

Dampak Game Online Bagi Penggunanya

Fahlepi Roma Doni

Prodi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika
fahlepi.fro@bsi.ac.id

Abstract - With the advancement of the times, technology is also developing, especially application technology is growing rapidly, infrastructure can support the creation of a reliable system too. As for online game technology or offline games, games are not only favored by children, even teenagers and adults who are playing the game. But behind the presence of this game there will be an impact and not good for the user behavior. A real and destructive impact is that the user will forget the time. Game users will be addicted, change behavior so that they become lazy or lie. Innovation results in developing applications have shortened the age limit of the use of software and the use of previous hardware. The creation of games brings reality that can have a good (positive) and unfavorable (negative) effect for game users. This research is to analyze or find out and then examine the impact and behavior of online game users, especially in adolescents.

Keywords: Game online

Abstrak – Dengan majunya berkembang zaman, maka teknologi ikut berkembang juga, khususnya teknologi aplikasi berkembang pesat, infrastruktur bisa mendukung untuk terciptanya sistem yang handal ikut juga. Adapun teknologi game online ataupun game offline, game tidak hanya digemari oleh anak-anak saja, bahkan remaja dan orang yang sudah dewasa mengemari game tersebut. Namun dibalik kehadiran permainan ini aka nada dampaknya dan kurang baik terhadap perilaku penggunannya. Dampak yang nyata dan dapat merusak adalah penggunanya akan lupa dengan waktu. Pengguna permainan akan kecanduan, merubah perilaku sehingga menyebabkan menjadi pemalas atau suka berbohong. Hasil inovasi pengembangan aplikasi telah mempersingkat batas umur penggunaan dari software maupun penggunaan dari hardware sebelumnya. Terciptanya game membawa kenyataan yang dapat berdampak baik (positif) dan kurang baik (negative) bagi pengguna game. Penelitian ini untuk menganalisa atau mengetahui dan kemudian mengkaji dampak dan perilaku pengguna game online, khususnya pada remaja.

Kata Kunci : Game online.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author and IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan TI sangat pesat. perkembangan dibidang *game online* menjadi hiburan bagi penggunanya. Hasil inovasi ini menyebabkan banyak dampak bagi penggunanya. Dengan game tersebut penggunanya akan lalai waktu yang digunakannya.

Bahkan akan lupa segala-galanya karena bermain game. Penggunanya akan menjadi kecanduan, akan merubah perilaku, bisa menyebabkan menggunakan akan menjadi pemalas dan suka berbohong. Menggunakan game tersebut dan bisa dimanfaatkan yang bersifat sosial karena ada fasilitas chattingnya.

Beragam akses game untuk satu media saja, medianya mampu melewati dimensi kehidupan bagi penggunanya, *game* bisa digunakan tanpa adanya batasan, mengakses melalui internet dan dapat mengakses langsung game yang diinginkannya, pengguna *game* dapat menemukan banyak sekali pilihan permainan.

Penelitian ini Tujuan Penelitian

1. Bertujuan mengetahui dampak dan perilaku pengguna game.
2. Mencari model dampak dan perilaku pengguna game online.
3. Menyarankan kepada pengguna game.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Game Online

Tindakan pemain game yang dimainkan oleh remaja atau orang dewasa dalam konsep perilaku, menurut Bourdieu (2010:18) hasil dari habitus (kebiasaan). Habitus merupakan mental yang digunakan pengguna sosial. oleh pengguna sejak mereka kecil. Internalisasi yang oleh mereka bisa menggunakan game tidak harus berkeringat dan berbahaya. menciptakan kebiasaan tersebut.

Menurut Adib (2012:97) bahwa produk sejarah, kebiasaan itu lahir dan dia bisa diarahkan. Kondisi sosial pada saat mereka kecil dan minim berjumpa sahabat seumuran atau sebaya tentu akan menjadi berbeda kondisi sosial saat ini dimana mereka dikerjakan.

Struktur gamer remaja kebiasaan. Karena orangtua sudah tahu kebiasaan anak dan tidak melakukan perlawanan bahkan menganggap semua itu biasa saja maka dalam hal tersebut juga tertanam di diri anak.

2. Perilaku Pengguna dan Dampak Game

Menurut Jogiyanto (2007) Perilaku merupakan perbuatan atau tindakan, melaksanakan sesuatu tertentu. Minat dari perilakunya. Perilaku atau usaha-usaha dibuat oleh seseorang individual. Dampak Menurut Reinders (2011) efek atau dampaknya adalah kecemasan dan tingkat kemahiran mereka dalam mempelajari sesuatu. Demikian pula menurut Chen yang dikutip dalam Reinders (2011) yang berfokus pada efek dari game untuk merangsang konteks pembelajaran hal melatih kemampuannya masing-masing.



Gambar 1. Perilaku pengguna game



Gambar 2. Dampak pengguna game

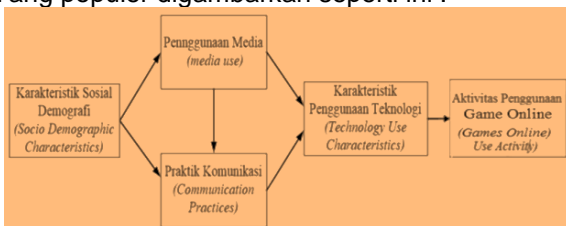
3. Teknologi Informasi

Nugraha (2003) TI merupakan pengolah informasi. Pada perkembangannya, TI telah memiliki peranan yang penting pada bidang manajemen dalam mengambil keputusan. Sistem informasi jika didukung oleh TI juga benar dalam pemanfaatannya akan memberikan info efektif.

4. Model of Everyday Life Information Practices

Buente (2000) Melakukan penelitian mengenai aktivitas masyarakat dan menjadi 5 dimensi penggunaan media.

Yang populer digambarkan seperti ini :



Sumber : Buente (2008)

Gambar 2. Model

Model yang disajikan oleh Buente dimulai dari karakter sosial menentukan kebutuhan komunikasi. Penggunaan media dan kebutuhan dengan media. Karakteristik pengguna teknologi menentukan penggunaan game online.

5. Struktural Equation Modeling (SEM)

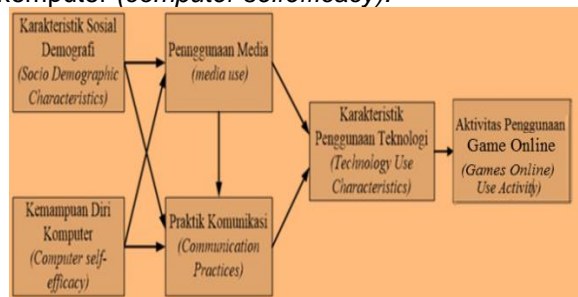
Tabel 1. SEM

Langkah	Operasional
1	Pengembangan sebuah model berbasis teori
2	Menyusun diagram jalur untuk menyatakan hubungan kausalitas
3	Menterjemahkan diagram jalur kedalam persamaan-persamaan struktural dan spesifikasi model pengukuran
4	Memilih matrik input dan model/teknik estimasi
5	Menilai problem identifikasi
6	Evaluasi Estimasi Model.
7	Interpretasi dan modifikasi model

Sumber : Hair, (1998)

6. Konsep Pemikiran

Gamers juga diperkirakan dipengaruhi oleh keterampilan penggunaan komputer. Dari analisa inilah kemudian penulis menambahkan variabel pada Model yang dikemukakan diatas. Variabel yang kami tambahkan adalah kemampuan diri komputer (computer selfefficacy).



Gambar 3. Model yang di modifikasi

C. METODE PENELITIAN

Teknis pengumpulan data penulis menyebarkan sejumlah kuesioner kepada beberapa mahasiswa dikelas pada Kampus BSI.

Responden bisa mengisinya, setelah kuesioner terkumpul kembali ditabulasi dan dianalisis. Populasi mahasiswa-mahasiswa 162 orang. Sesuai syarat dari SEM, yaitu 100-200 (Hair et al., 1998) dengan menggunakan perbandingan jumlah sampel. Hasil tabel dibawah ini.

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Unit Kerja	Populasi	Sampel
1.	Mahasiswa kelas A	100	81
2.	Mahasiswa kelas B	80	45
3.	Mahasiswa kelas C	70	36
	Jumlah	250	162

1. Hasil Penelitian

Responden yang menjawab kuesioner sebanyak 162. Kuesioner tersebut disebar di beberapa kelas.

Pengelompokan Data Responden atau sampel diambil dari mahasiswa yang berjumlah 162 orang.

Dari populasi tersebut diambil individu yang dapat dijadikan responden atau sampel mencakup beberapa kelas dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3. Profil Responden Penelitian

Klasifikasi Responden	Jumlah	Presentase
Status:		
- Mahasiswa kelas A	81	50%
- Mahasiswa kelas B	45	28%
- Mahasiswa kelas C	36	22%
Jumlah	162	100%
Jenis Kelamin:		
- Laki-laki	63	39%
- Perempuan	99	61%
Jumlah	162	100%
Usia:		
- 18 – 19 th	51	31%
- 19 – 20 th	92	57%
- 20 – 21 th	19	12%
Jumlah	162	100%

2. Instrumentasi

Instrumentasi Alat utama yang dipakai untuk mendapatkan data adalah kuesioner. Dibuat dengan menggunakan closed questions yang jawabannya terdiri dari skala interval atau semantec differential untuk pengukuran indikator dan multiple choice. Dengan demikian responden secara mudah dapat menjawab kuesioner dan data yang dihasilkan dapat dianalisis secara statistik dan ditabulasikan.

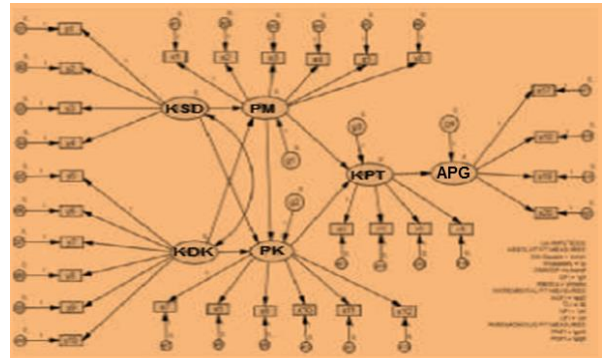
D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam sebuah penelitian. Data yang dikumpulkan adalah data primer (berdasarkan kuesioner yang dibagikan langsung pada responden) dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber (studi pustaka yang dapat dilihat dari internet ataupun dengan melihat tinjauan studi dan organisasi)

Untuk penentuan pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling. Setelah data diperoleh dari kuesioner yang disebar, kemudian data tersebut akan dianalisis dengan teknik analisis data SEM dan kemudian diolah dengan menggunakan software AMOS.

Tabel 4. Variabel Model Awal

Model Awal	
Model Awal yang diajukan, meliputi beberapa variabel yaitu berupa :	
Variabel eEksogen	
variabel eksogen adalah KSD, Kemampuan Diri Komputer (KDK), dan berupa	Variabel eksogen melibatkan 10 indikator,
Variabel Endogen	
variabel endogen adalah Penggunaan Media (PM), Praktik Komunikasi (PK), Karakteristik Penggunaan Teknologi (KPT), APG.	variabel endogen melibatkan 20 indikator.
Hubungan variabel eksogen dan endogen sebagaimana disebutkan diperlihatkan pada gambar dibawah ini	



Gambar 4. Model Awal

Confirmatory Faktor Analysis

Dari hasil dua pengujian didapatkan bahwa ada beberapa komponen model awal tidak valid dan tidak dapat diikutsertakan dalam pengujian selanjutnya.

Tabel 4 dibawah pada pengujian validitas beserta nilai *construct* dari pengujian reliabilitas.

Tabel 5. Factor Loading dan Construct

Klasifikasi	Factor Loading	Construct
PM (Penggunaan)		0.66
x1	0.501	
x3	0.473	
x4	0.720	
x5	0.769	
x6	0.586	
PK (Praktik)		0.89
x7	0.634	
x8	0.639	
x9	0.814	
x10	0.669	
x11	0.638	
x12	0.969	
KPT (Karakteristik Penggunaan)		0.61
x13	0.618	
x14	0.947	
x15	0.685	
APG (Aktivitas Pengguna Game)		0.71
x17	0.708	
x18	0.671	
x19	0.790	
x20	0.275	
KSD (Karakteristik Sosial)		0.65
y1	0.561	
y2	0.677	
y3	0.467	
y4	0.793	
KDK (Kemampuan Diri)		0.79
y5	0.664	
y6	0.724	
y7	0.808	
y8	0.409	
y9	0.593	
y10	0.503	

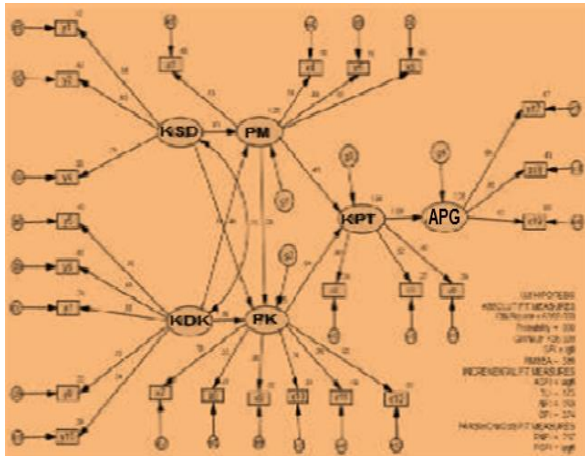
Uji Asumsi

Tabel 6. Ukuran Sampel

Ukuran sampel dalam pemodelan SEM adalah minimum berjumlah 100 sampel. sampel berjumlah 162, sehingga dianggap memenuhi persyaratan jumlah sampel minimum.
Uji Normalitas Pada tabel <i>Assesment of Normality</i> yang di Lampiran 7, nilai c.r. yang direkomendasikan adalah berada pada kisaran - 2.58 sampai 2.58, namun tidak kisaran nilai tersebut, namun karena penyimpangannya bersifat marginal, sehingga diabaikan.
Outliers Pada tabel <i>Mahalanobis Distance</i> , nilai p1 lebih kecil 0.05 dianggap sebagai <i>outliers</i> , dikeluarkan dari data penelitian ini. Pada penelitian ini terdapat 17 sebagai <i>outliers</i> sehingga dikeluarkan dari data, sehingga dari 162 sampel yang digunakan tersisa 145 dan masih minimum jumlah sampel.
Singularitas Evaluasi terhadap asumsi singularitas pada sampel. Singularitas sangat kecil.

Uji Kesesuaian

Pengujian model menggunakan *software* AMOS. Hasil pengujian tersebut bisa dilihat :



Gambar 5. Uji Kesesuaian

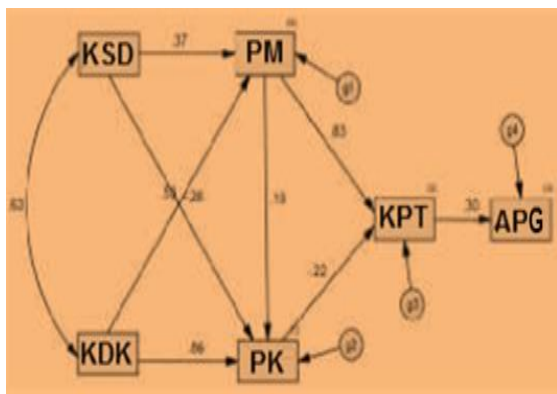
Pada uji kesesuaian Berikut :

Tabel 7. Uji Kesesuaian Model

H0 :	Model tidak merepresentasikan karakteristik atau perilaku dari populasi melainkan hanya merepresentasikan sampel (hipotesis diterima apabila $P < 0.05$)
H1:	Model ini merepresentasikan dari populasi (hipotesis diterima apabila $P = 0.05$)
Berdasarkan hasil sebelumnya bahwa model structural akan dikonversikan dengan model jalur. Sebelum melakukan analisis jalur, maka sampel data dikumpulkan menjadi variable terukur. Setelah itu baru dilakukan modifikasi model dengan analisis jalur,	

Uji Signifikansi

Hasil analisa jalur didapatkan koefisien regresi untuk setiap variabelnya seperti diperlihatkan pada gambar dan tabel dibawah ini.



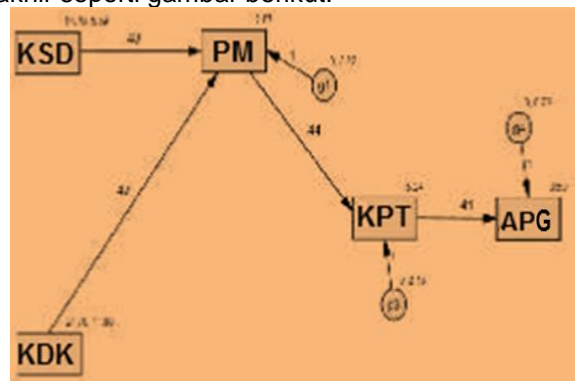
Gambar 6. Uji Signifikansi

Tabel 8. Koefisien Regresi Model Jalur Awal

Hubungan Kausal	Koefisien Regresi	P	Ket
PM <--- KDK	0.529	***	Hubungan signifikan
PM <--- KSD	0.370	***	Hubungan signifikan
PK <--- PM	0.178	0.013	Hubungan tidak signifikan
PK <--- KDK	0.858	***	Hubungan tidak signifikan
PK <--- KSD	-0.260	***	Hubungan tidak signifikan
KPT <--- PM	0.825	***	Hubungan signifikan
KPT <--- PK	-0.218	0.003	Hubungan tidak signifikan
APG <--- KPT	0.304	***	Hubungan signifikan

Model Akhir Penelitian

Setelah melakukan uji signifikansi kemudian telah ditentukan variabel yang akan dipakai dan yang di keluarkan, didapat model akhir seperti gambar berikut.



Gambar 7. Model Jalur Akhir

Tabel 9. Koefisien Regresi Model Jalur Akhir

Hubungan Kausal	Koefisien Regresi	P
PM <--- KDK	0.474	***
PM <--- KSD	0.483	***
KPT <--- PM	0.443	***
APG <--- KPT	0.414	***

Tabel 10. Determinasi Model Jalur Akhir

Variabel Endogen	R ²	Intercept
PM	55.2 %	2.069
KPT	39.9 %	5.241
APG	08.3 %	9.586

Persamaan dari variabel model akhir diperlihatkan seperti dibawah ini :

$$PM = 2.069 + 0.474 KDK + 0.483 KSD.$$

$$KPT = 5.241 + 0.443 PM.$$

$$APG = 9.586 + 0.414 KPT$$

Variabel APG dipengaruhi secara signifikan oleh KPT.

Hasil ini menjelaskan pengaruh ini terjadi sebanyak 08.3 %.

Faktor lainnya sebanyak 91.7 % diluar dari penelitian ini.

APG yang merupakan penggunaan *game online*, dimana penulis menyimpulkan bahwa APG pengguna *game* pada remaja.

E. KESIMPULAN

1. Berdasarkan pengujian Karakteristik penggunaan teknologi. Aktivitas pengguna *game* yang merupakan remaja.
2. Seperti fungsi serta dampak penggunaan *game* tersebut. berikut dampaknya :
 - a. Dampak Positif : *game* dapat memberi dampak yang baik karena dengan *game online*, remaja akan lebih tertarik dalam belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif, dan matakuliah yang dipelajari menjadi lebih mantap. Mahasiswa merasakan dampak positif dari *game* terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal strategi bermain *game*nya.
 - b. Dampak Negatif : Pada *game* banyak terdapat istilah-istilah yang terkadang hanya sesama gamers kebanyakan ada unsur menghina gamer lain. Dampak negatifnya karena menggunakan istilah-istilah tertentu untuk menghina gamer lain. Dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa ini adalah bertambahnya kosakata kasar yang diperoleh sendiri identik dengan kosakatanya yang terkenal menghina dan menjelekkkan sesama gamers.
 - c. Memang bermain *game* agak susah dihindarkan, akan tetapi dampak dan perilaku berlebihan, merupakan menjadi perhatian kepada anak-anaknya.

Journal of the American Society Science.
Diambil dari :

<http://eprints.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf> (04 Juli 2017)

- [5] Hair, dkk, "Multivariate Data Analysis with Readings", Fourth Edition, Prentice Hall, Englewood, New Jersey. 1998.
- [6] Jogiyanto. Sistem Informasi Keperilakuan. Penerbit Andi, Yogyakarta. 2007.
- [7] Nugraha . Mengenal Sistem Teknologi Informasi. 2003. dari : <http://ilmukomputer.org/2008/11/25/mengenalsistem-teknologi-informasi/>. (05 Juli 2017)
- [8] Reinders, Wattana. 2011. Learn English or die: The effects_of_digital game. Article. Available at: http://www.digitalcultureandeducation.com/cms/wpcontent/uploads/2011/04/dce1094_reinders_2011.pdf (15 Mei 2016)

REFERENSI

- [1] Adib, Mohammad.2012. *Agen Dan Struktur Dalam Pandangan Piere Bourdieu*. Surabaya: Jurnal FISIP Unair Surabaya
- [2] Arbuckle, J.L. Amos 16.0 User's Guide. Chicago: SmallWater Corporation, 2007.
- [3] Bourdieu,Pierre.2010.*Arena Produksi Kultural: Sebuah Kajian Sosiologi Budaya*.Yogyakarta:Kreasi Wacana
- [4] Buente, Wayne dkk. 2008. Trends in Information Behavior: 2000-2004.