



PENGUNAAN GAME ONLINE
OLEH MAHASISWA SEKOLAH TINGGI PASTORAL IPI MALANG
PRODI PENDIDIKAN PENGAJARAN AGAMA KATOLIK

Dr. Teresia Noiman Derung, S. Pd, MTh
Dosen Prodi PPAK STP-IPI Malang
e-mail: Teresiaderung@gmail.com

Abstrak

Game online telah berkembang pesat di berbagai kalangan masyarakat. Secara khusus di kalangan Mahasiswa Prodi Pendidikan dan Pengajaran Agama Katolik (PPAK). Kenyataannya ialah banyak mahasiswa yang bermain *game online* dan melupakan prioritasnya sebagai mahasiswa. Data ini diperoleh berdasarkan pengamatan penulis. Dampak atau masalah yang terjadi di Prodi PPAK yaitu mahasiswa sering kali melalaikan bahkan menunda-nunda dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh para dosen, juga sering tidak hadir kuliah karena kelelahan bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bagaimana mahasiswa Prodi PPAK manajemen waktu saat bermain *game online*, jenis *game online* yang dimainkan dan bagaimana hubungan *game online* dengan mahasiswa Prodi PPAK. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisa penelitian menggunakan model Milles dan Huberman. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah: pertama; dalam hal fokus manajemen waktu mahasiswa tidak dapat *manage* waktu mereka dengan baik. Kedua; dalam fokus isi media *game online* yang dimainkan mahasiswa memiliki genre yang sama yakni, *Real-Time Strategy* atau berperang. Ketiga; dalam fokus hubungan media dengan individu mahasiswa tidak dapat mengendalikan diri mereka ketika mereka sudah bermain *game online*, sehingga sering kali melalaikan tugas dan tanggung jawabnya sebagai mahasiswa.

Kata Kunci: *game Online*, mahasiswa, kuliah, PPAK

Abstrac

Online game s have grown rapidly in various circles of society. Specifically among students of the Catholic Education and Teaching Study Program (PPAK). The reality is that many students play *online game s* and forget their priorities as students. This data was obtained based on the author's observations. The impact or problem that occurs in the PPAK Study Program is that students often neglect and even procrastinate in doing the assignments given by the lecturers, also often do not attend lectures because they are tired of playing *online game s*. This study aims to describe how PPAK Study Program students manage time when playing *online game s*, the types of *online game s* played and how *online game s* relate to PPAK Study Program students. This type of research is descriptive qualitative with interview, observation and documentation methods. Analysis of the research using the model of Milles and Huberman. The conclusions in this study are: first; in terms of time management focus students cannot manage their time well. Second; In terms of content, *online game s* played by students have the same genre, namely Real-Time Strategy or war. Third; In the focus of media relations with individual students, students cannot control themselves when they play *online game s*, so they often neglect their duties and respons sibilities as students.

Keyword's: *game Online*, *Student*, PPAK

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi saat ini memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan manusia. Dengan berkembangnya era globalisasi, setiap orang dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak orang yang berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan modern (Drajat Edy Kurniawan:2017). Dari penjelasan di atas bisa dikatakan bahwa pada zaman sekarang banyak sekali anak-anak khususnya remaja dan orang muda baik itu laki-laki maupun perempuan meninggalkan permainan yang berbau tradisional dan lebih memilih permainan yang modern yakni permainan-permainan *online* .

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi jaringan internet berskala besar dan terus berkembang sampai sekarang. *game s Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game s online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk dua 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 suatu ruangan yang sama (*Multiplayer game s*) (Astuti:2017).

Game online sendiri merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan, yang disebut dengan jaringan internet. Maraknya *game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. (Arif Satria Putra Pratama:2017). Dari pendapat di atas bisa dikatakan bahwa perkembangan teknologi sudah masuk di segala bidang kehidupan manusia.

Game online telah berkembang pesat di berbagai kalangan masyarakat salah satunya dikalangan mahasiswa-mahasiswi di Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik. *game online* atau permainan *online* yang saat ini sangat populer di kalangan mahasiswa ataupun mahasiswi adalah *game online Mobile Legends, PUBG, Free Fayer, HAGO*.

Dalam perkuliahan mahasiswa juga dituntut untuk berkompetisi secara adil dalam memperoleh prestasi akademik, yang dalam ini sebagai tolak ukurnya adalah indeks prestasi. Semakin baik penguasaan akademik mahasiswa maka prestasi yang diperoleh pun akan baik pula. Namun, perilaku kecanduan *game online* yang dialami para mahasiswa dapat menyebabkan penurunan prestasi akademis mereka akibat lamanya waktu bermain sehingga menyita waktu belajar mereka, bahkan sampai bolos kuliah (Pratama: 2017).

Melihat dari banyaknya mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik yang memainkan *game online* , maka penulis tertarik untuk mendalami hal tersebut. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian di Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang. Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan meneliti mengenai: Penggunaan *game Online* Oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah yang bersifat kualitatif. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah berupa penelitian dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Menurut Auerbach dan Silverstein menyatakan bahwa metode kualitatif adalah penelitian yang melakukan analisis dan interpretasi teks dan hasil interview dengan tujuan untuk menemukan makna dari satu fenomena Sugiyono:2017. Menurut Steven Dukeshire dan Jenifer Thurlow penelitian kualitatif adalah berkenaan dengan data yang bukan angka, mengumpulkan data dan menganalisis data yang bersifat naratif. Dan memperoleh data yang kaya, informasi yang mendalam tentang isu atau masalah yang akan dipecahkan dengan menggunakan interview secara mendalam, observasi berperan serta, dalam pengumpulan data Sugiyono:2017. Karena penelitian dilakukan pada kondisi obyek yang alamiah di mana peneliti adalah instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasinya. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk “memberikan gambaran” dengan menggunakan kata-kata dan angka serta untuk menyajikan profil (persoalan), klasifikasi jenis, atau garis besar terhadap guna menjawab pertanyaan seperti siapa, kapan, dimana, dan bagaimana W. Lawrence Neuman:2017.

penelitian ini adalah “Penggunaan *game Online* Oleh Mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral Ipi Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik” yang dilaksanakan mahasiswa dan dosen. Dengan tujuannya untuk mendapatkan gambaran yang utuh dan lengkap tentang suatu penelitian, yang perlu dilakukan analisis secara tajam terhadap berbagai faktor terkait dengan tersebut sehingga akhirnya akan diperoleh kesimpulan yang akurat. Pengumpulan data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Menurut Milles dan Huberman (1992:16) penelitian kualitatif merupakan suatu proses yang dimulai dengan pengumpulan data, kemudian dideskripsikan, setelah itu dilakukan proses analisa dan interpretasi data dan akhirnya di buat kesimpulan secara mendalam. Penelitian ini diadakan di kampus STP IPI MALANG secara khusus Prodi Pendidikan Dan Pengajaran Agama Katolik. Hal ini dikarenakan begitu banyak mahasiswa yang lebih fokus bermain *game online* dari pada belajar dengan baik, Untuk mempermudah pengolahan datanya, peneliti menggunakan inisial dalam pembahasan hasil penelitian

No	Nama	Nama Tempat Kos	Peran
1	M1	Manggar gg 3	Mahasiswa
2	M2	Manggar gg 3	Mahasiswa
3	M3	Mawar	Mahasiswa
4	M4	Mawar	Mahasiswa
5	M5	Mawar	Mahasiswa
6	M6	Selorejo B	Mahasiswa
7	M7	Nusa Indah atas	Mahasiswa
8	M8	Nusa indah	Mahasiswa
9	M9	Jl. Sedap malam	Mahasiswa
10	M10	Manggar gg 5	Mahasiswa

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Untuk pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan menggunakan observasi non partisipan, dimana penulis tidak terlibat secara aktif selama kegiatan berlangsung. Observasi dilaksanakan selama para informan memainkan *game online* berdasarkan data-data yang ditemukan bersumber dari pengamatan dan pengindraan

Sedangkan untuk tehnik wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam yang dilakukan dengan interview menggunakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Pelaksanaan wawancara mengacu pada pedoman wawancara dan dapat berkembang ketika dalam proses wawancara berlangsung. Semua pertanyaan yang diberikan kepada semua informan sama. Berdasarkan pertanyaan yang diajukan, informan memberikan respons sesuai kondisi yang dialami secara nyata. Pertanyaan-pertanyaan ini berkaitan langsung dengan bagaimana penggunaan *game online* dan apa manfaat *game online* yang mereka mainkan.

Hasil wawancara akan dikumpulkan, kemudian dikelompokkan berdasarkan jawaban/data yang diperoleh,. Selanjutnya data-data yang telah kumpulkan dimasukkan berdasarkan nama (inisial) yang telah dibuat sebelumnya. Berdasarkan nama (inisial) yang didapat, kemudian dideskripsikan dan interpretasikan untuk mendapatkan hasil. Sedangkan data hasil observasi dijadikan bahan untuk validasi data wawancara yang telah diproses agar kesimpulan yang didapat, bisa dipertanggungjawabkan data-data yang ditemukan bersumber dari pengamatan dan pengindraan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manajemen Waktu

1. Waktu yang digunakan untuk bermain game online

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang waktu yang digunakan untuk bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; waktu yang digunakan untuk bermain *game online* paling dominan yaitu 2-6 jam dilakukan oleh (8) orang. Masih ada (2) orang yang menggunakan waktu untuk bermain *game online* 12-14 jam bahkan terkadang 24 jam. Berdasarkan hasil observasi lapangan dari 10 informan selama 2 bulan, waktu bermain *game online* yang mereka lakukan berkisar 2-6 jam dengan alasan keasyikan bermain, menaikkan level dan mendapatkan kepuasan. Ada 2 orang yang bermain sampai 14 jam bahkan 24 jam dengan alasan yang sama yaitu keasyikan bermain dan menaikkan level. Bicara mengenai waktu bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa waktu yang digunakan oleh 10 mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik sangat besar dan bahkan kadang sepanjang hari. Hal ini tidak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh “Andrew Przybylski: 2014 (seorang ilmuan)” mengatakan bahwa untuk bermain *game online* waktu permainan ideal yang akan menguntungkan anak-anak, adalah satu jam per hari.

2. Mengatur waktu melakukan tugas lain

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang mengatur waktu melakukan tugas lain berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; mengatur waktu melakukan tugas lain dari hasil wawancara yaitu tidak fokus membuat tugas, waktu membuat tugas molor, dan sulit membagi waktu. Berdasarkan hasil observasi lapangan dari 10 informan selama 2 bulan, ketika sudah bermain *game online*, waktu untuk mereka melakukan tugas lain sudah tidak ada karena lebih fokus dengan bermain *game online*.

Bicara mengenai mengatur waktu untuk melakukan tugas lain, peneliti menganalisis bahwa 10 *informan* yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik ketika sudah bermain *game online*, waktu untuk mereka melakukan tugas lain sudah tidak ada karena lebih fokus dengan bermain *game online*. Hal ini tidak sesuai dengan teori hal penting dalam manajemen waktu yang menjelaskan “Seseorang perlu merumuskan apa yang dimaksud dengan manajemen waktu bagi dirinya dan bagaimana itu berkaitan dengan pengelolaan hidupnya.” (Astuti:2017).

3. *Memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa*

Dari hasil penelitian terhadap 10 *informan* tentang memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; (9) *informan* masih bisa memprioritaskan tugas mahasiswa meskipun kadang molor atau terlambat mengerjakan tugas kuliah, dan (1) *informan* menjawab agak sulit memprioritaskan tugas kuliah karena hampir tiap malam bermain *game online*. Berdasarkan hasil observasi lapangan dari 10 *informan* selama 2 bulan, ketika sudah bermain *game online*, untuk memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa sudah tidak bisa sehingga sering kali tidak membuat tugas, terlambat mengumpulkan tugas bahkan sampai tidak berangkat kuliah karena kelelahan bermain *game online*.

Bicara mengenai memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa, peneliti menganalisis bahwa 10 *informan* yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik untuk memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa sudah tidak bisa sehingga sering kali tidak membuat tugas, terlambat mengumpulkan tugas bahkan sampai tidak berangkat kuliah karena kelelahan. Hal ini tidak sesuai dengan teori hal penting dalam manajemen waktu yang menjelaskan “Untuk mengelola waktu secara efektif, seseorang harus memiliki gambaran yang jelas mengenai prinsip-prinsip serta nilai utama dalam hidupnya” (W Wahjoerini · 2019)

Jenis Media

1. *Game online* yang dimainkan

Dari hasil penelitian terhadap 10 *informan* tentang *game online* yang dimainkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; *game online* yang dimainkan paling dominan yaitu *game online Mobile Legend* dimainkan oleh (8) orang. 2 *informan* menjawab linya memainkan *game online Free Fayer*. Berdasarkan hasil observasi lapangan 10 *informan* selama 2 bulan, 8 *informan* bermain *game online Mobile Legend* dan 2 *informan* lainnya bermain *game online Feree Fayer*. Bicara mengenai *game online* yang dimainkan mahasiswa, peneliti menganalisis bahwa 10 *informan* yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik *game online* yang paling digemari adalah *game online Mobile Legend*.

2. *Jenis game online* yang dimainkan

Dari hasil penelitian terhadap 10 *informan* tentang jenis *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; jenis *game online* yang dimainkan dari hasil wawancara jenis *game online* yang dimainkan yaitu jenis *game online* perang atau *Real-Time Strategy* yang dimana untuk memenangkan *game* tersebut harus bertarung dan membunuh musuh. Berdasarkan hasil observasi dari 10 *informan* selama 2 bulan, jenis *game online* yang dimainkan adalah jenis *game online* perang atau *Real-Time Strategy*.

Bicara mengenai jenis *game online* yang dimainkan, peneliti menganalisis bahwa 10 *informan* yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran

Agama Katolik untuk jenis *game online* yang dimainkan adalah jenis *game online Real-Time Strategy* yang dimana “*Game* ini merupakan permainan yang menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain yang memainkan *game* ini tidak hanya memainkan 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter” (*Deliar Noer 1990*).

Hubungan Media dengan Individu

1. Perasaan saat bermain game online

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang perasaan bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; perasaan saat bermain *game online* “senang” karena menghilangkan stres, melepas penat dan hiburan dijawab oleh 9 informan. 1 informan lainnya menjawab merasa gembira saja. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, perasaan mereka saat bermain *game online* mereka sangat senang karena sudah kecanduan bermain *game online* sehingga dari kesenangan yang mereka rasakan sampai lupa waktu untuk belajar, makan dan waktu tidur tidak ada.

Bicara mengenai perasaan saat bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik perasaan saat bermain *game online*, saat bermain *game online* mereka sangat senang karena sudah kecanduan bermain *game online* sehingga dari kesenangan yang mereka rasakan sampai lupa waktu untuk belajar, makan dan waktu tidur tidak ada. Hal ini sesuai dengan teori yang mengatakan “Akibat tingginya intensitas bermain *game online* remaja atau seseorang menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari, mendorong remaja untuk bertindak asosial, serta menyebabkan remaja menjadi malas belajar.” (*Drajat Edy Kurniawan:2017*).

2. Perasaan saat tidak bermain game online

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang perasaan saat tidak bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; perasaan saat tidak bermain *game online* merasa jenuh karena merasa itu satu-satunya hiburan dijawab 3 informan, 1 informan menjawab rasa ingin selalu bermain *game*, 1 informan lagi menjawab gelisah kalau tidak bermain *game* seperti ada yang kurang, 3 informan lagi menjawab biasa saja karena tidak terlalu candu bermain *game* karena itu hanya untuk menghilangkan seteres dan 2 informan menjawab merasa bosan kalau tidak bermain *game*. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, perasaan mereka ketika tidak bermain *game online* mereka merasa ada yang kurang dan tidak semangat untuk melakukan aktivitas yang lainnya karena sudah terbiasa bermain.

Bicara mengenai perasaan saat tidak bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik perasaan saat tidak bermain *game online*, saat tidak bermain *game online* mereka merasa ada yang kurang dan tidak semangat untuk melakukan aktivitas yang lainnya karena sudah terbiasa bermain. Hal ini sesuai dengan teori yang menjelaskan bahwa “*Game online* memberikan dampak pada perilaku menunda pekerjaan pada remaja. Perilaku tersebut lebih dikenal dengan istilah prokrastinasi. Prokrastinasi adalah menunda dengan sengaja kegiatan yang diinginkan walaupun mengetahui bahwa penundaannya dapat menghasilkan dampak buruk” (*Kurniawan: 2017*).

3. Jumlah orang yang terlibat dalam bermain game online

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang jumlah orang yang terlibat bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; jumlah orang

yang terlibat dalam bermain *game* tersebut 5 orang yang tergabung dalam 1 tim dijawab oleh 5 informan, 3 informan menjawab orang yang terlibat 3-5 orang dalam 1 tim dan 2 informan menjawab orang yang terlibat berjumlah 4-5 orang. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, jumlah orang yang terlibat bermain *game online* 4-5 orang yang tergabung dalam satu tim.

Bicara mengenai jumlah orang yang terlibat bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik jumlah orang yang terlibat bermain *game online* adalah 4-5 orang yang tergabung dalam satu tim.

4. Mendapatkan teman secara virtual

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang mendapat teman secara virtual berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; mendapat teman secara virtual dari hasil wawancara yaitu memiliki teman secara virtual dan hubungan yang cukup baik dan sampai ada grup *WhatsApp*. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, mereka mendapatkan banyak teman baru bahkan sampai mendapatkan pasangan/pacar.

Bicara mengenai mendapat teman secara virtual, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik mereka memang mendapatkan banyak teman baru bahkan sampai mendapatkan pasangan/pacar. Hal ini sesuai dengan teori dampak positif bermain *game online* yang menjelaskan “Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Bukan hal langka lagi ketika seorang pemain permainan daring menjalin hubungan pertemanan bahkan pernikahan yang bermula dari bermain *game online* bersama” (Edward: 2006).

5. Melatih berfikir cepat

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang melatih berpikir cepat, dari hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; melatih berpikir cepat dari hasil wawancara yaitu “iya” karena bermain *game online* menuntut pemain untuk mengatur strategi yang baik dalam waktu yang tidak cukup lama dalam memenangkan permainan. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, memang dapat berpikir cepat tetapi hanya konteks bermain *game* saja tetapi dalam mengerjakan tugas kuliah tidak demikian karena sibuk bermain *game* sehingga untuk mengumpulkan tugas lambat dan malas berpikir untuk membuat tugas.

Bicara mengenai melatih berpikir cepat, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik mereka memang dapat berpikir cepat tetapi hanya konteks bermain *game* saja tetapi dalam mengerjakan tugas kuliah tidak demikian karena sibuk bermain *game* sehingga untuk mengumpulkan tugas lambat dan malas berpikir untuk membuat tugas. Hal ini tidak sesuai dengan teori dampak positif bermain *game online* yang menjelaskan “Permainan daring sering kali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga permainan yang tepat dapat melatih respons dan kecepatan berpikir seseorang” (Edward: 2006).

6. Mendapat penghasilan tambahan dalam bermain game online

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang mendapat penghasilan tambahan dalam bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; mendapat penghasilan tambahan dalam bermain *game online* untuk saat ini tidak ada mendapat penghasilan tambahan karena hanya untuk hiburan saja dan yang malah terjadi pengeluaran yang ada dijawab oleh 9 informan. 1 informan lainnya menjawab ada karena menjual *diamod* dan itu bisa dijual walau tidak besar. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama

2 bulan, semuanya tidak mendapat penghasilan tambahan selama bermain *game online* malahan pengeluaran yang semakin besar karena membeli paket internet dan kadang untuk bergadang harus membeli kopi dan rokok agar tahan bermain *game* ketika malam.

Bicara mengenai mendapat penghasilan tambahan dalam bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik semuanya tidak mendapat penghasilan tambahan selama bermain *game online* malahan pengeluaran yang semakin besar karena membeli paket internet dan kadang untuk bergadang harus membeli kopi dan rokok agar tahan bermain *game* ketika malam. Hal ini tidak sesuai dengan teori dampak positif bermain *game online* yang menjelaskan “Permainan daring jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan. Misalnya saja dengan menjadi pengusaha *game centre*, berjualan voucher permainan, atau bahkan melakukan transaksi jual beli melalui permainan” (Edward: 2006).

7. Dapat berkomunikasi dengan orang sekitar ketika bermain *game online*

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang dapat berkomunikasi dengan orang sekitar ketika bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; tidak dapat berkomunikasi dengan orang sekitar ketika bermain *game online* karena kalau sudah bermain *game* harus fokus pada main *game* dijawab oleh 7 informan. 3 informan lainnya menjawab masih bisa tetapi tidak terlalu fokus menjawab apa yang ditanyakan ketika sudah bermain *game* karena lebih fokus ke *game*. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, mereka tidak dapat berkomunikasi dengan baik karena lebih fokus dengan *game* dan menganggap orang yang di sekitar sudah tidak ada meskipun orang yang di sekitar bertanya atau membawa berbicara tidak ada respons sama sekali ketika bermain *game* karena fokus lebih terarah dengan bermain *game* karena takut kalah.

Bicara mengenai dapat berkomunikasi dengan orang sekitar ketika bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik mereka tidak dapat berkomunikasi dengan baik karena lebih fokus dengan *game* dan menganggap orang yang di sekitar sudah tidak ada meskipun orang yang di sekitar bertanya atau membawa berbicara tidak ada respons sama sekali ketika bermain *game* karena fokus lebih terarah dengan bermain *game* karena takut kalah. Hal ini sesuai dengan teori dampak negative bermain *game online* yang menjelaskan “Sosialisasi fisik berkurang, karena pemain lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi di dunia maya.” (Kurniawan: 2017).

8. Bermain *game online* berpengaruh pada kesehatan mata

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang bermain *game* berpengaruh pada kesehatan mata berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; bermain *game* berpengaruh pada kesehatan mata dari hasil wawancara “iya” karena ketika lama bermain *game* mata terasa perih dan menjadi merah dijawab oleh 8 informan. 2 informan lainnya menjawab tidak pengaruh karena ketika bermain *game* cahaya *Handphonenya* dikurangi. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, bermain *game* berpengaruh pada kesehatan mata, mereka mengalami gangguan mata karena terlalu lama bermain *game online* sehingga membuat mata menjadi merah, perih dan menjadi minus.

Bicara mengenai bermain *game* berpengaruh pada kesehatan mata, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik mereka mengalami gangguan mata karena terlalu lama bermain *game online* sehingga membuat mata menjadi merah, perih dan menjadi minus. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Permainan daring dimainkan

melalui komputer, yang mengeluarkan spektrum cahaya yang dapat merusak mata jika dipandang terus-menerus tanpa istirahat” (Kurniawan: 2017).

9. *Mengeluarkan biaya untuk bermain game online*

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang mengeluarkan biaya untuk bermain *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; mengeluarkan biaya untuk bermain *game online* dari hasil wawancara menjawab “pasti” untuk membeli paket internet, membeli *diamond* dan juga membeli camilan untuk dimakan pada saat bermain *game*. Berdasarkan hasil observasi lapangan dari 10 informan selama 2 bulan, mereka mengeluarkan banyak uang untuk membeli ketika paket habis, membeli *diamod* atau jaogan yang baru dalam *game*, juga membeli rokok, kopi dan sanck lainnya untuk ketika bermain *game online*.

Bicara mengenai mengeluarkan biaya untuk bermain *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik mereka memang mengeluarkan banyak uang untuk membeli ketika paket habis, membeli *diamod* atau jagoan yang baru dalam *game*, juga membeli rokok, kopi dan sanck lainnya untuk ketika bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Beberapa permainan daring memerlukan biaya untuk memainkannya, misalnya dalam kategori permainan pay-to-play atau sekadar biaya penyewaan komputer di warnet atau *game centre*. Apabila tidak diorganisir dengan baik, permainan daring dapat menghabiskan biaya cukup besar” (Edward: 2006).

10. *Keteraturan waktu sebagai mahasiswa*

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang keteraturan waktu sebagai mahasiswa berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; keteraturan waktu sebagai mahasiswa terganggu karena ketika saat mengerjakan tugas malah lebih memilih bermain *game* dan tugas ditinggalkan, sehingga tugas terbengkalai karena main dari malam sampai besok pagi. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, ketika mereka sudah bermain *game online* mereka tidak ada waktu lagi untuk belajar karena dihabiskan dengan bermain *game* sampai-sampai tidak bisa masuk kuliah karena bergadang untuk bermain *game* sampai pagi, sehingga siang dijadikan malam untuk mereka tidur istirahat dan malam dijadikan siang untuk mereka bermain *game* sampai pagi.

Bicara mengenai keteraturan waktu sebagai mahasiswa, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik ketika mereka sudah bermain *game online* mereka tidak ada waktu lagi untuk belajar karena dihabiskan dengan bermain *game* sampai-sampai tidak bisa masuk kuliah karena bergadang untuk bermain *game* sampai pagi, sehingga siang dijadikan malam untuk mereka tidur istirahat dan malam dijadikan siang untuk mereka bermain *game* sampai pagi. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Permainan daring dapat mengacaukan manajemen waktu jika tidak diatur dengan baik. Banyak kasus di mana pemain yang kecanduan permainan daring bermain hingga lupa waktu dan melalaikan segala tanggung jawab dan pekerjaannya di dunia nyata, seperti bolos sekolah” (Edward: 2006).

11. *Dengan bermain game online masih menyempatkan waktu untuk olahraga*

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang dengan bermain *game online* masih menyempatkan waktu untuk olahraga berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; dengan bermain *game online* masih menyempatkan waktu untuk olahraga tetapi waktu berolahraga menjadi sedikit berkurang karena lebih banyak dihabiskan dengan bermain *game*. 2 informan lainnya menjawab tidak ada waktu karena ketika sudah bermain *game* pasti lelah dan harus istirahat atau tidur. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan,

mereka tidak pernah lagi olahraga karena lebih mengutamakan *game* untuk mencapai level tertinggi.

Bicara mengenai dengan bermain *game online* masih menyempatkan waktu untuk olahraga, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik ketika mereka tidak pernah lagi olahraga karena lebih mengutamakan *game* untuk mencapai level tertinggi. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Dalam beberapa kasus, pemain sama sekali melupakan aktivitas fisik dan makan di dunia nyata selama sehari-hari sehingga menimbulkan serangan jantung dan kematian.” (Drajat Edy Kurniawan:2017).

12. Dengan bermain *game online* apakah pola makan tetap teratur

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang dengan bermain *game online* apakah pola makan tetap teratur berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; dengan bermain *game online* pola makan menjadi tidak teratur karena malas masak, malas keluar rumah untuk beli makan, karena fokus bermain *game* sehingga rasa lapar sudah tidak ada dan ketika sudah cape langsung tidur dijawab oleh 6 informan. 4 informan lainnya menjawab masih teratur karena sebelum bermain *game* makan dulu. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, 8 informan sering kali terlambat makan bahkan kadang tidak makan 1 hari, mereka hanya merokok dan minum kopi saja karena keasyikan bermain *game*. Namun ada juga yang masih bisa mengatur pola makannya dengan baik yakni 2 informan karena sebelum bermain makan dulu tetapi makannya hanya 2 kali sehari, yakni siang dan malam ketika sudah lapar.

Bicara mengenai dengan bermain *game online* apakah pola makan tetap teratur, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik kebanyakan dari mereka sering kali terlambat makan bahkan kadang tidak makan 1 hari, mereka hanya merokok dan minum kopi saja karena keasyikan bermain *game*. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Dalam beberapa kasus, pemain sama sekali melupakan aktivitas fisik dan makan di dunia nyata selama sehari-hari sehingga menimbulkan serangan jantung dan kematian.” (Kurniawan: 2017).

13. Pemikiran selalu tertuju pada *game online*

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang pemikiran selalu tertuju pada *game online* berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; pemikiran selalu tertuju pada *game online* dari hasil wawancara “pasti” karena pada dasarnya sudah hobi bermain *game* makan pikiran lebih terarah pada bermain *game* karena ketika tidak bermain *game* seperti ada serasa yang kurang dijawab oleh 6 informan, 3 informan menjawab tidak selalu tetapi terkadang pasti muncul dan 1 informan lainnya menjawab tidak juga karena bermain *game online* hanya untuk hiburan saja. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, mereka selalu memikirkan untuk bermain *game online* sehingga tidak fokus saat mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah menjadi kantuk karena kurang tidur.

Bicara mengenai pemikiran selalu tertuju pada *game online*, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik ketika mereka selalu memikirkan untuk bermain *game online* sehingga tidak fokus saat mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah menjadi kantuk karena kurang tidur. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan “Pikiran akan selalu terarah pada *game* dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar.” (Kurniawan: 2017).

14. Bermain game online menimbulkan emosi

Dari hasil penelitian terhadap 10 informan tentang bermain *game online* emosi tidak stabil. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat dibahas demikian; bermain *game online* emosi tidak stabil berdasarkan hasil wawancara yakni “iya” karena kalau bermain *game* sesekali pasti marah dan terkadang keluar kata-kata kasar apalagi musuh mengejek dan memancing emosi saat bermain *game online* bahkan sampai membanting *Handpone* dijawab oleh 8 informan, 1 informan menjawab kadang-kadang saja tetapi pasti ada saja yang membuat emosi saat bermain *game*, dan 1 informan lainnya menjawab tergantung teman se-tim dan musuh kalau ada yang membului biasanya buli balik dan juga kalau se-tim sering melakukan kesalahan pasti mengeluarkan kata-kata kasar dan marah. Berdasarkan hasil observasi dari 10 informan selama 2 bulan, pada umumnya ketika mereka sudah bermain *game online* mereka sering mengeluarkan kata-kata kasar, maki dan marah bahkan pada saat mengobrol biasa saja kadang kata-kata maki pasti keluar misalnya, anjing, babi, cukimai, setan, kurang ajaran, bodoh dan lain-lain karena sudah terbiasa untuk memaki ketika bermain *game online*.

Bicara mengenai bermain *game online* emosi tidak stabil, peneliti menganalisis bahwa 10 informan yakni mahasiswa Sekolah Tinggi Pastoral IPI Malang Prodi Pendidikan Pengajaran Agama Katolik ketika mereka sudah bermain *game online* mereka sering mengeluarkan kata-kata kasar, makian dan marah bahkan pada saat mengobrol biasa saja kadang kata-kata maki pasti keluar misalnya, anjing, babi, cukimai, setan, kurang ajaran, bodoh dan lain-lain karena sudah terbiasa untuk memaki. Hal ini sesuai dengan teori dampak negatif bermain *game online* yang menjelaskan bahwa dengan bermain *game online* “Seringkali emosi” (Kurniawan: 2017).

KESIMPULAN

Peneliti menarik kesimpulan dari tiga sub fokus yang dibahas dalam penelitian ini. Sub fokus yang dimaksud adalah; *pertama*, manajemen waktu, *kedua*, isi media, dan *ketiga*, hubungan media dengan individu. Berikut kesimpulannya:

Dalam fokus manajemen waktu dapat disimpulkan bahwa sepuluh (10) Informan waktu untuk bermain *game* yang mereka lakukan berkisar 4-6 jam dan bahkan sampai 14 jam per hari; sepuluh (10) Informan ketika sudah bermain *game* waktu untuk melakukan tugas lain sudah tidak ada karena lebih fokus dengan bermain *game online* dan sepuluh (10) Informan sering kali tidak memprioritaskan tugas sebagai mahasiswa tidak membuat tugas, terlambat mengumpulkan tugas bahkan sampai tidak berangkat kuliah karena kelelahan bermain *game online*.

Dalam fokus jenis media dapat disimpulkan bahwa delapan (8) informan bermain *game online Mobile Legend* dan dua (2) informan bermain *game online Feree Fayer*. Dan sepuluh (10) informan memainkan jenis *game online* berperang atau *Real-Time Strategy*.

Dalam fokus hubungan media dengan individu dapat disimpulkan bahwa sepuluh (10) informan sangat senang bermain *game online* karena sudah kecanduan bermain *game online* sehingga dari kesenangan yang mereka rasakan sampai lupa waktu untuk belajar, makan dan waktu tidur tidak ada; sepuluh (10) dari mereka ketika tidak bermain *game online* mereka merasa ada yang kurang dan tidak semangat untuk melakukan aktivitas yang lainnya karena kecanduan bermain *game*; sepuluh (10) dari mereka lebih sering bermain dalam satu tim yang jumlahnya 4-5 orang; sepuluh (10) dari mereka memang banyak mendapat teman baru bahkan sampai mendapatkan pasangan/pacar; sepuluh (10) dari informan tersebut memang dapat berpikir cepat tetapi hanya konteks bermain *game* saja tetapi dalam mengerjakan tugas kuliah tidak demikian karena sibuk bermain *game* sehingga untuk mengumpulkan tugas lambat dan malas berpikir

untuk membuat tugas; sepuluh (10) dari mereka tidak mendapat penghasilan tambahan selama bermain *game online* ; sepuluh (10) dari informan ini tidak dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang di sekitar mereka karena lebih asyik bermain *game online* ; sepuluh (10) dari informan ini mengalami gangguan mata karena sering bermain terlalu lama; sepuluh (10) informan tersebut mengeluarkan banyak uang untuk bermain *game online*; sepuluh (10) informan ini ketika sudah bermain *game online* waktu untuk belajar menjadi tidak ada dan bahkan sering kali tidak masuk kuliah karena kebanyakan bergadang; sepuluh (10) informan tersebut hampir tidak pernah lagi olahraga karena lebih mengutamakan bermain *game online* ; delapan (8) informan sering kali terlambat makan bahkan kadang tidak makan 1 hari. Dua (2) informan bisa mengatur pola makannya dengan baik karena sebelum bermain makan terlebih dahulu; sepuluh (10) informan ini selalu memikirkan untuk bermain *game online* sehingga tidak fokus saat mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas kuliah menjadi mengantuk karena kurang tidur; ketika sudah bermain *game online* sepuluh (10) informan ini sering mengeluarkan kata-kata kasar, maki dan marah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsa, A. (2010). *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardianto Elvinaro. (2004). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama.
- Drajat, Edy Kurniawan. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain game Online Terhadap Perilaku Prokrasistensi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*. Depdiknas RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Moleong, Lexy. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neuman, Lawrence. (2017). *Metode Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan kuantitatif*. Jakarta: Permata Puri Media.
- Pratama, Arif, dan Satria Putra. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Game S) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Lampung*: Universitas kedokteran Lampung
- Rahmani, Thea. (2016). *Penggunaan Media Sosial Sebagai Penguasaan Dasar-Dasar Fotografi Ponsel*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet.

Sumber Website:

- <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
[https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online /](https://www.mastekno.com/id/definisi-game-online/)
[https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online /](https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/)