

## Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi

**Putri Hasna Suherdi**

Universitas Ibn Khaldun, Bogor, Indonesia

Email: [putrihasnasuherdi@gmail.com](mailto:putrihasnasuherdi@gmail.com)

### Abstrak

Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin berkembang dan banyak perubahan teknologi salah satunya game online sehingga membuat remaja yang kemampuan berkomunikasi menjadi tidak baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor kemampuan berkomunikasi yang buruk pada remaja. Jenis penelitian ini digunakan oleh penulis adalah penelitian yang menggunakan yaitu metode kuantitatif pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penilaian berupa observasi titik observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung dan dibantu alat observasi. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa variabel X (game online) dan variabel Y (kemampuan berkomunikasi) yaitu  $14,3 < 16,3$  yang berarti bahwa game online berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi para remaja. Mereka (para remaja) sering berbicara kasar pada siapapun.

**Kata Kunci:** Kemampuan Berkomunikasi, Game Online, Remaja



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semakin berkembang membuat banyak kemajuan pada teknologi yang menjadikan segala sesuatunya menjadi lebih mudah didapat. salah satu bentuk kemudahan yang diperoleh adalah jenis permainan yaitu game online merupakan suatu bentuk permainan yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer maupun handphone dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. mengakses game online dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang berorientasi pada penyimpangan sosial yaitu perilaku komunikasi terhadap lingkungan menjadi terganggu kebiasaan mengakses game online keseringan akan membuat remaja cenderung menjadi seorang yang individualis tidak memperdulikan lingkungan yang ada di sekitarnya serta tidak mampu untuk menyesuaikan diri dalam bersosialisasi. Secara alami dan format pembentukan game online bisa menjadi pelarian dari kehidupan dunia nyata yang dapat membuat pemainnya senang untuk memainkan gamenya sehingga menyebabkan kecanduan (Ahmad Fajar Giandi et al., 2012).

Remaja adalah seseorang yang dilihat dalam bentuk fisiknya yang berubah, cara berpikir yang melupas, serta emosi yang sangat labil karena dimasa pubertas. remaja tersebut tidak akan menyadari perubahan perilaku pada dirinya namun akan disadari oleh orang-orang yang ada disekitarnya. karena masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa pada masa remaja itu sering kali muncul dorongan untuk mengetahui dan mencoba hal-hal yang baru seperti game online yang membuat remaja rentan terhadap kecanduan game online ketimbang orang dewasa. Fase remaja menurut (Firdaus, Angga; Hidayati, 2018) dibagi menjadi 3 tahap perkembangan yaitu early adolescence (remaja awal) yaitu pada rentan usia 12-15 tahun, middle adolescence (remaja pertengahan) pada usia 15-18 tahun dan Late adolescence (remaja akhir) pada usia 18-21 tahun.

Game online biasanya digunakan untuk bermain melalui jaringan internet. menurut Ridwan Arif Rahman dan Dewi trismawati (2016) dalam (Adam & Rahman, 2023) adalah permainan yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada

yang kalah tujuannya untuk refreshing. game online dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya suatu permainan yang pada saat dimainkan pemainnya sedang berada di dalam jaringan internet. Game Online mampu membuat para penggunanya merasakan sesuatu yang seru dan menyenangkan, hal ini yang kemudian membuat penggunanya ketagihan dan larut dalam situasi ini. Fenomena ini sudah lama terjadi tapi sepertinya belum mendapat perhatian yang serius. Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu itu dilakukan secara berlebihan (Affandi, 2013).

Pada masa kemunculan game online itu pada tahun 2003 yang pertama kali dimunculkan game online seperti ragnarok online (RO). Mobile legends muncul pada tahun 2014 yang semakin berkembang dengan tambahan-tambahan yang membuat game tersebut menjadi tertarik dengan variasi heronya membuat game ini semakin baik dalam segi keindahan dan permainan. mobile legends merupakan suatu bentuk hiburan yang sering dijadikan penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan kegiatan kita sehari-hari. game online mempunyai resiko untuk trash-talk yaitu berbicara kasar atau toxic ketika ada gangguan di dalam maupun di luar gamenya. Gangguan di dalam game online saat bersama orang yang tidak dikenal lalu tidak bisa diajak untuk bekerja sama saat bermain game, tidak mengerti cara bermain, keterbatasan komunikasi sehingga hasil bermain tidak sesuai dengan harapan. Kemudian gangguan dari luar game online yaitu gangguan jaringan internet, pengaruh lingkungan dan gadget yang tidak mendukung (Putri et al., 2020).

Game online mempengaruhi perilaku komunikasi remaja karena bahasa yang dipakai menjadi tidak baik karena terbiasa pada saat bermain game online, selain komunikasi game online bisa membuat remaja menjadi kehilangan minat belajarnya dan melupakan waktu istirahat untuk mengkondisikan badan untuk menjadi segar dan sehat. akibat terlalu mengakses game online remaja tersebut tidak memperdulikan lingkungan di sekitarnya dan tidak bisa menyesuaikan diri dalam bersosialisasi dengan orang lain. batasan masalah yang akan diangkat adalah kemampuan berkomunikasi karena game online mobile legends. tujuan penelitian ini untuk mengetahui faktor kemampuan berkomunikasi yang buruk pada remaja (Ismi & Akmal, 2020).

Komunikasi merupakan sebuah peristiwa sosial yang terjadi ketika seorang manusia berinteraksi dengan manusia yang lain. Proses komunikasi bisa terjadi dalam diri seorang individu, dengan orang lain, dan kumpulan-kumpulan manusia dalam proses sosial. Berdasarkan pendapat tersebut, Burgon & Huffner (2002) dalam (Evanne et al., 2021) membuat klasifikasi tiga jenis komunikasi, yaitu: Komunikasi Intrapersonal, yaitu proses komunikasi yang terjadi di dalam diri individu (internal). Contohnya adalah kegiatan merenung, berpikir, berdialog dengan diri sendiri, baik dalam keadaan sadar maupun tidak. Komunikasi Interpersonal, yaitu proses komunikasi yang terjadi antara satu individu dan individu lain sehingga memerlukan tanggapan (feedback) dari orang lain. Contohnya, perbincangan dengan keluarga, pasangan, teman, rekan kerja, tetangga, dan sebagainya. Komunikasi Massa, yaitu proses komunikasi yang dilakukan kepada sekumpulan manusia di mana di dalamnya terdapat proses sosial, baik melalui media massa atau langsung, dan bersifat satu arah (one way communication). Contohnya adalah kegiatan komunikasi (penyebaran informasi) yang terjadi di hadapan sekumpulan massa, melalui televisi, radio, media internet, media cetak, dan lain-lain (Evanne et al., 2021).

Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan dalam berkomunikasi yang verbal maupun non verbal. komunikasi yang dilakukan pada saat bermain game online bisa terjadi karena adanya fasilitas yang dimiliki oleh game online, yaitu fasilitas untuk melakukan komunikasi secara real time dengan pemain lain yang terhubung melalui chatting dalam game online dengan tampilan tokoh maya (avatar) yang digunakan oleh pemain game online.

Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia titik satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain di lingkungannya adalah berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Qomario, 2018).

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis membuat penelitian ini untuk mengetahui dampak dari game online terhadap kemampuan berkomunikasi para remaja pada zaman ini.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini digunakan oleh penulis adalah penelitian yang menggunakan yaitu metode kuantitatif pendekatan deskriptif. Metode deskriptif ini bertujuan untuk melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Teknik pengumpulan data dalam penilaian berupa observasi titik observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung maupun tidak langsung dan dibantu alat observasi (Sugiyono, 2016)

Menurut daniel muijs dalam (Sugiyono, 2014) metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang menjelaskan fenomena dengan data-data numerik, kemudian dianalisis menggunakan statistika. Tujuan dari penelitian ini untuk mengumpulkan data sedalam-dalamnya mengenai pengaruh game online terhadap kemampuan berkomunikasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Para remaja sering menggunakan game online setiap hari dan setiap waktu yang sudah menjadi kecanduan saat bermain, game online bisa membuat mereka lupa untuk waktu beristirahat dan melupakan waktu makannya. Mereka akan bermain game online sesuka hati mereka bisa di rumah teman yang mempunyai wifi maupun di warkop yang sudah disediakan wifi. Menurut pemain game online hanya untuk kesenangan dan mengisi waktu luang saja.

Jika pemainnya merasa kesal karena kalah atau ada teman yang tidak bisa diajak kerja sama saat bermain game online mereka akan mengeluarkan kata yang tidak baik. Remaja itu mudah terbawa emosi sehingga tidak bisa dikendalikan amarahnya. Kemampuan berkomunikasi itu sangat penting untuk remaja yang mudah bersosialisasi.

Dalam penelitian kuantitatif perlu adanya penyebaran kuesioner atau angket. Pernyataan pada variable X (game online) dan variable Y (kemampuan berkomunikasi) di tentukan dari skala linkert.

Tabel 1. Skala Linkert

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

Dalam penelitian ini melakukan validitas dan realitas melalui program statistika produk and service Solution SPSS menurut riyantono 2010 nilai koefisien korelasi adalah sebagai berikut:

< 0,20 Hubungan rendah sekali;

- 0,20 – 0,39 Hubungan rendah
- 0,40 – 0,70 Hubungan yang cukup
- 0,71 – 0,90 Hubungan yang tinggi
- > 0,90 Hubungan yang sangat tinggi

Korelasi merupakan bagian dari koefisien determinasi memiliki fungsi untuk menjelaskan kemampuan variabel independen terhadap variabel dependen. Korelasi diperoleh dengan cara statistik dengan pendekatan taktikal produk service Solution SPSS. Untuk mendapatkan hasil korelasi antara variabel x dan y harus mengetahui jumlah X dan Y seperti tabel berikut:

**Tabel 2. Jumlah X dan Y Descriptive Statistics**

	Game Online	Kemampuan Berkomunikasi
Game Online	1	
Kemampuan Berkomunikasi	0,553346	1

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata variabel X adalah 14,3 dan jumlah rata-rata variabel Y 16,3. Jumlah rata-rata adalah sama dengan jumlah dari semua nilai dalam Kumpulan data dibagi dengan jumlah total data sehingga diperoleh suatu bentuk korelasi seperti tabel berikut:

**Tabel 3. Korelasi X dan Y**

	Mean	Std deviation	n
X	14,3	4,62000481	10
Y	16,3	4,854551129	10

Dalam tabel tersebut, mengetahui bahwa adanya pengaruh game online mobile legends terhadap perkataan yang tidak baik. Game online bisa mempengaruhi perubahan perilaku kepada remaja yang terlalu sering memainkannya sehingga melupakan waktunya untuk belajar dan waktu beristirahat. Kemampuan berkomunikasinya kurang baik saat bermain.

### Pembahasan

Pada hasil jawaban kuisioner dapat dilihat bahwa pengaruh game online terhadap kemampuan berkomunikasi. Saya mengambill 10 orang remaja untuk mengisi angket. Pada variabel X yang paling dominan negatif yaitu pada butir pertanyaan bahwa “saya sering bermain game online setiap hari” pada persentase 70%. Pada variabel Y yang paling dominan negatif yaitu pada butir pertanyaan bahwa “saya selalu berkata kasar saat bermain game online” pada persentase 80%. Antara hubungan variabel X dan Y (14,3 < 16,3). Penelitian ini sebanding dengan penelitian dari (Asmiati et al., 2021) yang menyimpulkan bahwa Pada komunikasi verbal, anak yang kecanduan game online tidak mampu berkomunikasi dengan baik, ketika dimintai tolong tidak direspon dan ketika diajak berbicara tidak ada respon yang cepat. Sementara itu, anak yang kecanduan game online juga ketika diajak berbicara tidak mampu melihat lawan bicaranya.

### KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa game online berdampak buruk pada perilaku berbicara. Dampak lain dari bermain game online adalah kesehatannya yang menurun, munculnya gangguan metal, prestasi yang terganggu, menghambat proses pendewasaan,

berkata kasar saat bermain maupun kepada orangtuanya dan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Untuk pengawasan yang lebih baik lagi perlunya peran orang tua untuk pengawasan pada anak tersebut saat bermain game untuk anak tersebut tidak terjerumus ke hal yang buruk.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). *Dampak Game Online Bagi Pelajar Impact of online game for students*. 3(2), 402–406.
- Affandi, M. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 178.
- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Ejurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37–45.
- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-KALAM JURNAL KOMUNIKASI, BISNIS DAN MANAJEMEN*, 8(1), 55. <https://doi.org/10.31602/al-kalam.v8i1.4158>
- Firdaus, Angga; Hidayati, E. (2018). Analyze the Relationship of the Level of Knowledge and Attitude Towards the Use of Drugs in Teens in School Mengah Top in Semarang City. *Jurnal Keperawatan*, 6(1), 1–7.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Putri, N. W. M., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). Dampak game online: Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Qomario, Q. (2018). Pengaruh Hypnoteaching Dalam Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2808>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung : Alfabeta. <https://doi.org/10.1039/c2jm34066f>
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta)*. 99.