

THE IMPACT OF ONLINE GAMES FOR TEENAGERS OR UNDERAGE CHILDREN

DAMPAK GAME ONLINE BAGI REMAJA MAUPUN ANAK DIBAWAH UMUR

Gilbran Singgih P¹, M. Anang Usodo², Hanif Eko A³, M Yahya Syaunik⁴, Ellen Proborini⁵

Prodi Teknik Elektro Sekolah Tinggi Teknik Pati, Indonesia^{1,2,3,4}

Prodi Informatika Sekolah Tinggi Teknik Pati, Indonesia⁵

e-mail : memetaltajirun7@gmail.com, ellena@sttp.ac.id

Abstract Online games are games that are played online via the internet. The rise of *online games* makes teens want to play the game. The teens consider that by playing online games all the fatigue they experience, be it from themselves, parents, teachers and others can be reduced. If someone is addicted to playing online games, then the long-term adverse effects will occur. In this case, parents must supervise and direct their teenage children with a wise attitude. The role and guidance of parents will be very influential for the survival of children in the world and the hereafter.

Keywords: the role of parental guidance, teenagers, online gam

Abstrak Game online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Maraknya game online membuat para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja menganggap bahwa dengan bermain game online segala rasa penat yang dialaminya, baik itu dari diri sendiri, orang tua, guru maupun orang lain dapat berkurang. Apabila seseorang sudah ketergantungan bermain game online, maka dampak buruk jangka panjang akan terjadi. Dalam hal ini, orang tua harus mengawasi dan mengarahkan anak remajanya dengan sikap yang bijaksana. Peran dan bimbingan orang tua akan sangat berpengaruh bagi keberlangsungan hidup anak di dunia maupun di akhirat.

Kata Kunci : peran bimbingan orang tua, remaja, game online

PENDAHULUAN

Perkembangan Game Online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (Small Local Network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan Time-Sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (Multiplayer Game).

Jurnal EDUKASI ELEKTROMATIKA (JEE)

ISSN: 2747-0784 (p); xxxxxx(e)

Vol 2, No. 1, Juni 2021

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas kita merumuskan beberapa masalah yang meliputi:

1. Apa dampak negatif dari game online ?
2. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif dari game online ?

2. Hipotesis

Jadi game merupakan aplikasi yang bisa merubah seseorang dan bisa menghasilkan uang. Contohnya saja adalah seorang progamer yang bernama Justin atau lebih dikenal Jess No Limits. mereka menghasilkan uang lewat youtube dengan konten sebuah game , contohnya game Mobile legends.

3. Tujuan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan untuk menggunakan game yang sebaik-baiknya atau menghasilkan uang lewat youtube.

4. Manfaat

Adapun manfaat bagi pelajar sebagai berikut :

- Agar pelajar dapat mengurangi waktu bermain game online.
- Agar pelajar menyadari adanya dampak negatif dari game online.
- Agar pelajar dapat mengatur waktu antara belajar dan bermain game online sehingga tidak merusak kesehatan.
- belajar dan bermain game online sehingga tidak merusak kesehatan.

5. Dasar Teori

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya.

Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut pendapat Samuel (2010:7)

game online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. Game online ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa game online identik dengan Komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handled, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekedar mengisi waktu luang..

METODE PENELITIAN

Dalam membuat karya tulis ini saya mendapatkat informasi dari internet untuk melengkapi data-data yang ada dan juga melalui wawancara kepada pemain-pemain Game Online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Data Kualitatif dan Data kuantitatif

berdasarkan penelitian kami tentang dampak game online bagi orang dewasa maupun terhadap anak dibawah umur. Disini kami berhasil men-survei di daerah tayu kulon. Data tersebut kami cari pada saat anak-anak sedang di warung kopi. Dengan adanya kami men-survei kalian semua bisa tahu dampak game online bagi anak -anak dibawah umur atau remaja, selain mempunyai dampak game online juga memiliki dampak yang positif yaitu dapat menghasilkan uang dengan cara nge-youtube, live streaming di facebook, nino tv dan lain-lain.

Tabel 1.1 dampak game online

Dampak	Presentasi	Orang
Mata minus	26%	13
Insomnia	50%	25
Kerugian finansial	94%	42
Kecanduan	46%	22
Emosional	18%	9
Malas	74%	37

Jadi bermain game dapat mempengaruhi kesehatan salah satunya mata minus, susah tidur. hal yang paling parah adalah ketika sudah kecanduan yang dapat mengakibatkan kerugian finansial.

Pencegahannya:

1. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas luar rumah seperti olahraga, melakukan pekerjaan rumah.
2. Ganti bermain game online dengan bermain permainan tradisional yang sekarang sudah banyak ditinggalkan.

Pada tabel 1.1, mata minus yang dialami oleh anak di tayu kulon mencapai presentasi 26% diakibatkan lama bermain game atau bermain game di tempat yang kurang pencahayaan. Bermain video game sebenarnya dapat meningkatkan ketangkasan anak Anda, yang sangat berguna untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Sebenarnya banyak jenis olahraga yang dapat dilakukan. olahraga yang dapat dilakukan untuk meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi hal itu kurang menarik keinginan anak-anak untuk mencobanya.

Tabel 1.1 gangguan insomnia pada tabel tersebut mencapai presentasi 50% karena kecanduan game online, jadi bila seseorang jika sudah kecanduan game online maka orang tersebut akan lupa segalanya contohnya saja tidur, ibadah, sampai bermalas-malasan.

Kerugian finansial, jika bermain game kita bisa saja mengalami kerugian finansial contohnya paketan boros, cara mengatasinya yaitu dengan cara memasang wifi. tapi kebanyakan rata-rata banyak yang menggunakan paket data, karena menurut mereka sinyal lebih stabil.

Kecanduan, Berdasarkan seluruh analisis dan pembahasan yang telah disampaikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa perilaku bermain game online lebih dari 5 jam perhari pada seseorang dapat memberikan hasil interaksi sosial seperti yang diperoleh melalui wawancara dan observasi, yaitu meskipun subjek merupakan pecandu game namun subjek tetap dapat menunjukkan interaksi terhadap masyarakat luar. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian tergolong dalam tingkat kecanduan Moderate, yaitu subjek penelitian dalam bermain game sering mengalami beberapa permasalahan dan menganggap game online merupakan hal yang penting, namun tidak selalu menjadi yang utama dalam kehidupan sosial gamers hal itu dibuktikan dari tujuan yang subjek bermacam-macam, yaitu belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin silaturahmi, agar terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama dan juga bertujuan untuk menjalin banyak relasi.

Emosional, kebanyakan kita saat bermain game online sering emosional dikarenakan faktor tertentu, banyak dampak game online contohnya membanting handphone, terjadinya pertengkaran sesama teman.

KESIMPULAN

Dalam perjalanannya, Game Online telah menjalani perkembangan yang pesat, baik dari segi teknologinya mulai dari dahulu hanya dipakai oleh militer untuk keperluan militer hingga bisa menjadi industri maupun dari ragam jenisnya. Game online juga sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Game online membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari keranjingan games online juga dapat berdampak buruk tergantung pada diri masing.

Untuk mencegah terjadinya pengaruh negatif dari game online, dapat dilakukan cara-cara berikut ini:

1. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
2. Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
3. Membuat perencanaan hidup kedepan.
4. Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online
5. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
6. Banyak melakukan ibadah.
7. Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.

Jurnal EDUKASI ELEKTROMATIKA (JEE)

ISSN: 2747-0784 (p); xxxxxx(e)

Vol 2, No. 1, Juni 2021

DAFTAR PUSTAKA

Ramadhani, Mutia. (2013). "Sepuluh Dampak Negatif Main Video Game (2)" diunduh dari pada 9 November 2013.

Gebrina, A. (2015). Gambaran Tipe Kepribadian Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online di Warnet Queen. (Skripsi tidak diterbitkan). Bandung: Fakultas Kedokteran Universitas Islam Bandung

<https://notordinaryblogger.com/mata-rusak-akibat-main-game/>.

<https://iyannehemiah.wordpress.com/2013/11/20/karya-ilmiah-dampak-game-online-bagi-pelajar/>

<https://khalidzaev.blogspot.com/2017/01/karya-tulis-ilmiah-tentang-dampak-game.html>

<http://repository.unpas.ac.id/41141/2/BAB%20II%20Rev-1.pdf>

<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11378/ABSTRAK.pdf?sequence=4&isAllowed=y>