ISSN : xxx-xxx
Hal : 54-67

Development : Jurnal Pendidikan dan Budaya
https://jurnalpraksis.com/index.php/development

Dampak Kecanduan *Games Onlines* Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa

Muhammadin [1], Arifuddin [2], Irmansyah [3], M. Taher [4]
[1] Mahasiswa Pendidikan Sosiologi, UNSWA, Indonsesia
[2] Dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi, UNSWA, Indonesia
Corresponding Author : Muhammadin23@gmail.com

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah ; (a) untuk mengetahui faktor penyebeb kecanduan games online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa, (b) uUntuk mengetahui dampak kecanduan games online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, terhambat dan sering menundanya tugas kuliah. Sementara itu faktor yang mempengaruhi kecanduan game online yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi keinginan, rasa bosan, kontrol diri, tidak mampu mengatur prioritas, faktor eksternal meliputi, lingkungan, hubungan social. Dampak negatifnya pelaku cenderung berbohong, berkata kotor.

Kata Kunci : Kecanduan, Games Online, Perilaku sosial

Abstract. *The purpose of this research is (a) to find out the factors that cause online games addiction to changes in student social behaviour, (b) to find out the impact of online games addiction on changes in student social behaviour. The type of approach used in this research is a qualitative case study approach. The data collection techniques used in this research are observation, interview and documentation. The result of the research The results showed that online game addiction causes lack of physical activity, lack of sleep, obstruction and often postponing college assignments. Meanwhile, the factors that influence online game addiction are internal factors and external factors. Internal factors include desire, boredom, self-control, unable to set priorities, external factors include, environment, social relationships. The negative impact is that the perpetrator tends to lie, say dirty words.*

Keyword : Addiction, Online Games, Social behaviour

Pendahuluan

Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun perilaku sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren saat ini, jika tidak mau dikatakan kudet atau kuno. Kehadiran game online di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang khususnya mahasiswa, bahkan kemampuan beradaptasi

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

dengan lingkungan sosialnya. Tidak sedikit mahasiswa yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Dampak dari game online mahasiswa juga sering berbicara kasar sehingga mereka terbiasa melakukan hal tersebut kepada siapapun bahkan kepada orang yang lebih tua. Perubahan perilaku sosial pada mahasiswa akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini, dahulu sebelum game online menjamur seperti sekarang, mahasiswa menghabiskan waktu untuk membantu berdiskusi dan membuat kegiatan kemasyarakan sesuai tugas dan fungsi mahasiswa. Bedanya sekarang mahasiswa berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan kewajiban mereka. Perubahan perilaku sosial pada mahasiswa masih akan terus berlanjut apalagi kita hidup di era modern serba praktis. Ditambah asumsi bahwa bermain game online juga bisa sukses dengan menjadi pemain esports atau youtuber. Tentu kita tidak boleh menyalahkan masuknya budaya baru ini karena dampak dari globalisasi. Di tengah pesatnya laju internet dan kehadiran game online, kita sebagai mahasiswa harus bisa memilih dan memilah mana yang baik dan tidak untuk kita agar tidak terjerumus ke hal-hal negatif. Dan juga seorang mahasiswa harus lebih peka lagi terhadap lingkungan sekitar dengan memperhatikan orang-orang di sekelilingnya agar budaya bersosialisasi yang diajarkan oleh orang tua tidak hilang, khususnya mahasiswa yang tinggal di Kelurahan Mande Kota Bima.

Nugrahanto dalam (Prasetiawan, 2016: 116-125) menjelaskan bahwa Departemen Komunikasi dan Informasi (Depkominfo) mengatakan, setidaknya ada tiga puluh juta orang Indonesia yang memainkan game online atau dengan kata lain, satu dari delapan orang Indonesia adalah pemain game online, karena kurangnya kemampuan untuk mengendalikan antusiasme terhadap sesuatu yang dapat membangunkan minat, para mahasiswa dinilai lebih rentan melakukan penyimpangan internet, seperti melarikan diri dari kehidupan nyata ke dunia maya seringkali diasosiasikan dengan masalah serius dalam keseharianya.

Berdasarkan pengamatan awal, peneliti telah menemukan bahwa ada banyak hubungan antara pecandu games online dengan perubahan perilaku mahasiswa. Mahasiswa pecandu games online bisa menghabiskan waktu sekitar 5-12 jam per malam, padahal sebenarnya mereka bisa menggunakannya untuk mengerjakan tugas kuliah atau bisa di gunakan untuk diskusi, dan hal-hal produktif lainya, beberapa Informan yang peneliti temui mengaku terobsesi dengan permainan games online sehingga mempengaruhi minat belajar, terutama di bidang akademik dan disiplin ilmu lainnya. Adapun betntuk-bentuk games online yang sering di mainkan oleh beberapa mahasiswa yaitu : Mobile Legends, Free Fire.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang bisa berupa kata-kata yang tertulis atau lisan dengan orang-orang dan tingkah laku yang diminati. Oleh sebab itu, maka penelitian ini mencari hubungan antara perubahan yang akan digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan yang dialami mahasiswa sebagai kasus. Sedangkan metode penelitian deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gambaran, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penggunaan pendekatan kualitatif di dasarkan atas pertimbangan bahwa pendekatan ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan informan dalam mengungkap dan mengkaji secara mendalam masalah yang menjadi fokus penelitian mengenai dampak kecanduan game online yang dialami oleh mahasiswa. Penelitian ini berjenis penelitian kasus (Studi kasus) yang bertujuan untuk menemukan keunikan atau mengungkap fenomena yang di alami subyek penelitian mengenai gambaran mahasiswa yang mengalami dampak kecanduan game online. Penelitian dilakukan di daerah Mande Kota Bima. Subjek Penelitian adalah FD, dan DW.

Hasil Penelitian

Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online. Dua orang mahasiswa yang merupakan mahasiswa yang terdaftar di salah satu kampus di Bima. Mahasiswa yang pertama berinisial “DW” berusia 22 tahun, Berjenis kelamin laki-laki dan mempunyai hobby bermain game, “DW” merupakan anak ketiga dari 5 bersaudara. “DW” sudah mengalami kecanduan game online sejak SMA, tetapi “DW” ini mulai mengenal game itu sejak kecil berawal dari game yang dimainkan di PS (Playstation) “DW” memang menyukai game yang bersifat peperangan. Yang kedua berinisial “FD” berusia 22 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan mempunyai hobby nongkrong dan bermain game. “FD” merupakan anak pertama dari 2 bersaudara, “FD” sudah mengenal game itu sejak kecil SMP “FD” senang bermain game karena menurutnya memainkan game itu sangat menantang dan dapat mengasah kemampuan. “FD”.

a. **Kecenderungan Bermain Game online Mahasiswa**

“DW” merupakan mahasiswa yang hobi bermain games. Ia terlihat pendiam ketika berada ditempat umum namun ketika bertemu dengan sahabatnya ia sangat aktif berbicara, dilingkungan kampusnya, mahasiswa hanya memiliki satu orang yang ia anggap sebagai teman diskusi. Sedangkan “FD” merupakan mahasiswa yang suka bermain games dan dia juga memiliki sahabat yang sangat akrab dengannya, “FD” juga tidak memiliki kegiatan ekstrakurikuler baik di kampus maupun di luar kampus sehingga dirinya hanya sering dirumah dan juga sering pergi bersama temannya untuk bermain game. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa “FD” dan “DW” mengalami kecanduan game online sehingga

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

bermain game online secara terus-menerus dalam sehari. Akibat sulit mengatur waktu untuk melakukan kegiatan seperti mengerjakan tugas kuliah sehingga tugas kuliah terhambat dan sering menundanya, mudah marah dan mengucapkan kata-kata yang kasar kepada temannya, "FD" dan "DW" juga menginginkan pengakuan akan prestasinya dari temannya. Karena seringnya bermain game online "DW" dan "FD" kurang berinteraksi dengan orang lain. Selain itu, "DW" dan "FD" rela mengeluarkan uangnya untuk membeli kuota game bukan untuk belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada "DW" dan "FD", Maka mahasiswa teridentifikasi mengalami kecanduan game online yang ditandai dengan ciri-ciri dan gejala sebagai berikut :

1. Bermain game yang sama bisa lebih dari 3 jam sehari. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" bermain game online secara terus menerus dan memusatkan perhatian pada game online dan menjadikan game online tersebut sebagai hobi.
2. Rela mengeluarkan banyak uang untuk bermain game Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" mengeluarkan uangnya untuk membeli kuota dan hanya fokus pada bermain game online saja.
3. Lebih dari 1 bulan masih tetap bermain game yang sama. Berdasarkan hasil wawancara dengan "DW" dan "FD" dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" memang menyukai bermain game online *free fire* dan memainkan game yang sama lebih dari 1 bulan.
4. Kesal dan marah jika dilarang bermain game tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" kesal dan marah jika ada yang mengganggunya pada saat bermain game online.
5. "DW" dan "FD" lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game pada saat jam kuliah dan di luar jam kuliah. Berdasarkan hasil wawancara "DW" dan "FD" dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" pada saat belajar dari rumah "DW" dan "FD" lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online sehingga tidak mengerjakan tugas kuliahnya.
6. Tugas kuliah terhambat dan sering menundanya. Selama belajar dari rumah "DW" berdasarkan hasil wawancara bahwa dampak dari bermain game online "DW" secara terus-menerus yang mengakibatkan tugas kuliah "DW" terhambat dan tugas kuliahnya menunda dikerjakan.

Karena bermain game online. Berdasarkan wawancara dari "FD" mengenai tugas kuliah terhambat dan sering menundanya. Berdasarkan hasil wawancara bahwa akibat dari bermain game online yang dilakukan "FD" secara terus-menerus dan tidak bisa mengontrol dirinya bermain game online sehingga melupakan tugas kuliahnya untuk dikerjakan. Berdasarkan hasil wawancara bahwa akibat bermain game online yang dilakukan sehingga tugas kuliahnya tidak dikerjakan dan tugas kuliahnya ditunda untuk dikerjakan.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Penyebab Kecanduan Games Online

Dalam hal ini dilakukan langkah prognosis untuk mengungkap hal yang menyebabkan kecanduan bermain *game online.* Selama proses wawancara responden terlihat sangat rileks dan aktif menceritakan situasi yang dialaminyasaat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Sehingga jawaban-jawaban yang disampaikan sangat jelas dan terkesan tidak ada yang ditutup-tutupi. Di bab awal telah dijelaskan beberapa hal yang menjadi penyebab seseorang mengalami kecanduan bermain *game online,* yaitu 1) Interaksi dengan lingkungan sekitar, 2) Motivasi bermain *game online,* 3) Kepuasan diri dalam bermain *game online,* 4) Pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online.* Berdasarkan hasil wawancara dengan responden, diperoleh informasi mengenai faktor penyebab perubahan perilaku sosial mahasiswa kecanduan bermain *game online* yang dialami oleh "DW" dan "FD" Maka hasil wawancara dengan responden penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Interaksi dengan orang sekitar

Hasil wawancara mengenai faktor penyebab kecanduan bermain *game online* memperoleh informasi bahwa awal ia mengenal *game online* yaitu ketika menyaksikan temanya bermain *game* di tempat nongkrong,

Dari informasi yang telah diperoleh dari responden penelitian mengenai interaksi "DW" dan "FD" dengan orang-orang sekitarnya yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu "DW" dan "FD" jika di tempat tongkrongan bermain *game online* dengan teman-temanya, yang juga pemain *game online.*

b. Motivasi bermain *game online*

Motivasi atau keinginan muncul ketika "DW" dan "FD" ini sangat mempertahankan skill atau kekuatannya dalam bermain game online. Maka dari itu "DW" dan "FD" ini selalu bermain game online secara terus menerus untuk mengejar target untuk mencapai tingkatan lebih tinggi, dan juga ingin diakui di teman-temannya bahwa dia dapat memainkan game online tersebut dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan "DW" bahwa tujuan dari bermain game online itu bagi "DW" untuk meningkatkan skill dalam bermain game online agar dirinya mencapai target yang diinginkan dan berada pada posisi teratas dibandingkan dengan lawan mainnya.

Hal itu juga diperkuat dengan pernyataan dari teman dekat "DW" yang berinisial "BC" bahwa salah satu alasan "DW" untuk bermain game karena untuk mendapatkan pencapaian yang tinggi harus melalui bermain game yang rutin agar mendapatkan kemampuan (skill game) yang lebih baik dari sebelumnya,

Hal itu juga diperkuat dengan pernyataan dari teman dekat "FD" yang berinisial ""AD. Bahwa "FD" melakukan aktivitas bermain game online dengan alasan agar mendapatkan pencapaian yang diinginkan sehingga perhatiannya hanya fokus pada game online.

c. Kepuasan diri dalam bermain *game online*

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

"DW" dan "FD" merasa bermain game online itu menyenangkan sehingga menghabiskan waktu dengan bermain game online.

Berdasarkan hasil wawancara "DW" dan "FD" dapat disimpulkan bahwa "DW" dan "FD" pada saat belajar dari kelas "DW" dan "FD" lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online sehingga tidak fokus menyimak saat presentasi makalah.

d. Pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online*

Dari hasil wawancara dengan "DW" dan "FD" selain karena orang-orang terdekatnya bermain *game online*, ia juga menjeaskan bahwa faktor lain yang menyebabkan dirinya kecanduan bermain *game online* karena saat itu "DW" dan "FD" merasa gabut

Hasil wawancara dengan teman "DW" dan "FD" memperoleh informasi bahwa memang betul "DW" dan "FD" sudah lama bermain *game online* di tempt nongkrong. Temanya memaklumi dan terkesan membiarkan hal tersebut, karena masing-masing sibuk. Jadi beliau beranggapan, tidak ada alasan untuk melarang "DW" dan "FD" bermain *game online* saat itu. Durasi bermain *game* "DW" dan "FD" semakin meningkat setiap harinya. "DW" dan "FD" lebih sering begadang bermain *game online* di tempat tongkrongan. Dari penyampaian responden penelitian yang telah diwawancarai, maka dapat disimpulkan bahwa yang menjadi penyebab "DW" dan "FD" kecanduan bermain *game online* adalah faktor pelarian diri dan tingkat ketagihan bermain *game online* dimana "DW" dan "FD" memilih menyibukan diri dengan bermain *game online*, tetapi semakin hari ia merasa ketagihan dan sulit menghentikankebiasaannya tersebut.

Dampak Ngetif Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa

Kecanduan bermain game online pastinya akan membawa dampak negatif maupun positif. Dari data dan informasi yang peneliti dapatkan dari informan mengenai dampak kecanduan game online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa di kelurahan mande kota bima, sebagai berikut :

1) Dampak Negatif Game Online

a) Berkata kotor

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberap orang teman "DW" dan "FD", yaitu benar adanya bahwa "DW" dan "FD" yang bermain game online secara tidak sadar atau secara spontan akan mengeluarkan kata-kata kotor padahal tersebut hanya disebabkan oleh masalah sepele, misalnya mengalami kekalahan jaringan internet yang lelet, dan tim mainnya tidak bisa melawan musuhnya.

b) Berbohong

Diperkuat lagi dengan hasil observasi yang diperoleh peneliti yang dimana dari hasil observasi tersebut menunjukan bahwa "DW" dan "FD" yang bermain game online merupakan salah satu merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku keseharian "DW"

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

dan “FD” tersebut. Keaktifan “DW” dan “FD” dalam bermain game online tentu sangat mempengaruhi perilaku “DW” dan “FD” yang salah satunya sering berbohong kepada orang tuanya.

2) Dampak Positif Game Online

a) Memiliki banyak teman

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang telah dilakukan peneliti bahwa benar adanya kalau game online bisa menambah banyak teman hal tersebut peneliti temukan berdasarkan wawancara dengan beberapa informan yang telah peneliti lakukan, akan tetapi hal tersebut hanya sebatas pertemanan di sosmed (sosial media) saja.

b) Mengurangi stress

Berdasarkan observasi yang peneliti dapatkan dilapangan bahwa memang benar, dengan bermain game online bisa mengurangi stress, karena setelah mengamati “DW” dan “FD” bermain game online dan ikut bergabung di dalamnya tenyata memang merasa senang setelah main game. Begitulah yang dirasakan oleh “DW” dan “FD”, dengan kata lain, “DW” dan “FD” harus tau waktu dan membatasi waktu daam bermain game online makan akan menghilangkan dampak positif dari game tersebut.

Dari seluruh informasi yang diperoleh dari responden penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak dari kecanduan bermain game online yang dialami oleh “DW” dan “FD” adalah masalah kesehatan seperti sering sakit kepala dan gangguan mata, serta masalah keuangan dimana jumlah pengeluaran yang lumayan besar setiap minggunya untuk membeli kuota internet. Selain itu, “DW” dan “FD” sering menunda mengerjakan tugas ketika di rumah dan memilih mengerjakaan saat di kampus. Kecanduan game online yang dialami “DW” dan “FD” juga berdampak pada perilakunya yaitu sering berkata-kata kotor dan tidak pantas, bahkan berperilaku agresif terhadap temannya di tongkrongan.

Dari pernyataan informan-informan diatas dapat di garis bawahi bahwasannya mereka bermain *game online* kurang memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya. Maka dari itu, banyak sekali godaan yang menghambat mereka untuk belajar dan mengerjakan tugas-tugas kuliah, contohnya mereka lebih memilih mengerjakan tugas dengan dekat hari H- nya, dan lebih memilih main *game online* bareng dengan teman-temannya. Jadi, bermain *game online* pada prestasi belajar mereka ada yang kurang baik dan ada juga yang masih stabil karena semua itu tergantung pada pribadinya masing-masing Mahasiswa tersebut. Jika dia berusaha pasti akan menuai hasil yang dia inginkan tetapi jika dia malas maka akan menuai hasil yang tak diinginkan. Berdasarkan hasil wawancara diatas mereka menunjukkan bahwa dampak positif dari *game online* yaitu mereka mendapat pemasukan dalam bermain *game online* dan juga jualan *top-up* untuk memanjakan para *gamers* yang membuat karakter dalam *game* mereka mainkan agar terlihat lebih keren dan menjadi lebih kuat.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa terdapat beberapa dampak negatif bermain *game online* pada Mahasiswa yaitu kecanduan, kurang tidur, banyak waktu yang disia-siakan, membuat mata sakit, menghabiskan uang untuk membeli paket internet, lupa dengan tugas-tugas kuliah, dan bisaa juga membuat emosi marah dan kesal jika sering bermain *game online* tersebut itu kalah. Dengan demikian, dampak negatif *game online* ini juga dapat berdampak kepada perilaku seorang Mahasiswa di kelurahan mande kota bima. Untuk menjadi seorang mahasiswa yang profesional, berkepribadian Mahasiswa alami serta memiliki kompetensi akademik, pedagogik, sosial, kepemimpinan dan terampil salah satunya yaitu harus memiliki perilaku seorang mahasiswa yang baik. Tapi faktanya, saat peneliti melakukan pengamatan masih ada beberapa Mahasiswa yang kurang memiliki perilaku yang baik dalam perkuliahan. Maka dari itu, ada beberapa implikasi yang menyebabkan perilaku Mahasiswa di kelurahan mande kota bima yang membuat mereka menjadi kecanduan saat bermain *game online* tanpa disadari bahwa merusak perilaku mereka dalam kehidupannya sehari-hari.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dari data yang didapatkan di lapangan dan dianalisis peneliti akan melakukan pembahasan temuan penelitian. Pembahasan ini dimaksudkan untuk menjabarkan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami. Pembahasan temuan penelitian ini peneliti dapatkan dari proses observasi (pengamatan), hasil wawancara dengan narasumber yang terkait yang dilakukan peneliti dalam penemuan hasilnya dan dokumentasi. Dalam pembahasan hasil temuan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Gambaran Kecanduan Game online

Kecanduan game online merupakan bermain game online secara terusmenerus dengan durasi waktu yang cukup lama seperti 3-6 jam dalam sehari dengan menggunakan jaringan internet. Hal ini membuat "DW" dan "FD" mengalami kecanduan game online. Hal imi didapatkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap subjek "DW" dan "FD" serta temanya "BC" dan "AD" merasakan hal yang ditandai dengan aspek berikut kurangnya aktivitas fisik seperti mengerjakan tugas kuliah dan aktivitas penting lainnya. Kurang waktu tidur juga dirasakan "DW" dan "FD" karena selalu begadang bermain game online untuk mendapatkan prestasi dalam bermain game, Serta kurangnya konsentrasi dalam belajar yang disebabkan gangguan yang membuat tidak fokus. Tugas kuliah terhambat dan sering menunda hal itu juga dirasakan "DW" dan "FD" dikarenakan terlalu seringnya bermain game online da sudah menjadi kebiasaan sehingga tugas kulianya pun tidak dikerjakan terhambat dan tertunda.

2. Faktor Penyebab Kecanduan Games Online Terhadap Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan faktor penyebab kecanduan game online pada "DW" dan "FD", yang terdir dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

meliputi keinginan, rasa bosan, kontrol diri, dan tidak mampu mengatur prioritas. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan, hubungan sosial. Menurut "DW" dan "FD" yang mengalami kecanduan game online. Menurut Amirah, W. N. (2021) Seseorang akan berkeinginan dan bertindak untuk menghabiskan waktu yang banyak dengan bermain gamenya, serta memberikan penolakan untuk melakukan aktivitas lain sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan "DW" dan "FD" yang dituturkan bahwa keinginan yang ingin terus bermain game online secara terus-menerus, sehingga "DW" dan "FD" bermain game online dengan durasi waktu 3-6 jam sehari untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi, maka dari itu "DW" dan "FD" mempunyai keinginan yang tinggi untuk bermain game online dikarenakan waktu belajar yang sangat minim.

Hasil penelitian yang dilakukan diperoleh bahwa faktor internal yang dimana timbulnya rasa bosan dan jenuh pada diri "DW" dan "FD" menyebabkan dia bermain game secara individu ataupun bersama temannya dapat dilihat bahwa "DW" dan "FD" sering memainkan game online secara terusmenerus. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Buanasari, A. (2021). Bermain game online dapat menghilangkan stress dan rasa bosan sehingga dapat dijadikan pelarian oleh seseorang yang sedang tertekan atau memiliki masalah dengan kepribadiannya. Kebiasaan buruk seseorang juga dapat ditekan dengan mengalihkan perhatiannya pada game online.

Menurut Ikbal, dkk (2021) merasa terikat dengan game online sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain sehingga menyebabkan masalah dalam kehidupan seseorang, merasakan kebutuhan untuk bermain game online dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain game online, menghindari masalah dengan bermain game online, merasa gelisah apabila tidak bisa bermain game online, selalu berupaya untuk mengendalikan atau berhenti bermain game online namun tidak berhasil. Seperti halnya yang dirasakan "DW" dan "FD" tidak bisa mengendalikan dan mengontrol dirinya untuk bermain game online dalam sehari sehingga memainkan dengan waktu yang lama dan tidak melakukan aktivitas penting yang harus dilakukan sehingga menurutnya game online membuatnya senang dan bersemangat.

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama "DW" dan "FD" yang diperoleh bahwa faktor internal yang dirasakan "DW" dan "FD" bahwa tidak mampu mengatur prioritas karena memprioritaskan bermain game online. Sulit untuk mengatur prioritas seperti belajar dan mengerjakan tugas kuliah dan tidak dipedulikan karena prioritas yang sering dilakukannnya bermain game online dengan jangka waktu yang lama. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Ikbal, dkk (2021) merasa bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang, pelepas stres, mulai bisa menentukan aktivitas yang harus di prioritaskan dan mampu mengontrol dirinya sendiri.

Masalah yang dihadapi "DW" dan "FD" ini selain tuntutan yang dibebankan dengan model belajar mengajar. Proses belajar menggunakan melalui presentasi makalah membosankan. Sehingga mendapatkan waktu yang luang untuk bermain game online secara terus-menerus. Hasil wawancara dengan "DW" dan "FD" adanya faktor lingkungan

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

yang dituturkan bahwa selalu mengajak dan sebaliknya diajak temannya untuk bermain game online, pada awalnya memang "DW" dan "FD" diajak oleh temannya untuk bermain game online. Sejalan dengan pendapat menurut Rahman, dkk (2020) Perilaku seseorang tidak hanya terbentuk dalam keluarga. Saat di kampus, bermain dengan teman-teman itu juga dapat membentuk perilaku seseorang. Artinya meskipun seseorang tidak dikenalkan terhadap game online di rumah, maka seseorang akan kenal dengan game online karena pergaulannya.

Menurut Putri, O.D (2019), Permainan game online sebagiam disebabkan oleh dimensi sosial, yang mana menghilangkan streotype pemain mengenai rasa kesepian yang dialaminya, ketidak mampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Sama halnya yang dipaparkan "DW" dan "FD" saat peneliti melakukan wawancara bahwa sulit mengontrol untuk tidak bermain game dalam sehari sehingga hubungan sosial misalnya di dalam lingkup rumahnya juga berkurang.

3. Dampak Perubahan Perilaku Sosial Mahasiswa Di Kelurahan Mande Kota Bima

Game adalah sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang dan yang kalah. Game online termasuk dalam jenjang sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak- anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. Game online sebuah permainan yang cara memainkannya mengunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (personal computer) maupun handphone. Game online bisa dimainkan lebih dari satu permainan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda ataupun sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin majunya game online tidak bisa dipungkiri bahwasanya perkembangan game online tidak hanya dimasyarakat perkotaan saja melainkan masyarakat desa juga sudah mengenali game online, karena game online bisa diakses melalui handphone. Alif Hasan, (2011)

Perkembangan tersebut memberikan dampak negatif dan positif yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia termasuk di dalamnya kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sama halnya dengan munculnya game online yang banyak digunakan oleh masyarakat terutama pada kalangan remaja yang mempergunakan media sosial sebagai alat untuk bersenang-senang.

Perilaku adalah suatu tindakan atau perbuatan yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari sebagai respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus yang melalui proses. Teori ini menjelaskan terdapat dua jenis respons yaitu respondent respons relative tetap dan operant respons atau instrumental respons yang timbul dan berkembang kemudian diikuti stimulus atau rangsangan lain sehingga memperkuat respons yang telah dilakukan. Notoatmodjo, Soekidjo, (2012),

Adapun menurut Notoatmodjo (2012) berdasarkan bentuk respons terhadap stimulus maka perilaku dibedakan menjadi dua yaitu:

a. Perilaku tertutup

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tertutup. Respons ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan atau kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut namun belum dapat diamati secara jelas.

b. Perilaku terbuka

Respons seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau respon yang dengan mudah atau dapat diamati oleh orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti menemukan beberapa dampak game online terhadap mahasiswa baik dari dampak positif maupun dampak negatif yaitu:

1) Dampak negatif game online terhadap perilaku interaksi sosial pada mahasiswa
   a. Berkata kotor

      Berkata kotor/kasar sering kali diucapkan oleh para pemain game karena hal sepele seperti pada saat mereka bermain game kemudian mengalami kekalahan.

   b. Berbohong

      Para pemain game juga sering kali berbohong demi mendapatkan apa yang ia inginkan, minsalnya untuk membeli paket internet mereka rela membohongi orang tua maupun dengan pacar dengan alasan untuk keperluan kuliah padahal mereka meminta uang untuk membeli kuota demi memenuhi kesenangan mereka.

2) Dampak positif game online terhadap perilaku interaksi sosial pada mahasiswa
   a. Memiliki banyak teman

      Dalam permainan game online mereka akan memiliki banyak teman meskipun tidak pernah saling sapa dalam dunia nyata akan tetapi mereka bisa menjalin pertemanan lewat dunia maya. Karena dalam permainan game online ada istilah mabar (main bareng) dimana dalam permainan game online ini mereka tidak hanya bisa bermain dengan teman sekitarnya akan tetapi mereka juga bisa bermain dengan orang luar daerah maupun orang luar negri. Hal tersebutlah yang membuat mereka mempunyai banyak teman.

   b. Mengurangi stress

      Setres rupanya tidak hanya dialami oleh orang tua, akan tetapi juga anak-anak. Bermain game memang mampu menjadi jalan keluar untuk melepas tekanan untuk untyk mengurangi tingkat setres. Pasalnya memainkan game akan membuat permainan merasa senang dan berpikir lebih seru saat menyelesaikan sebuah permainan.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai dampak kecanduan games online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa di Kelurahan Mande Kota Bima. Maka dapat disimpulkan hasil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Faktor yang mempengaruhi kecanduan game online "DW" dan "FD" terdiri atas 2 faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi 1) Keinginan, "DW" dan "FD" memiliki keinginan untuk mencapai tingkatan yang lebih tinggi dalam bermain game online sehingg mereka memainkan game online dengan waktu yang lama. 2) Rasa bosan, timbulnya rasa bosan pada diri "DW" dan "FD" menjadikan game online untuk penghilang rasa bosan dan memainkannya secara individu atau mabar (main bareng) bersama teman. 3) Kontrol diri, kebiasaan "DW" dan "FD" bermain game online dengan durasi 3-6 jam sehari 4) Tidak mampu mengatur prioritas, "DW" dan "FD" tidak bisa mengatur prioritasnya untuk kegiatan yang produktif seperti mengerjakan tugas kuliah dan belajar, karena prioritas yang dilakukan bermain game online secara terus-menerus. Faktor eksternal meliputi 1) Lingkungan, "DW" dan "FD" bermain game online karena diajak oleh teman sebayanya. 2) Hubungan sosial, "DW" dan "FD" merasa bahwa dirinya tidak mampu bersosialisasi sehingga bermain game online secara individu dan hanya bersama teman mabar (main bareng) saat akan bermain game jika dilakukan bersama temannya serta sulitnya untuk mengontrol dirinya bermain game online dengan waktu yang lama.
2. Dampak kecanduan games online terhadap perubahan perilaku sosial mahasiswa di kelurahan Mande Kota Bima, Game online memiliki dampak negatif serta dampak positif, adapun dampak negatif dari game yaitu berbohong, berkata kotor. Adapun dampak positifnya yaitu memiliki banyak teman meskipun tidak pernah saling sapa dalam dunia nyata akan tetapi mereka bisa menjalin pertemanan walaupun hanya lewat dunia maya. Karena dalam permainan game online ada istilah mabar (main bareng) dimana dalam permainan game online ini mereka tidak hanya bisa bermain dengan teman sekitarnya akan tetapi mereka juga bisa bermain dengan orang luar daerah maupun orang luar negri. Hal tersebutlah yang membuat mereka mempunyai banyak teman, mengurangi stress.

Daftar Pustaka

Abdul Haris, *et.al.,* "Pengaruh game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang", dalam *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, 2021, h.100.

Ali, M. Memahami Riset Perilaku Dan Sosial. (Jakarta. Bumi Perkasa, 2014), h. 30

Alif Hasan, *Jago Bermain Game,* (Jakarta:Trans Media, 2011), hlm.23.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Andrew, M. 2017. Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. Jurnal Jaffray, Vol. 15 No.2.

Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka GAME ONLINE : Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), Cet. 1, h.28-30.

Anhar, R. 2014. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Center Di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. (Fakultas Psikologi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim) h. 13

Emaret Silastuti, "Perbedaan Perilaku Sosial Siswa Yang Pembelajarannya Menggunakan Model Klarifikasi Nilai Dan Konsiderasi Dengan Memperhatikan Konsep Diri Pada Pembelajaran PPkn Kelas XI SMKN 2 Bandar Lampung", Tesis pada Pascasarjana Universitas Lampung, Bandar Lampung, 2016, h. 20.

Fahlepi Rona Doni, "Dampak Game Online Bagi Penggunanya", dalam *Indonesian Journal on Software Engineering*, Vol. 4, No. 2, 2018, h.5.

Hardiansyah dan Dian Adi Candra. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), Hal 104 - 105.

Jenny Mercer dan Debbie Clayto, Psikologi Sosial, Penerbit Erlangga, (PT. Gelora Aksara Pratama: Jakarta Timur, 2012), h. 120

Kurniawan, Drajat Edy, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta", dalam Jurnal Konseling GUSJIGANG, vol. 3, no. 1, 2017.- 071

Masya, H. Dan Chandra, D. A. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqan Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Bimbingan dan Konseling. Vol.3 No.1 Hal.153-169.

Meidy D. Ar Noya dan Jenny M. Salamor, "Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online di Universitas Hein Namotemo", dalam *Jurnal Bimbingan dan konseling Terapan*, Vol. 5, No. 1, 2021, h.20-21.

Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Solo: PT. Awqam Media Profetika, 2016), Cet. 1, h.49-54

Notoatmodjo, Soekidjo, *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm.33.

Pande, N. P. A. M. dan Marheni, A. 2015. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. Jurnal Psikologi Udayana, Vol. 2 No.2 Hal. 163-171.

Prasetiawan, H. 2016. Upaya Mereduksi Kecanduan Game Online Melalui Layanan Konseling Kelompok. Jurnal Fokus Koseling, Vol.2 No.2 Hlm. 116-125.

Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran. 1 (2), 1-15.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license

Rizki Yonandi dan Mochammad Nursalim, "Kecanduan Game online (Profil Pecandu, Faktor Penyebab dan Penanganannya", dalam *Jurnal BK UNESA*, Vol. 11, No. 5, 2020, h.769.

Salsabila Senja Safitri, "Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta", dalam *Jurnal Edumaspul*, Vol. 4, No. 1, 2020, h.366.

Santoso, Y. R. D., dan Purnomo J. T. 2017. Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja, Vol. 4 No. 1 Hal.027-044.

Satria Sagara dan Achmad Mujab Masykur, "Gambaran Online Gamer", dalam *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 2, 2018, h.422.

Siti Nisrima dkk, "Pembinaan Perilaku Sosial Remaja Penghuni Yayasan Islam Media Kasih Kota Banda Aceh", Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah, Vol. 1, 2016, h. 195.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2016), h-368.

Yuslaini, E. S. Dan Hasanah, R. S. 2013. Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction. Jurnal Psikologi, Vol.9 No. 1.

This work is licensed by Creative Commons Attribution (CC BY) license