

PERILAKU SOSIAL 7 (TUJUH) SISWA YANG GEMAR BERMAIN *GAME ONLINE* DI SMA NEGERI 1 BANGKALAN

Intan Permatasari

12040254005 (Prodi S-1 PPKn, FISH, UNESA) intanunesa@yahoo.com

Harmanto

0001047104 (PPKn, FISH, UNESA) harmanto@unesa.ac.id

Abstrak

Game online tidak mengenal batasan usia dari anak-anak hingga dewasa. Para *gamers* juga banyak yang berasal dari pelajar di Kota Bangkalan. Penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bangkalan bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi dan menganalisis perilaku sosial 7 (Tujuh) siswa SMA Negeri 1 Bangkalan yang gemar bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada tiga jenis *game online* yang sering dimainkan, yaitu : Point Blank, Lost Saga, dan DOTA. Motivasi 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 yang gemar bermain *game online* adalah lingkungan sekitar yang memicu mereka bermain *game online*. Selain itu juga karena telah merasa kecanduan untuk terus bermain, meningkatkan level dan pangkat, yang tujuan akhirnya menjadi seorang pemenang. Dalam hal ini perilaku sosial yang diteliti ada tiga yaitu : perilaku peran, meliputi pemberani, berkuasa, dan mandiri. 2) perilaku dalam hubungan sosial, meliputi suka bergaul, dan simpatik. 3) perilaku ekspresif, meliputi suka bersaing dan agresif. Tetapi terdapat perbedaan perilaku positif dan negatif yang disebabkan adanya perbedaan kontrol diri dari setiap individu.

Kata Kunci : Permainan *Game online*, Perilaku Sosial Siswa.

Abstract

Online game knows no age limit on children to adults. The gamers also many came from students in the City Bangkalan. Research conducted in SMA Negeri 1 Bangkalan aims to describe and analyze the social behavior motivation 7 (Seven) SMA Negeri 1 Bangkalan who likes to bet online game. This research used qualitative approach with case study. The research data obtained through observation data collection techniques, in-depth interviews, and documentation. Based on the results of this study concluded that there are three types of online games that are often played, namely: Point Blank, Lost Saga, and DOTA. Motivation 7 (seven) student in SMA Negeri 1 who like to play online games is the environment that triggers them to play games online. In addition, because it has been felt addicted to continue playing, increase the level and rank, which is the ultimate objective of being a winner. In this case study of social behavior there are 3 (three), namely: the behavior of roles, including a brave, powerful, and independent. 2) behavior in social relationships, including love hanging out, and sympathetic. 3) expressive behavior, include the likes competitive and aggressive. But there are difference of positive and negative in self-control of each individual.

Keywords: Online Gaming, Social Behavior Students.

PENDAHULUAN

Remaja membutuhkan interaksi sosial untuk proses penyesuaian diri agar bisa berkembang sesuai dengan porsinya. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja merupakan masa yang paling rawan dalam perkembangan manusia. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Gunarsa (2006) remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Pada masa

sekarang interaksi sosial negatif pada remaja dilakukan dalam beberapa perilaku misalnya telah mengenal “dunia malam”, balapan liar, *game online*, dan sebagainya

Kehidupan di dunia ini selalu berjalan dinamis untuk tetap mengikuti perkembangan zaman. Saat ini, dunia telah mengalami perkembangan pesat pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet saat ini telah digunakan oleh semua orang di seluruh belahan dunia tanpa batasan usia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menggunakan internet adalah produk *game online* yang dijadikan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat luas.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam proses interaksi sosial, salah satunya yaitu permainan *game online*. Menurut penelitian Danforth (2007) frekuensi bermain yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk membatasi dari *game* tersebut. Kebiasaan bermain *game* juga membuat individu akan terasing dari lingkungannya.

Saat ini, dunia telah mengalami perkembangan pesat pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Internet saat ini telah digunakan oleh semua orang di seluruh belahan dunia tanpa batasan usia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menggunakan internet adalah produk *game online* yang dijadikan sebagai sarana hiburan oleh masyarakat luas.

Bermain *game online*, masuk dalam dunia-dunia fantasi yang mungkin saja berbeda jauh dengan dunia nyata. Mereka dapat memilih peran-peran sosialnya sendiri yang mereka gunakan dalam berbagai interaksi di dunianya (dunia maya). Dunia di dalam sebuah *game online* bisa menjadi sebuah alam mimpi (fantasi) yang kita dapat bergerak sesuai kemampuan kita. Dunia yang mempunyai aturan-aturan mereka sendiri dalam menjalani interaksi dengan orang lain. Pada umumnya memang aturan-aturan di dalam dunia *game* tersebut didasarkan pada tujuan kesenangan bersama. Tidak mengherankan jika banyak yang lebih senang berada di dunia *game online* dari pada dunia *offline*-nya sendiri.

Game online terbagi menjadi dua jenis yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based game* adalah aplikasi yang diletakkan pada *server* internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan *browser* untuk mengakses *game* tersebut. Jadi, pengguna tidak perlu *install* untuk memainkan *gamenya*. Namun, seiring dengan perkembangan ada beberapa fitur yang perlu *download* untuk memainkan *gamenya*. Misalnya, *Java Player*, *Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang biasanya diperlukan untuk tampilan grafis *game* tersebut.

Di Indonesia, *game online* tidak kalah perkembangannya dengan yang terjadi di luar negeri. *Multi Player Game (MPG)* yang bertebaran di setiap sudut kota mengukur besarnya minat para gamers bermain *game online*. Para penggemar *game* bertahan selama berjam-jam di depan layar monitor untuk bermain. Ketika inilah, para pemain menemukan teman baru untuk saling bermain, beradu strategi, dan bersaing untuk mendapat sebuah kemenangan.

Game menurut Henry (2010) adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari keseharian anak-anak. Berbeda dengan pengertian *game* menurut Agustinus Nilwan, *game* merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi (Nilwan, 1995). Dari beberapa pengertian *game* di atas dapat kita simpulkan

bahwa *game* merupakan suatu program yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan manusia pada hiburan.

Game online sangat digemari masyarakat tanpa batasan umur, baik dari usia anak-anak, remaja, hingga dewasa, salah satunya seperti yang terjadi di kota Bangkalan. Para *gamers* juga banyak yang berasal dari pelajar di Kota Bangkalan. Salah satunya adalah yang terjadi di SMA Negeri 1 Bangkalan yang merupakan salah satu sekolah negeri *favorite* di Kota Bangkalan. Mereka juga ikut di dalam arus perkembangan *game online*.

Pada tataran individu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari. Pada titik-titik tertentu orang-orang yang mengakses *game online* menjadi tidak peduli dengan tatanan moral, sistem nilai dan norma yang telah disepakati dalam masyarakat, intinya tidak lagi peduli pada aturan yang ada. Belum lagi sikap individualisme yang makin meninggi ditunjang dengan sifat internet sebagai komunikasi interaktif yang tidak mengharuskan komunikasi pertemuan fisik. *Game online* menjadi salah satu penyebab utama timbulnya sikap dan perilaku kompulsif, agresif, dan tidak acuh pada kegiatan lain. Demikian pula munculnya gejala aneh, seperti rasa tak tenang, gelisah ketika hasrat bermain tidak segera terpenuhi (Modul kecanduan Permainan Daring Elektronik / PDE).

Konsekuensi lain yang dihadapi seorang pemain *game* adalah pemborosan dan kecenderungan untuk menjadi sangat konsumtif. Tercatat bagi pemain *game* yang bermain di *game center* setidaknya harus mengeluarkan sejumlah biaya untuk membayar sewa komputer sekaligus internet, parkir, camilan, dan minuman. Hal ini biasanya terjadi pada pemain yang sangat kecanduan terhadap *game online*. Kebanyakan dari mereka tentunya akan banyak menghabiskan waktunya di *game centre*. Hal ini juga bukan berarti mereka tidak memiliki perangkat komputer sendiri, melainkan bermain di *game centre* membuat mereka menjadi semakin nyaman bertemu dengan komunitas sesama penggemar *game online*.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bangkalan dengan beberapa alasan. Pertama, sebagian besar siswa SMA Negeri 1 Bangkalan bermain *game online* dibuktikan dengan hasil penelitian pendahuluan yang menunjukkan 81,9 % siswa gemar bermain *game online*. Kedua, 45,5 % di antara mereka juga tergabung dalam komunitas *game online*. Ketiga, mereka mengaku bermain *game online* dengan rata-rata waktu minimal 2 jam setiap hari. Keempat, ada sekitar 10 warnet yang lokasinya berada dengan jarak tidak lebih dari 1 km dari SMAN 1 Bangkalan.

Tabel 1
Daftar 7 (Tujuh) Siswa Penggemar *Game Online* di
SMA Negeri 1 Bangkalan

| No | Nama/Usia | Game online yang dimainkan | Mulai bermain game online | Durasi main /1 minggu |
|----|------------|----------------------------|---------------------------|-----------------------|
| 1. | A/17 tahun | Point Blank dan Dota | Kelas 4 SD | 36 jam |
| 2. | B/16 tahun | Point Blank dan Lost Saga | Kelas 2 SMP | 26 jam |
| 3. | C/16 tahun | Point Blank dan Lost Saga | Kelas 1 SMA | 31 jam |
| 4. | D/17 tahun | Lost Saga dan Dota | Kelas 6 SD | 30 jam |
| 5. | E/17 tahun | Lost Saga dan Point Blank | Kelas 1 SMA | 27 jam |
| 6. | F/16 tahun | Dota dan Point Blank | Kelas 2 SMP | 25 jam |
| 7. | G/17 tahun | Dota dan Lost Saga | Kelas 6 SD | 35 jam |

Sumber : Hasil wawancara peneliti

Manusia pada hakekatnya adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Oleh karena itu, manusia memang diciptakan untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada masa remaja, individu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, menghendaki adanya popularitas dan kasih sayang dari teman sebaya. Remaja secara psikologis dan sosial berada dalam situasi yang peka dan kritis. Peka terhadap perubahan, mudah terpengaruh oleh berbagai perkembangan di sekitar (Hurlock, 2008).

Remaja membutuhkan interaksi sosial untuk proses penyesuaian diri agar bisa berkembang sesuai dengan porsinya. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja merupakan masa yang paling rawan dalam perkembangan manusia. Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa anak-anak menuju masa dewasa. Menurut Gunarsa (2006) remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman, merasa rendah diri. Dampak psikologisnya remaja mengalami perasaan tertekan, merasa dikucilkan dari pergaulan serta merasa tidak nyaman dengan lingkungan sosialnya. Hal ini yang nantinya akan berdampak pada perilaku sosial siswa.

Menurut Ibrahim (2001) perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, dimana saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat

Dalam penelitian ini perilaku sosial yang menjadi fokus disesuaikan berdasarkan karakteristik *game online* yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 1 Bangkalan. Karakteristik *game online* yang digunakan yaitu *game online* point blank, lost saga, dan dota. Ketiga *game online* tersebut memiliki karakteristik umum antara lain : memperebutkan pangkat, kerja sama tim, berperan secara individu sesuai karakter *game*, dan mencapai sebuah misi tertentu. Sehingga perilaku sosial yang menjadi fokus penelitian adalah : 1) perilaku peran, meliputi pemberani, berkuasa, dan mandiri. 2) perilaku dalam hubungan sosial, meliputi suka bergaul, dan simpatik. 3) perilaku ekspresif, meliputi suka bersaing dan agresif.

Kecanduan di definisikan “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Hovart, 1989). Hovart juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game*. Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” (Yee, 2002), ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online*.

Kecanduan bermain *game* secara berlebihan dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Kim, 2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat riskan bagi perkembangan si anak yang perjalanan hidupnya masih panjang. Seorang psikiater menyatakan orang yang kecanduan *game* lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi.

Block (2008) seorang psikiater yang ahli menangani pasien kecanduan *game* menyebutkan bahwa beberapa pasiennya lebih merasa malu gara-gara kecanduan *game World of Warcraft* daripada melihat pornografi. Menurut Block, pasien yang kecanduan *game* lebih sulit ditangani daripada pasien yang kecanduan pornografi. “Jika seseorang kecanduan pornografi, dia dapat pergi ke psikiater untuk menjalani terapi. Namun, beda halnya jika kecanduan *game*. Si pecandu *game* akan sulit mendeskripsikan situasi yang dialaminya ke orang lain,” jelas Block.

Menurut Cromie (dalam Kem, 2005) karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*,

memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut : (1) cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan; (2) perasaan bersalah ketika bermain; terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi; (3) teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*; (4) masalah dalam kehidupan sosial; (5) masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar *game* yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi. Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusak otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Namun, banyak psikolog, pakar anak, dan para ilmuwan percaya bahwa permainan ini sebenarnya bermanfaat bagi pertumbuhan anak-anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat dampak positif dan negatif bermain *game online* terhadap para *gamernya*.

Beberapa sumber, telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain *game online*. Bermain *game* memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: (1) pemecahan masalah dan logika; (2) perhatian dan motivasi yang lebih; (3) koordinasi tangan-mata, motorik dan kemampuan spasial.

Contohnya, dalam sebuah permainan menembak, karakter bisa berjalan dan menembak pada saat yang sama. Hal ini membutuhkan dunia nyata pemain untuk melacak posisi karakter, di mana ia menuju, kecepatan mereka, di mana senjata yang ditujukan, jika tembakan musuh mengena, dan sebagainya. Semua ini harus diperhitungkan, dan kemudian pemain maka harus mengkoordinasikan penafsiran otak dan reaksi dengan gerakan di tangan mereka dan ujung jari. Proses ini membutuhkan banyak koordinasi mata-tangan dan kemampuan visual-spasial untuk menjadi sukses.

Merujuk kepada awal pendahuluan dampak *game online*, ternyata juga terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian. (Now, 2011) Konten yang berlandaskan kekerasan inilah yang menimbulkan beberapa dampak negatif.

Game yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu anak-anak untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku, dan penurunan

prososial membantu, berdasarkan kajian ilmiah (Bushman, 2001). Pengaruh *game* kekerasan terhadap anak-anak ini diperparah oleh sifat dari permainan interaktif. Dalam banyak permainan, anak-anak dihargai karena lebih keras. Anak mengendalikan kekerasan di mata pengalaman sendiri (membunuh, menendang, menusuk dan menembak). Partisipasi pengulangan, aktif dan *reward* menyajikan alat yang efektif untuk belajar perilaku. Memang, banyak penelitian tampaknya menunjukkan bahwa *game* kekerasan dapat berhubungan dengan perilaku agresif (Dill, 2000).

Terlalu banyak bermain *game* membuat anak terisolasi dari sosial. Selain itu, ia bisa menghabiskan waktu kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.

Beberapa *game* mengajar nilai-nilai yang tidak bermoral. Perilaku kekerasan, dendam dan agresi diberikan pujian dan penghargaan. Perempuan sering digambarkan sebagai karakter yang lebih lemah yang tidak berdaya atau seksual provokatif.

Game dapat membingungkan antara realitas dan fantasi. Selain itu, prestasi akademik juga bisa menurun. Penelitian telah menunjukkan bahwa lebih banyak waktu anak menghabiskan bermain *game*, prestasi sekolahnya juga makin memburuk. (Dill, 2000).

Game juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome (Gross,dkk, 2000).

Tabel 2
Karakteristik *Game Online*

| No | <i>Game Online</i> | Karakteristik |
|----|--------------------|--|
| 1. | Point Blank | a. Genre FPS (First Person Shooter). b. Perseteruan pemerintah vs teroris. c. Perebutan pangkat. |
| 2. | Lost Saga | a. Game MMO (Massively Multiplayer Game) b. Pertempuran secara kelompok. c. Bertujuan membuka kunci hero. |
| 3 | DOTA | a. Multiplayer online battle arena b. Adanya pembagian tim kiri vs tim kanan. c. Bertujuan untuk menghancurkan ancient / bangunan. |

Pada penelitian ini, teori yang dapat dijadikan landasan teori adalah teori sosial dari Albert Bandura karena fokus pada penelitian ini akan meneliti tentang perilaku sosial siswa. Albert Bandura (dalam Olson, 2009) menyatakan bahwa perilaku seseorang diperoleh melalui proses peniruan perilaku orang lain. Bandura menyatakan bahwa orang belajar banyak perilaku melalui peniruan, bahkan tanpa adanya penguatan sekalipun akan diterima. Kita bisa meniru beberapa perilaku hanya melalui pengamatan terhadap perilaku model, dan akibat yang ditimbulkannya atas model tersebut.

Teori belajar sosial yang dipelopori oleh Albert Bandura memandang tingkah laku manusia bukan semata-mata refleks otomatis atas stimulus melainkan juga karena akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif manusia itu sendiri. Prinsip dasar belajar hasil temuan Bandura termasuk belajar sosial dan moral. Menurut Balow (dalam Syah, 2003), sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku (modeling). Jadi inti dari teori belajar sosial adalah permodelan.

Bandura (dalam Kuswana, 2014) menyebutkan lingkungan memang membentuk perilaku dan perilaku membentuk lingkungan. Oleh Bandura konsep ini disebut determinisme resiprokal yaitu proses yang mana dunia dan perilaku seseorang saling mempengaruhi. Dalam teorinya, Bandura menekankan dua hal penting yang sangat mempengaruhi perilaku yaitu pembelajaran observasional (modeling) yang lebih dikenal dengan teori belajar sosial dan regulasi diri. Teori belajar sosial percaya bahwa siswa belajar dengan mengamati atau mengamati dan meniru orang lain. Proses ini disebut pemodelan atau pembelajaran observasional

Perilaku, lingkungan, dan faktor orang berinteraksi mempengaruhi belajar. Mereka mempengaruhi dan saling dipengaruhi satu sama lain. Lingkungan dapat mengarahkan siswa untuk menetapkan tujuan yang lebih tinggi dan tujuan ini akan memotivasi siswa untuk berperilaku. Menurut Bandura (dalam Kuswono, 2014) ada beberapa jenis motivasi, yaitu: (1) dorongan masa lalu; (2) dorongan yang dijanjikan, yaitu yang biasa dibayangkan; (3) dorongan-dorongan yang terlihat, yaitu seperti melihat atau teringat model yang patut ditiru.

Regulasi diri (kemampuan mengontrol perilaku sendiri) ialah salah satu dari sekian penggerak utama kepribadian manusia. Tiga tahap yang terjadi dalam proses regulasi diri yakni: (1) pengamatan diri, yakni melihat diri sendiri beserta perilakunya serta terus mengawasi; (2) penilaian, yakni membandingkan apa yang dilihat pada diri dan perilaku dengan standar ukuran tertentu; (3) respon diri, yakni proses memberi imbalan

pada diri sendiri setelah berhasil melakukan penilaian sebagai respon terhadap diri sendiri.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto (2010) meneliti tentang dampak pengguna *game online* dikalangan mahasiswa. Menggunakan metode kualitatif dengan jenis grounded. Hasil penelitian menunjukkan dampak yang ditimbulkan dari adanya *game online* yaitu kecanduan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara luas dan mendalam berbagai kondisi yang ada dan situasi yang muncul di masyarakat. Penelitian kualitatif merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Titik fokus dalam penelitian ini yaitu perilaku sosial siswa SMA penggemar *game online* khususnya di Kabupaten Bangkalan, Kecamatan Bangkalan.

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan rancangan atau desain penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan studi penelitian yang mendalam tentang individu satu kelompok, satu organisasi, satu program kegiatan, dan sebagainya dalam waktu tertentu. Tujuannya untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Studi kasus dipilih dalam penelitian ini adalah untuk menelusuri secara mendalam perilaku sosial siswa yang gemar bermain *game online* di SMA Negeri 1 Bangkalan.

Dalam hal ini, tempat yang dipilih untuk dijadikan lokasi penelitian adalah di SMA Negeri 1 Bangkalan Jalan Pemuda Kaffa No. 10 Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan. Subjek penelitian yaitu 7 (tujuh) siswa yang gemar bermain *game online* di SMA Negeri 1 Bangkalan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Sedangkan informan adalah orang yang banyak mengetahui informasi tentang subjek penelitian. Dalam hal ini yang menjadi informan adalah guru BK, wali kelas, dan sahabat dari subjek penelitian.

Sesuai dengan bentuk pendekatan penelitian kualitatif dan sumber data yang akan digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi dan wawancara mendalam. Selain itu, juga diperlukan dokumentasi untuk melengkapi data terkait subjek penelitian. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku sosial tujuh siswa, wawancara mendalam dilakukan untuk menggali lebih jelas informasi terkait faktor, alasan, dan cara tujuh siswa bermain game online, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengaitkan perilaku sosial tujuh siswa dengan pelanggaran tata tertib sekolah yang pernah dilakukan.

Teknik analisis data menggunakan analisis domain. Spradley (dalam Sugiono, 2015) analisis domain pada hakikatnya adalah upaya memperoleh gambaran umum tentang data untuk menjawab fokus penelitian. Caranya ialah dengan membaca naskah data secara umum dan menyeluruh untuk memperoleh *domain* dalam data tersebut. Hasil analisis ini masih berupa pengetahuan tingkat “permukaan” tentang berbagai ranah konseptual. Dari hasil pembacaan itu diperoleh hal-hal penting dari kata, frase atau bahkan kalimat untuk dibuat catatan pinggir.

Teknik keabsahan data adalah dengan menggunakan teknik triangulasi. Melalui teknik pemeriksaan ini, penulis menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teori, dimana data yang telah dikumpulkan kemudian dikaitkan dengan teori Belajar Sosial Albert Bandura. Kemudian pemeriksaan melalui sumber dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dan wawancara dengan informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Bangkalan, ditegaskan oleh siswa “A” bahwa permainan *game online* yang sering dimainkan adalah Point Blank (PB), Lost Saga dan Defense of the Ancients (DOTA). Berikut penuturannya :

“*Game* Point Blank, Lost Saga dan DOTA. Misalnya saja *game* Point Blank yang sangat membutuhkan keahlian. *Game* ini bukan hanya sekedar teknik menembak tetapi juga mengatur strategi, serta pola penyerangan agar tidak mati. Berbeda dengan *game* DOTA yang membutuhkan kerja sama tim.”

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tiga *game online* yang dimainkan siswa SMA Negeri 1 Bangkalan adalah Point Blank (PB), Lost Saga dan Defense of the Ancients (DOTA). Permainan *game online* yang paling banyak dimainkan memang sesuai dengan kegemaran mereka yaitu hal-hal yang menantang para pemainnya. Mereka menyukai *game-game* tersebut karena di dalamnya berisi teknik-teknik gerakan fisik seperti menembak, menendang, dan memukul.

Siswa A bermain *game online* melalui komputer di Aldi Net dengan durasi bermain 49 jam/minggu dengan rincian pada hari Senin-Jumat dia bermain pada sore hari dengan kisaran waktu 2 jam dan dilanjutkan setelah mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah) pada malam hari selama 2 jam. Mereka sengaja memilih jam yang aman agar tidak terkena razia. Tetapi pada hari Sabtu saat pulang sekolah bermain selama 3 jam dan dilanjutkan pada malam hari bermain selama 5 jam. Sedangkan pada hari Minggu bermain dari pukul 07.30-15.30. mereka dapat

membayar *game online* dengan menyisihkan uang saku sekolah.

“Aku main *game online* itu pake komputer di Aldi Net dekat sekolah. Jadi bayarnya hitungan jam gitu. Kalo pas hari masuk sekolah aku pake uang saku, jadi dari 10 ribu 3 ribu-nya untuk ngegame. Trus kan malam aku sering alasan kerja kelompok biar dikasi uang lagi sama orang tua, tak pake ngegame lagi. Kerjain PR-nya 1 jam aja pas langsung lanjut ngegame. Tapi kalo malam itu sebelum jam 10 aku pulang mbk soalnya takut ada razia gitu. Kecuali malam minggu sama hari minggu gak masalah. Kan tetap dapat uang jajan meskipun libur. Apalagi kalo Minggu, aku ngegame dari pagi sampai sore. Soalnya kan lebih lama ada diskon”.

Siswa B sudah cukup lama bermain *game online* menggunakan komputer, tetapi dia memang sudah berlangganan di Galery Net sehingga mendapatkan harga khusus. Dia bisa membayar biaya *online* dengan meminta uang kepada orang tua. Banyaknya razia yang dilakukan oleh Satpol PP tidak membuatnya takut bermain *game* di warnet, karena dia bermain di waktu yang sewajarnya. Jam pulang sekolah *online* selama tiga jam. Tetapi pada malam hari jarang *online* karena digunakan untuk belajar. Berbeda ketika malam minggu yang rata-rata bermain selama 6 jam dan pada hari Minggu selama 5 jam.

“Biasanya main *game online* pas jam selesai sekolah Mbak, kalo pas jam sekolah takut ada razia gitu kan, lagian mana bisa di SMA 1 ini keluyuran walaupun jam kosong. Itu juga uangnya sisa dari uang saku. Kalo minta orang tua takut gak dibolehin kan. Mainnya itu 3 jam pas pulang sekolah. Kalo malam aku takut dimarahin orang tua. Terus malam minggu sama hari minggu yang lama sekitar 6 jam.”

Siswa C penggemar *game online* Point Blank ini memanfaatkan waktu luang untuk bermain *game online*. Setiap hari selalu bermain kecuali hari Rabu sore, karena ada jadwal rutin untuk berkumpul dengan komunitas futsal. Sehingga porsi bermain *game online* dilakukan setiap sore dimulai pukul 16.00-17.00 kemudian dilanjutkan malam sambil mengerjakan tugas dan *online* selama 3 jam. Uang untuk biaya *online* diperoleh dari uang saku dan minta kepada orang tua. Tetapi durasi bermain *game online* ditambah ketika hari libur dan malam Minggu. Pada hari libur dimulai dari pagi pukul 08.00-11.00 dan dilanjutkan sore hari pukul 15.00-18.00. Tetapi jika malam Minggu *online* dari pukul 18.00 sampai pukul 23.00.

“Sebenarnya kalo aku itu main *game online*-nya tergantung waktu yang pasti setiap sore main terus pas lanjut malam waktu ngerjain tugas itu sekalian izinnya kan. Ke orang rumah bilang

mau ngerjakan tugas gitu toh uangnya pake uangku sisa sangu tadi pagi. Tapi aku ya gak terlalu malam pulangny takut kena razia juga takut dimarahin orang tua. Paling berangkat jam 7 malam pulang jam 10 malam gitu. Tapi kalo pas malam Minggu atau hari libur aku dibolehin pulang lebih malam jam 11 gitu kan gak papa laki-laki kok”.

Siswa D sering bermain Lost Saga menggunakan komputer di warnet Karomah dekat rumahnya. Dia diberi izin oleh orang tuanya dengan catatan tidak mengganggu jam belajar. Sehingga untuk biaya *online* difasilitasi oleh orang tua. Dia bermain *game online* hanya saat pulang sekolah mulai pukul 13.30-16.30. Sedangkan malam hari belajar. Tetapi karena pada hari Senin, Rabu, dan Jumat ada jadwal les malam, dari pukul 18.00-20.00, maka siswa D memanfaatkan kesempatan untuk *online* hanya sekedar *log-in* dan cek status selama satu jam. Pada malam minggu bermain selama 4 jam dari pukul 18.00-23.00. Kemudian hari minggu pagi selama 4 jam dan dilanjut sore pukul 14.00-17.00.

“Kalo aku sih dibolehin main *game online* sama orang tua yang penting gak ganggu waktu belajar. Jadi ya sore-sore gitu 2 jam. Tapi kan aku ada jadwal les juga tiap hari Senin, Rabu, sama Jumat malam jadinya pulangny aku sempatinlog-in. terus kalo Sabtu-Minggu lebih lama sekitar 6 jam. Tapi Minggu-nya itu aku bagi pagi sama sore”.

Siswa E juga penggemar *game online* Lost Saga. Dia bermain di Aldi Net dekat sekolah. Jika hari efektif sekolah, dia bermain *game online* ketika malam hari karena pada sore hari mengikuti les tambahan di sebuah lembaga belajar. Pada malam hari dia bermain dari pukul 18.00-21.00. Siswa E diperbolehkan bermain *game online* dengan alasan waktu belajar yang semula malam hari diganti sore hari saat mengikuti les. Uang untuk *online* juga minta kepada orang tua. Pada hari Sabtu sore memilih bermain *game online* dari pukul 15.00-17.00 dan malam hari pukul 20.00-22.00. ini dilakukan karena setiap Sabtu malam setelah shalat Maghrib masih ada kegiatan bulu tangkis rutin. Sedangkan pada hari Minggu dimulai pada pukul 07.00-11.00 dan sore hari pukul 14.00-17.00.

”Aku rutin main *game* tiap hari. Tapi waktunya itu disesuaikan sama jadwalku. Soalnya aku juga ikut les tiap Senin-Jumat. Jadi main *game*-nya malam-malam. Kalo malam Minggu juga agak malam soalnya aku juga masih latihan bulu tangkis. Nah, tapi kalau Minggu full seharian tapi siangny istirahat, sekitar tujuh jam gitu. Kalo masalah uangnya itu aku kadang minta orang tua tapi kadang sisa uang saku juga.”

Siswa F sering bermain *game online* DOTA di Active Net dekat sekolah. Biasanya bermain setiap sore setelah shalat Asar hingga sebelum Maghrib. Dua jam pada sore hari dan 1 jam pada malam hari setelah belajar. Namun, uang untuk biaya *online* sepenuhnya minta kepada orang tua dengan alasan sambil mencari bahan untuk tugas sekolah. Berbeda ketika hari Sabtu yang langsung bermain *game online* setelah pulang sekolah pukul 13.30 sampai pukul 17.00. Sedangkan hari Minggu bermain *game online* pada pagi hari pukul 08.00-13.30.

“Main *game online* DOTA itu lebih asyik rutin setiap hari. Tapi ya waktunya aku sesuaikan sama jadwal, biar gak ganggu sekolah. Uangnya juga aku gak minta orang tua, pake uang saku aja. Biasanya sih main di Active Net soalnya kan deket rumah. Jadi pas habis Asar langsung main sampai sore. Malam kadang-kadang cuma 1 jam. Nah kalau Sabtu Minggu bisa lebih lama. Sabtu malam sama Minggu pagi gitu seharian”.

Siswa G yang juga penggemar *game* DOTA bermain *game online* setiap hari di Mouse Net dekat rumahnya. Dia memiliki waktu bermain *game online* setiap pulang sekolah pada pukul 13.30 hingga 16.30. Malam hari hanya bermain ketika tugas sekolah telah selesai dikerjakan, hanya sekitar 1 jam. Tetapi jika hari Sabtu dan Minggu, siswa G memiliki lebih banyak waktu untuk bermain *game online*. Sabtu malam juga main sampai jam 23.00. Dia bisa bermain *game online* dengan menyisihkan uang saku untuk biaya *online*.

“*Game online* DOTA itu seru, makanya akan main tiap hari di warnet biasa ya Mouse Net soalnya kan dekat rumahku. Jadi mainnya bisa langsung habis pulang sekolah sampai sore, malam juga bisa main lagi tapi ya gak lama-lama. Sabtu-Minggu itu yang wajib lama, kan libur. Malam minggu dari habis Maghrib sampai jam 23.00. gak takut kena razia atau dimarahi. Soalnya memang besoknya libur. Terus besoknya hari Minggu main lagi dari jam 08.00-13.00”.

Game online saat ini memang menjadi andalan permainan yang digemari. Penggemar *game online* rela menghabiskan uangnya untuk *online*. Mereka biasanya bermain ketika waktu senggang seperti jam pulang sekolah, malam minggu, hari minggu serta hari libur lainnya. Tetapi sebagian dari mereka mengatakan durasi waktu bermain *game online* tergantung pada uang yang dimiliki.

Point Blank berkisah tentang perseteruan antara Free Rebels dan pemerintah yang dalam hal ini adalah Counter Terrorist Force (CT-Force). *Game* ini bergenre *First Person Shooter (FPS)*, sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam

game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Permainan game online ini menjadi salah satu permainan yang membuat efek penasaran untuk dimainkan berulang sehingga memerlukan waktu yang lama antara 2 jam hingga 7 jam. Hal ini seperti yang dituturkan oleh siswa A:

“Saya main game online Point Blank ini merasa tertantang untuk mencoba dan mencoba lagi agar dapat hasil yang diinginkan. Kadang sehari saya dapat bermain game ini selama 7 jam. Tapi tergantung dengan waktu senggang yang ada. Kalau libur dan punya uang lebih ya akan betah bermain Point Blank, seperti hari Minggu dan hari libur sekolah. Selain hari itu cuma sekedar log-in dan main sebentar saja palingan ya 2 jam”.

Game online saat ini memang menjadi andalan permainan yang digemari. Penggemar game online rela menghabiskan uangnya untuk online. Mereka biasanya bermain ketika waktu senggang seperti jam pulang sekolah, malam minggu, hari minggu serta hari libur lainnya. Tetapi sebagian dari mereka mengatakan durasi waktu bermain game online tergantung pada uang yang dimiliki.

Game online saat ini memang menjadi andalan permainan yang digemari. Penggemar game online rela menghabiskan uangnya untuk online. Mereka biasanya bermain ketika waktu senggang seperti jam pulang sekolah, malam minggu, hari minggu serta hari libur lainnya. Tetapi sebagian dari mereka mengatakan durasi waktu bermain game online tergantung pada uang yang dimiliki.

Ketertarikan untuk bermain game online didapat dari pengetahuan awal tentang game online tersebut. Misalnya saja mereka mengetahui salah satu bentuk permainan online dari teman sebaya yang lebih dahulu memainkannya. Adanya ketertarikan menjadikan dorongan untuk melakukan hal yang sama yaitu bermain game online. Hal ini seperti yang dituturkan oleh siswa C:

“Aku itu awalnya gak tau Point Blank, tapi waktu itu aku diajak teman ke warnet pas dia main Point Blank. Aku liatnya seru pas tanya sekilas tentang permainannya. Jadi pas ada waktu luang aku coba-coba, eh pas suka. Soalnya di game itu aku jadi tentara yang ngatur strategi gitu. Makanya sampai sekarang aku tetap main Point Blank”.

Permainan game online juga menuntut permainan menyerang lawan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih sehingga tercipta komunikasi antar pemain. Komunikasi antar pemain beragam bentuknya antara lain dengan kata-kata seperti : Shit, Jancuk, Fuck. Perkataan

kasar ini biasanya muncul di chatting yang dikeluarkan oleh pemain sebagai ungkapan kekesalan. Hal ini seperti yang dituturkan oleh siswa B :

“Main game online itu nambah teman, walaupun gak pernah ketemu langsung tapi kalo sering main online bareng apalagi chat tentang game pasti langsung nyambung. Tapi kalo pas kalah pasti ada rasa kesal dan ngeluarin kata kasar seperti shit, jancuk, fuck. Itu yang biasa diucapkan para pemain game online”.

Bermain game online Point Blank memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positifnya membuat pemain lebih solid serta menambah teman. Tetapi juga memberi dampak negatif yaitu susah mengontrol emosi, mau menang sendiri, dan merasa minder jika berada pada level bawah dalam permainan. Hal ini seperti yang dituturkan oleh siswa A ketika dia merasa kesal dengan temannya :

“ Aku karena sering main Point Blank jadi sebagian kebiasaannya ya aku bawa di kehidupan sehari-hari. Misal ada teman yang usil dan buat aku kesal pasti aku keceplosan keluar kata kasar kayak Shit, Jancuk, terus Fuck gitu Mbak”.

Game Lost Saga adalah game MMO (*Massively Multiplayer Online*) yang dapat dimainkan dengan berbagai mode yang disediakan. Pemain dapat menggunakan mode pertempuran secara berkelompok atau dengan cara satu lawan satu sesuai selera. Dalam game ini dikenal sistem pangkat. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh siswa D:

“Awal aku tahu game Lost Saga ini dari teman sekolah. Dia lebih dulu main dan aku juga liat sekilas. Terus aku mulai tertarik dan bertanya tentang bcar bermain game ini. Setelah mulai coba main saya jadi tertarik. Game ini tujuannya untuk memenangi suatu pertandingan dan naik pangkat ke level yang lebi tinggi”.

Dota adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, yaitu pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar, setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Dimainkan oleh 2 team yang beranggota 5 orang pemain, setiap tim memiliki markas yang berada dipojok peta, setiap markas memiliki satu bangunan bernama "Ancient".

Permainan ini membutuhkan kerja sama, *timing*, dan strategi yang baik antar sesama anggota. Dalam permainan ini para pemain tidak hanya sekedar mengalahkan musuh tetapi juga menemukan lawan untuk melawan. Walaupun durasi bermain cukup singkat yaitu antara 30 menit hingga 1 jam tetapi para pemain akan memainkan berkali-kali untuk menemukan strategi baru. Kemampuan skill yang dimiliki hero dan itemnya juga

sangat berpengaruh. Hal ini seperti yang dituturkan oleh siswa G :

“Main DOTA itu gampang-gampang susah Mbak. Tapi kalo ush ngerti alur permainannya jadinya gampang. Kita juga harus punya hero andalan biar mainnya lebih seru dan terarah”.

Ketika pemain bermain DOTA dalam suatu tim tidak jarang menimbulkan konflik antar pemain. Konflik tersebut dikarenakan perdebatan yang memacu emosi masing-masing pemain. Setiap pemain memiliki ide dan strategi tersendiri dalam permainan. Ada kalanya konflik terjadi hingga permainan selesai. Jika tidak kunjung diredam maka konflik dapat menyebabkan pertengkaran karena para anggota saling menyalahkan.

Dampak emosi yang ditimbulkan *game online* DOTA juga akan berdampak pada kehidupan nyata pemain. Walaupun permainan telah berakhir, tetapi emosi akan tetap ada. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh siswa G:

"Kalo wes kalah gara-gara kebanyakan omong ya pasti aku marah-marah. Kadang aku juga ngeluarin kata kasar kayak Jancok, Anjir, WTF gitu pokoknya Mbak. Itu juga sampe mainnya selesai kalo masih emosi ya gitu”.

Kemarahan verbal dalam permainan diungkapkan melalui chat dengan mengungkapkan kata-kata kasar. Sedangkan kemarahan secara fisik dalam permainan ditunjukkan dengan aksi memukul dan menendang. Emosi tersebut tidak hanya terjadi dalam permainan. Mereka juga membawanya pada kehidupan nyata. Oleh karena itu permainan DOTA tidak hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif.

Dampak positif permainan DOTA antara lain mengajarkan kerja sama dalam tim, belajar mengambil keputusan serta disiplin dalam bertindak. Tetapi dampak negatifnya adalah dapat memancing emosi untuk berkata kasar. Hal ini senada dengan yang dijelaskan oleh siswa F:

“Main DOTA itu bisa sambil belajar kerja sama sama membuat keputusan. Tapi kalo pas kalah ato gak sesuai di dalam tim bisa buat kesal pas jadi pake kata-kata kasar kayak Anjir, Jancok gitu pokoknya Mbak”.

Permainan *game online* yang dimainkan oleh 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 Bangkalan merupakan permainan yang melibatkan interaksi antara pemain dan lawan. Interaksi yang terjadi dibagi menjadi dua, yaitu interaksi langsung dan interaksi tidak langsung. Interaksi langsung terjadi pada saat berkumpul bersama di warnet untuk memainkan sebuah permainan *online*. Sedangkan interaksi tidak langsung terjadi di dalam dunia maya melalui *chat* dengan pemain.

Berbagai bentuk perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas di antara anggota kelompok yang lainnya.

Dalam penelitian ini perilaku sosial yang menjadi fokus disesuaikan berdasarkan karakteristik *game online* yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 1 Bangkalan. Karakteristik *game online* yang digunakan yaitu *game online* Point Blank, Lost Saga, dan Dota. Ketiga *game online* tersebut memiliki karakteristik umum antara lain : memperebutkan pangkat, kerja sama tim, berperan secara individu sesuai karakter *game*, dan mencapai sebuah misi tertentu. Sehingga perilaku sosial yang menjadi fokus penelitian adalah : (1) perilaku peran, meliputi pemberani, berkuasa, dan mandiri, (2) perilaku dalam hubungan sosial, meliputi suka bergaul, dan simpatik, (3) perilaku ekspresif, meliputi suka bersaing dan agresif.

Dalam melihat perilaku kecenderungan peran terkait perilaku pemberani ini, memang diperoleh hal yang berbeda. Ada siswa yang menunjukkan keaktifan saat proses belajar mengajar berlangsung, tetapi juga ada yang sebaliknya. Seperti siswa B, E, dan F yang selalu berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan selalu tampil percaya diri. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, siswa pemberani ini mengungkapkan bahwa mereka memang selalu menunjukkan perilaku pemberani di dunia nyata karena dampak dari sifat pemberani di dunia maya ketika sedang bermain *game online*. Ketiga siswa ini tertarik pada tokoh dalam *game online* yang memiliki karakter pemberani seperti hero.

Berbeda dengan siswa A, C, D, dan G yang cenderung pemalu dan kurang percaya diri ketika berada di kelas. Mereka mengungkapkan bahwa situasi di dunia nyata sangat berbeda dengan dunia maya. Di dunia maya ketika sedang bermain *game online* memang mereka memainkan peran sebagai tokoh yang pemberani, karena mengetahui tentang strategi melawan musuh. Tetapi dalam keadaan nyata mereka tampak minder dan kurang percaya diri karena merasa pengetahuan kognitifnya kurang dibanding dengan teman yang lain. Jadi mereka memilih untuk diam dibandingkan berani mengungkapkan pendapat.

Perilaku peran berkuasa juga mendapat hasil yang berbeda di antara 7 (tujuh) siswa yang menjadi subjek penelitian. Seperti yang ditunjukkan oleh siswa B, E, dan F yang bisa menjadi pemimpin dan mampu bekerja dalam kelompok. Hal ini dapat terjadi juga dipengaruhi oleh tokoh dan karakter dari *game online* yang mereka mainkan. Di dalam permainan *online* mereka memang

sering berperan sebagai pemimpin yang dipercaya dapat memimpin tim mereka. Berbeda dengan siswa A, C, D, dan G yang memang sering berperan hanya sebagai anggota yang menjaga pertahanan tim.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan terkait kecenderungan perilaku peran diantara 7 (tujuh) siswa yang gemar bermain *game online*. Siswa B, E, dan F terlihat bisa mengatur jadwal sehari-hari serta beraktivitas sesuai dengan jadwal yang telah mereka buat. Berbeda dengan siswa A, C, D, dan G yang lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Keempat siswa ini memang mengakui menghabiskan minimal 35 jam dalam satu minggu untuk bermain *game online*. Sehingga dapat dikatakan mereka telah kecanduan *game online*. Mereka selalu memiliki orientasi terhadap *game online* yang sedang mereka gemari.

Terkait perilaku hubungan sosial suka bergaul, siswa A, C, D, dan G sulit untuk berteman dengan teman baru. Mereka cenderung memiliki sedikit teman karena tidak memiliki rasa terbuka dengan orang lain. Mereka mengaku lebih senang berteman di dunia maya dibanding dunia nyata. Teman di dunia maya ketika bermain *game online* memiliki tujuan dan misi yang sama untuk memenangkan pertandingan. Tetapi ketika di dunia nyata tidak semua teman memiliki misi yang sama. Berbeda dengan 3 (tiga) siswa lainnya B, E, dan F yang bisa menerima teman baru dan memiliki banyak teman. Mereka beranggapan memang setiap teman memiliki karakter yang berbeda dan itu yang membuat mereka saling melengkapi.

Siswa B, E, dan F bisa menyeimbangkan antara prestasi dan kegemaran bermain *game online*. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku suka bersaing di dalam kelas. Mereka berusaha untuk mendapat prestasi yang tinggi. Tetapi 4 (empat) siswa lainnya kurang menunjukkan perilaku tersebut. Mereka cenderung mengabaikan prestasi akademik dan karena hanya berorientasi pada kemenangan *game online* saja.

Ketujuh siswa yang gemar bermain *game online* tidak semua berperilaku agresif. Siswa B, E, dan F tidak terpengaruh pada saat chatting di dunia maya. Mereka tetap bisa mengontrol sikap dan perkataan. Berbeda dengan 4 (empat) siswa lainnya yaitu siswa A, C, D, dan G yang selalu mengedepankan ego dan sering berkata kasar kepada teman karena memang mengaku terpengaruh dengan tokoh yang ada pada *game online* yang sering dimainkan. Mereka secara tidak sadar mengungkapkan kata-kata tersebut dalam kehidupan nyata karena sudah terbiasa dilakukan saat bermain *game online*.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Bangkalan, ada tiga jenis *game online* yang sering dimainkan yaitu : Point Blank, Lost Saga, dan Dota. Ketiga *game* ini sering dimainkan oleh 7 (tujuh) siswa yang menjadi subjek penelitian. Mereka setiap hari memainkan *game* ini dengan durasi waktu yang berbeda. Lamanya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* tergantung dengan adanya waktu luang yang dimiliki setiap siswa dalam satu hari. Tetapi dapat dipastikan bahwa setiap hari mereka pasti menyempatkan diri untuk *online* dan bermain *game online* yang disenangi.

Ketertarikan siswa SMA Negeri 1 Bangkalan untuk bermain *game online* diawali dari pengetahuan mereka tentang *game* tersebut yang di dapat dari teman bermain. Rasa ingin tahu membuat mereka mencari informasi lebih dalam. Setelah mendapatkan informasi, mereka mencoba untuk bermain. Karena di dalam *game online* ada predikat menang dan kalah, maka mereka memiliki keinginan untuk bisa memenangkan sebuah permainan. Inilah yang membuat mereka terus bermain *game online* secara berkelanjutan.

Dalam hal ini, tujuh siswa penggemar *game online* memiliki motivasi yang berbeda untuk bermain *game online*. Dibedakan menjadi dua kelompok.

Siswa B, E, dan F motivasi mereka bermain *game online* adalah mengikuti ajakan teman dan agar tidak ketinggalan zaman. Mereka tidak berorientasi penuh terhadap *game online* karena memang telah memiliki banyak aktivitas positif lain saat berada di dunia nyata. Ketiga siswa ini aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan bergabung dengan berbagai komunitas. Jadi dengan kata lain mereka telah memiliki ruang pada dunia nyata dan mencoba untuk memperluas ruang dengan cara bermain *game online*.

Siswa A, C, D, dan G memiliki motivasi yang berbeda. Alasan ini dipengaruhi oleh latar belakang mereka yang memang cenderung introvert. Mereka bermain *game online* dengan alasan untuk mengusir rasa kesepian dan agar memiliki kesibukan. Dengan bermain *game online*, keempat siswa ini mencoba untuk membentuk ruang walaupun hanya di dunia maya. Mereka berusaha untuk selalu tampil dengan perantara *game online*.

Hal ini sesuai dengan pendapat psikolog Prancis Baudrillard (2001) yang menyatakan bahwa adanya kenyataan yang berbeda antara dunia nyata dan dunia maya. Dunia maya membuat ketidakmampuan membedakan kenyataan dan fantasi. Ada kalanya di dunia maya memiliki banyak teman, tetapi tidak pada dunia nyata. Adanya istilah "hiperealitas" yang membawa pada situasi punya banyak teman di dunia maya tetapi tidak pada dunia nyata. Selain itu juga

ditunjang dengan “E-personality” yang bisa membuat seseorang sangat akrab dengan teman di dunia maya.

Proses kecanduan remaja yang sudah ditandai dengan beberapa hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh seorang psikolog bahwa kecanduan *game online* secara berlebih dikenal dengan istilah *Game Addiction* (Grant & Kim, 2003). Artinya seorang anak seakan-akan hanya berorientasi pada *game online* saja sehingga mengabaikan pekerjaan lain di dunia nyata. Selain itu, adanya tingkatan level dalam permainan *online* juga menjadi salah satu alasan mereka untuk bermain *game online* agar mendapatkan level yang lebih tinggi.

Semua kebiasaan yang dilakukan ketika bermain *game online* tidak dapat dipungkiri akan terbawa di kehidupan sehari-hari. Dari segi permainannya, *game online* memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak agar tertarik bermain *game* selain itu macam-macam *games* tersebut dirancang khusus agar anak menjadi ingin terus bermain, tentu saja demi mengeruk keuntungan bagi para pengelolanya tanpa menghiraukan dampak baik dan buruknya bagi perkembangan anak.

Rachmat (2012) memaparkan beberapa faktor penyebab anak kecanduan bermain *game online* mengutip dari para dokter yang meneliti kecanduan video *game*, alasan seseorang bisa ketagihan bermain *game* adalah karena *game* tersebut sengaja dirancang agar pemainnya semakin sering bermain *game*.

Pemain butuh menghabiskan banyak waktu dan energi untuk menciptakan sebuah karakter dan persona virtual mereka. *Game* tersebut memang dirancang agar mereka ‘menginvestasikan’ banyak waktu dan usaha untuk memperluas karakter dan kemampuan mereka.

Pemain difokuskan untuk mendapatkan senjata baru atau score yang tinggi, ini akan membuat pemain enggan berhenti bermain sebelum mereka memenuhi target mereka. Tentu saja, begitu target tercapai, selalu ada target yang lebih besar berikutnya, dan berikutnya.

Game multiplayer online memang dirancang untuk interaktif agar pemain bekerja sama untuk mencapai tugas tertentu. Karena itu pemain merasa tidak dapat meninggalkan permainan sebelum memenuhi kewajiban untuk tim mereka.

Daya tarik lainnya dari *game* tersebut adalah aspek sosial. Di dunia *game online* tersebut mereka bisa menjadi siapa saja sesuai yang mereka inginkan, dan relatif mudah untuk meningkatkan karakter. Masalahnya adalah mereka kesulitan belajar bersosialisasi di dunia nyata, khususnya buat mereka yang memang kesulitan berteman.

Candu lainnya yang menarik adalah *game* ini bisa dijadikan sebagai pelarian dari masalah-masalah di dunia nyata. Tentu saja hal ini merupakan pengaruh negatif

karena lebih banyak menghabiskan waktu bermain *game* ketimbang menyelesaikan masalah yang dihadapi. (Rachmat, Adam 2012. Ciri-ciri Anak Kecanduan *Game Online*. [online].

(Tersedia: <http://ayussoulimage.blogspot.co.id/2012/04/kecanduan-game-online-pada-anak-anak.html>, diakses 14 April 2016)

Ada tiga jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 1 Bangkalan yaitu Point Blank, Lost Saga, dan DOTA. Ketiga permainan online ini yang sangat melekat dengan kehidupan sehari-hari 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 Bangkalan. Sehingga tidak dapat dipungkiri akan berpengaruh pada perilaku sosialnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Baron dan Bryne (2005) yang menyatakan bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, antara lain: (1) perilaku dan karakteristik orang lain; (2) proses kognitif; (3) faktor lingkungan; (4) tatar budaya.

Dalam hal ini, 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 Bangkalan lebih sering bergaul atau berinteraksi dengan *game online* yang mereka mainkan. Oleh karena itu karakteristik *game* akan mempengaruhi perilakunya. Seperti *game online* Point Blank, Lost Saga dan DOTA yang biasa dimainkan oleh 7 siswa SMA Negeri 1 Bangkalan dan memiliki kemiripan karakteristik.

Ketiga *game* tersebut sebagian besar bercerita tentang perseteruan atau pertempuran dengan tujuan tertentu. Selain itu dikenal dengan sistem pangkat yang akan menentukan kemenangan. Tetapi yang membedakan adalah cara bermainnya. Ada yang bisa dimainkan secara individu ada juga yang masuk di dalam tim atau kelompok.

Ingatan seseorang terkait suatu hal akan membuat ide-ide, keyakinan, serta pertimbangan untuk melakukan sesuatu atau tidak. Hal ini akan menjadi dasar kesadaran sosial seseorang yang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Dalam hal ini, proses kognitif dikaitkan dengan pengetahuan seseorang tentang permainan online yang sering mereka mainkan.

Di dalam permainan *online* terdapat banyak tokoh yang memiliki sifat masing-masing. Tokoh ini akan dimainkan oleh *gamers* dan menjadi sebuah peran. Watak tokoh yang ada tidak selalu positif, tetapi ada juga yang negatif. Secara lebih rinci dijelaskan pada tabel berikut :

Lingkungan juga mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Intensitas seseorang berada di lingkungan tertentu, maka suasana yang lebih dominan akan mempengaruhi perilaku. Dalam hal ini, yang menjadi lingkungan dominan adalah dunia maya terkait *game online* yang dimainkan. Komunikasi antar pemain *game online* dilakukan dalam bentuk *chatting*. Dari hasil penelitian yang dilakukan, di dalam *chatting* tersebut ada ungkapan kata-kata kasar yang dimunculkan oleh *gamers*.

Kata kasar tersebut seperti : Jancuk, Fuck, Anjir, WTF dan Shit.

Ungkapan tersebut terjadi sebagai ungkapan kekesalan *gamers* terhadap lawan main. Karena sudah terbiasa mengucapkan kata-kata tersebut, maka secara tidak sengaja mereka juga akan mengucapkan dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata jika merasa kesal dengan orang lain.

Tatar budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial terjadi. Bagi seorang *gamers*, maka tatar budaya mereka tidak hanya di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya. Budaya yang muncul di dunia maya baik berupa tingkah laku fisik seperti : memukul, menendang, dan menusuk lawan. Selain itu juga ada yang berbentuk verbal.

Adanya dua dunia yang berbeda tersebut antara dunia nyata dan dunia maya akan berdampak pada perilaku *gamers*. Pembelajaran permainan ini berawal dari lingkungan sekitar. Pengamatan siswa menimbulkan rangsangan dan rasa ingin mencoba. Bandura (dalam Olson 2009) menyebutkan empat proses yang mempengaruhi belajar observasional yang dikaitkan terhadap perilaku sosial *gamers*.

Siswa yang gemar bermain *game online* diawali dengan kegiatan memperhatikan perilaku yang ada pada karakter *game*. Dalam hal ini, siswa tertarik untuk bermain *game online* tidak hanya karena dorongan dari teman dan rasa ketertarikan semata terhadap *game online*. Tetapi mereka menjadi gemar bermain *game online* juga karena telah memperhatikan karakter dari tokoh yang ada di dalam sebuah permainan *online*.

Ketika siswa telah mengamati secara menyeluruh tentang *game online* yang dimainkan, maka mereka akan memperoleh informasi berkaitan dengan *game online* tersebut. Informasi tersebut akan direkam dan disimpan dalam ingatan. Proses penyimpanan terjadi dua proses yaitu penyimpanan proses verbal berupa kata-kata kasar yang muncul saat permainan online berlangsung. Kedua adalah imajinasi dengan melihat segala perilaku yang ada di dalam *game online*. Bandura berpendapat penyimpanan melalui imajinasi tidak lebih kuat dibandingkan verbal. Penyimpanan informasi mengenai perilaku seperti yang ada di dalam sebuah permainan *online* bisa digunakan untuk waktu yang sama dan kejadian yang sama. Oleh karena itu, perilaku sosial siswa yang gemar bermain *game online* hampir sama dengan perilaku yang ada pada permainan *online* tersebut.

Informasi yang telah disimpan dalam perilaku bermain *game online* akhirnya akan mendorong *gamers* untuk melakukan perilaku yang sama. Perilaku yang dilakukan pada dunia nyata ini akan terlihat pada kecenderungan perilaku peran, meliputi: pemberani,

berkuasa, dan mandiri ; perilaku dalam hubungan social, meliputi : suka bergaul dan simpatik ; perilaku ekspresif, meliputi suka bersaing dan agresif.

Motivasi merupakan tahap akhir dari proses belajar observasional. Pada tahap ini telah tampak perilaku sesuai dengan model dari *game online* tersebut. Ada perilaku yang dicontoh oleh *gamers*, tetapi ada juga perilaku di dalam *game online* yang tidak dilakukan. Hal ini didasarkan pada penguatan yang muncul dari setiap *gamers*. Perilaku dominan yang telah direkam oleh *gamers* akan diwujudkan dalam tindakan nyata di kehidupan nyata pula.

Namun, hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan perilaku sosial yang ditunjukkan oleh 7 (tujuh) siswa yang menjadi subjek penelitian. Tidak semua siswa menjadi terpengaruh negatif karena gemar bermain *game online*. Padahal ketujuh siswa merupakan *gamers* aktif yang tidak pernah melewatkan waktu bermain *game online* setiap hari. Hal ini terjadi pada siswa B, E, dan F. Walaupun mereka memainkan *game* yang berbeda tetapi dengan karakteristik *game online* yang hampir sama.

Jika dikaitkan dengan karakteristik *game online* yang secara keseluruhan memiliki kemiripan karakteristik yaitu merupakan *game* perseteruan dan pertempuran yang menyebabkan adanya tujuan untuk memenangkan pertandingan dengan cara naik ke pangkat yang lebih tinggi. Karakteristik ketiga *game online* ini didukung dengan adanya tokoh atau hero di dalamnya yang mau ke dalam sebuah peran. Tokoh *game online* yang mendukung karakteristik ketiga *game online* tersebut menggambarkan watak yang negatif, yaitu : pendendam, penyendiri, dan pemberontak.

Karakter dan watak dari tokoh *game online* ini sangat melekat pada siswa A, C, D, dan G. Mereka dalam kesehariannya menunjukkan perilaku yang pendendam, egois, dan angkuh. Dari segi aktivitas sehari-hari di dalam kelas, mereka lebih banyak menunjukkan perilaku negatif dibanding perilaku positif. Padahal di dalam *game online* juga terdapat tokoh yang pemberani, berjiwa pemimpin, dan simpatik. Ternyata memang keempat siswa ini lebih sering berperan sebagai tokoh antagonis di dalam permainan *game online*. Mereka memiliki pandangan jika berperan sebagai hero yang antagonis, maka lebih cepat memenangkan pertandingan dan akan naik pada level yang lebih tinggi.

Berbeda dengan siswa B, E, dan F yang gemar bermain *game online* tetapi tidak banyak terpengaruh perilaku negatif. Mereka tetap bisa menunjukkan perilaku positif seperti : pemberani, berkuasa, dan mandiri dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Perilaku pemberani ditunjukkan dengan tidak malu bertanya jika ada pelajaran yang kurang dipahami, mau mengajukan pendapat, dan percaya diri terhadap aktivitas yang

dilakukan. Selain itu, ketiga siswa ini juga menunjukkan perilaku bisa menjadi pemimpin yang baik di dalam kelompok. Mereka dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan pembagian di dalam kelompok masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa mereka bisa menjadi penguasa yang baik di dalam kelas.

Ketiga siswa juga menunjukkan perilaku yang mandiri. Mereka bisa membagi waktu antara bermain dan belajar. Itu bisa terjadi karena mereka memiliki jadwal aktivitas harian yang diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegemaran mereka terhadap *game online* tidak mengganggu kewajiban sebagai siswa, yaitu belajar. Mereka selalu bermain *game online* di waktu senggang setiap hari. Selain itu, dalam perilaku hubungan sosial mereka juga tidak memilih dalam berteman karena mudah beradaptasi dengan teman baru. Keterampilan mereka dalam beradaptasi ini yang membuat ketiga siswa bisa berperilaku simpatik terhadap orang lain. Mereka sangat menjunjung solidaritas antar teman. Sehingga jika ada teman yang sakit atau kesusahan, mereka dengan cekatan akan membantunya.

Dalam hal persaingan prestasi di dalam kelas juga ketiga siswa ini menunjukkan persaingan yang positif. Mereka berlomba untuk mendapatkan prestasi yang tinggi di kelas. Walaupun memang posisi ketiga siswa ini jika ditinjau dari segi akademik berada di posisi menengah ke bawah. Mereka tidak putus asa dan tetap berusaha. Oleh karena itu, mereka tidak hanya mengasah kemampuan di bidang akademik saja, tetapi juga mengasah di bidang non-akademik seperti bidang musik dan olahraga.

Perilaku positif yang mereka tunjukkan ini dapat terjadi karena mereka bisa menempatkan peran antara peran di dunia maya saat bermain *game online* dan saat berada di kehidupan nyata. Mereka memang lebih sering berperan menjadi tokoh protagonis di dalam bermain *game online*, misalnya mereka menjadi pemimpin yang pemberani dan suka menolong. Walaupun memang di dalam permainan *game online* juga memberikan dampak yang negatif yaitu menjadi agresif untuk bisa memenangkan pertandingan.

Perbedaan perilaku yang ditunjukkan oleh siswa B, E, dan F ini setelah diteliti lebih lanjut, mereka memang lebih bisa mengontrol diri. Oleh karena itu, dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* tidak sepenuhnya mereka serap. Karena mereka memang memiliki komitmen bahwa ada waktu khusus antara belajar dan bermain. Belajar memang menjadi kewajiban dan bermain *game online* adalah kegemaran yang memang kedua aktivitas ini mereka jalani setiap hari.

Berbeda dengan empat siswa lainnya A, C, D, dan G yang lebih banyak menerima pengaruh negatif dari *game online*. Mereka lebih mengutamakan *game online* dibanding belajar. Memang jika dibandingkan di antara

tujuh siswa yang menjadi subjek penelitian ini durasi waktu yang digunakan untuk bermain *game online* dalam satu minggu berbeda. Siswa B, E, dan F hanya menghabiskan waktu bermain *game online* dengan kisaran 25 jam hingga 27 jam dalam satu minggu. Berbeda dengan keempat siswa lainnya yang menghabiskan waktu minimal 30 jam dalam satu minggu.

Selain karena durasi waktu bermain yang berbeda, mereka juga memilih waktu bermain *game online* dalam satu hari juga berbeda. Siswa B, E, dan F bermain *game online* setelah selesai belajar, tetapi keempat siswa lainnya adalah belajar juga disertai bermain *game online*. Inilah yang menyebabkan perbedaan perilaku dari tujuh siswa tersebut. Keempat siswa lebih kecanduan *game online* dibanding tiga siswa lainnya. Selain itu, siswa B, E, dan F memiliki pengaturan diri yang lebih baik dibanding siswa A, C, D, dan G.

Terbentunya kontrol diri tidak terlepas dari kesadaran diri yang tinggi atas kemampuan yang dimiliki individu. Tingkah laku kontrol diri menunjukkan pada kemampuan individu untuk mengarahkan perilaku. Menurut Harter (Muharsih, 2008) menyatakan bahwa dalam diri seseorang terdapat suatu sistem pengaturan diri (*self-regulation*) yang memusatkan perhatian pada pengontrolan diri (*self-control*). Proses pengontrolan diri ini menjelaskan usaha individu untuk mengendalikan perilaku dalam menjalani kehidupan. Melalui kemampuan ini, individu dapat membedakan perilaku yang dapat diterima dan tidak.

Individu yang memiliki kontrol diri maka memiliki kesiapan diri untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan norma, adat, nilai-nilai yang bersumber dari ajaran agama serta tuntutan lingkungan. Emosinya tidak lagi meledak-ledak dihadapan orang lain, melainkan menunggu saat dan tempat yang tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara yang diterima (Hurlock, 1980)

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbedaan perilaku yang ditunjukkan oleh 7 (tujuh) siswa yang gemar bermain *game online* ini karena perbedaan kontrol diri pada setiap individu. Ketujuh siswa ini memang sudah terpengaruh *game online* karena dalam setiap hari tidak terlepas untuk memainkannya. Mereka sudah ada pada tahapan *modeling* atau peniruan tokoh pada *game online* yang sering mereka mainkan. Siswa yang sering memainkan tokoh yang memiliki watak buruk maka cenderung meniru, begitu sebaliknya. Tetapi ternyata tidak semua perilaku dari tokoh yang ada pada *game online* mempengaruhi perilaku ketujuh siswa. Adanya perbedaan kontrol diri yang menyebabkan perbedaan perilaku. Siswa B, E, dan F memiliki kontrol diri yang lebih baik dibanding siswa A, C, D, dan G. Ini ditunjukkan dengan perilaku mereka yang cenderung lebih negatif.

Siswa B, E, dan F memahami dengan baik mana perilaku yang pantas dilakukan dan tidak pantas dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun mereka juga cenderung meniru tokoh yang ada pada *game online*, tetapi tidak semua mereka contoh. Terlihat ada filter dari dalam diri ketiga siswa ini sehingga perilaku yang ditunjukkan akibat gemar bermain *game online* tidak sepenuhnya mengarah pada hal-hal yang negatif.

Dalam tahap ini, maka teori Bandura (dalam Kuswana, 2009) menyatakan bahwa peniruan atau imitasi yang dilakukan pada tahap selanjutnya akan berada pada tahap “regulasi diri” yaitu pengaturan atau kontrol dari dalam diri setiap individu. Ada perilaku yang mereka contoh dan ada yang tidak. Individu yang memiliki kontrol diri hanya akan meniru perilaku yang cenderung positif saja. Hal ini sesuai dengan teori Merton (1967) tentang structural fungsional.

Fungsional Struktural memandang aktor dan lokus realitas dalam teori struktural fungsional ini, aktor dipengaruhi oleh struktur, karena masyarakat selalu diatur dengan aturan-aturan yang ada, dan jika dalam masyarakat ada salah satu fungsi struktur yang tidak berfungsi maka akan menyebarkan struktur tersebut disfungsi. Perhatian struktural fungsional harus lebih banyak ditunjukkan pada fungsi-fungsi dibandingkan dengan motif-motif. Fungsi adalah akibat-akibat yang dapat diamati yang menuju adaptasi atau penyesuaian dalam suatu sistem. Masyarakat merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan sehingga membentuk struktur sosial. Masyarakat terbentuk dari sebuah pola tindakan yang kemudian dirasa nyaman dan pola itu saling berinteraksi satu sama lain serta pola yang terjadi dilakukan secara berulang-ulang sehingga membentuk sebuah kebiasaan di dalam kehidupan dan terbentuklah suatu kebudayaan.

Singkatnya masyarakat fungsional adalah masyarakat yang mempunyai sikap positif. Kehidupan masyarakat fungsional senantiasa seimbang dan disenangi oleh yang lain. Mereka mudah bergaul antara satu sama lain. Sebaliknya masyarakat disfungsional ialah masyarakat yang tidak berfungsi. Masyarakat tidak berfungsi merujuk kepada masyarakat yang senantiasa mempunyai masalah seperti tidak puas terhadap pemerintah, kacau balau, dan selalu porak peranda, Mereka mempunyai sikap individualistik. Masyarakat juga tidak menghormati orang tua maupun yang muda dan tidak memiliki nilai-nilai moral yang baik. Mereka senantiasa bersikap negatif sepanjang kehidupan di alam semesta.

PENUTUP

Simpulan

Game memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia *offline* dan dunia *online*. Dunia *offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah, keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia *online* adalah ketika orang berada di depan pesawat komputer yang tersambung dengan jaringan internet di mana dengan jaringan komputer tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman virtual-nya. Ada 3 (tiga) jenis *game online* yang sering dimainkan, yaitu : Point Blank, Lost Saga, dan DOTA. Motivasi 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 yang gemar bermain *game online* adalah ajakan teman yang memicu mereka bermain *game online*, serta untuk menghilangkan rasa kesepian. Selain itu juga karena telah merasa kecanduan untuk terus bermain, meningkatkan level dan pangkat, yang tujuan akhirnya menjadi seorang pemenang.

Aktivitas 7 (tujuh) siswa SMA Negeri 1 Bangkalan yang didominasi dengan *game online*, maka mempengaruhi perilaku sosialnya. Dalam hal ini perilaku sosial yang diteliti ada 3 (tiga) yaitu : perilaku peran, meliputi pemberani, berkuasa, dan mandiri. 2) perilaku dalam hubungan sosial, meliputi suka bergaul, dan simpatik. 3) perilaku ekspresif, meliputi suka bersaing dan agresif. Ketiga perilaku sosial ini memiliki sub-indikator yang dihubungkan dengan aktivitas siswa di dalam kelas ketika mengikuti proses belajar mengajar.

Namun terdapat perbedaan perilaku yang ditunjukkan ketujuh siswa yang menjadi subjek penelitian. Tiga siswa cenderung berperilaku positif, dan empat siswa cenderung berperilaku negatif. Perbedaan ini dipengaruhi oleh motivasi bermain *game online*, durasi waktu bermain, dan kontrol diri. Siswa B, E, dan F bermain *game online* setelah selesai belajar, tetapi keempat siswa lainnya adalah belajar juga disertai bermain *game online*. Inilah yang menyebabkan perbedaan perilaku dari tujuh siswa tersebut. Keempat siswa lebih kecanduan *game online* dibanding tiga siswa lainnya. Selain itu, siswa B, E, dan F memiliki pengontrolan diri yang lebih baik dibanding siswa A, C, D, dan G.

Saran

Bermain *game online* memang menyenangkan. Tetapi jika tidak mengontrol waktu dengan baik akan menjadi kecanduan. Hal ini harus dihindari karena dapat merusak perkembangan anak. Karena jika seseorang telah kecanduan terhadap sesuatu maka tidak akan bisa lepas. Banyak waktu yang terbuang sia-sia hanya untuk bermain *game online*. Ironisnya lagi para pecandu *game online* melupakan segala aktivitas pokoknya sebagai manusia dan hanya memikirkan *game online* saja. Oleh karena itu, harus ada pembatasan jam dan kontrol langsung dari orang tua terhadap aktivitas anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Danforth, I. D. W. 2007. Distinguishing Addiction and High Engagement In The Context Of Online Game Playing. *Computers in Human Behaviour*.
- Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- Hurlock E.B. 2008. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Terjemahan : Istiwidayati). Jakarta : Erlangga.
- Ibrahim, Rusli. 2001. *Landasan Psikologis*. Departemen Pendidikan Nasional
- Nilwan Agustinus. 1995. *Pemograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Penerbit Elek Media Komputindo.
- Samuel Henry. 2010. *Cerdas dengan Game Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Kompas Gramedia, Yogyakarta.
- Sunaryo, Wowo Kuswana. 2014. *Biopsikologi*. Bandung : Alfabeta
- Syah, Muhibin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT Rosda Grafindo Persada
- Yee, N. (2002). *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*. (<http://www.nickyee.com/hub/addiction/addiction.pdf>) , diakses 25 Januari 2016.

