

## DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA AKAMIGAS BALONGAN

Indah Dhamayanthie<sup>1,2)</sup>

<sup>1)</sup>Akademi Minyak dan Gas Balongan, Jl. Soekarno Hatta Indramayu 45216, Telp/ Fax  
(0234) 5746687 – (0234) 5746742

<sup>2)</sup>Doktoral Ilmu Komunikasi, Universitas Sahid Jakarta, Jl. Jend. Sudirman no. 86  
Jakarta, Telp. 021 29022724

e-mail:

idhamayanthie@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauhmana dampak games online terhadap perilaku mahasiswa Akamigas Balongan. Sampel yang diambil adalah mahasiswa yang suka bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh bermain *Game Online* (Variabel X) terhadap perilaku remaja (Variabel Y). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari kuesioner yang skala pengukurannya menggunakan skala likert dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data hasil angket masing-masing 0,320 dan 0,263 > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data hasil angket penelitian berdistribusi normal. Langkah berikutnya melakukan uji hipotesis dengan regresi linier. Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression 0,016 < 0,05 oleh karena itu  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga ada pengaruh game online pada perilaku mahasiswa. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari game online terhadap proses pembelajaran dikampus

**Kata kunci:** *game online, perilaku mahasiswa, pengujian*

### ABSTRACT

*The Impact of Online Games toward students' behavior. This research was conducted to find out the extent of the impact of online games on the behavior of Balongan Akamigas students. Samples taken are students who like to play online games. This study aims to determine how much influence playing Online Games (Variable X) towards adolescent behavior (Variable Y). Primary data in this study were obtained from a questionnaire whose measurement scale uses a Likert scale with validity test, reliability test, simple linear regression test, and hypothesis testing. The results of the normality test showed that the significance values on the questionnaire result data were 0.320 and 0.263 > 0.05, respectively, so it can be said that the two questionnaire results were normally distributed. The next step is to test the hypothesis with linear regression. Regression results show that the significance value of regression 0.016 < 0.05 therefore  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, so there is an influence of online games on student behavior. It is expected that from this research, students get information about the adverse effects of online games on the learning process in campus*

**Keywords:** *online games, student behavior, testing*

## 1. LATAR BELAKANG

Era globalisasi sekarang ini, ternyata tidak hanya saja perkembangan teknologi menjadi canggih akan tetapi juga pola hidup manusia sekarang ini menjadi modern dan serba mudah. Hal ini bisa dilihat, ketika seseorang sedang melakukan komunikasi dengan orang lain yang jauh dari tempat. Mereka tidak perlu lagi menggunakan surat sebagai media komunikasi untuk menyampaikan pesan, akan tetapi dengan perkembangan teknologi sekarang ini, mereka dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi terkini untuk berkomunikasi satu sama lain.

Media sosial merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, munculah kebutuhan untuk dapat berkomunikasi secara langsung walaupun terpisah jarak yang jauh. Didukung dengan perkembangan ilmu dan teknologi informasi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan., komunikasi di dunia maya akhirnya menjadi salah satu solusi untuk kebutuhan tersebut dan menjadi salah satu aktivitas yang sering dijalani dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu sarana komunikasi di dunia maya yang cukup populer dikalangan masyarakat adalah instant messenger seperti *Yahoo Messenger*, *WhatsApp*, *Windows Live Messenger*, dan *Skype*.

Berkembangnya teknologi, semakin meningkat pula teknologi dan gadget di Indonesia, ini terbukti dengan semakin banyaknya *smartphone* yang ada di Indonesia dengan type yang berbeda, dan sekarang hampir setiap orang memiliki *smartphone*. Itu karena *smartphone* di anggap mampu memenuhi kebutuhan masyarakat zaman sekarang yang selain untuk alat komunikasi tetapi juga dapat digunakan sebagai hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online*. Sebagai media game online sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni melihat dan mendengar.

*Game online* saat ini telah menjadi trend baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi seseorang dapat bermain bersama dengan puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi.

*Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, umumnya jaringan yang digunakan adalah Internet. Permainan yang ada di *game online* mulai dari permainan yang sederhana sampai permainan yang melibatkan grafis yang kompleks

dan dunia virtual yang dipenuhi oleh banyak pemain secara serempak.

Ketergantungan game online yang dialami para mahasiswa, dapat mempengaruhi aspek social mahasiswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan social yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidak mampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain

Minat remaja (mahasiswa) terhadap *game online* cukup besar, namun jika kebiasaan bermain ini membawa pada masalah dalam kehidupan nyata maka dapat dikatakan itu merupakan suatu perilaku yang merugikan diri sendiri. Perilaku yang merugikan diri sendiri inilah yang menjadi aspek penting yang menentukan terjadinya kecanduan, sehingga berdampak pada kemalasan mahasiswa dalam mengerjakan tugas kuliah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan”

## 2. METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa Akamigas Balongan Indramayu. Peneliti memfokuskan penelitian tentang bagaimana pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif

Menurut Daniel Muijs dalam Suharsaputra, (2012) menjelaskan bahwa Metode penelitian kuantitatif juga merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis yang umumnya menggunakan statistik. Tujuan dari penelitian ini juga untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya mengenai pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa Akamigas Balongan

Populasi penelitian diambil dari mahasiswa pemain dan mengetahui *game online* di Akamigas Balongan. Peneliti melakukan penelitian pada mahasiswa tahun angkatan 2016 dan 2017. Berdasarkan observasi awal, jumlah *gamers* mahasiswa angkatan 2016 berjumlah 15 orang sedangkan *gamers* mahasiswa angkatan 2017 berjumlah 20 orang. Total keseluruhan populasi penelitian berjumlah 35 orang. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel purposif atau bertujuan, kadang-

kadang disebut sebagai *judgement sampling*, merupakan pemilihan siapa subjek yang ada dalam posisi terbaik untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Karena itu, menentukan subjek atau orang-orang terpilih harus sesuai dengan ciri-ciri khusus yang dimiliki oleh sampel itu dalam Silalahi, (2009).

Dalam penelitian kuantitatif, perlu adanya penyebaran kuesioner atau angket. Sesuai dengan judul penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, pernyataan pada variabel X (bermain *game online*) dan variabel Y (perilaku remaja) ditentukan dengan skala Likert. Item respons terdiri dari 5 respons seperti pada tabel berikut :

**Tabel 1. Skala Linkert**

Keterangan	Alternatif Jawaban	Skor
		(+)
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat tidak Setuju	STS	1

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas melalui program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS). Menurut Kriyantono (2010), nilai koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

- < 0,20 Hubungan rendah sekali;
- 0,20 – 0,39 Hubungan rendah tapi pasti
- 0,40 – 0,70 Hubungan yang cukup berarti
- 0,71 – 0,90 Hubungan yang tinggi; kuat
- > 0,90 Hubungan yang sangat tinggi; dapat diandalkan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada analisis hasil jawaban pada kuesioner, dapat dilihat pengaruh bermain *game online* terhadap perubahan perilaku mahasiswa Akamigas Balongan.. Pada variabel X indikasi yang paling dominan positif yaitu pada butir pernyataan “saya mengisi waktu luang istirahat kampus dengan bermain *game online* pada laptop atau smartphone” dengan persentase 87,8%. Kemudian pada butir pernyataan “saya senang mempelajari taktik dan strategi dalam *game online* karena melatih kecerdasan dalam berpikir cepat” dengan persentase

82,3% beranggapan setuju. Pada variabel Y indikator butir pernyataan “saya merasa normal jika berbicara dengan ucapan kasar” dengan persentase 78,4%. Kemudian pada butir pernyataan “saya sering marah jika kalah dalam *game online*” dengan persentase 77,8%.. Anggapan tersebut bisa menjadi acuan atau alat ukur untuk penelitian yang dianggap perlu dan menjadikan mahasiswa Akamigas Balongan sebagai sampel..

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data hasil angket masing-masing 0,320 dan 0,263 > 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data hasil angket penelitian berdistribusi normal. Langkah berikutnya melakukan uji hipotesis dengan regresi linier. Hasil regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression 0,016 < 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga ada pengaruh *game online* pada perilaku mahasiswa.

### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa *game online* berdampak pada perilaku mahasiswa diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari *game online* adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari *game online* terhadap proses pembelajaran dikampus

### DAFTAR PUSTAKA

- Kriyantono, R. (2010). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Cetakan ke-5. Jakarta: *Kencana Prenadamedia*
- Silalahi, U. (2009). Metode Penelitian Sosial. Bandung: *Refika Aditama*
- Suharsaputra, U. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan. Bandung: *Refika Aditama*