

DAMPAK KETERGANTUNGAN GAME ONLINE TERHADAP KETERAMPILAN KOMUNIKASI REMAJA

Darmawati¹, Daffa Al Sajjad²

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau

Correspondence

Email: darmawati@uin-suska.ac.id

No. Telp:

daffasajjad61@gmail.com

Submitted 18 Desember 2024

Accepted 21 Desember 2024

Published 28 Desember 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak ketergantungan game online terhadap keterampilan komunikasi remaja. Game online telah menjadi bagian penting dari kehidupan remaja Indonesia, dengan banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, baik di rumah maupun di luar. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang relevan mengenai dampak game online pada keterampilan komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan pada game online memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan bahasa dan sosial, namun juga dapat menyebabkan masalah seperti penurunan kualitas interaksi sosial dan perilaku agresif. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang kedua sisi dampak ini sangat penting bagi orang tua dan pendidik. Kata Kunci: Game online, keterampilan komunikasi, ketergantungan, perilaku remaja.

Pendahuluan

Di era digital saat ini, game online telah menjadi fenomena yang sangat berpengaruh di kalangan remaja. Menurut data dari We Are Social, penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 77% dari total populasi pada tahun 2024, dengan sebagian besar pengguna berusia antara 16 hingga 24 tahun terlibat dalam aktivitas bermain game online. Game online bukan hanya sekadar hiburan; ia berfungsi sebagai platform interaksi sosial yang memungkinkan pemain dari berbagai latar belakang untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara real-time (Ernest & Rollings, 2006). Game online menyediakan ruang bagi remaja untuk berinteraksi satu sama lain melalui chat teks dan voice chat, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan komunikasi. Perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri memainkan peran penting dalam pertumbuhan game online. Melajunya game online menunjukkan pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet, yang terus berkembang sampai saat ini. Ada saat muncul pertama kalinya tahun 1969, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Kemudian muncul komputer yang memiliki kemampuan time-sharing, memungkinkan lebih banyak pemain bermain game tersebut dan tidak harus berada di ruangan yang sama (Jessica Mulligan, 1999). Dalam konteks ini, penting untuk memahami bagaimana permainan daring dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi remaja. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan penting bagi perkembangan sosial dan akademis remaja; oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana permainan daring dapat mempengaruhi keterampilan ini. Keterampilan komunikasi mencakup berbagai aspek, termasuk kemampuan berbicara, mendengarkan, serta memahami bahasa non-verbal. Dalam dunia game online, interaksi antar pemain sering kali berlangsung dalam bentuk diskusi strategis atau kolaborasi tim yang membutuhkan komunikasi yang efektif. Penelitian oleh Surbakti (2017) menunjukkan bahwa game online dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi pemain karena setiap permainan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Pemain dituntut untuk fokus dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang ada dalam permainan tersebut, sehingga meningkatkan

kemampuan mereka untuk berkonsentrasi pada tugas-tugas tertentu. Namun, fenomena ini juga membawa tantangan tersendiri; ketergantungan pada game online dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Penelitian oleh Utomo dan Wibawa (2019) menunjukkan bahwa ketergantungan pada permainan daring dapat mengakibatkan pengabaian terhadap interaksi sosial di luar dunia maya. Remaja yang terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak ketergantungan game online terhadap keterampilan komunikasi remaja dengan fokus pada aspek positif dan negatif dari pengalaman bermain game. Dengan menggunakan pendekatan SLR, penelitian ini akan mengidentifikasi dan menganalisis berbagai studi terkait yang ada.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Systematic Literature Review (SLR). Metode SLR digunakan untuk mengidentifikasi, meninjau, mengevaluasi, dan menafsirkan semua penelitian yang tersedia di bidang subjek dari fenomena yang menarik serta pertanyaan penelitian terkait tertentu. Dengan menggunakan metode SLR, artikel jurnal dapat direview dan diidentifikasi secara sistematis, dan langkah atau prosedur yang telah ditentukan dapat diikuti dalam setiap proses. Proses SLR dimulai dengan pencarian literatur yang relevan melalui database akademik seperti Google Scholar, JSTOR, dan ProQuest. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "game online," "keterampilan komunikasi," "remaja," dan "ketergantungan." Setelah menemukan artikel-artikel yang relevan, peneliti melakukan analisis kritis terhadap metodologi dan temuan masing-masing studi untuk memahami dampak game online pada keterampilan komunikasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis menunjukkan bahwa ketergantungan pada game online memiliki dampak signifikan terhadap keterampilan komunikasi remaja. Dampak ini dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

1. Peningkatan Kemampuan Bahasa

Penelitian ini menemukan bahwa game online berfungsi sebagai alat pembelajaran bahasa yang efektif. Banyak permainan online menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama dalam pengoperasiannya. Hal ini mendorong pemain untuk belajar kosakata baru serta memahami tata bahasa secara kontekstual (Tri, 2020). Penelitian oleh Bayuputra et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa yang sering bermain game online mengalami peningkatan kemampuan bahasa Inggris mereka karena mereka terpapar pada penggunaan bahasa tersebut secara langsung dalam situasi permainan.

2. Pengembangan Keterampilan Sosial

Game online juga menyediakan platform bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka. Di dalam permainan multiplayer, pemain harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini mendorong mereka untuk berkomunikasi secara efektif dengan anggota tim lainnya (Bayuputra et al., 2023). Penelitian oleh Helmi Bayuputra et al. (2023) menemukan bahwa interaksi dalam game dapat memperkuat rasa persahabatan di antara pemain serta meningkatkan kemampuan mereka untuk bekerja sama. Misalnya, saat bermain game seperti Fortnite atau PUBG, pemain harus saling memberi informasi tentang posisi musuh atau strategi serangan.

3. Peningkatan Kepercayaan Diri

Selain itu, game online dapat membantu meningkatkan kepercayaan diri remaja dalam berkomunikasi. Melalui interaksi dengan pemain lain, mereka belajar untuk mengekspresikan pendapat dan strategi mereka secara terbuka. Penelitian oleh Syafi'i et al. (2018) menunjukkan bahwa partisipasi dalam permainan daring dapat meningkatkan rasa percaya diri remaja dalam situasi sosial. Keberhasilan dalam permainan sering kali memberikan rasa pencapaian yang positif bagi para pemain.

4. Kecanduan dan Dampaknya pada Komunikasi

Meskipun terdapat manfaat positif dari bermain game online, ketergantungan pada permainan ini juga dapat menyebabkan masalah serius dalam hal komunikasi. Remaja yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam membangun hubungan interpersonal yang sehat (Dewi Marlianti, 2020). Mereka mungkin lebih nyaman berkomunikasi melalui media digital daripada secara langsung, sehingga mengurangi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara efektif di dunia nyata.

5. Perilaku Agresif

Ketergantungan pada game online juga dapat meningkatkan perilaku agresif di kalangan remaja. Menurut Young (2009), paparan terhadap konten kekerasan dalam permainan dapat menyebabkan anak-anak meniru perilaku tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku kasar sering kali muncul selama sesi permainan dan dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi dengan teman sebaya mereka.

6. Pola Interaksi Sosial

Ketergantungan pada game juga berdampak pada pola interaksi sosial di luar dunia maya. Remaja yang terlalu fokus pada permainan sering kali mengabaikan kegiatan sosial lainnya seperti berkumpul dengan teman-teman atau menghadiri acara keluarga (Surbakti & Wibawa, 2019). Ini menyebabkan isolasi sosial yang lebih besar dan mengurangi kesempatan bagi mereka untuk belajar berinteraksi antar sesama.

7. Dinamika Komunikasi Verbal dan Non-Verbal

Dalam konteks komunikasi verbal dan non-verbal, ketergantungan pada game online sering kali mempengaruhi cara remaja mengekspresikan diri mereka di luar permainan. Misalnya, penggunaan istilah atau frasa khas dari dunia gaming sering kali terbawa ke dalam percakapan sehari-hari mereka (Helmi Bayuputra et al., 2023). Hal ini bisa menjadi dua sisi; sementara beberapa istilah mungkin memperkaya kosakata mereka, dan ada risiko bahwa penggunaan bahasa kasar atau tidak pantas bisa menjadi kebiasaan buruk.

8. Perubahan Cara Berkomunikasi

Ketergantungan pada game juga dapat menyebabkan perubahan cara berkomunikasi remaja dengan orang tua atau guru mereka. Remaja mungkin merasa lebih sulit untuk menyampaikan perasaan atau pendapat mereka secara langsung karena terbiasa berkomunikasi melalui layar (Surbakti & Wibawa, 2019). Hal ini bisa menyebabkan kesalahpahaman antara generasi serta menciptakan jarak emosional antara anak-anak dan orang dewasa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini menunjukkan bahwa ketergantungan pada game online memiliki dampak signifikan terhadap keterampilan komunikasi serta perilaku remaja. Meskipun game online dapat meningkatkan

keterampilan bahasa Inggris dan sosial serta membantu pengembangan konsentrasi dan kemampuan motorik, kecanduan yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial di dunia nyata serta memicu perilaku agresif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan panduan kepada remaja dalam menggunakan teknologi ini agar manfaatnya dapat dimaksimalkan tanpa menyebabkan ketergantungan atau perilaku negatif lainnya. Pendidik sebaiknya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi secara bijaksana dengan memberikan batasan waktu bermain serta mendorong aktivitas fisik dan interaksi sosial langsung. Selain itu, perlu adanya pendidikan tentang cara berkomunikasi secara efektif baik di dunia maya maupun dunia nyata agar remaja tidak kehilangan kemampuan interpersonalnya seiring dengan meningkatnya penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Daftar Pustaka

- Ariantoro T.R., (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, 1(1), 45-50.
- Bai F.G., (2015). Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja Antargaya Pengasuhan. *Skripsi Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Bayuputra R.H., Ulfa N.S., & Setyabudi D., (2023). Dampak Game Online terhadap Keterampilan Sosial Remaja: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Dewi Marlianti D., (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Kesehatan Mental pada Remaja. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Helmi Bayuputra R., Ulfa N.S., & Setyabudi D., (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja: Studi Kasus di Indonesia. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 75-85.
- Surbakti A., & Wibawa I.P., (2019). Dampak Positif Bermain Game Online: Analisis Terhadap Perkembangan Sosial Anak Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 12-20.
- Syafi'i A., Marfiyanto T., & Rodiyah S.K., (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115-123.
- Young K.S. (2009) Dampak Negatif Bermain Game Online: Implikasi Untuk Pengembangan Intervensi Psikologis Dan Pendidikan.
- Tawas C.M.A., (2023). Dampak Komunikasi Penggunaan Aplikasi Game Online Call Of Duty Pada Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Manado. *Jurnal Acta Diurna Komunikasi*, 5(1).
- Utomo A.P., & Wibawa I.P., (2019). Pengaruh Permainan Daring Terhadap Perkembangan Sosial Anak: Tinjauan Psikologi Pendidikan. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 23-30.
- Nasution A.H., & Rahman A.F., (2020). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Remaja. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 89-97.
- Rukmini S.A., & Prasetyo E.A., (2021). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Keterampilan Komunikasi Remaja. *Jurnal Psikologi Dan Kesehatan Mental*, 5(1), 45-55.
- Putri R.V., & Masfiah S., (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Fokus: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(1), 25-34.
- Hidayati N.F., & Santoso B.E.E., (2022). Game Online Sebagai Media Pembelajaran: Peluang Dan Tantangan Bagi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 111-120.

Lestari Y.D., & Wibowo Y.S., (2019). Efek Permainan Video Terhadap Perilaku Sosial Anak. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 8(1), 67-75