bermain *game online* sangat menyenangkan jika kita tahu cara memainkannya. *Game online* memiliki kecenderungan untuk membuat ketagihan para pemainnya, dan *game online* juga memiliki fasilitas yang menarik dengan grafik animasi yang membuat pemain tetap tertarik untuk bermain *game online*. *Game* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk hiburan karena bersifat menghibur⁴

Pemuda adalah warga negara Indonesia yang berusia antara 16 dan 30 tahun yang sedang memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan yang penting. Dalam komunitas pemuda, pemuda adalah identitas potensial. Pemuda desa Air Dingin sangat terlibat dalam kehidupan sosial masyarakat. olahraga, agama, tetapi dengan kemajuan teknologi dan informasi, pemuda desa Air Dingin semakin tertarik bermain *game online*, menjadikannya hal yang lumrah untuk dimainkan dikalangan pemuda desa Air Dingin.⁵

Untuk menghindari kesamaan penelitian peneliti telah melakukan kajian literatur terkait dengan pengaruh *game online*, beberapa sumber yang membahas tentang pengaruh *game online* sebagai berikut:

¹ Santrok. *Life-Span development perkembangan masa hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003), h. 24

² A Rini, *Menanggulangi kecanduan game on-line pada anak*, (Jakarta: Pustaka Mina 2011), h. 47

³ Agus Hermawan, *Hiburan dunia maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009), h. 20

⁴ Angela, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *eJournal ilmu komunikasi*, 2013, 1(2) h. 533

⁵ Observasi pada 16 agustus 2022 pukul 19:00 Wib

1. Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017). menjelaskan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan di jaringan (internet) dan dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi remaja
2. Suryanto, Rahmad N. "Dampak Positif dan Negatif Permainan *game* online dikalangan pelajar." *Jom Fisip* 2, no. 2 (2015). Sudah bukan menjadi rahasia umum bahwa bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif bagi pelajar. Sementara efek positif terlihat di kelas komputer, efek negatifnya adalah siswa sering bolos sekolah untuk bermain *game* di warnet, sehingga menurunkan prestasi akademik
3. Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak *Game* Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016). Sudah bukan menjadi rahasia umum bahwa *game* online memiliki dampak negatif terhadap prestasi belajar dan lebih menarik daripada pembelajaran di kelas.

Dari beberapa sumber literatur diatas yang dipakai sebagai pembanding terkait dampak *game online*, peneliti menemukan bahwa tidak adanya kesamaan dalam penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif dan deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang fenomena lapangan dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan individu atau perilaku yang diamati.⁶ Metode penelitian kualitatif dan deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang fenomena lapangan dan menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan individu atau perilaku yang diamati Tujuan dari studi ini adalah untuk menyelidiki dampak yang dimiliki *game online* tentang perilaku sosial pemuda desa Air Dingin.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan memakai wawancara mendalam kepada 10 orang pemuda banding 78 orang pemuda sebagai narasumber, kegiatan observasi serta dokumentasi dilakukan untuk melengkapi data, analisa data

⁶ Lexy Moelong, *Metodelogi penelitian kualitatif*, (Bandung: Remaja rosdakarya, 1995), h. 27

secara kualitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan mengurai hasil penelitian serta menggambarkan secara lengkap dalam suatu bahasa sehingga ada pemahaman antara kenyataan dilapangan dengan bahasa yang dipakai untuk mengurai kata-kata yang ada.

Untuk mengumpulkan data dilakukan wawancara mendalam dengan 78 pemuda sebagai narasumber, dan dilakukan kegiatan observasi dan dokumentasi untuk melengkapi data. Data tersebut kemudian dianalisis secara kualitatif. Metode triangulasi, yang didasarkan pada filosofi fenomenologi dan menekankan bahwa kebenaran tidak terletak pada peneliti melainkan pada realitas objek itu sendiri.⁷ digunakan untuk menguji triangulasi data, triangulasi pengamat, dan triangulasi teoritis digunakan oleh peneliti untuk mendeskripsikan dampak *game online* terhadap motivasi kerja pemuda desa Air Dingin.

PEMBAHASAN

1. *Game online*

Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi salah satu cabang ilmu baru yang sering disebut dengan *internet*. Hal ini dimungkinkan oleh perkembangan teknologi yang terjadi pada awal 1970-an hingga 1980-an. Hal ini terjadi karena perkembangan elektronika yang memunculkan penemuan-penemuan baru yang luar biasa. Wajar saja, hal ini membuat dunia berlomba-lomba membuat teknologi informasi secara massal atau biasa yg kita kenal dengan *internet*⁸

Istilah *internet* atau “*interconnected networking*” mengacu pada hubungan berbagai jaringan komputer di seluruh dunia yang saling terhubung satu sama lain membentuk suatu komunikasi global. *Internet* terdiri dari sejumlah *LAN*, yaitu jaringan komputer yang mencakup area lokal, dan *WAN*, yaitu jaringan komputer yang mencakup area yang lebih luas dengan teknologi yang lebih maju. yang hadir di semua jaringan komputer di seluruh dunia, mengubahnya menjadi sebuah jaringan global.

Karena *internet* merupakan simbol dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini, maka wajar jika manusia akan terus berusaha mengikuti segala perkembangan teknologi saat ini. Dari berbagai bidang kehidupan, mereka kini berusaha menggunakan

⁷ <https://3lox.wordpress.com/2010/10/07/triangulasi/> diakses pada 15 agustus 2022 pukul 18:00 wib

⁸ Jonatan lukas, *Jaringan komputer Cet, I* (Graha Ilmu, Yogyakarta: 2006), h. 2

internet untuk aktivitas sehari-hari.⁹ Secara alami, komputer yang digunakan untuk mengakses *internet* diperlukan agar jaringan tetap ada. Kata "*komputer*" berasal dari kata Latin "*computare*", yang berarti "menghitung". Namun, komputer tidak lengkap jika Anda tidak bermain *game*; komputer ini dapat mengakses *game* online; ada banyak *situs web* yang menawarkan layanan *game online*¹⁰

*Game digital yang dikenal dengan "game online" dapat dimainkan di perangkat apa saja yang terhubung dengan internet, sehingga memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain.*¹¹ Candra Zebah Aji menekankan bahwa *game online* adalah *game* yang terhubung melalui internet, yang tidak dapat dipisahkan dari perangkat yang digunakan, dan dapat diputar di komputer dan perangkat lain selama terhubung ke internet.¹²

Game online dapat diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan seseorang dalam mengambil keputusan dalam permainan dengan mencapai tujuan tertentu. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah program *game* digital yang dapat diakses melalui perangkat atau gadget melalui media jaringan internet. *Game online* bukan hanya *game* yang ditonton; pemain juga dapat memindahkan grafik animasi dalam program bersama dengan pemain lain.¹³

2. Jenis-jenis game

Game sendiri memiliki genre beragam serta berbeda-beda walaupun pengkategorian *game online* sudah terbilang tidak mencakup semua tapi *game online* perlu diklarifikasi untuk memberi pemahaman dasar bagi pemain, berikut pembagian jenis-jenis atau genre *game*,

- a. *Shooter game*, *game* ini bertema tembak menembak, *game* pada genre ini ialah *PUBG*, *Free fire*, *call of duty*, *game* yang dimainkan *PUBG*, *Free Fire* dan lainnya¹⁴
game online yang biasa dimainkan *mobile legend* dan *higgs domino island*¹⁵

⁹ Wiharsono kurniawan, *Jaringan komputer*: (CV Andi Offset, Yogyakarta 2007), h. 20

¹⁰ Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, Sms, Chating, E-Card dan Download* Edisi I: (CV Andi offside, Yogyakarta: 2004), h. 80

¹¹ Syahrul Perdanak, "game online sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo spirit)", *AntroUnairIndoNet*, Vol.IV,No.2, Juli 2015, h. 156

¹² Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012), h. 2

¹³ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), h. 25

¹⁴ Wawancara Andri pada 15:00 wib 26 oktober 2022

¹⁵ Wawancara Ridwan pada 20:10 wib oktober 2022

bermain *game FF* dan *domino*¹⁶ *game* yang dimainkan *FF mobile legend* dan *domino*¹⁷ yang dimainkan *COC* dan *mobile legend*¹⁸

- b. *Adventure game*, *game* petualangan menarik dikembangkan serta dimainkan, dengan tema petualangan, *game* genre petualangan ini seperti *mario bross*, *sonic*,
- c. *Action game*, *game* aksi yang membutuhkan keterampilan dan pemikiran cepat untuk menang; *game* ini sering dimainkan bersama *game* petualangan; permainan yang membutuhkan keterampilan dan pemikiran cepat juga menampilkan narasi yang menarik; contoh *game* dalam kategori ini antara lain *mobile legends*, *mortal kombat*, dan *street fighter*¹⁹
- d. *Sport game* sebuah *game* memungkinkan untuk mengikuti kegiatan olahraga seperti sepak bola basket, *game* bergenre seperti ini dapat dimainkan di beberapa gawai contoh *game sport PES FIFA NBA LIVE*²⁰ *game* online yang dimainkan mulai dari *PES FIFA PUBG mobile legend higgs domino island*²¹
- e. *Casino game* adalah *game* yang berurusan taruhan *game* ini dapat diakses memakai berbagai media seperti gawai, komputer, tablet, *game* ini ada yang memakai akses internet ada yang tidak memakai akses internet, contoh *game* ini *higgs domino island*, *baccarat*, *poker* dan lainnya²² *game* yang biasa dimainkan *COC*, *mobile legend*, *higgs domino island*²³ hanya bermain *game domino*²⁴ sering bermain *game domino* dengan teman²⁵ yang biasa dimainkan *domino*²⁶

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa pemuda desa Air Dingin memainkan beberapa jenis genre *game* seperti *shooter game* contoh *PUBG Free fire*, *sport game* seperti *PES Fifa*, *action game* seperti *mobile laged*, *casino game* seperti *higgs domino island* adapun *game* lainnya yang dimainkan seperti *COC*

3. Dampak positif *game online* terhadap perilaku sosial pemuda desa Air Dingin

¹⁶ Wawancara Dian pada 20:20 wib oktober 2022

¹⁷ Wawancara Reki pada 20:00 wib 26 oktober 2022

¹⁸ Wawancara Rio pada 20:50 wib oktober 2022

¹⁹ Opcit h. 35

²⁰ <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekuranganya/> diakses 17:00 wib 25 oktober 2022

²¹ Wawancara Eko pada 20:30 wib 26 oktober 2022

²² <https://lampuhijau.com/berita/permainan-jenis-casino-online-yang-populer-3200.php> diakses pada 17:10 wib 25 oktober 2022

²³ Wawancara Hari pada 21:00 wib oktober 2022

²⁴ Wawancara Cucut pada 18:00 wib 26 oktober 2022

²⁵ Wawancara Agus pada 20:40 wib 26 oktober 2022

²⁶ Wawancara Teguh pda 19:00 wib 26 oktober 2022

Tidak diragukan lagi bahwa bermain *game* online memiliki efek positif atau negatif. Beberapa manfaat bermain *game* online antara lain,

- a. Banyak orang yang senang bermain *game*, baik offline maupun online, melihat menambah teman sebagai hobi. *Game* online hanya digunakan untuk mengisi waktu kosong dan mencari teman²⁷ dampak *game online* yang terasa hanya menambah teman²⁸ saat bermain *game* bertambah kenalan lewat *game online* yang dimainkan²⁹
- b. Membuat pola pikir semakin cepat, hal ini akan diperoleh apabila sering memainkan *game* strategi yang membuat otak berfikir dengan cepat, saat bermain *game* seperti *mobile legend* tentu membuat berfikir menyusun strategi apa yang dilakukan saat bermain *game online*³⁰
- c. Meningkatkan kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dalam bahasa asing. Banyak *game* menarik yang dibuat dalam bahasa Inggris, jadi jika Anda ingin mudah memahaminya, Anda perlu mempelajari arti dari bahasa yang mereka gunakan. Meskipun mereka hanya menggunakan bahasa Inggris dalam permainan, Anda masih dapat secara tidak langsung memahami bahasa Inggris³¹
- d. Mengurangi stres bermain *game* dapat menjadi pilihan agar lepas dari tekanan mengurangi stres, bermain *game* selain mendapatkan teman tapi juga mengurangi stress karena bisa berkumpul bersama³² tentu *game online* sangat menghibur dapat mengurangi stress setelah bekerja³³ *game online* selain untuk menambah teman juga untuk mengurangi pikiran yang pusing³⁴
- e. Melatih kesabaran dalam permainan yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dan membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikannya. Kesabaran pasti berguna dalam kehidupan nyata; Namun, ketika levelnya tinggi, permainan dan lawan secara alami menjadi lebih sulit³⁵

²⁷ Wawancara Andri pada 15:00 wib 26 oktober 2022

²⁸ Wawancara Reki pada 20:00 wib 26 oktober 2022

²⁹ Wawancara Teguh pada 19:00 wib 26 oktober 2022

³⁰ Wawancara Agus pada 20:40 wib 26 oktober 2022

³¹ Wawancara Eko pada 20:30 wib 26 oktober 2022

³² Wawancara Cucut pada 18:00 wib 26 oktober 2022

³³ Wawancara Ridwan pada 20:10 wib 26 oktober 2022

³⁴ Wawancara Hari pada 21:00 wib 26 oktober 2022

³⁵ Wawancara Rio pada 20:50 wib 26 oktober 2022

- f. Melatih ketangkasan banyak permainan yang membutuhkan koordinasi mata-ke-mata dan pandangan ke depan dapat ditingkatkan dengan memainkannya.³⁶ saat bermain *game* seperti *mobile legend*, *PUBG* tentu memakai strategi harus berfikir cepat untuk bertindak saat ada musuh yang datang menyerang³⁷

Dari paparan diatas diketahui bahwa *game online* memiliki dampak positif bagi pemuda desa Air Dingin, dengan menambah teman karena mendapatkan teman dari *game online*, dapat melatih kesabaran saat bermain *game* level yang sulit, melatih ketangkasan saat bermain *game* yang menggunakan strategi harus cepat bertindak, mengurangi stres karena dimainkan sebagai hiburan, meningkatkan bahasa asing walaupun bahasa yang dipakai dalam *game* tersebut, serta membuat pola pikir lebih cepat untuk menyusun strategi dalam bermain *game*

4. Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial pemuda desa Air Dingin

Game online memiliki dampak positif dan negatif, antara lain sebagai berikut:

- a. Kecanduan: Jika anda bermain terlalu sering atau berlebihan, anda akan mengalami kecanduan bahkan lebih jika itu menyebabkan anda melupakan tanggung jawab anda atau semua aktivitas anda, karena *game online* sering menunda-nunda pekerjaan yang kadang dikerjakan³⁸ pekerjaan juga sering tertinggal³⁹
- b. Malas, Saat anda memainkan *game online*, anda merasa seperti telah melupakan segalanya dan langsung tidur; *game online* membuat Anda malas untuk melakukan hal lain saat bermain *game online*⁴⁰
- c. Kurang tidur, ketika tubuh anda tidak cukup tidur, anda melupakan kebutuhan dasar saat terlalu asik bermain *game*, *game online* membuat mengantuk saat akan bekerja ketika malam bermain *game*⁴¹ saat bermain *game online* sering bergadang kurang tidur ketika kumpul bersama-sama⁴²
- d. Mengalami kerugian finansial: ketika anda memainkannya dalam waktu yang lama, *game online* membuat boros pada uang karena untuk membeli paket

³⁶ Andoyo, andreas. "sosialisasi dampak positif dan negatif game online bagi anak sekolah dasar." *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (2021), h. 91

³⁷ Wawancara Dian pada 20:20 wib 26 oktober 2022

³⁸ Wawancara Agus pada 20:40 wib 26 oktober 2022

³⁹ Wawancara Hari pada 21:00 wib 26 oktober 2022

⁴⁰ Wawancara Dian pada 20:20 wib 26 oktober 2022

⁴¹ Wawancara Ridwan pada 20:10 wib 26 oktober 2022

⁴² Wawancara Eko pada 20:30 wib 26 oktober 2022

internet⁴³ *game onlie* membuat boros memakai kouta internet yang dipakai⁴⁴ uang lebih boros ketika bermain *game* online karena beli paket belum lagi saat kumpul bersama teman⁴⁵

- e. Radiasi yang membuat mata kurang sehat sangat jelas terlalu menghadap layar akan membuat mata sakit serat kurang sehat, apalagi terus menerus mata akan nampak buram saat melihat.⁴⁶ Kadang terasa mata agak pedas kalau lama bermain *game*⁴⁷

Dari paparan diatas dapat diketahui bahwa *game online* memberikan dampak negatif bagi pemuda desa Air Dingin, antara lain kecanduan membuat tertunda pekerjaan, membuat malas melakukan kegiatan lain, merugikan finansial karena untuk membeli paket internet, kurang tidur sat begadang bermain *game* serta mengantuk sebelum bekerja, selain itu radiasi mata yang membuat mata tidak nyaman

HASIL PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi sangat pesat khususnya dalam bidang internet, internet telah mengubah pola hidup manusia ke arah ke arah global karena informasi dari tempat lain bisa masuk bebas ke masyarakat, selain itu gawai menjadi sebuah piranti yang multi fungsi dengan fitur yang menarik, dengan terus berkembang teknologi serta internet, menginisiatif produsen-produsen *game* membuat *game* yang membuat orang ingin memainkannya. Salah satu caranya adalah dengan membuat *game* online yang terkoneksi dengan internet dan dapat dimainkan oleh satu orang saja dalam satu waktu.⁴⁸

*Game online adalah game yang dimainkan melalui internet. Seringkali, penyedia layanan menawarkan game online, yang dapat diakses melalui sistem yang disediakan oleh perusahaan yang menjual game tersebut. Ada banyak genre game online yang berbeda*⁴⁹ contohnya seperti *action game, sport game, advanture game, casino game, shooter game* dan jenis *game* lainnya.

⁴³ Wawancara Rio pada 20:50 wib 26 oktober 2022

⁴⁴ Wawancara Teguh pada 19:00 wib 26 oktober 2022

⁴⁵ Wawancara Cucut pada 18:wib 26 oktober 2022

⁴⁶ Ibid h. 92

⁴⁷ Wawancara Andri pada 15:00 wib 26 oktober 2022

⁴⁸ Putra, Fadly Firmansyah, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, and Imas Maesharoh. "Dampak Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019), h. 99

⁴⁹Surbakti, Krista. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017). h. 32

Game online dapat diibaratkan seperti uang koin memiliki dua sisi permukaan yang berbeda, maksudnya *game online* dapat berdampak positif dan negatif tergantung yang memainkannya⁵⁰ *Game* juga dapat digunakan untuk hiburan dan memiliki aturan yang memungkinkan untuk menang dan kalah, seperti kegiatan yang dinikmati orang, *game online* yang dijalankan dengan melalui koneksi internet untuk menagakesnya, pemakaian yang berlebihan untuk bermain *game online* berdampak pada aktifitas yang menurun⁵¹

Manusia adalah makhluk sosial, yang berarti meskipun memiliki banyak uang, mereka tidak dapat hidup sendiri atau mengurus diri sendiri setiap hari. Mereka membutuhkan bantuan orang lain, dan semua orang suka bergaul dengan orang lain⁵² namun kenyataannya dengan bermain *game* juga dapat membuat pribadi menjadi acuh serta anti sosial terhadap lingkungannya⁵³ ketika seseorang mementingkan *game online* orang tersebut akan kehilangan untuk kesenganya yang dimainkan sehingga tidak memperdulikan hal lainnya⁵⁴

Perilaku sosial adalah perilaku natural yang muncul secara spontan saat iteraksi⁵⁵ secara bahasa perilaku sosial berarti cara yang manusiawi dalam melakukan atau menjalankan sesuatu; perilaku sosial adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat dan masyarakat; dan kegiatan fisik dan psikis individu terhadap orang lain untuk memenuhi kebutuhannya sendiri atau orang lain sesuai dengan pedoman sosial disebut sebagai perilaku sosial. Secara alami, pembentukan perilaku sosial tidak terlepas dari faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi individu⁵⁶

Dalam hal ini *game online* berdampak pada perilaku sosial pemuda desa Air Dingin, dampak positif dari *game online* menambah relasi pertemanan, mengurangi stres,

⁵⁰ Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016), h. 47

⁵¹ Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI: SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS [IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS: A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS]." *Acta Islamica Counsnesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022), h. 80

⁵² Mansur mustaqim dkk, *Ilmu Sosial Dan Budaya: Bermuatan General Education*, (Aceh, Syah Kuala University Press: 2020), h. 35

⁵³ Ibid, h. 80

⁵⁴ Maurice Andrew Suplig. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar" *JURNAL JAFFRAY* Vol. 15, No. 2, (2017), h.183

⁵⁵ Bimo walgito. *Teori-teori sosial*, (Yogyakarta, CV Andi Offside: 2011), h. 27

⁵⁶ Opchit, h 81

membuat pola pikir semakin cepat, meningkatkan kemampuan bahasa asing, melatih kesabarn, serta melatih ketangkasan, dampak negatif dari *game* online mengalami kerugian finansial, kurang tidur, membuat malas, serta radiasi terhadap mata

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian sebelumnya, baik perangkat *game* online sendiri dapat mempengaruhi perilaku sosial maupun *game* berbasis jaringan internet yang dapat diakses melalui komputer, adapun dampak positif bagi pemain antara lain mengurangi stres, menambah teman, meningkatkan bahasa asing, membuat pola pikir semakin cepat, melatih kesabaran, dan melatih ketangkasan, adapun dampak negatifnya adalah kerugian finansial, kurang tidur, membuat malas, dan radiasi terhadap mata

REFERENCES

- A Rini, *Menanggulangi kecanduan game on-line pada anak*, (Jakarta: Pustaka Mina 2011)
- Agus Hermawan, *Hiburan dunia maya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2009)
- Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (Yogyakarta: Bounaboks, 2012)
- Andoyo, andreas. "sosialisasi dampak positif dan negatif *game* online bagi anak sekolah dasar." *Jurnal PKM Pemberdayaan Masyarakat* 2, no. 3 (2021)
- Angela, "Pengaruh *Game* Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir", *eJournal ilmu komunikasi*, 2013, 1(2)
- Ariantoro, Tri Rizqi. "Dampak *Game* Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar." *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)* 1, no. 1 (2016)
- Bimo walgito. *Teori-teori sosial*, (Yogyakarta, CV Andi Offside: 2011)
- <https://3lox.wordpress.com/2010/10/07/triangulasi/> diakses pada 15 agustus 2022 pukul 18:00 wib
- <https://lampuhijau.com/berita/permainan-jenis-casino-online-yang-populer-3200.php> diakses pada 17:10 wib 25 oktober 2022
- <https://telset.id/games/jenis-jenis-game-kelebihan-kekuranganya/> diakses 17:00 wib 25 oktober 2022
- Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, Sms, Chating, E-Card dan Download Edisi I*: (CV Andi offside, Yogyakarta: 2004)
- Jonatan lukas, *Jaringan komputer Cet, I* (Graha Ilmu, Yogyakarta: 2006)
- Lexy Moelong, *Metodelogi penelitian kualitatif*, (Bandung: Remaja rosdakarya, 1995)

- M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010)
- Mansur mustaqim dkk, *Ilmu Sosial Dan Budaya: Bermuatan General Education*, (Aceh, Syah Kuala University Press: 2020)
- Maurice Andrew Suplig. "Pengaruh Kecanduan *Game* Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar" *JURNAL JAFFRAY* Vol. 15, No. 2, (2017)
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI: SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS [IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS: A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS]." *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (2022)
- Observasi pada 16 agustus 2022 pukul 19:00 Wib
- Putra, Fadly Firmansyah, Akbar Rozak, Gilang Virga Perdana, and Imas Maesharoh. "Dampak *Game* Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University." *Jurnal Politikom Indonesiana* 4, no. 2 (2019)
- S. Margono, *Metodelogi penelitian*, (Jakarta: Rineka cipta, 1997)
- Santrok. *Life-Span development perkembangan masa hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2003)
- Surbakti, Krista. "Pengaruh *Game* Online Terhadap Remaja." *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017)
- Syahrul Perdanak, "game online sebagai pola perilaku (studi deskriptif tentang interaksi sosial gamers clash of clans pada clan indo spirit), *AntroUnairIndoNet*, Vol.IV,No.2, Juli 2015
- Wawancara Agus pada 20:40 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Andri pada 15:00 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Cucut pada 18:00 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Dian pada 20:20 wib oktober 2022
- Wawancara Eko pada 20:30 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Hari pada 21:00 wib oktober 2022
- Wawancara Reki pada 20:00 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Ridwan pada 20:10 wib 26 oktober 2022
- Wawancara Rio pada 20:50 wib oktober 2022
- Wawancara Teguh pada 19:00 wib 26 oktober 2022
- Wiharsono kurniawan, *Jaringan komputer*: (CV Andi Offset, Yogyakarta 2007)