

**ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI PRIBADI ANAK SEKOLAH DASAR AKIBAT GAME
ONLINE**

Arrafi Ruhul Amin¹

¹ Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Arrafi2023@gmail.com

Nina Yuliana²

² Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
nina.yuliana@untirta.ac.id

Abstract

Virtual community is a community that is formed due to routine communication in cyberspace compared to the real world. The phenomenon of virtual communities can be seen through various social media, as well as hobby communities, one of which is the hobby of playing games. The purpose of this study was to determine the pattern of virtual group communication and the interaction process that occurs in the virtual group communication of the online game Mobile Legend Bang Bang at the elementary school level in Cilegon. The results of this study are online game players and elementary school students who do not play online games, neglect other activities such as praying and eating, and staying up late which results in disruption of school activities. And a sense of "addiction" arises, this condition is known as gaming disorder. it can be concluded that from this research there is a change in the behavior of the community on elementary school including in the person itself.

Keywords: online games, students, gaming disorder

Abstrak

Komunitas virtual adalah komunitas yang terbentuk karena terjadinya komunikasi secara rutin di dunia maya dibandingkan dengan dunia nyata. Fenomena komunitas virtual dapat terlihat melalui berbagai sosial media, begitu pula dengan komunitas hobi yang salah satunya adalah hobi bermain games. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi kelompok virtual dan proses interaksi yang terjadi dalam komunikasi kelompok virtual game online Mobile Legend Bang Bang di tingkat Sekolah Dasar di Cilegon. Hasil dari penelitian ini bahwa pemain game online dengan pelajar SD yang tidak bermain game online, mengabaikan aktivitas lainnya seperti beribadah dan makan, serta begadang yang berakibat pada terganggunya aktivitas sekolah. Dan timbul rasa "kecanduan", kondisi ini dikenal sebagai gaming disorder. maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini terdapat perubahan perilaku dari komunitas pelajar SD termasuk pada pribadinya.

Kata kunci : game online, pelajar, gaming disorder

Pendahuluan

Keberadaan game sangat mempengaruhi aktivitas keseharian anak sekolah dasar, yang dilakukan pada waktu luang. Walaupun dilakukan pada waktu luang, namun hal ini dimungkinkan dapat menimbulkan dampak, baik terhadap motivasi maupun terhadap kepribadiannya.

Aktivitas bermain game merupakan aktivitas hiburan dengan maksud untuk menyegarkan pikiran dari kepenatan atas aktivitas keseharian. Dengan demikian, maka aktivitas bermain game merupakan suatu yang wajar untuk dilakukan, dengan ketentuan bahwa game tersebut tidak menghalangi aktivitas lain yang harus dilakukan.

Dampak game online bagi perilaku anak membuat anak-anak ketagihan dalam bermain game online, motivasi belajar menurun, dan menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta tidak mepedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mepedulikan teman yang ada didunia maya game online.

Game online bagi penggunaanya khususnya di kalangan anak anak dapat memberikan pengaruh negatif pada perkembangan anak kemudian pengaruh yang sangat terlihat adalah anak akan lupa waktu dan menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online, anak akan ketagihan memainkan game online sehingga anak akan memiliki rasa keinginan bermain terus-menerus, akibatnya anak akan menjadi malas dalam belajar. Dampak sosialnya, game online membuat individu menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang pergaulannya hanya di game online saja. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat identifikasi masalah sebagai berikut : Bagaimana dampak game online pada perilaku pribadi anak sekolah dasar

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah di uraikan maka penelitian membatasi ruang lingkup kajian penelitian dengan memfokuskan penelitian pada anak sekolah dasar kelas 3-6 di Perumahan Grand Sutera Cilegon

Kajian Teori

Perilaku Komunikasi

Perilaku Komunikasi Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar), oleh karena itu perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian tersebut merespons maka teori Skinner disebut teori "S-O-R" atau stimulus - organisme - respons. Skinner membedakan dua proses yaitu:

1. Respondent respon atau reflexive, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan-rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut electing stimulation karena menimbulkan respons - respons yang relatif.
2. Operant respon atau instrumental respon, yakni respons yang timbul dan berkembangnya kemudian diikuti oleh stimulus atau perangsang tertentu. Perangsang ini disebut reinforcing stimulation atau reinforce, karena memperkuat respons.

Bentuk Perilaku Komunikasi

1. Perilaku tertutup adalah respon dari seseorang terhadap adanya stimulus dalam bentuk yang tertutup atau terselubung. Adanya respon atau aksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, pengetahuan atau kesadaran, persepsi dan sikap yang terjadi belum dapat diamati secara jelas oleh khalayak lain.
2. Perilaku terbuka adalah respon dari seseorang terhadap adanya stimulus dalam bentuk tindakan terbuka atau nyata. Adanya respon terhadap stimulus jelas dalam bentuk praktek atau adanya bentuk tindakan (practice).

Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi

Menurut Loawrence Green bahwa perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor-faktor, yaitu:

1. Terwujud dalam sikap dan perilaku petugas lainnya yang merupakan adanya faktor predisposisi yang terwujud dalam adanya sikap, pengetahuan, kepercayaan dan keyakinan, motivasi dan nilai-nilai.

2. Faktor pendukung yang terwujud dalam lingkungan fisik, tersedia atau tidaknya tersedia fasilitas-fasilitas atau sarana dalam kesehatan.
3. Faktor pendorong yang kelompok referensi dari perilaku masyarakat.

Komunikasi Berdasarkan Perilaku

1. Komunikasi Formal, yaitu komunikasi yang terjadi diantara organisasi atau perusahaan yang tata caranya sudah diatur dalam struktur organisasinya. Contohnya seminar.
2. Komunikasi Informal, yaitu komunikasi yang terjadi pada sebuah organisasi atau perusahaan yang tidak ditentukan dalam struktur organisasi serta tidak mendapat kesaksian resmi yang mungkin tidak berpengaruh kepada kepentingan organisasi atau perusahaan. Contohnya kabar burung, desas-desus, dan sebagainya.
3. Komunikasi Nonformal, yaitu komunikasi yang terjadi antara komunikasi yang bersifat formal dan informal, yaitu komunikasi yang berhubungan dengan pelaksanaan tugas pekerjaan organisasi atau perusahaan dengan kegiatan yang bersifat pribadi anggota organisasi atau perusahaan tersebut. Contoh rapat mengenai ulang tahun perusahaan. Terdapat beberapa konsep tambahan yang digunakan oleh peneliti untuk mendukung penelitian ini yaitu definisi dari komunitas dan Game Online.

Komunikasi Antarpribadi

Menurut Edna Rogers (2002: 1), pendekatan hubungan dalam menganalisis proses komunikasi antarpribadi mengasumsikan, bahwa hubungan antarpribadi dapat membentuk struktural sosial yang diciptakan melalui proses komunikasi. Komunikasi antarpribadi bisa disebut juga dari proses terbentuknya dari penetrasi sosial. Jika komunikator selalu berhubungan dengan komunikan, mereka akan termotivasi untuk melakukan untuk melakukan sebuah usaha dalam melanjutkan hubungan tersebut, dan mereka cukup memadai untuk memungkinkan proses pertumbuhan dari hubungan tersebut, maka hubungan mereka dapat mengalami perubahan secara kualitatif.

Komunikasi

Komunikasi mengandung makna bersamasama (common), istilah komunikasi atau communication berasal dari bahasa Latin, yaitu Communicatio yang berarti pemberitahuan atau pertukaran, kata sifatnya communis yang bermakna umum atau bersama-sama (Wiryanto, 2004). Jadi, komunikasi bertujuan untuk menyampaikan pesan antara komunikator (pengantar pesan) kepada komunikan (penerima pesan), tetapi dapat juga menjadi pesan kepada diri sendiri. Komunikasi tidak hanya bersifat informatif namun juga bersifat persuasif. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Shannon dan Weaver (1949), komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain, sengaja atau tidak di sengaja dan tidak terbatas pada bentuk komunikasi verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni, dan teknologi.

Game Online

Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh satu jaringan (Adams and Rollings 2007), umumnya jaringan yang dihubungkan menggunakan internet. Pada umumnya, masyarakat menganggap game online adalah suatu kebutuhan masyarakat karena fungsi utamanya adalah untuk mengisi waktu luang dan menjalin komunikasi satu sama lain. Dilihat secara natural dan format pembentukan game online dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata. Tetapi, dengan adanya game online dapat menimbulkan dampak yang cukup negatif dari sisi penggunaannya karena dapat melalaikan suatu kegiatan yang lebih penting karena game online dapat menyebabkan kecanduan para penggunaannya.

Dampak Game Online

Main game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain game diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru.

Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain game, dan akhirnya menjadi kecanduan video game. Jika seseorang menjadi kecanduan bermain game online, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak dihabiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Anak-anak yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu diri sendiri, keluarga, ataupun orang lain. Karena mereka asyik dengan dunia game.

Game online muncul tidak hanya mempengaruhi kehidupan sosial pemainnya dalam dunia nyata tetapi juga terkadang mempengaruhi kejiwaan seseorang apabila memainkannya terlalu lama. Bahkan anak-anak yang kecanduan bermain game sering membolos dari sekolahnya agar bisa melanjutkan bermain game. Salah satu efek dari terlalu sering bermain game online adalah “kecanduan”, kondisi ini dikenal sebagai gaming disorder. Saat seseorang mengalami gaming disorder, maka ada perubahan fungsional dan struktural dalam sistem saraf, terutama pada sistem yang mengatur perasaan senang, belajar, dan motivasi.

Penelitian terdahulu sangat penting sebagai acuan dasar dalam penelitian ini, karena untuk mengetahui hasil dari penelitian dahulu terkait dengan pengaruh game online pada penyimpangan moral anak yaitu: Nurlaela (2018) melakukan penelitian dengan judul Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur menyimpulkan bahwa bentuk perilaku moral pada anak yang di timbulkan akibat dari seringnya memainkan game online di desa malili

Kerangka pikir yang kemudian diarahkan dalam penelitian ini adalah mengenai fenomena pengaruh game online di kalangan anak-anak terhadap perilaku komunikasi anak. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan manusia, yang dimana diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi, salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Banyak hal yang telah dapat dilakukan Internet mulai dari melakukan pekerjaan, bisnis dan bermain game-online.

METODELOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme, dimana konstruktivime merupakan penelitian yang diperoleh dari narasumber atau informan yang

bersedia untuk menjadi bagian dalam penelitian ini, hasil yang didapat berupa realita yang terjadi tanpa merubah hasil yang sudah ada. Paradigma konstruktivisme membuat manusia ada pada level yang berbeda namun level tersebut tetap menjelaskan bahwa arti yang sesungguhnya mengenai paradigma ini. Pada level pertama melihat bagaimana sikap dari perilaku anak dalam lingkungan social. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Dikarenakan penelitian ini hanya memaparkan suatu fenomena dan tidak ada perhitungan yang digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian. Penelitian ini berisikan pendapat, persepsi, yang tidak dapat diukur dengan angka.

Peneliti dalam penelitian ini berusaha mencari informasi terkait dengan persepsi secara mendalam dan pasti, sehingga peneliti menggunakan penelitian deskriptif pada penelitian ini. Adapun maksud dari penelitian deskriptif ialah penelitian yang memfokuskan pada data berupa kata-kata dan juga gambar, bukan dari sebuah angka yang disebabkan oleh adanya penerapan metode kualitatif. Observasi dilakukan untuk mengamati objek dalam lingkungan social terkait dengan dampak dari bermain game online untuk bagaimana dijadikan sebuah pertanyaan terkait perilaku komunikasi tersebut.

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih terkait dengan fenomena yang terjadi sesuai dengan penelitian ini dimana mencari tentang dampak dari bermain game online pada perilaku komunikasi pribadi anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari hasil observasi dan wawancara melalui lima informan, maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini terdapat perubahan perilaku komunikasi dari Anak-anak Sekolah Dasar akibat adanya game online.

HASIL DAN DISKUSI

Perumahan Grand Sutera Cilegon di daerah Citangkil, Cilegon. Lokasi tepatnya adalah di Jl. Insinyur Sutami, Lebak Denok, Citangkil, Cilegon, Banten. Cilegon adalah kota yang letaknya paling barat di Pulau Jawa, menjadi penghubung antara pulau Jawa dan Sumatera, sehingga didukung oleh fasilitas infrastruktur seperti jalan tol dan pelabuhan. Dengan jalan tol Jakarta-Merak dan cabang-cabangnya, akses dari Cilegon ke berbagai tempat sangat mudah. Perumahan ini juga hanya berjarak 16,1 kilometer dari Pelabuhan Merak yang merupakan pintu ke pulau Sumatera.

Perubahan perilaku yang terjadi pada anak ini terdapat pada beberapa informan. Hasil itu bisa dipastikan oleh peneliti karena dapat dari hasil observasi dan wawancara pada masing-masing orang tua dan ruang lingkup perumahan para informan tersebut. Pada informan yang pertama RP, ia mengatakan bahwa terdapat perubahan perilaku komunikasi yang terjadi pada anak sekolah dasar yang diakibatkan oleh game online. Bisa dikatakan bahwa informan RP memberikan stimulus respons kepada anak-anak seusianya yang lain. Stimulus itu berupa rangsangan bermain game online ini. Hal ini bisa disangkut pautkan dengan informan F yang menyatakan bahwa ia bermain game online ini akibat melihat informan RP bermain game online Mobile Legend Bang Bang. Pada keseluruhan informan, bisa digaris bawahi bahwa mereka berbicara tentang perubahan perilaku komunikasi pada Anak-anak Sekolah Dasar di Perumahan Grand Sutera Cilegon sangat terasa. Menurut Tim (1984), bahwa terdapat empat faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan sesuatu dan diantaranya terdapat yang paling relevan yaitu kebudayaan perilaku normal, nilai-nilai, kebiasaan dan pengadaan sumber daya di dalam suatu khalayak akan menghasilkan suatu pola hidup yang disebut sebagai kebudayaan. Perilaku yang normal adalah satu aspek dari kebudayaan dan selanjutnya kebudayaan mempunyai pengaruh terhadap perilaku. Aspek kebudayaan yang dimaksud adalah budaya bermain game online yang mengakibatkan berkurangnya kegiatan produktif yang telah dilakukan sebelumnya oleh anak-anak ini. Kebudayaan yang dimaksud adalah kebudayaan bermain game online Mobile Legend Bang:Bang yang dilakukan setiap hari.

Menurut pengamatan peneliti, semakin hari, player game online ini semakin terus bertambah dalam ruang lingkup perumahan ini dirumahnya. Menurut peneliti, faktor tersebut karena adanya stimulus dalam bentuk yang tertutup. Maksudnya adalah game online sendiri memiliki bentuk yang bisa membuat orang menjadi tertutup dikarenakan aksi para pemainnya terbatas hanya sebatas bermain saja, tidak memikirkan hal yang lain. Berbeda dengan keterbukaan. Informan yang lainnya memiliki keterbukaan pada ruang lingkungannya dikarenakan stimulus bermain game online Mobile Legend yang didapatkan tidak begitu berpengaruh pada kehidupan kesehariannya.

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi Anak-Anak Pengguna Game Online banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya

karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

A. Faktor Internal

Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi game online, sebagai berikut:

1. Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
2. Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau di sekolah
3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya diksi terhadap game online
4. Kurangnya control dari Orang tua, sehingga Anak-anak kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

B. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada Anak-Anak Sekolah Dasar, sebagai berikut:

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman- temannya yang lain banyak yang bermain game online;
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan
3. Harapan orang tua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus- kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersaman, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dari hasil observasi dan wawancara melalui lima informan, maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini terdapat perubahan perilaku dari komunitas termasuk pada pribadinya di perumahan Grand Sutera Cilegon pada Anak-Anak Sekolah Dasar akibat adanya game online *Mobile Legend : Bang Bang*.

Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Komunikasi Anak-Anak Pengguna Game Online banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

DAFTAR PUSTAKA

Cangara, Harfied. 1998. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta; PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto, Drs. 2014. *Teori Komunikasi*. Malang; Gunung Samudera.

Eliana Pratiwi. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Serang.

Harsono M. 2014. *Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja*. Serpong: Surya University.

Muhammad Affandi. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*.

Putri, Ayu Angraeni. 2019. *Komunikasi Antarbudaya Diantara Pemain Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile (Studi Kasus Komunikasi Menggunakan Fitur Voice Chat Game Online Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Mobile)*.

Pratiwi, E. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus pada Pecandu Game Online Dota 2 di Kota Serang)*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Surya Adhi Agoesta. 2016. *Pola Komunikasi Pemain Game Online Lost Saga (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Komunikasi Gamer Remaja dalam Penggunaan Fasilitas Chatting Game Online Lost Saga di Kota Semarang)*. Universitas Sebelas Maret. Surakarta

Sari, D. P. 2019. *Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online PUBG Dan Motivasi Untuk Mengikuti Kuliah Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Di Kampus*.

Sariyanto, & Sari, G. G. 2019. *Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online Di Kota Pangkalan Kerinci Kabupaten Pelalawan*. Jurnal online mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau

Shelly Furqan. 2019. *Model Komunikasi Mahasiswa Pemain Game Online Free Fire (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas UAD IAIN Bengkulu)*,

Syahputra, T. R. (2018). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi Pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Jurusan Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik