

## **Dampak Game online Terhadap Etika Remaja**

**Suryani<sup>1</sup>, M Salam<sup>2</sup>, Sundari Utami<sup>3</sup>, Muhammad Ichsan<sup>4</sup>**

**suryanisur402@gmail.com<sup>1</sup>, salam.fkip@unja.ac.id<sup>2</sup>, sundariutami@unja.ac.id<sup>3</sup>,  
m.ichsan@unja.ac.id<sup>4</sup>**

Program Studi PPKn, Universitas Jambi

### **Abstrak**

Penelitian ini Dilatar belakangi oleh masalah kurangnya etika pada remaja yang bermain di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif, Informan dalam penelitian ini adalah Kepala Desa Rantau Pandan, Masyarakat, Remaja yang bermain game online, Orang tua remaja yang bermain game online, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perubahan etika pada remaja yang bermain game online di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo, perubahan tersebut sering berkata-kata kasar, marah dan berbohong ketika tidak diberikan uang untuk membeli kuota internet dan mengabaikan teguran saat sedang bermain game online.

**Kata kunci:** Game online, Etika, Remaja

### **Abstract**

*This research was motivated by the problem of lack of ethics among teenagers who play in Rantau Pandan Village, Rantau Pandan District, Bungo Regency. This research is qualitative research using descriptive methods. The informants in this research are the Head of Rantau Pandan Village, the community, teenagers who play online games, parents of teenagers who play online games, with data collection techniques in the form of interviews, observation and documentation. The data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research show that there is a change in ethics in teenagers who play online games in Rantau Pandan Village, Rantau Pandan District, Bungo Regency, such as often saying harsh words, getting angry and lying when they are not given money to buy internet quota and ignoring warnings when playing games online.*

**Keywords :** Online games, Ethics, Teens

## **Pendahuluan**

Pada era globalisasi merupakan perubahan global yang melanda seluruh dunia. Globalisasi memiliki dampak yang signifikan pada banyak aspek kehidupan manusia. Baik di bidang budaya, ekonomi, teknologi, sosial, politik dan sebagainya. Teknologi diciptakan sebagai hasil dari penyelidikan ilmiah yang luas. Biasanya, setiap teknologi baru menggantikan teknologi yang lama. Kemajuan teknologi dapat membuat hidup kita lebih nyaman dalam berbagai hal, seperti pertukaran informasi, transaksi, dan transportasi. Kualitas informasi, hiburan, dan pendidikan telah meningkat seiring dengan standar hidup manusia.

Sebagaimana contoh alat komunikasi berupa telepon yang menjadi handphone yang dapat mempermudah penggunaannya. perkembangan Teknologi pada awalnya sangat lah lambat. Namun seiring dengan kemajuan teknologi tingkat budaya dan peradaban manusia meningkat, dan kemajuan teknis juga berkembang pesat. Karena teknologi adalah evolusi peradaban yang berkembang pesat, hal itu berkorelasi dengan kemajuan budaya.

Smartphone biasanya digunakan untuk media komunikasi, mencari informasi dan sebagai hiburan. Dengan adanya smartphone kita bisa dengan mudah menghubungi seseorang tanpa harus bertemu seperti melakukan panggilan suara, dan video. Tidak hanya itu smartphone juga membantu kita untuk mencari suatu informasi yang tidak kita ketahui seperti adanya fitur google. Sebagian besar smartphone juga sangat berguna untuk hiburan seperti menonton film, video, mendengarkan musik dan juga bisa untuk bermain game online.

Pemain game online biasanya mayoritas dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Siswa yang bermain video game online sering kali berisiko mengalami kecanduan. Kecanduan game online akan merugikan terutama dalam kehidupan sosial dan akademik seseorang Bahkan game online memiliki pengaruh yang signifikan, terutama pada tumbuh kembang anak dan jiwa seseorang. Terlepas dari kenyataan bahwa kita dapat berinteraksi dengan pengguna lain di game online. Namun, game online sering menyebabkan pengguna mengabaikan kehidupan sosial mereka( Salim (2016:3).

Dari semua tindakan yang diambil yang betul adalah tindakan yang sejauh dapat kita perhitungkan akan memajukan kepentingan semua orang yang dapat kita pengaruhi. Perbuatan yang bermanfaat dapat dikatakan mempunyai akibat yang baik karena

menimbulkan perilaku yang menyenangkan dan bebas dari perilaku yang tidak menyenangkan Hardianti (2022:5).

Berdasarkan pada hasil observasi awal dan juga wawancara singkat yang dilakukan pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo, diperoleh informasi awal adanya indikasi bahwa remaja di daerah Rantau Pandan selalu bermain game online dimanapun mereka berada. Dan hasil wawancara juga menunjukkan adanya indikasi kemerosotan moral remaja.

Berikut adalah persentase jumlah remaja yang bermain game online di Desa Rantau Pandan Kabupaten Bungo.

**Tabel 1.1 Jumlah Remaja Yang Bermain *Game online* di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo**

No	Kampung	Jumlah Remaja	Remaja yang Bermain <i>Game online</i>	Laki-laki	Perempuan
1.	Sungai pandan	30 orang	18 orang	13 orang	5 orang
2.	Paku haji	35 orang	20 orang	18 orang	2 orang
3.	Harapan jaya	32 orang	23 orang	22 orang	1 orang
4.	Pasar	25 orang	15 orang	15 orang	-
5.	Kampung solok	20 orang	8 orang	5 orang	3 orang
6.	Kampung ilir	22 orang	10 orang	8 orang	2 orang
Total		169 orang	94 orang	81 orang	13 orang

Sumber : Arsip desa dan Hasil Wawancara

Berdasarkan pada hasil observasi perilaku remaja yang berada di Desa rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo diperoleh informasi dari pengamatan tingkah laku mereka sehari-sehari mereka lebih mementingkan bermain game online dari pada melakukan kewajiban seperti sholat 5 waktu, dan di saat orang tua mereka meminta bantuan, mereka malah mengabaikan perkataan orang tua.

Bermain game online bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan terutama untuk remaja. Seperti aktifitas lainnya, bermain game online juga memiliki dampak negatif,

pasalnya, game online terkoneksi langsung dengan internet, sehingga tidak bisa di pause. Dampak negatif bermain game online dapat di lihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2. Dampak Negatif Bermain *Game online***

No	Dampak Bermain <i>Game online</i> Pada Remaja
1.	Menimbulkan kecanduan
2.	Mendorong melakukan hal-hal yang negatif
3.	Berbicara kasar dan kotor
4.	Terbengkalai kegiatan di dunia nyata
5.	Perubahan pola makan dan istirahat
6.	Pemborosan
7.	Mengganggu kesehatan

Sumber: (Surbakti, 2017)

Berdasarkan tabel data di atas, untuk mengetahui bagaimana dampak game online terhadap etika remaja, maka penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut dalam sebuah skripsi yang berjudul "Dampak Game online Terhadap Etika Remaja Di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo".

### **Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dalam suatu kondisi yang alamiah untuk mencari makna yang tersembunyi dari suatu permasalahan. Menurut Bogdan & Taylor (Nugrahani 2014:89) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh), tidak mengisolasi individu ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi memandang individu sebagai bagian dari keutuhan.

Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif yang berarti penelitian yang berusaha untuk memecahkan suatu masalah yang ada dengan menggunakan data yang diperoleh di lapangan. Jenis penelitian deskriptif ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai analisis dampak game online terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo.

Menurut Sugiyono (2016:80) analisis data dalam bidang model terdiri dari tiga bagian, yaitu:

#### 1. Reduksi Data

Jumlah data yang dikumpulkan di lapangan membutuhkan pencatatan yang cermat dan akurat. Ketika peneliti menghabiskan lebih banyak waktu di lapangan, volume dan kompleksitas data akan berkembang.

#### 2. Penyajian Data

Proses penyajian atau penyajian data agar lebih terlihat terjadi setelah direduksi. 3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Langkah ketiga menyimpulkan dan memverifikasi analisis. Temuan awal masih bersifat sementara, dan dapat direvisi jika data yang cukup tidak dikumpulkan untuk mendukungnya di lain waktu.

Prosedur Penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu :

#### 1. Tahapan Pembuatan Rancangan

Langkah ini, peneliti membuat desain yang akan digunakan untuk penelitian lapangan; desain ini sering disebut sebagai proposal penelitian.

#### 2. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

Berbagai tahapan penelitian, diusahakan untuk mengumpulkan data-data penting, baik data primer maupun data sekunder, yang biasanya dikumpulkan melalui penelitian lapangan dan digunakan untuk menjelaskan objek yang telah diputuskan dan ditelaah oleh peneliti.

#### 3. Tahapan menyusun laporan penelitian.

Langkah selanjutnya adalah menyusun laporan setelah mengumpulkan data dari hasil penelitian. Temuan penelitian disusun dan ditulis dalam langkah ini sesuai dengan pedoman yang ditetapkan sehingga orang lain dapat mempelajari temuan tersebut.

## **Hasil dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian maka di dalam pembahasan ini akan dibahas dampak game online terhadap etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan rantau Pandan Kabupaten Bungo. Indikator yang digunakan oleh peneliti dalam deskripsi analisis penelitian ini yaitu teori menurut Bertens (2007:15) dalam buku etika ada tiga arti mengenai etika yaitu: 1) standar moral; 2) nilai moral dan; 3) ilmu tentang baik dan buruk.

Berdasarkan temuan penelitian tentang standar moral remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo bahwa sebelum adanya game online etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Panda Kabupaten Bungo sangatlah bagus, dimana mereka sangat menghargai orang yang lebih tua, tutur kata mereka yang sangat baik, sopan santun, tidak membantah orang tua, selalu mendengarkan apa kata orang tua, selalu membantu orang yang dalam kesulitan. Dari temuan di lapangan remaja yang selalu bermain game online memperoleh bukti bahwa remaja dulu yang tidak bermain game online dan remaja yang bermain game online

memiliki perbedaan yang sangat jauh, dimana remaja yang bermain game online tidak lagi memiliki sopan santun terhadap orang yang lebih tua atau yang sebaya, remaja yang selalu bermain game online memperoleh bukti bahwa game online sangat berdampak pada etika remaja dampak tersebut seperti sering mengucapkan kata-kata kasar, tidak peduli dengan teguran orang tua, suka marah-marah jika tidak dituruti kemauannya, dan tidak peduli lagi dengan orang yang meminta bantuan.

Berdasarkan penelitian, temuan di lapangan tentang nilai moral remaja yang bermain game online yang peneliti dapatkan bahwa remaja yang bermain game online suka mencuri uang orang tua demi untuk bisa bermain game online, suka berbohong, tidak pernah meminta maaf ketika berbicara kasar kepada orang lain dan melalaikan kewajiban mereka seperti menunda sholat, mereka lebih mementingkan bermain game dari pada melakukan ibadah atau kewajiban mereka. Hal tersebut di karenakan kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya dalam kegiatan mereka sehari-hari kesibukan orang tua juga menjadi pemicu anak menjadi anak yang tidak pernah merasa salah, perhatian orang tua sangat lah penting untuk mendidik anak menjadi orang yang sopan santun, merasa bersalah jika melukai hati orang, selalu meminta maaf jika melakukan kesalah dan tidak melalaikan kewajiban mereka.

Berdasarkan penelitian dan temuan di lapangan tentang baik dan buruknya remaja yang bermain game online memperoleh bukti bahwa sebelum mengenal game online remaja

selalu melakukan kegiatan yang bermanfaat seperti menghabiskan waktu dengan bermain bola, bermain kelereng, lompat tali, mengaji dan membantu pekerjaan orang tua mereka. Setelah mengenal game online kebanyakan waktu mereka habiskan untuk bermain game online bersama teman-teman mereka. Adanya dampak positif dan negatif yang mereka rasakan saat bermain game dampak positif yang mereka rasakan seperti dengan bermain game mereka bisa menghasilkan uang, menghilangkan stres menjadi lebih sabar.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam skripsi yang berjudul dampak game online terhadap etika remaja di desa rantau pandan kecamatan rantau pandan kabupaten bungo dapat peneliti simpulkan bahwa:

1. Dampak game online pada remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo relatif tinggi hal ini terlihat dari banyaknya remaja yang kecanduan game online, adanya tempat untuk bermain game bersama-sama seperti di tokoh kelontong, adanya tekanan dari teman-teman, game yang bervariasi, kurangnya pengawasan dari orang tua atau keluarga, sehingga berdampak buruk pada etika remaja tersebut, seperti suka berkata-kata kasar, tidak patuh kepada orang tua, suka berbohong dan melalaikan kewajiban mereka seperti beribadah. Hal ini diakibatkan oleh kecanduan game online.

2. Upaya orang tua dalam mengatasi dampak game online pada etika remaja di Desa Rantau Pandan Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Bungo adalah memberikan pengawasan saat bermain game online, memberi batasan waktu untuk bermain game online, memberi nasehat atau pemahaman bahayanya dampak dari bermain game online tidak membelikan kuota internet selalu. Walaupun perubahan anak tidak spontan tetapi jika diterapkan terus menerus akan merubahnya menjadi baik dan dukungan keluarga sangatlah berpengaruh.

## **Daftar Pustaka**

- Affandi. 2013. "Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar." *EJournal Ilmu Komunikasi* 1(4):178.1-100.
- Amdadi, Zulaeha, Nurfadila Nurdin, Eviyanti, And Nurbaeti. 2021. "Gambaran Pengetahuan

Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di Sman 1 Gowa."

Inovasi Penelitian 2 No.N7(7):2067-74.

Armando. 2021. "Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah."

Bashori, Imam. N.D. "Etika Keilmuan UNIVUM8001 RPS.Pdf." 72-88.

BERTENS, K. 2007. Etika. PT GRAMEDIA PUSTAKA UTAMA, JAKARTA.