

GAME ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS HALU OLEO

ONLINE GAMES AMONG STUDENTS HALU OLEO UNIVERSITY

Rahmawati

Jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Halu Oleo, Kampus Hijau Tridarma,
Anduonohu Jl.H.E.A. Mokodompit, Kendari, 93232, Indonesia

*Email Korespondensi : rahma.wati12@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *Game Online di Kalangan Mahasiswa Universitas Halu Oleo*. Metode pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode etnografi yang menekankan pada pengamatan terlibat, wawancara mendalam, menafsirkan dan menganalisis berbagai pengamatan, data dianalisis dari awal penelitian secara deskriptif kualitatif. Penelitian menunjukkan bahwa (1) Para mahasiswa yang ada di Kelurahan Lalolara bermain *game online* hampir setiap hari. Mereka bermain mulai dari pagi hingga larut malam. Tempat bermain *game online* para mahasiswa adalah di kos-kosan, warkop hingga kampus. Adapun jenis *game online* yang sering dimainkan adalah *PUB-G Mobile*, *Call of duty* dan juga *Free Fire*. (2) Faktor penyebab mahasiswa Lalolara yang dijadikan informan dalam penelitian mahasiswa yang bermain *game online* disebabkan oleh fitur *game* yang menarik, durasi bermain *game* yang cukup lama, teman bermain yang asyik dan juga kompetensi yang diadakan oleh *game online*. (3) Implikasi mahasiswa Lalolara yang bermain *game online*. Mahasiswa yang bermain *game online* hampir melupakan lingkungan sekitarnya bahkan mereka mulai segan berinteraksi dengan orang sekitarnya semenjak keseringan bermain *game online*.

Kata Kunci: Mahasiswa, *Game Online*, kampus

ABSTRACT

The method of data collection in the study used ethnographic methods that emphasize involved observation, in-depth interviews, interpreting and analyzing various observations, the data were analyzed from the beginning of the research in a qualitative descriptive manner. The research shows that (1) The students in Lalalara Village play online games almost every day. They play from morning until late at night. The place where students play online games is in boarding houses, warkop to campus. The types of online games that are often played are PUB-G Mobile, Call of duty and also Free Fire. (2) The factors that cause Lalalara students who are used as informants in student research who play online games are caused by interesting game features, long enough game play duration, fun playmates and also competencies held by online games. (3) Implications of Lalalara students who play online games. Students who play online games almost forget their surroundings and they even begin to hesitate to interact with their surroundings since they often play online games.

Keywords: Students, Online Games, Campus

PENDAHULUAN

Game online pada dasarnya diperuntukan buat mengusir kepenatan ataupun hanya melaksanakan refreasing otak sehabis melakukan kegiatan tiap hari. Tetapi pada realitasnya *game* tersebut malah membuat orang jadi terus menerus untuk memainkannya. Keseriusan bermain *game* yang besar membuat orang ingin selalu memainkannya dan membagikan bermacam akibat terhadap sikap orang. Akibat positif dari *game online* ialah tingkatan kreatifitas serta energy imajinasi, melatih konsentrasi serta intensitas, memudahkan belajar bahasa serta matematika, rekreasi dengan santai sejenak. Serta akibat negatifnya ialah membuang waktu dengan percuma serta kehabisan waktu bersosialisasi, kehabisan empati akibat pengaruh *game* yang penuh kekerasan, mengisi benak dengan prinsip-prinsip kurang baik, kesehatan tersendat (mata, syaraf, otak), meniru perkata kotor serta agresif (Susanto, 2010).

Game online ialah *game* yang bisa diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh sesuatu jaringan (Adam& Rollings, 2010). *Game online* tidak cuma berikan hiburan namun pula berikan tantangan yang menarik buat dituntaskan sehingga orang bermain *game online* tanpa

memperhitungkan waktu demi menggapai kepuasan. Perihal ini jadi *gamer*, tidak cuma jadi pengguna *game online* namun pula bisa jadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Teknologi sudah banyak menolong mempermudah nyaris segala kegiatan warga. Tipe teknologi yang mempermudah manusia salah satu merupakan *smartphone*. *Smartphone* dikala ini telah jadi *tren style* hidup. *Fitur* multimedia serta hiburan buatnya jadi *all in one device* (komunikasi, multimedia, serta hiburan) dalam wujud yang komplit (Sharma et al., 2012). Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki keahlian tingkatan besar, kadang-kadang dengan guna yang menyamai PC. Belum terdapat standar pabrik yang memastikan makna telpon pintar (Elcom, 2011). Mahasiswa merupakan seorang yang lagi dalam proses menimbah ilmu maupun belajar serta terdaftar lagi menempuh pembelajaran pada salah satu wujud akademi besar yang terdiri dari akademik, politeknik, sekolah besar, institut serta universitas (Hartaji, 2012: 5). Fina Hilmuniati, 2011, dalam skripsi yang berjudul "Akibat Bermain *Game online* Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan". Tujuan dalam penelitian ini untuk mengenali bagaimana pengaruh bermain *game online* terhadap pengalaman ibadah shalat pada anak di Kelurahan Pinangan Kecamatan Ciputa Kota Tangerang Selatan.

Gaol (2013) dalam skripsi yang berjudul "Hubungan Kecanduan *Game online* Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia ". Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji korelasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas pemain adalah laki-laki, alasan bermain adalah menghilangkan stres dan jenis *game online* yang dominan dimainkan adalah strategi. Rochmah, (2011), skripsi yang berjudul "Pengaruh Komunikasi Interpersonal Serta Loneliness Terhadap Adiksi *Game online*". Hasil penelitian bersumber pada uji hipotesis R square pada penelitian ini merupakan sebesar 0,124 ataupun 12, 4% serta alterasi independent variabel cuma satu yang mempunyai pengaruh secara signifikan terhadap adiksi *game online* ialah variabel komunikasi interpersonal terpaut emotion (0, 0006), serta loneliness terpaut personality (0, 033). Rachmawati (2015) dalam skripsi yang berjudul "Pengaruh Motivasi Bermain *Game online* MmorpG serta Sokongan Sosial Terhadap Adiksi *Game online* Pada Anak muda Di Tangerang". Hasil penelitian ini melaporkan kalau secara bertepatan motivasi bermain *game online* MMORPG serta sokongan sosial pengaruhi adiksi *game online*. Santoso (2013) dalam skripsi yang berjudul " Sikap Kecanduan *Game Internet* Serta Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Penelitian Permasalahan Pada Kelas VIII Di SMP 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri)". Hasil Penelitian menampilkan kalau ada 3 siswa yang sudah hadapi kecanduan *game internet* yang salah satunya merupakan *game online*.

Penelitian lain yang menunjang dilakukan oleh Yanto (2011). Penelitian ini berjudul Pengaruh *Game online* Terhadap Sikap Anak muda (Penelitian Permasalahan: 5 Orang Anak muda Pengguna *Game online* Di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Hasil Penelitian pengaruh *game online* terhadap anak muda diakibatkan oleh sebagian aspek. Ada pula aspek yang melatar belakangi merupakan aspek internal ialah aspek yang mencuat dalam diri seseorang semacam rasa mau ketahui, serta prestise serta aspek eksternal ialah aspek yang pengaruhi seorang buat melaksanakan suatu semacam pengaruh dari sahabat sebaya (area sahabat bermain) serta keluarga.

Penelitian *game online* pada mahasiswa sudah pernah dilakukan oleh peneliti dari Taiwan (Yang, dkk, 2011). Penelitian ini menganalisis mengenai sikap mahasiswa dalam bermain *game online*. Dalam penelitian ini dikatakan bahwa banyak penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya yang menganalisis mengenai *game online* pada mahasiswa di suatu universitas.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Angela (2013). Penelitian ini bertajuk Pengaruh Permainan *Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. Hasil penelitian menampilkan jika permainan *online* mempengaruhi terhadap motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dari koefisien korelasi sebesar 0,539, signifikan di uji lewat terhitung sebesar 1,665. Nilai R² (R Square) sebesar 0,291 menandakan kalau pengaruh variabel Permainan *Online* terhadap motivasi siswa sebesar 29,1% sebaliknya sisanya diakibatkan oleh aspek lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kota Kendari khususnya di Kelurahan Lalolara Kecamatan Kambu (Depan kampus baru UHO). Alasan peneliti memilih lokasi karna di Kelurahan Lalolara mahasiswa kebanyakan dan sering memainkan *game online*, dari keseringan itu mereka sampai kecanduan bermain *game online* hingga menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk memainkan *game* tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan September sampai November 2020.

Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan konsep Spradley (1997) dan Benard (1994) yang prinsipnya menghendaki seorang informan harus mampu menjawab permasalahan dalam penelitian ini. Teknik pengambilan informan dalam penelitian ini menggunakan *Snowball Sampling*, yaitu suatu metode untuk mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai

hubungan yang menerus. informan dalam penelitian ini berjumlah 10 orang yang terdiri dari satu informan kunci dan sembilan informan biasa. Informan kunci yaitu WR (21 tahun) fakultas MIPA, alasan peneliti memilih WR sebagai informan kunci karena informan tersebut sering mengikuti event *game online*, sering mengajak temannya untuk *mabar* dan sering melupakan aktifitas lainnya termasuk kuliah dan interaksi sosialnya. Informan biasa yakni, MN (18) fakultas FIB, AF (20 tahun) fakultas teknik, ZU (20 tahun) fakultas jurusan teknik, MRH (21 tahun) fakultas MIPA, D (18 tahun) fakultas FEB, J (20 tahun) fakultas FKIP, IK (21 tahun) fakultas FIB, N (18 tahun) fakultas FKIP, WG (23 tahun) jurusan Kesmas. Penulis tidak menuliskan nama lengkap dari setiap informan, tetapi hanya menggunakan inisial. Hal ini dilakukan untuk menjaga kerahasiaan identitas informan, yang apabila tidak dilakukan dapat memberi efek negatif pada informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kapan saja Mahasiswa Bermain *Game online*

Bermain game setelah bangun pagi

Alasan klasik bermain *game online* setelah bangun pagi adalah melanjutkan *game* yang tidak sempat diselesaikan pada malam harinya karena telah mengantuk. Dengan melihat fenomena bahwa aktivitas bermain *game* diselesaikan hingga pukul 10 pagi, maka tentu hal ini bisa saja membuat informan penelitian terlambat untuk hadir ataupun bisa sampai tidak hadir ke kampus. Hal ini tentu saja bukanlah sesuatu hal yang baik bagi seorang mahasiswa.

Bermain game setelah mandi dan sarapan pagi

Kebersihan dan kesehatan adalah dua hal yang harus diperhatikan dalam kehidupan karena mampu menunjang segala aktivitas manusia. Jika dikarenakan sibuk bermain *game* dengan menelantarkan aspek kesehatan dan juga kebersihan, maka hal itu bisa saja memicu munculnya penyakit tertentu seperti maag dan insomnia yang bisa saja berakibat pada terhambatnya aktivitas perkuliahan di kampus. Dapat diketahui bahwa aktivitas bermain *game* yang dilakukan oleh mahasiswa kelurahan Lalolara hanya akan dilakukan setelah mandi dan sarapan. Kebersihan dan kesehatan serta aktivitas perkuliahan tetap menjadi yang utama bagi mahasiswa yang kecanduan bermain *game online*.

Bermain Game Setelah Kuliah

Beberapa aktivitas bermain *game online* dilakukan oleh mahasiswa salah satunya adalah setelah perkuliahan. Hal ini dilakukan dengan alasan merefreshing otak setelah beberapa jam mengikuti perkuliahan. mahasiswa yang telah kecanduan bermain *game online* tetap berusaha mengutamakan kuliah dibandingkan bermain *game*. Mereka hanya bermain *game* setelah perkuliahan selesai meskipun pada beberapa kesempatan mahasiswa yang bermain *game* melupakan kuliah karena keasyikan bermain *game*.

Bermain Game Sebelum Tidur

Jika sebelumnya bermain *game* dilakukan ketika bangun dan setelah perkuliahan. Beberapa mahasiswa hanya bermain *game online* sebagai pengantar tidur. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas bermain *game online* oleh mahasiswa di Kelurahan Lalolara tidak memikirkankan waktunya. Baik siang, pagi ataupun malam jika ada teman bermain, maka mereka akan bermain *game online*. Aktivitas inilah yang menyebabkan efek ketagihandalam bermain *game online*.

Alasan Mahasiswa Kelurahan Lalolara Bermain Game online

Seiring dengan perkembangan zaman, mulailah bermunculan *game online* dengan fitur yang semakin menarik. Hal semacam inilah yang menjadi penyebab seseorang ingin selalu memainkan *game online*. Selain itu, ada beberapa penyebab yang menjadi alasan seorang mahasiswa bermain *game online* diantaranya, fitur *game* yang menarik, teman bermain yang asyik, adanya kompetensi yang diadakan oleh *game online*, dan adanya larangan keluar rumah di masa pandemi Covid-19.

Implikasi dari Bermain Game online

Interaksi dengan Orang Lain Menjadi Renggang

Game online tidak bisa dipungkiri banyak memberikan dampak negatif, salah satunya adalah menyebabkan interaksi sosial yang tidak terjalin dengan baik. *Game online* juga melengserkan teman dan orang-orang terdekat sebagai salah satu asal kebahagiaan dalam kehidupan emosional seseorang.

Lupa Waktu

Akibat dari lupa waktu ini diantaranya seperti yang dikemukakan oleh informan penelitian adalah lupa makan, lupa ke kampus hingga lupa dengan tidur jika bermain di waktu malam. Adapun melupakan aktivitas di kampus seperti kuliah dapat menyebabkan terpuruknya nilai akademik sedangkan aktivitas melupakan waktu tidur juga dapat menyebabkan penyakit lain seperti insomnia dan lain-lain.

Bisa Menghasilkan Uang

Saat ini hampir seluruh *game online* diberikan fitur berupa poin yang dapat ditukarkan menjadi uang ataupun yang lainnya jika memenangkan suatu pertandingan. Misalkan pada *game Mobile legends* dan *free fire* setiap pertandingan yang dimenangkan akan diberikan diamond yang mana diamond tersebut dapat diuangkan. diketahui *game online* mampu menghasilkan uang. Uang yang dihasilkan dari bermain *game online* sendiri punya banyak sumbernya diantaranya adalah uang dari event yang diadakan, menjual diamond hingga menjual akun *game*.

Memiliki Teman Baru

Salah satu fitur yang ada di *game online* adalah main bareng atau yang biasa disebut mabar. Aktivitas main bareng ini dapat ditentukan oleh para pemain sendiri dengan memasukkan Id ataupun nomor dan juga nama akun dari teman yang ingin kita ajak main.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Para mahasiswa yang ada di Kelurahan Lalolara bermain *game online* hampir setiap hari. Mereka bermain mulai dari pagi hingga larut malam. Tempat bermain *game online* para mahasiswa adalah di kost-kostan, warkop hingga kampus. Adapun jenis *game online* yang sering dimainkan adalah *PUB-G Mobile*, *Call of duty* dan juga *Free Fire*
2. Faktor penyebab mahasiswa Lalolara yang dijadikan informan dalam penelitian *game online* disebabkan oleh fitur *game* yang menarik, adanya larangan keluar rumah, teman bermain yang “pro” dan juga kompetisi yang diadakan oleh *game online*.
3. Implikasi mahasiswa Lalolara yang bermain *game online*. Mahasiswa yang bermain *game online* hampir melupakan lingkungan sekitarnya bahkan mereka mulai segan berinteraksi dengan orang sekitarnya semenjak bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E & Rollings, A. (2010). *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). barkeley, CA : New Riders.
- Angela . (2013). *Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir* . E-Journal Ilmu Komunikasi, I (2) : 532-544.

- Chand Gopi, Sharma, Kumar P, dkk. (2012). *Design of Spour Gear and its Tooth Profile* Narsapur : Department of Mechanical Engineering, Swarnandra college of engineering and technology. Journal of Engineering Research And Applications (IJERA).
- Elcom. (2011). *Google Android*. Jakarta: Andi Publisher.
- Gaol, T. L. (2013). *Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Skripsi.Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia Depok.
- Hartaji, Damar A. (2012). *Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa yang Berkuliah Dengan Jurusan Pilihan Orang Tua*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Pratiwi. (2012). *Perilaku Adiksi Game online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa Vol, 1.2
- Rachmawati, P. (2015). *Pengaruh Motivasi Bermain Game Online Mmorpq dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang*. Skripsi Psikologi. Universitas Negeri Jakarta.Vol IV.
- Rochmah, S. (2011). *Pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi games online*. Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.
- Sharma, S., Shegog, R., Huber, R., Abernathy, P., Smith, C., &Hoelscher, D. (2012). The Quest to Lava Mountain: Using video games for dietary change in children. Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics, 112(9), 1334-1336.
- Siti Rochmah. (2011). *Pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi game online* . Skripsi S1 fakultas psikologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Spradley, J.P. (1997). *Metode Etnografi*. Terjemahan oleh Misbah Yulfa Elizabeth. Yogyakarta : PT Tiara Wacana Yogya.
- Susanto,E.R.(2010). *Dampak Penggunaan Game Online dikalangan Mahasiswa*. Journal Psychology. Diakses PadaTanggal, 3.
- Theresia Lumban Gaol. (2012). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Universitas Indonesia. Skripsi S1 Fakultas Ilmu Keperawatan. Universitas Indonesia.
- Trecy whitny santoso. (2013). *Perilaku Kecanduan Permainan Internet Dan Faktor Penyebabnya Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wanogiri)*. Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Yang, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., &Suteja, M. S. (2013). *The development of Indonesian onlinegame addiction questionnaire*. PloS one, 8(4), e61098.

Yanto, Riki. (2011). *Pengaruh Game online Terhadap Perilaku Remaja (Studi Kasus 5 Remaja Pelaku Game online Di Kelurahan Air Tawar Barat, Padang Utara, Kota Padang)*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik. Universitas Andalas Padang.