



Pengaruh Frekuensi Bermain *Game Online* terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus

Ardhi Noorkhan Syuhada, Thriwaty Aرسال

ardhinoorkhan03@gmail.com, thriwaty_arsal@mail.unnes.ac.id✉

Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah artikel:

Diterima

Desember 2019

Disetujui

Juli 2020

Dipublikasikan

Juli 2020

Keywords:

Behavioral

Patterns, Gamers,

Online Games

Abstrak

Perkembangan teknologi komunikasi pada masa sekarang mengakibatkan perubahan yang terjadi pada beberapa aspek kehidupan, salah satunya adalah sarana hiburan. Bermain *game online* merupakan hobi baru yang disukai oleh para remaja, sayangnya sesuatu yang baru tersebut dapat mengakibatkan dampak yang kurang baik bagi pelaku. *Game online* bisa saja mempengaruhi pola perilaku para *gamer*. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengungkap apakah ada pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa. 2) Mencari tahu seberapa besar pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data angket dan wawancara. Lokasi Penelitian ini berada di SMA Negeri 1 Bae Kudus, karena merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Kudus. Objek dalam Penelitian ini yaitu Siswa-Siswi Kelas XI MIPA 5, XI MIPA 6, XI MIPA 7, XI IPS 3, dan XI IPS 4. Uji Validitas data dilakukan dengan cara korelasi *product moment*, menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Menggunakan teori Perilaku Burrhus Frederic Skinner sebagai dasar analisis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Frekuensi bermain *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku. 2) Besar pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa adalah 14%, meliputi gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi. Saran yang dapat penulis sampaikan untuk penelitian ini yaitu : 1) Sekolah dapat membantu mencegah efek negatif dengan pengembangan, motivasi, dan pembinaan agar siswa yang bermain *game online* dapat berprestasi, misalnya pengadaan kegiatan ekstrakurikuler *e-sport*. 2) Bagi orang tua, dapat mendampingi proses belajar pada saat di rumah.

Abstract

The development of communication technology today has resulted in changes that occur in several aspects of life, one of which is a means of entertainment. Playing online games is a new hobby that is loved by teenagers, unfortunately something new can have an adverse impact on the offender. Online games can affect the behavior patterns of gamers. The purpose of this study is 1) To reveal whether there is an influence of online games on student behavior patterns. 2) Finding out how much influence online games have on student behavior patterns. This research method is quantitative descriptive with questionnaire and interview data collection techniques. The location of this research is in SMA Negeri 1 Bae Kudus, because it is one of the top schools in Kudus Regency. The objects in this study were students of Class XI MIPA 5, XI MIPA 6, XI MIPA 7, XI IPS 3, and XI IPS 4. Data validity test was carried out by means of product moment correlation. Data analysis techniques in this study used the stages of data collection, data presentation and drawing conclusions. Using Burrhus Frederic Skinner's Behavior theory as a basis for analysis. The results of this study indicate that: 1) The frequency of playing online games can affect behavior patterns. 2) The influence of online games on student behavior patterns is 14%, including speaking style, lifestyle, and social habits. Suggestions that the author can convey for this research are: 1) Schools can help prevent negative effects by developing, motivating, and coaching so that students who play online games can excel, for example by providing e-sports extracurricular activities. 2) For parents, can accompany the learning process at home.

PENDAHULUAN

Era modernisasi seperti sekarang ini, sering ditemukan perubahan sosial di sekitar lingkungan masyarakat yang mana dapat mencakup beberapa bidang kehidupan, misalnya masalah ekonomi, pendidikan, komunikasi, gaya hidup, dan teknologi. Didukung lagi adanya globalisasi sehingga pengaruh dari luar masyarakat tertentu juga sangat berpeluang mendorong terjadinya perubahan.

Menurut Maulida (2018: 2) Perkembangan zaman telah membawa perubahan bagi masyarakat. Perubahan terjadi pada bidang-bidang kehidupan seperti perubahan gaya hidup, pola perilaku, dan komunikasi.

Seseorang apabila tidak sempat menelaah susunan kehidupan masyarakat misalnya, maka akan muncul suatu pendapat bahwa masyarakat tersebut akan merupakan masyarakat yang tidak pernah berubah (statis). Pandangan itu sebagai pandangan yang sepintas, serta pandangan yang kurang teliti. Sebab tidak ada suatu masyarakat yang berhenti pada suatu titik tertentu sepanjang masa.

Perubahan pada masyarakat di dunia ini merupakan gejala yang normal, yang pengaruhnya menjaral dengan cepat ke bagian-bagian lain dari dunia, antara lain berkat adanya komunikasi modern. Penemuan-penemuan baru dibidang teknologi, terjadinya revolusi, modernisasi dan seterusnya terjadi di suatu tempat, dengan cepat dapat diketahui oleh masyarakat lain yang letaknya jauh dari tempat tersebut.

Penemuan-penemuan baru dalam bidang komunikasi juga berdampak besar bagi kehidupan bermasyarakat, internet menjadi salah satu penemuan yang memiliki pengaruh besar. Perkembangan internet semakin hari semakin meningkat teknologi dan penggunaannya, membawa banyak dampak baik positif maupun negatif. Internet dalam era globalisasi menjadi sebuah pusat informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pengembangan dari internet, misalnya yang ada di Indonesia yaitu aplikasi Gojek, Bukalapak, dan WhatsApp. Teknologi dalam bentuk aplikasi tersebut merupakan sarana komunikasi yang dapat menunjang kehidupan sehari-hari manusia, yang mana dapat mempermudah, mempercepat, dan membantu aktivitas manusia.

Menurut Gunawan (2000: 160), awal masa remaja berlangsung kira-kira dari usia 13 sampai 16 tahun atau 17 tahun sampai 18 tahun yaitu usia matang secara hukum. Sebagaimana dengan semua periode kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu. Perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai, dan minat baru. Para remaja yang bersekolah, pada umumnya kegiatan sehari-harinya akan membentuk sebuah pola, pada penelitian kali ini berfokus pada siswa-siswi kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus.

Menurut Putri (2014: 6), video game adalah salah satu contoh permainan modern yang sering dimainkan oleh remaja saat ini. Survei Entertainment Software Association (ESA) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu gadget yang dapat difungsikan untuk bermain game, sementara 32% dari pemain game adalah anak berusia dibawah 18 tahun dan sekitar 10% dari remaja berusia 10-18 tahun bermain video game dengan durasi satu jam atau lebih per harinya.

Para siswa seringkali mencari kesempatan untuk mendapatkan hiburan disela-sela kegiatan sekolah, baik itu di lingkungan sekolah maupun di rumah. Semenjak adanya gadget android maupun iOS, para siswa cenderung lebih mudah untuk mendapatkan hiburan di dalam lingkungan sekolah, baik bersama teman maupun untuk hiburan diri sendiri, yaitu melalui bermain game yang dapat diunduh pada playstore android maupun appstore pada iOS.

Permainan yang tersedia pada playstore dan appstore terdiri dari dua jenis, yaitu online (membutuhkan koneksi internet) dan offline (tanpa menggunakan koneksi internet). Permainan

offline, biasanya dimainkan sendiri, tanpa ada kerja sama ataupun kompetisi dengan orang lain, sedangkan permainan online seringkali akan berhubungan dengan orang lain.

Menurut Kuss (dalam Anggarani, 2015: 1), online games atau juga bisa disebut dengan internet gaming merupakan fenomena permainan yang sangat populer sejak tahun 2012 dimana lebih dari satu milyar orang memainkan permainan tersebut.

Para pemain *game online* memiliki teman bermain bersama, biasanya berdasarkan dengan kemudahan dalam berkomunikasi. Memiliki komunikasi yang lancar akan menambah kesempatan untuk memenangkan permainan. Video game modern sekarang ini memiliki gaya bermain dalam bentuk kerjasama tim, diantaranya Player Unknown Battle Ground (PUBG), Free Fire, Mobile Legends, dan Arena Of Valor (AOV). Komunikasi menjadi aspek penting dalam permainan, sehingga para pemain lebih senang membentuk tim (komunitas kecil) pada saat di dalam game.

Narwoko (2007: 94) menyatakan bahwa kelompok bermain baik yang berasal dari kerabat, tetangga maupun teman sekolah-merupakan agen sosialisasi yang pengaruhnya besar dalam membentuk pola-pola perilaku seseorang. Baik buruknya perilaku seseorang bergantung dengan bagaimana kondisi dan sosialisasi yang didapatkan.

Fungsi dari sebuah permainan (game) adalah untuk mengisi waktu luang, istirahat pikiran dan sebagai sarana hiburan dari aktivitas sehari-hari yang menjenuhkan. Pada masa sekarang ini banyak kesalahan dalam penggunaan game tersebut, yang mana seringkali para penikmatnya sampai lupa waktu dan lebih parahnya lagi ada yang sampai mengganggu kesehatan, baik itu kesehatan jasmani ataupun rohani.

Kegiatan yang dilakukan, secara langsung maupun tidak akan mempengaruhi perilaku di lingkungan masing-masing. Penelitian ini mencoba mengungkap bagaimana kegiatan para anggota di dalam komunitas game tersebut, mengapa dapat berpengaruh terhadap perilaku, dan bagaimana dampak komunitas tersebut terhadap pola perilaku anggotanya sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Bae Kudus karena merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Kudus. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas XI.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik angket dan wawancara. Angket digunakan untuk mengetahui bagaimana kondisi pola perilaku dengan teknik *random sampling*. Wawancara dilakukan terhadap beberapa kelas untuk mengetahui alasan bermain *game online* dan jenis *game* apa yang dipilih untuk dimainkan. Penelitian ini dilaksanakan selama 13 hari dengan penyebaran angket dan wawancara dari tanggal 22 Agustus 2019 sampai dengan 5 September 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Bae Kudus, yang beralamat di Jalan Jendral Sudirman KM.04, Ngembal Rejo, Kec. Bae, Kab. Kudus. Sekolah ini merupakan salah satu yang favorit di Kota Kudus, serta mudah dijangkau, yaitu terletak di pinggir jalan Pantura.

SMA Negeri 1 Bae Kudus merupakan salah satu sekolah menengah atas unggulan di Kota Kudus. Sekolah yang pernah menyandang predikat RSBI (Rintisan Sekolah Berbasis Internasional) ini, memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan sebagai penunjang

kegiatan pembelajaran dan organisasi sekolah, misalnya ruang kelas yang nyaman (33 ruang kelas), laboratorium (komputer, biologi, kimia, fisika), ruang organisasi (osis, pramuka), perpustakaan bertingkat, ruang UKS, ruang serba guna, dan masih banyak lagi.

Jumlah siswa SMA Negeri 1 Bae Kudus seluruhnya adalah 1197, untuk kelas XI berjumlah 392 anak. Terbagi menjadi 11 kelas, yaitu 7 kelas jurusan MIPA, dan 4 kelas jurusan IPS.

Hasil Penelitian

Item yang ada di dalam angket semuanya berjumlah 58, tetapi setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, pernyataan yang tidak valid dihilangkan sehingga tersisa 20 item. Nilai dari masing-masing jawaban yang tersedia berbeda-beda dengan *range* nilai 1 sampai 3. Total keseluruhan responden adalah 175 siswa.

Rumusan masalah yang pertama pada penelitian ini adalah pertanyaan ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari frekuensi bermain *game online* terhadap pola perilaku siswa.

Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yang mana setiap responden yang dipilih harus termasuk dalam kriteria yang telah ditentukan. Beberapa kriteria yang harus dimiliki responden adalah (1) lebih sering berada di dunia maya, (2) sedang/ pernah bermain *game online*, dan (3) sikap peduli dengan lingkungan sekitar.

Manusia merupakan makhluk sosial, akan tetapi tidak bisa hidup pada dua dunia (nyata dan maya) secara seimbang. Seseorang yang suka hidup/ bersosialisasi di dunia nyata memiliki kemungkinan tidak memperhatikan dunia maya, sebaliknya bila seseorang lebih suka hidup/ bersosialisasi di dunia maya maka kehidupan dunia nyata kurang baik.

Kehidupan pada dunia maya lebih diminati oleh beberapa orang karena setiap orang punya kebebasan menyampaikan pendapat. Menurut Jati (2016: 2) teknologi berperan besar dalam menyempitkan waktu, ruang, dan jarak sehingga saling terkoneksi satu sama lainnya dalam satu ruang bernama ruang siber (*cyberspace*). Keberadaan internet telah membantu berlangsungnya kebebasan berpendapat.

Kebebasan berpendapat ini yang menyebabkan beberapa orang lebih suka hidup di dunia maya. Kehidupan dunia nyata yang kurang baik ini berpengaruh terhadap kepribadian dan pola perilaku. Seseorang yang lebih senang hidup di dunia maya kurang mengenal lingkungan sekitarnya, akan merasa asing apabila berada di lingkungan masyarakat.

Responden terhadap pernyataan “saya asyik menggunakan media massa (cetak dan elektronik) untuk mengisi waktu luang”, menyatakan setuju. Sehingga para responden dapat dikatakan lebih sering menghabiskan kegiatan sehari-hari di dunia maya.

Responden sebanyak 105 siswa (60%) menyatakan mengalami banyak ketakutan dan mudah menjadi takut.

Penelitian ini adalah membahas mengenai pengaruh frekuensi bermain *game online* terhadap pola perilaku.

Menurut Kapoh (2015: 12), perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat dengan jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap. Hal ini dipicu oleh keadaan-keadaan yang terjadi dalam permainan, misalnya kalah dalam pertarungan. Respon yang diberikan oleh para gamer berbeda-beda, contohnya adalah berkata kasar.

Responden terbagi menjadi dua, yaitu yang bermain *game online* sebanyak 69 siswa (56%) menyatakan sering bermain *game online*, kemudian sebanyak 55 siswa (44%) lainnya menyatakan bahwa hanya kadang-kadang. Kemudian responden yang tidak memainkan *game online* sebanyak 55 siswa menyatakan tidak bermain selama lebih dari satu tahun.

Seseorang normalnya memiliki sifat dan kebiasaan peduli dengan lingkungan masyarakat sekitar tempat tinggal atau dimanapun sedang berada. Seorang gamer apabila sudah

mulai fokus dalam memainkan *game online* maka seringkali tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Penyebabnya adalah karakteristik dari *game online* yang tidak dapat dihentikan sementara. Permainan akan tetap berlanjut apapun keadaan yang dialami oleh pemainnya.

Sebuah ronde dalam *game online* apabila tidak diikuti dan dimainkan dengan serius dan fokus, maka pemainnya akan mengalami kekalahan, apalagi ditinggal karena ada urusan mendadak di lingkungan sekitar (misal: menolong orang yang terjatuh). Itulah yang menjadi penyebab para gamer tidak peduli terhadap lingkungan sekitar.

Terdapat 69 siswa (56%) menyatakan lebih suka sendirian, 30 siswa (24%) kadang-kadang lebih memilih sendiri, kemudian 25 siswa (20%) lebih memilih berkumpul dengan teman. Data tersebut menunjukkan 99 siswa (80%) pernah memiliki keinginan untuk sendirian daripada berkumpul dengan temannya. Ini menunjukkan kurangnya rasa peduli terhadap sesama.

Para responden mayoritas memilih sikap peduli terhadap sesama. Para responden mayoritas akan berbagi barang yang dimiliki dengan orang sekitarnya. Mayoritas responden peduli terhadap permasalahan yang dihadapi oleh orang di lingkungan sekitar dan akan membantu menyelesaikannya.

Terdapat beberapa bahasa yang tersedia dalam *game online* yang dimainkan, secara default adalah berbahasa Inggris. Pengaturan bahasa dapat dirubah oleh pemainnya, tersedia juga Bahasa Indonesia. Apabila *game online* yang ada di gadget, bahasa yang digunakan akan mengikuti bahasa dari sistem dari smartphone/ gadget yang digunakan.

Jenis permainan yang dipilih oleh para responden juga cenderung sama, lebih suka memainkan game bertipe peperangan. Pengakuan para responden kebanyakan bermain game Mobile Legends: Bang-Bang dan PUBG Mobile. Ada pula yang lebih memilih game bertipe teka-teki seperti Hago dan sebagainya.

“Lebih suka main game ML (Mobile Legends) mas, soalnya bisa main rame-rame dan seru. Terus ada juga kak yang main PUBG. Pokoknya game yang bisa dimainin rame-rame suka”

(Sumber wawancara Siswa Kelas XI IPA 5, 2 September 2019)

Keseruan yang ada pada game merupakan perihal yang dicari oleh para responden. Game-game bertipe laga/ peperangan lebih diminati karena permainannya berlangsung hanya beberapa menit dalam satu ronde, sehingga tidak mengakibatkan rasa bosan.

Rumusan masalah pertama menyebutkan bahwa sampel yang diambil pada penelitian ini telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Langkah selanjutnya yang dilakukan oleh Peneliti adalah menganalisis seberapa besar pengaruh *game online* terhadap pola perilaku.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi sederhana. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (*game online*) terhadap variabel Y (pola perilaku).

Dari hasil perhitungan hipotesis diperoleh nilai signifikansi melalui uji signifikan secara simultan (uji F) yaitu $0,009 < 0,050$. Ini berarti terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan pola perilaku siswa. Hasil tersebut membuktikan bahwa hipotesis yang menyatakan “ada hubungan antara bermain *game online* terhadap perubahan pola perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus” diterima.

Hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa koefisien determinasi secara simultan (R^2) yang dapat dilihat dari nilai Adjusted R Square memperoleh nilai sebesar 0,14. Hasil tersebut menunjukkan pengaruh *game online* terhadap pola perilaku siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus secara simultan sebesar 14%.

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA 1 Bae Kudus”. Memiliki fokus penelitian mengenai seberapa besar pengaruh yang diakibatkan oleh *game online* terhadap pola perilaku sosial.

Peneliti mengumpulkan data dengan membuat pertanyaan dan pernyataan pada kedua variabel, masing-masing sebanyak 10 pernyataan yang mana memiliki beberapa poin dan saling mendukung data untuk analisis pada penelitian ini.

Analisis terhadap hipotesis yang ada menyatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku. Sesuai dengan teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori perilaku dari Skinner.

Skinner (2013: 103-104) berpendapat bahwa perilaku manusia dibagi menjadi dua, yaitu perilaku operan dan perilaku respon/ reflek. Perilaku operan yaitu perilaku yang direncanakan terjadi dan dapat diprediksi sebab dan akibatnya, misalnya apabila seseorang merasakan lapar, maka langkah yang secara sadar akan dilakukan adalah memasak/ membeli makanan untuk kemudian dikonsumsi. Kemudian perilaku respon/reflek adalah perilaku yang tidak disadari dan sulit diprediksi sebab dan akibatnya, misalnya ketika ada suara petir respon yang ditunjukkan oleh setiap orang berbeda-beda, ada yang teriak dan ada yang bersikap biasa saja.

Menurut Skinner (2013: 99) setiap perilaku yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki sebab-akibat dan tujuan tertentu yang ingin dicapai, dengan kata lain merupakan jenis perilaku operan. Cara yang digunakan memiliki variasi yang bermacam-macam. Apabila seseorang ingin mengadakan penelitian mengenai suatu perilaku, maka perilaku tersebut harus bersifat universal, tidak hanya terjadi pada tempat tertentu, supaya program analisis fungsional dapat dijalankan.

Fenomena *game online* pada penelitian ini tidak hanya terjadi pada tempat tertentu, melainkan terdapat pada seluruh belahan dunia. Misalnya penelitian yang dilaksanakan oleh Lee (2013: 15) yang menjelaskan bahwa terdapat salah satu game yang digemari oleh masyarakat Korea, yaitu Anipang. Game ini merupakan permainan yang terdapat pada aplikasi Kakao Talk, bertipe puzzle yang mudah untuk dimainkan semua golongan usia. Hasilnya adalah *game online* dapat mempengaruhi gaya hidup pemainnya, dalam penelitian tersebut pengaruhnya pada permasalahan kegiatan pembelian item dalam game.

Menurut Saehu (2019: 1) perubahan perilaku sosial dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Skinner (2013: 99) juga berpendapat bahwa kegiatan atau perilaku yang dilaksanakan selama beberapa waktu akan membentuk sebuah pola perilaku, cepat atau lambat tergantung pada frekuensi kegiatan atau perilaku tersebut dilakukan.

Menurut Achab (2011: 11) permainan (game) yang berbasis internet dapat menyebabkan risiko kecanduan. Salah satu permainan online yang menjadi penyebab adalah MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games), yaitu permainan dalam bentuk pertarungan yang dimainkan oleh dua tim, yang mana masing-masing tim terdiri dari beberapa orang pemain. Kecanduan merupakan efek yang ditimbulkan oleh game tersebut, karena terjadi penyalahgunaan fungsi sebenarnya dari game, yaitu sebagai sarana hiburan atau pengisi waktu luang saja.

Syarat berubahnya pola perilaku adalah seseorang tersebut harus mampu melaksanakan dan mengulangi tindakan tertentu tanpa mengganggu atau terganggu oleh perilaku lain (Skinner, 2013: 100). Maksudnya adalah apabila seseorang menekuni sebuah perilaku atau

kegiatan (dalam penelitian ini adalah bermain *game online*) dengan mengorbankan kegiatan yang lain, maka perubahan pola perilaku akan terjadi tanpa ada paksaan. Apabila tidak fokus dan mengganggu kegiatan yang lain maka pola perilaku tidak akan berubah.

Bermain *game online* dalam penelitian ini termasuk ke dalam perilaku operan, karena para pemain secara sadar melakukannya. *Game online* juga dapat diteliti sebab dan akibat yang akan muncul. Bahaya yang sangat mungkin muncul adalah efek kecanduan, yaitu rasa untuk selalu ingin memainkan *game online*. Dampak lain dari seringnya seseorang dalam memainkan *game online* adalah menjadi jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Perubahan pola perilaku juga dapat terjadi, penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut

Game online memiliki kemungkinan mempengaruhi pola perilaku sebesar 14%. Perilaku yang berubah memiliki berbagai macam jenis, misalnya adalah perubahan gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Kapoh (2015: 12) menyatakan bahwa perubahan pola perilaku dari sisi kepribadian seorang pemain *game online* terlihat jelas dari bagaimana perubahan konstan emosinya yang tidak menentu, kadang tenang, kadang meluap-luap.

Menurut teori perilaku dari Skinner, kebiasaan berbicara kasar tergolong pada perilaku respon/ reflek, karena pada kenyataannya para gamer tidak menginginkan hal tersebut terjadi.

Para gamers merasa berbicara kasar merupakan hal yang biasa dilakukan, asalkan tidak digunakan untuk menghina orang lain. Kebiasaan yang ada di kalangan para gamer, ketika mereka mengalami sebuah kekalahan atau jika dalam game tokoh mereka dibunuh oleh lawan, maka reflek yang dimunculkan oleh para pemain adalah mengucapkan kata-kata kasar. Aktivitas tersebut digunakan untuk mengekspresikan kekecewaan, kesedihan, dan emosi terhadap peristiwa yang baru saja terjadi.

Bagi sebagian orang yang bukan pemain *game online* akan beranggapan bahwa perilaku tersebut tidak baik dan akan dianggap sebagai orang yang nakal. Padahal bagi kalangan gamer perbuatan tersebut malah sudah biasa terjadi dan dianggap hanya sebagai bahan candaan.

Para responden biasa menonton video tutorial yang tersedia pada situs web youtube. Terdapat berbagai macam model penyampaian, dalam hal ini adalah bahasa yang digunakan, ada yang lucu, serius, menggunakan kata mengumpat, dan ada yang campuran antara lucu dengan kata mengumpat. Contoh kanal youtube yang bertipe seperti itu adalah Milyhya.

Tontonan seperti itu secara tidak langsung dapat mempengaruhi gaya bicara dari para pemain *game online*. Apabila berkelanjutan dan terlanjur menjadi kebiasaan, maka akan berdampak buruk bagi hubungan sosial, dalam keluarga maupun masyarakat luas.

Para responden dalam penelitian ini merupakan seorang gamer yang menggunakan sebagian waktunya untuk bermain *game online* dengan rata-rata waktu bermain 1 sampai 2 jam sehari. Terdapat 89 siswa (72%) menyatakan bermain game sehari lebih dari 2 jam, kemudian 32 siswa (26%) bermain game kurang dari 2 jam, dan sisanya 3 siswa (2%) memiliki durasi bermain kurang dari 1 jam. Aktivitas seperti demikian secara tidak langsung akan merubah gaya hidup yang dimiliki para responden.

Gaya hidup hedonisme juga dapat memasuki para pemain *game online* karena di dalam sebuah game pasti terdapat semacam toko online yang menjual item untuk memperbesar kemungkinan menang dalam permainan.

Anugrahlestari (dalam Armayati, 2013: 1-2) menyatakan bahwa dewasa ini gadget dipandang sebagai pengubah pola interaksi sosial. Diindikasikan dengan perubahan proses

sosialisasi yang terjadi pada masyarakat terutama kalangan remaja. Tidak terelakkan lagi kemajuan dalam bidang teknologi informasi memberikan pengaruh terhadap pola interaksi sosial. Proses sosialisasi yang biasa dilakukan dengan bertatap muka kini dilakukan melalui media online.

Kemampuan bersosialisasi sejajar dengan pengalaman dalam hal bermasyarakat. Interaksi dengan lingkungan sekitar memiliki peranan penting untuk menunjang kehidupan seseorang.

Menurut Anugrahlestari (dalam Armayati, 2013: 2) hampir sebagian besar remaja sangat bergantung bahkan kecanduan terhadap gadget sehingga mengubah pola interaksi sosial yang selama ini telah terbentuk. Riset yang telah dilakukan tim PREMIERE menyatakan bahwa sebanyak 30% koresponden menggunakan gadget untuk berkomunikasi secara di dunia maya selama 7 sampai 12 jam per-hari. Apabila peristiwa ini selalu berlanjut komunikasi verbal akan teracam karena para remaja mulai kecanduan terhadap gadget.

Apapun alasan yang digunakan untuk membela sosialisasi melalui dunia maya dengan media smartphone sosial media dan sebagainya, pasti akan berdampak pada perubahan pola perilaku dalam dunia nyata seseorang. Apabila tidak diarahkan dengan baik, maka akan menimbulkan efek negatif.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil analisis penelitian Pengaruh *Game online* Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus menghasilkan simpulan sebagai berikut: (1) Analisis yang telah dicantumkan pada bab III menyatakan bahwa *game online* dapat mempengaruhi pola perilaku sosial dari siswa, sesuai dengan penjelasan yang ada pada Teori Perilaku dari Skinner; (2) Pembahasan pada bab IV telah dicantumkan besarnya pengaruh *game online* terhadap pola perilaku sosial siswa yaitu sebesar 14%. Angka yang diberhasil ditemukan termasuk dalam pengaruh tidak terlalu signifikan, namun apabila tidak dilakukan sebuah pencegahan sejak dini, akan menimbulkan permasalahan yang serius, seperti gangguan kesehatan dan jiwa; (3) Perubahan pola perilaku meliputi gaya bicara, gaya hidup, dan kebiasaan bersosialisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achab, Sophia. dkk. 2011. Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: Comparing Characteristics Of Addict vs Non-Addict Online Recruited Gamers In A French Adult Population. *BMC psychiatry*, 11(1), p.144.
- Anggarani, F.K., 2015. Internet Gaming Disorder: Psikopatologi Budaya Modern. *Buletin Psikologi*, 23(1), pp.1-12.
- Gunawan, A.H., 2000. *Sosiologi Pendidikan: Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Irawan, J. dan Armayati, L., 2013. Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja. *An-Nafs*, 8(2), pp.29-38.
- Jati, W.R., 2016. Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), pp.25-35.
- Kapoh, G.F., 2015. Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online" Perfect World" Di Desa Sea Satu. *Jurnal Holistik*.
- Lee, U.K., Kim, K.K. dan Lee, J.R., 2013. The Effect of Community Artifacts and Media Richness Elements on the Experiences of the Social Network Game Users: Anyang Case. *The Journal of Society for e-Business Studies*, 18(1), pp.191-211.
- Maulida, N.A., Arsi, A.A. and Alimi, M.Y., 2018. Redefinisi Konsep Maskulinitas Laki-Laki Pengguna Perawatan Kulit Di Klinik Kecantikan Armina Desa Robayan Jepara. *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 7(1), pp.344-353.
- Narwoko, J.D. dan Suyanto, B., 2007. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan Edisi 3*. Jakarta: Prenada Media.
- Putri, W.H., Hartanto, F. dan Hendrianingtyas, M., 2014. Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Video Game Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja Studi Pada Siswa Smp N 3 Semarang. (*Doctoral dissertation, Faculty of Medicine Diponegoro University*).
- Saehu, R., 2019. Changes in Social Behaviour of Benteng Chinese Community in Organizing Cio Tao Wedding. *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture*, 10(2), pp.182-188.
- Skinner, B.F., 2013. *Science And Human Behavior*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.