

## **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP POLA KOMUNIKASI (Studi Kasus Siswa SMPN 10 Kota Binjai)**

**MARLINA**

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Mandailing Natal  
Email: [marlina@stain-madina.ac.id](mailto:marlina@stain-madina.ac.id)

---

### **Kata kunci**

*Game online, pola komunikasi, siswa Sekolah Menengah Pertama.*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola komunikasi yang terhadap siswa SMPN 10 Kota Binjai yang senang memainkan permainan game online, dengan melibatkan 30 siswa yang ada dikelas VII dan IX, metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik wawancara dalam pengumpulan datanya. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebanyak 22 orang sangat jarang melakukan komunikasi dirumah, hal ini diakibatkan asiknya siswa tersebut memainkan game online, diantara 22 siswa ada yang sangat aktif dalam update permainan dan karakter tokoh yang digunakan dalam permainan game online .ada 5 siswa yang sama sekali tidak terpengaruh pola komunikasinya baik dirumah maupun disekolah dengan para guru, teman dan anggota keluarga dirumah, walupun bermain siswa tersebut tetap memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, dan 3 orang siswa menunjukkan sikap acuh tak acuh, walaupun permainan game online hanya dimainkan disela-sela waktu luang saja.

### **Keywords**

*Online Games, Communication Pattern, Studen Junior High School*

### **Abstract**

*This study aims to determine the pattern of communication towards students of SMPN 10 Kota Binjai who like to play online games, involving 30 students in grades VII and IX, the research method used is descriptive qualitative by using interview techniques in collecting data. The results obtained are as many as 22 people very rarely communicate at home, this is due to the fun of these students playing online games, among 22 students there are very active in game updates and the characters used in online games. There are 5 students who are completely not affected by the pattern of communication both at home and at school with teachers, friends and family members at home, even though playing, the students still have concern for their environment, and 3 students show an indifferent attitude, even though online games are only played on the sidelines of spare time.*

## Pendahuluan

permainan game merupakan sebuah penghibur atau pelepas penat ketika seseorang melakukan kegiatan yang sudah terlalu lama dan merasa jenuh, bermain game mengalami perubahan dari tahun ketahun. Pada tahun 90-an permainan game bisa kita dapati dari *gameboot* yang pengaplikasiannya dibantu dengan tenaga batrai, serta pengoprasiannya dibantu paling sedikit ada 7 tombol yaitu kursor ada 4 tombol, kemudian tombol on/off dan 2 tombol untuk mensetting permainan serta suara dari *gameboot* tersebut. Memasuki era tahun 2000-an permainan sudah mulai pelan-pelan beralih kepada digital dan nada support dari internet, hal ini membuat sebuah permainan semakin seru dan menantang. Perubahan permainan dari sifat yang tradisonal kemudian mengarah kepada digitalisasi yang memiliki dukungan dari signal internet turut memberikan kontribusi atas perubahan polas sosial dan budaya<sup>1</sup>

Permainan dengan menggunakan teknologi digital juga mengalami perkembangan dari tahun ketahun, diawali dengan perangkat komputer yang dapat terhubung dengan arus listrik dan dimainkan dengan menggunakan bantuan perangkat komputer tanpa adanya dukungan signal internet. Permainan dengan menggunakan perangkat computer ini juga sering dimainkan oleh para orang dewasa ketika mereka mengalami kejenuhan dalam melakukan kegiatan atau telah lama bekerja, sehingga bermain game dengan computer menjadi sebuah hiburan tersendiri bagi mereka<sup>2</sup>. Permainan yang dimainkan seperti zumba atau tetris, dengan menggunakan waktu 30-50 menit biasanya mereka akan menghentikan permainannya, dan akan beranjak kepada aktifitas lainnya.

Permainan game ditahun 2000-an mengalami perkembangan baik dari segi fitur permainan maupun dari cara memainkannya, permaian game ini dikenal dengan sebutan permainan game online. Bermain game online ini bisa dilakukan dengan sendiri atau bersama dengan teman yang lain,<sup>3</sup> game online dapat dimainkan dengan banyak orang baik yang kita kenal maupun yang tidak kita kenal. Permainan game online ini menjadi sebuah keasyikan tersendiri bermain dengan orang yang tidak kita kenal, akan tetapi dapat menjadi seseorang yang bisa menjadi sahabat atau kenalan nantinya. Game online ini diawali dengan adanya permainan ludo king, dan berhasil mempertemukan beberapa orang dan menjalin hubungan pertemanan.

Saat ini jumlah dari peminat terhadap permainan game online mengalami peningkatan yang sangat signifikan, adanya tingkat kecanggihan dari smartphone memungkinkan game online ini bisa dimainkan dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun, cukup hanya memiliki smartphones dan adanya dukungan internet yang baik. Luasnya cakupan distribusi smartphone dan jaringan dari teknologi komunikasi membuat game online bisa diakses bukan hanya pada daerah perkotaan saja, akan tetapi saat ini hingga ke daerah yang dulu dianggap terpencil dengan menggunakan smartphone semua dapat dijangkau tanpa memandang maju atau tidaknya suatu daerah. Walau kurang sesuai dengan fungsi yang sebenarnya, bermain

---

<sup>1</sup> Kurniawan, D. E *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1). 2017

<sup>2</sup> *Ibid*

<sup>3</sup> Khoiriah. *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat lima Waktu di desa Rangai. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018

*game online* telepon genggam ini ini dianggap sangat praktis, hal ini dikarenakan dengan adanya *smartphone* bisa dimainkan di mana saja ketimbang bermain game di komputer yang hanya bisa di mainkan di warnet atau di rumah saja.

Dalam hal bermain game juga dapat memberikan pengaruh baik dan buruk, tergantung kepada pengguna yang memakai game sebagai sebuah permainan atau bukan. Dampak positif yang ditimbulkan dalam bermain game online adalah adanya peningkatan kemampuan koordinasi antara otak, tangan dan mata sekaligus melatih kemampuan dan kecepatan masing-masing organ ini, meningkatkan kemampuan Bahasa dan membaca, serta dapat digunakan untuk membantu perkembangan anak autis<sup>4</sup>. Akan tetapi dampak yang ditimbulkan dalam permainan game online dari sisi positifnya salah satunya adalah kemampuan bahasa, karena penggunaan perangkat dalam sebuah game online pada umumnya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa yang diakui sebagai bahasa pengantar internasional. Pemain game online akan mulai terbiasa dengan bahasa asing dalam proses pengaplikasian sebuah game online. Dampak positif ini tentu akan muncul jika penggunaan dari permainan game online digunakan sewajarnya.

Game online selain memiliki dampak positif, pasti juga memiliki dampak negatif baik pada pengguna atau pada kehidupan sosial pemainnya. Bila kita melihat pada dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online juga banyak, seperti, boros, malas, tidak adanya skala prioritas dalam kegiatan keseharian, cenderung malas belajar, lupa waktu, boros dalam penggunaan keuangan, tidak peduli pada keadaan sosial disekitar, kecanduan (*addict*) pada game online, dan perilaku negatif lainnya. Game online merupakan pemanfaatan media massa yaitu media sosial, akan tetapi pemanfaatan yang ada cenderung mengarah kepada hal yang negatif, tak hanya dalam kegiatan sosial juga pada kegiatan ibadah para pengguna media sosial, yang di selubungi dengan tujuan tertentu yaitu permainan Game online.<sup>5</sup> Tak jarang permainan game online ini dilakukan sebagai ajang taruhan dan bahkan mempertontonkan sesuatu yang tidak pantas pada adat ketimuran yang dianut oleh bangsa Indonesia pada umumnya.

---

<sup>4</sup> Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*. 2018. 1(12), 9.

<sup>5</sup> Marlina. *Disclourse Of Communication in the facebook and impact social media on worship activities in dakwah Faculty students and scince of communication media of north sumatera state university (UINSU)*. Jurnal BIRCI, Vol 3 No 3. 2020, 2142-2148

## Metode

Penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMP N 10 Kota Binjai ini dilakukan dengan mewawancarai beberapa siswa yang dijadikan sebagai subjek dalam penelitian. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif, dimana penelitian dengan model ini digunakan dengan gejala sosial yang ada. penelitian deskriptif kualitatif berusaha untuk memberikan penjelasan secara gamblang dan jelas mengenai gejala sosial yang terjadi dan dalam hal ini adalah pengaruh permainan game online dengan pola komunikasi yang terjadi pada siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 10 Kota Binjai. Penelitian ini melibatkan 22 orang anak yang dipilih berdasarkan intensitas bermain game secara online. Alasan pemilihan subjek penelitian kepada siswa SMP karena, siswa SMP merupakan remaja yang memiliki sifat labil dan sangat mudah terikut akan model dan gaya yang mereka lihat dikeseharian, karena sifat yang labil dan mudah berubah inilah peneliti memilih melakukan penelitian pada siswa SMP.



Alur proses pengambilan data dan penelitian

Teknik wawancara dengan mendalam dilakukan dengan mengarahkan pertanyaan kepada permasalahan atau judul serta mencari data-data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan dengan mengajukan sebanyak 10 pertanyaan yang dilakukan dengan mengembangkan pertanyaan tanpa melupakan pertanyaan awal atau pertanyaan induk yang akan ditanyakan kepada siswa tersebut. Selain melakukan pertanyaan observasi juga dilakukan oleh peneliti, untuk mensinkronkan jawaban yang diberikan oleh siswa SMP N 10. Apakah benar adanya atau hanya sekedar menjawab pertanyaan saja. Setelah didapatkan data yang diperoleh dengan cara wawancara dan observasi dilapangan, data akan dikumpulkan untuk diambil sebuah kesimpulan. Kemudian untuk menyempurnakan sebuah data yang ingin diperoleh data selanjutnya didapatkan melalui pemberitaan yang ada dimedia, baik media cetak maupun media online, yang berkaitan dengan tema yang diteliti.

## Hasil dan Pembahasan

*Dependency Media theory* adalah teori yang digunakan dalam penelitian ini, teori ini menggambarkan bahwa ketika sebuah media memiliki peranan besar dalam kegiatan keseharian penggunaannya, maka disanalah akan Nampak semakin tingginya tingkat ketergantungan terhadap media bagi seorang pengguna<sup>6</sup>. Game online yang saat ini sangat digandrungi oleh anak-anak SMP merupakan bentuk lain dari pemanfaatan media komunikasi yaitu smartphoe, melalui media sosial yang ada, maka anak SMP akan lebih memiliki keinginan untuk mendapatkan kesenangan dalam bermain. Akan tetapi pemanfaatan media dalam hal game online sangat berpengaruh kepada kegiatan komunikasi terutama pola komunikasi yang ditunjukkan.

Pola komunikasi adalah hubungan yang dibangun oleh dua orang atau lebih sehingga pengiriman pesan serta pemenerimaannya tepat sasaran dan cara dan berdampak pada adanya

<sup>6</sup> Muhammad Surip. *Teori Komunikasi*. Medan: Universitas Negeri Medan. 2011. 187

pemahaman yang sama,<sup>7</sup> pola komunikasi menggambarkan adanya hubungan timbal balik yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, dan adanya timbal balik dan pergantian peran antara komunikator yang menjadi komunikator begitu juga dengan sebaliknya. Begitu juga dengan pola komunikasi dalam pengguna media yang melakukan pemanfaatan media komunikasi sebagai media hiburan yaitu bermain game, pola komunikasi yang ditunjukkan akan mengalami berbagai perkembangan dan perbedaan dibandingkan dengan gejala pada umumnya. Pola komunikasi yang dibentuk oleh pemain game online akan menampilkan tidak terbukanya lagi kegiatan komunikasi yang dilakukan. Komunikasi yang mereka lakukan akan cenderung terbatas dan nyaris memutus kegiatan sosial tersebut.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh adalah sebanyak 22 orang sangat jarang melakukan komunikasi dirumah, hal ini diakibatkan asiknya siswa tersebut memainkan game online, siswa tersebut memiliki dunia sendiri dengan adanya hiburan dalam bentuk game online. Bukan hanya kurangnya intensitas komunikasi dengan orang tua atau anggota keluarga, tak jarang kita melihat adanya pemutusan komunikasi yang dilakukan oleh para pemain game online, mereka menganggap bila melakukan hal tersebut akan membuat rating mereka dalam dunia game online. Konsentrasi pada kegiatan komunikasi akan cenderung diabaikan menjadi pembayar konsentrasi mereka,

diantara 22 siswa ada yang sangat aktif dalam update permainan dan karakter tokoh yang digunakan dalam permainan game online, selain aktif pada permainan yang disuguhkan pada game online siswa SMP N 10 juga tak jarang hanya sekedar bermain saja, akan tetapi *update-an* terhadap karakter pemain dan semua aksesoris yang dimiliki oleh karakter pada game online tersebut akan selalu mereka ikuti. Seperti baju, senjata kemudian keahlian-keahlian lain yang disuguhkan pada fitur yang pada digame online tersebut. *Dead by Delight* salah satunya, karakter pemain yang ada selalu diupdate baik *skill*, senjata serta kekuatan dalam menyerang dan mempertahankan diri. Fenomena ini membuat siswa SMP N 10 merasa terpuaskan dan asyik dengan hal yang baru, memiliki dunia sendiri dan teman sendiri serta imajinasi dan keinginan untuk menang, faktor inilah membuat sebuah pola komunikasi yang baik dan sudah terbangun dari awal menjadi berubah dan mengalami pergeseran yang signifikan.

Pada hasil penelitian lainnya adalah ada 5 siswa yang sama sekali tidak terpengaruh pola komunikasinya baik dirumah maupun disekolah dengan para guru, teman dan anggota keluarga dirumah, walaupun bermain siswa tersebut tetap memiliki kepedulian terhadap lingkungannya, hal ini menjadi perhatian ketika penelitian ini dilakukan. Ternyata yang membuat tetap harmonis dan terjaganya pola komunikasi antar anggota keluarga serta sesama teman disekolah adalah sudah matangnya pengelolaan pada siswa tersebut. Selain itu penanaman nilai-nilai yang ada pada keluarga juga memiliki peran terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak, baik itu terhadap pertumbuhan fisik maupun psikis serta cara menerima hal baru yang berasal dari luar. 5 orang siswa SMP N 10 Kota Binjai senantiasa menjaga nilai-nilai keagamaan yang ditanamkan oleh orang tua.

Kemudian ada 3 orang siswa menunjukkan sikap acuh tak acuh, walaupun permainan game online hanya dimainkan disela-sela waktu luang saja. Hal ini disebabkan karena sifat bawaan yang mereka miliki. 3 orang siswa ini walaupun bermain game online dan tidak pola komunikasi yang mereka tunjukkan tetap sama, hal ini disebabkan sifat bawaan siswa tersebut yang cenderung pendiam. Sehingga terkesan tidak acuh terhadap apa yang ada disekitarnya, mereka akan merespon sebatas wajar dan seperlunya saja, tidak ada komunikasi panjang dan

---

<sup>7</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam keluarga*. Jakarta; Rineka Cipta. 2017. 1

komunikasi basa-basi yang mereka keluarkan atau mereka sambut dari teman-teman juga dari anggota keluarganya. Sehingga ketika bermain game online pola komunikasi yang mereka tunjukkan sebelum dan setelah mereka bermain game online akan menunjukkan respon yang sama

### **Simpulan**

Pola komunikasi yang ditunukan oleh siswa SMP N 101 Kota Binjai ada yang mengalami perubahan, hal ini dikarenakan kebiasaan mereka yang kerap bersosialisasi dengan teman, keluarga tergantikan dengan kegiatan bermain game online. Hal ini menunjukkan sikap dan karakter remaja yang akan dengan cepat beralih dan berubah perilakunya ketika ada sesuatu yang menarik minat mereka juga membuat mereka nyaman.. bermain game online bukan hanya memiliki sisi negatif saja akan tetapi sisi positif yang dimilikinya adalah penggunaan bahasa yang mereka dapatkan akan lebih bervariasi, hal ini dikarenakan selama bermain game online bahas pengantar yang ada pada game tersebut adalah bahasa Inggris.

### **Referensi**

- Kurniawan, D. E, (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Khoiriah, (2018). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Shalat lima Waktu di desa Rangai. Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Marlina. *Disclourse Of Communication in the facebook and impact social media on worship activities in dakwah Faculty students and scince of communication media of north sumatera state university (UINSU)*. Jurnal BIRCI, Vol 3 No 3. 2020
- Miranda, P. H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A, (2018). Perancangan Buku Komik sebagai Media Informasi Mengenai Dampak Game Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*.
- Muhammad Surip. *Teori Komunikasi*. Medan: Universitas Negeri Medan. 2011
- Syaiful Bahri Djamarah. *Pola Asuh Orang Tua dan Komunikasi dalam keluarga*. Jakarta; Rineka Cipta. 2017.
- Saifuddin Zuhri, *Pola Komunikasi Orang Tua Kandung terhadap Anak Remaja yang Mengalami Depresi (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja yang Mengalami Depresi)*. Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 1 No 2. 2009