

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU ANAK SMP NEGERI 1 SAMBOJA

Eka Rusnani Fauziah¹

Abstrak

Isil dari penelitian ini adalah pada siswa SMP N 1 Samboja memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,21 yang berarti memiliki hubungan yang rendah (sesuai tabel 4.3) Nilai Signifikan adalah $0.105 > 0,05$ berarti tidak signifikan yang berarti H_0 dan menolak H_a dimana Sesuai hipotesis H_0 : terdapat pengaruh Game Online pada perubahan Perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja H_a : tidak terdapat pengaruh Game Online pada Perubahan Perilaku anak SMP 1 Samboja dalam arti H_a ditolak dan H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Dari hasil penelitian dapat diketahui dengan mengakses Game Online membuat siswa SMP Negeri 1 samboja cenderung berperilaku positif dan negatif. Yakni siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan siswa bertambah kemudian siswa SMP Negeri 1 samboja cenderung berperilaku negatif, yakni siswa menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan mengakses Game Online ketika jam pelajaran. Diharapkan agar orang tua dan guru dapat Belajar tentang Game online. Sehingga bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan anak tentang permainan itu. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kaannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan game online. Sehingga anak bisa lebih merasa nyaman dirumah dan di sekolah karena mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka.

Kata Kunci : Pengaruh, Game Online, Perubahan Perilaku

Pendahuluan

Teknologi informasi salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia karena teknologi informasi sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan suatu informasi. Kini teknnologi berkembang begitu cepat seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama bidang hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi dibelahan dunia kini dapat langsung

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: ekarusnanifauziah@gmail.com

kita ketahui berkat kemajuan teknologi (globalisasi). Saat ini dunia sudah semakin sempit karena cepatnya akses informasi diberbagai belahan dunia.

Tentu kemajuan teknologi informasi pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaan. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada dimasyarakat. Khususnya masyarakat adat dan kebudayaan timur seperti indonesia. saat ini diindonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang dianut masyarakat, baik dipertanian maupun dipedesaan, seperti televisi, telepon, radio, telpon genggam (Hp), Gagdet, Ipad, bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat di perkotaan namun juga dapat dinikmati masyarakat dipelosok-pelosok pedesaan.

Akibatnya, segala informasi yang bersifat positif maupun negatif dapat dengan mudah diakses seluruh masyarakat. Dan diakui atau tidak, perlahan-lahan mulai mengubah pola hidup dan pola pemikiran masyarakat khususnya di pedesaan.

Perkembangan permainan pun sangat berpengaruh kepada anak-anak dan yang saat ini digemari anak-anak adalah game online dan anda anak-anak juga sangat mengemari permainan yang berbau kekerasan. Hal ini perlu diperlakukan oleh kita, karena ini akan berdampak buruk bagi anak-anak dan sangat berbahaya, namun ditengah berkembangnya permainan yang menciptakan virtual worlds bagi anak-anak ini, ternyata masih ada kepedulian yang ditunjukkan oleh beberapa vendor permainan dengan adanya education virtual world. Lebih lanjut jenis virtual world ini memang ditunjukkan untuk semua tujuan edukasi, dimana modern prometheus ini mengajarkan pada anak untuk belajar etika dan mengambil keputusan. Dalam permainan ini anak-anak dilibatkan dalam sebuah skenario dimana mereka harus mengambil sebuah keputusan-keputusan strategis yang mengakut etis dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Dalam kurun waktu beberapa tahun akhir ini permainan elektronik atau yang biasa kita sebut dengan istilah game online telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Game online tidak hanya menjamur dikota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warnet (warung internet). Tidak heran jika suasana di game center senantiasa ramai, terutama oleh kunjungan gamer laki-laki. Walaupun pemainan tersebut ditujukan untuk anak-anak dan remaja tidak sedikit orang dewasa yang kerap memainkannya. Bahkan beberapa diantaranya menjadikan game sebagai pekerjaan dan media yang mendapatkan uang.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa, mulai dari pengembangan teknologi dibidang pertelevisian sampai pada penciptaan *video game*, *video watch* dan lain-lainnya. Hadirnya *video game* sebagai perkembangan teknologi dibidang elektronik perlu disikapi dari berbagai sudut karena dampak positif dan negatif diberikann kepada diri penggunanya, sebagai jalan tengah

terima setiap perubahan yang terjadi baik dibidang teknologi hal ini karena sebagai bentuk modernasi yang memang kita sebagai manusia harus mengetahui dengan berbagai catatan membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya. Perihal *video game* yang berdampak positif pada perilaku anak, hal itu kita terima sebagai bentuk manifestasi dari kehadiran *video game*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka secara umum permasalahan yang akan diteliti, dalam penelitian ini adalah ” Bagaimana pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja” ? pembahasan yang luas akan menyebabkan kekaburan dalam mencapai tujuan. Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup masalah, adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja?
2. Sejauh mana pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku positif maupun negatif anak SMP 1 Samboja?

Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran secara faktual tentang pengaruh *game online* terhadap perilaku positif maupun negatif siswa SMP 1 Samboja.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran pada ilmu komunikasi, terutama tentang kajian keilmuan komunikasi massa melalui media internet.

1. Memberikan kemudahan serta bantuan berupa suatu acuan penelitian bagi peneliti lainnya yang nantinya bisa untuk dijadikan pedoman dalam melakukan sebuah penelitian.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan kepustakaan bagi Jurusan Ilmu Komunikasi.

Manfaat Praktis

Bagi anak diharapkan dapat menanamkan sikap yang terdapat dalam unsur-unsur perilaku moral anak, juga unsur-unsur *game online* sesuai dengan yang diharapkan baik kepribadiannya dalam lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan sosialnya.

Bagi orang tua mampu membimbing anak secara sefektif dalam memilih suatu permainan guna meminimalisir serangan teknologi yang semakin berkembang saat ini, sehingga anak dapat menghindari perilaku yang kurang baik.

Bagi pihak sekolah mampu mengimbangi dan mendukung situasi perilaku moral anak yang positif dan tearah sehingga dapat membentuk pada perilaku anak yang berkualitas.

KERANGKA DASAR TEORI

Teori S-O-R

Menurut Onong Uchjana Effendy (Uchjana, 2003:254-256) Teori S-O-R sebagai singkatan dari *Stimulus-Organism-Response*. Menurut *stimulus response* ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikasi. Jadi unsur-unsur dalam model ini adalah :

- a. Pesan (*stimulus*, S)
- b. Komunikan (*organism*, O)
- c. Efek (*Response*, R)

Prof. Dr. Mar'at dalam bukunya "Sikap Manusia, Perubahan serta pengukurannya, mengutip pendapat Hovland, Jains, dan Kelley yang menyatakan bahwa dalam menelaah sikap yang baru ada tiga variable yaitu perhatian, pengertian dan penerimaan.

Teori Kultivasi

Teori Kultivasi (*Cultivation Theory*) merupakan salah satu teori yang mencoba menjelaskan keterkaitan antara media komunikasi (dalam hal ini televisi) dengan tindak kekerasan. Teori ini dikemukakan oleh *George Gerbner*, Mantan Dekan dari Fakultas (Sekolah Tinggi) Komunikasi Annenberg Universitas Pennsylvania, yang juga pendiri Cultural Environment Movement, berdasarkan penelitiannya terhadap perilaku penonton televisi yang dikaitkan dengan materi berbagai program televisi yang ada di Amerika Serikat. Teori Kultivasi pada dasarnya menyatakan bahwa para pecandu (penonton berat/heavy viewers) televisi membangun keyakinan yang berlebihan bahwa "dunia itu sangat menakutkan" . Hal tersebut disebabkan keyakinan mereka bahwa "apa yang mereka lihat di televisi" yang cenderung banyak menyajikan acara kekerasan adalah "apa yang mereka yakini terjadi juga dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal ini, seperti Marshall McLuhan, Gerbner menyatakan bahwa televisi merupakan suatu kekuatan yang secara dominan dapat mempengaruhi masyarakat modern. Kekuatan tersebut berasal dari kemampuan televisi melalui berbagai simbol untuk memberikan berbagai gambaran yang terlihat nyata dan penting seperti sebuah kehidupan sehari-hari. Televisi mampu mempengaruhi penontonnya, sehingga apa yang ditampilkan di layar kaca dipandang sebagai sebuah kehidupan yang nyata, kehidupan sehari-hari. Realitas yang tampil di media dipandang sebagai sebuah realitas objektif.

Teori Perilaku

a. Teori insting

Menurut McDougall perilaku itu disebabkan karena insting, dan McDougall mengajukan suatu daftar insting. Insting merupakan perilaku yang *innate*, perilaku yang bawaan, dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman.

b. Teori dorongan

Teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa organisme itu mempunyai dorongan-dorongan atau drive tertentu. Dorongan-dorongan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organism yang mendorong organism ini berperilaku. Bila organisme itu mempunyai kebutuhan, dan organisme itu mempunyai ingin memenuhi kebutuhannya maka akan terjadi ketegangan dalam diri organisme itu. Bila organisme berperilaku dan dapat memenuhi kebutuhannya, maka akan terjadi pengurangan atau reduksi dari dorongan-dorongan tersebut.

c. Teori insentif

Teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa perilaku organisme itu disebabkan karena adanya insentif. Dengan insentif akan mendorong organisme berbuat atau berperilaku. Insentif atau juga disebut sebagai *reinforcement* ada yang positif dan ada yang negatif. *Reinforcement* yang positif adalah berkaitan dengan hadiah, sedangkan *Reinforcement* yang negatif berkaitan dengan hukuman. *Reinforcement* yang positif akan mendorong organisme dalam berbuat, sedangkan *Reinforcement* yang negatif akan dapat menghambat dalam organisme berperilaku.

d. Teori atribusi

Teori ini ingin menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang apakah perilaku itu disebabkan oleh disposisi internal (misal motif, sikap, dsb) ataukah oleh keadaan eksternal. Teori ini menyangkut lapangan psikologi social.

e. Teori kognitif

Apabila seseorang harus memilih perilaku mana yang mesti dilakukan, maka pada umumnya yang bersangkutan akan memilih perilaku mana yang mesti dilakukan, maka pada umumnya yang bersangkutan akan memilih alternatif perilaku yang akan membawa manfaat sebesar-besarnya bagi yang bersangkutan. Ini yang disebut sebagai model subjective expected utility (SEU) (Lih. Fishbein dan Ajzen, 1975). Dengan kemampuan memilih ini berarti faktor berpikir berperan dalam menentukan pilihannya. Dengan kemampuan berpikir seseorang akan dapat melihat apa yang telah terjadi sebagai bahan pertimbangannya di samping melihat apa yang dihadapi pada waktu sekarang dan juga dapat melihat ke depan apa yang akan terjadi dalam seseorang bertindak.

Pengertian Komunikasi Massa

Pada dasarnya komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Sebab, awal perkembangannya, komunikasi massa berasal dari pengembangan kata *media of mass communication* (media komunikasi massa). media massa yang dimaksud adalah media massa (media atau saluran) yang dihasilkan oleh teknologi modern. Komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang “*mass mediated*” (Nurudin, 2007:3-4)

Dalam hal ini, Juga perlu membedakan massa dalam arti komunikasi massa. Kata massa dalam hal ini lebih mendekati arti secara sosiologis. Dengan kata lain, massa yang dimaksud adalah kumpulan individu yang berada di suatu lokasi tertentu. Sedangkan kata massa dalam komunikasi massa lebih menunjuk pada penerima pesan yang berkaitan dengan media massa. Dengan kata lain, massa yang dalam sikap dan prilakunya berkaitan dengan peran media massa. Oleh karena itu, massa disini menunjuk kepada khalayak, *audience*, penonton, atau pembaca.

Lalu bentuk media massa dalam komunikasi massa antara lain media elektronik (televisi, radio), media cetak (surat kabar, majalah, tabloid), buku, dan film. Dalam perkembangan komunikasi massa yang sudah sangat modern dewasa ini, ada satu perkembangan tentang media massa, yakni ditemukannya internet. Bila ditinjau dari ciri, fungsi, dan elemennya, internet jelas masuk dalam bentuk komunikasi massa. Dengan demikian, internet dapat dikategorikan sebagai bentuk komunikasi massa.

Unsur-Unsur Komunikasi Massa

Komunikasi massa terdiri atas unsur-unsur (*source*), pesan (*mesagge*), saluran (*channel*), dan penerima (*receiver*), serta efek (*effect*), Harold D.Laswell (1981) dalam Arifin (2003:11-12) mengatakan untuk memahami komunikasi massa dapat dipahami dengan bentuk pertanyaan yang dibuatnya, *who says what in which channel to whom and with what effect*

- a. Who (sumber atau komunikan)
Sumber utama dalam komunikasi massa adalah lembaga, organisasi atau orang yang bekerja dengan fasilitas lembaga. Lembaga yang dimaksud adalah surat kabar, stasiun radio, televisi, studio film, penerbit buku dan majalah.
- b. What (pesan)
Organisasi memiliki rasio keluaran yang tinggi atas masukannya dan sanggup melakukan encode terhadap pesan-pesan yang sama pada saat yang bersamaan. Pesan dalam komunikasi massa dapat diproduksi dalam jumlah yang besar dan menjangkau audiens yang jumlahnya cukup banyak.
- c. Which (saluran atau media)

Menyangkut pada peralatan mekanik yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan-pesan komunikasi massa. Media itu bisa berupa televisi, surat kabar, majalah, radio, film, dan internet.

d. Whom (penerima atau mass *audience*)

Unsur ini menyangkut sasaran komunikasi massa. Menurut Charles Wright, ada tiga karakteristik audiens, yaitu : (1) *Large*, dimana besarnya masa audiens yang relatif dan menyebar diberbagai lokasi tidak dilakukan dengan tatap muka dan tidak terikat ditempat yang sama : (2) heterogen, dalam hal ini diartikan sebagai semua lapisan masyarakat dengan berbagai keanekaragamannya : dan (3) anonim diartikan sebagai anggota-anggota dari mass *audience*, pada umumnya tidak saling mengenal secara pribadi dengan komunikator (*vice versa*).

e. What (unsur efek atau akibat)

Dalam komunikasi massa, jumlah umpan balik relatif sangat kecil dibandingkan dengan jumlah khalayak secara keseluruhan yang merupakan sasaran komunikasi massa dan sering tidak mewakili seluruh khalayak. Oleh karena itu, pengetahuan mass communication atau mass *audience* sangat terbatas dan cenderung terlambat atau *delayed*.

Mediamorfosis

Mediamorfosis berasal dari kata "*Mediamorphosis*" yang berarti transformasi media komunikasi, biasanya sebagai akibat dari *interplay* rumit dari kebutuhan-kebutuhan yang dibayangkan, tekanan-tekanan kompetitif dan politis, dan inovasi-inovasi sosial dan teknologis. Roger Fidler dalam bukunya "*Mediamorfosis*" mendefinisikan mediamorfosis sebagai : Transformasi media komunikasi, yang biasanya ditimbulkan akibat hubungan timbal balik yang rumit antara berbagai kebutuhan yang dirasakan, tekanan persaingan dan politik, serta berbagai inovasi sosial dan teknologi (Fidler, 2003). Fidler mengatakan bahwa mediamorfosis bukanlah sekedar teori sebagai cara berpikir yang terpadu tentang evolusi teknologi media komunikasi. Mediamorfosis mendorong kita untuk memahami semua bentuk sebagai bagian dari sebuah sistem yang saling terkait, dan mencatat berbagai kesamaan dan hubungan yang ada antara bentuk-bentuk yang muncul di masa lalu, masa sekarang, yang sedang dalam proses kemunculannya. Beberapa prinsip kunci mediamorfosis berasal dari tiga konsep, yaitu :

1. Koevolusi adalah perubahan dari penggunaan bahasa lisan dan tulisan sebagai bahasa sehari-hari berevolusi membangun kelas baru dalam bahasa yang dikenal dengan bahasa digital. Bahasa ini merupakan *lingua franca* komputer dan berbagai jaringan telekomunikasi global.
2. Konvergensi adalah proses akibat adanya sedikit kesamaan antara penyiaran, film, pencetakan, dan industri komputer.

3. Kompleksitas merupakan akibat proses konvergensi. Konvergensi adalah persilangan alur atau kombinasi yang menghasilkan transformasi pada setiap pemusatan atau penyatuan teknologi, seperti penciptaan teknologi dan penyatuan baru (Roger Fidler, 2003: 429). Sedangkan Erik Bucy dalam bukunya "*Living In The Information Age*" mengatakan bahwa konvergensi adalah proses akibat adanya sedikit kesamaan antara penyiaran, film, pencetakan, dan industri komputer (<http://www.indiana.edu/~telecom/people/adjunct/bucy.shtml>). Sejak tahun 1990-an kata konvergensi digunakan baik untuk organisasi maupun untuk proses, terutama saat bersatunya industri media dan telekomunikasi. Konvergensi digunakan pada teknologi digital, suatu pokok masalah yang sukar, sekurang-kurangnya pada awalnya, untuk diasimilasikan banyak orang. Kekuatan yang memungkinkan teknologi berbasis komputer untuk mengemukakan dalam bentuk digital segala jenis informasi, dan untuk memproses, menyiarkan, meringkas dan menyimpannya, cenderung untuk mengubah perhatian publik dari jenis informasi yang sedang disampaikan kepada kemampuan komputerisasi untuk mengemukakan semuanya itu secara digital, sebuah proses yang digambarkan oleh Nicholas Negroponte (Asa Briggs dan Peter Burke, 2006).

Nicholas Negroponte, *Massachusetts Institute of Technology*, merupakan orang yang mempopularkan konsep konvergensi. Negroponte mengakui bahwa konvergensi industri media dan teknologi digital pada akhirnya akan mengarah pada bentuk-bentuk yang dikenal sebagai komunikasi multimedia. Sistem-sistem multimedia baru mampu menyuguhkan informasi dengan berbagai perpaduan antara video dengan gambar hidup, animasi, dan suara, serta potongan-potongan gambar dan kata-kata tertulis dengan medium tampilan elektronik, seperti monitor komputer atau layar televisi. Seperti internet yang juga menyuguhkan berbagai fasilitas komunikasi multimedia yang tanpa batas dengan segudang informasi yang ada di dalamnya dengan menggunakan sistem-sistem multimedia baru tersebut.

Pengertian Internet

Secara harfiah, menurut ensiklopedia online Wikipedia (<http://id.wikipedia.org/wiki>) internet (kependekan dari *interconnected-networking*) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang terhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan *internetworking*.

Internet dijaga oleh perjanjian bi- atau multilateral dan spesifikasi teknikal (protokol yang menerangkan tentang perpindahan data antara rangkaian).

Protokol-protokol ini dibentuk berdasarkan perbincangan Internet Engineering Task Force (IETF), yang terbuka kepada umum. Badan ini mengeluarkan dokumen yang dikenali sebagai RFC (Request for Comments). Sebagian dari RFC dijadikan Standar Internet (Internet Standard), oleh Badan Arsitektur Internet (Internet Architecture Board - IAB). Protokol-protokol Internet yang sering digunakan adalah seperti, IP, TCP, UDP, DNS, PPP, SLIP, ICMP, POP3, IMAP, SMTP, HTTP, HTTPS, SSH, Telnet, FTP, LDAP, dan SSL.

Pengertian Perilaku

Setiap manusia memiliki perilaku. Perilaku merupakan cermin dari diri manusia itu sendiri. Perilaku timbul dari motif yang ada di dalam manusia.

Menurut Bimo Walgito (Walgito, 1980:10) dengan demikian bahwa perilaku atau aktifitas-aktifitas itu merupakan manifestasi kehidupan psikis.

Menurut Jogiyanto HM (Jogiyanto HM, 2007:11) Perilaku (*behaviour*) adalah tindakan-tindakan (*actions*) atau reaksi-reaksi (*reactions*) dari suatu obyek atau organisme.

Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut "S-O-R" atau Stimulus-Organisme-Respon.

Jenis Perilaku

Dibedakan menurut Bimo Walkito (Walkito, 1980:12-13), Perilaku manusia dapat antara perilaku yang refleksi dan perilaku non-refleksi.

Reaksi atau perilaku refleksif adalah perilaku yang terjadi dengan sendirinya, secara otomatis. Stimulus yang diterima organisme atau individu tidak sampai ke pusat susunan syaraf atau otak, sebagai pusat kesadaran, sebagai pusat pengendali dari sifat manusia. Misalnya reaksi kedip mata bila kena sinar; gerak lutut bila kena sentuhan palu; menarik jari bila kena api dan sebagainya.

Perilaku non refleksi adalah perilaku dikendalikan atau diatur oleh pusat kesadaran atau otak. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran ini disebut proses psikologi. (Branca, 1964). Perilaku ini merupakan perilaku yang dibentuk, dapat dikendalikan, karena itu dapat berubah dari waktu ke waktu, sebagai hasil proses belajar. Disamping perilaku manusia dapat dikendalikan atau terkendali, yang berarti bahwa perilaku itu dapat diatur oleh individu yang bersangkutan, perilaku manusia juga merupakan perilaku yang terintegrasi (*integrated*), yang berarti bahwa keseluruhan keadaan individu atau manusia itu terlibat dalam perilaku yang bersangkutan bukan bagian demi bagian.

Pembentukan Perilaku

Menurut Bimo Walgito (1980:13-15) ada tiga cara pembentukan perilaku yakni:

1. Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan.
Salah satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuk perilaku tersebut. Misal anak dibiasakan bangun pagi, atau menggosok gigi sebelum tidur, membiasakan diri untuk datang tidak terlambat di sekolah dan sebagainya. cara ini didasarkan atas teori belajar kondisioning baik yang dikemukakan oleh Pavlov maupun oleh Thorndike dan Skinner (Ih. Hergenhahn, 1976).
2. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)
pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau insight. Misal datang kuliah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain. Bila naik motor harus pakai helm, karena helm tersebut untuk keamanan diri dan lain-lain. Cara ini berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian.
3. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model.
Pembentukan perilaku masih dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. ini didasarkan atas teori belajar sosial (*Social Learning Theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura, (1977).

Efek Media Massa

Menurut Jalaludin Rakhmat (Rakhmat, 2007:220) Adapun tentang adanya efek media massa dari kehadirannya sebagai benda fisik. Steven H. Chaffe menyebut lima hal: (1) Efek ekonomis, (2) efek sosial, (3) efek pada penjadwalan kegiatan, (4) Efek pada penyaluran/penghilangan perasaan tertentu dan (5) efek pada perasaan orang terhadap media.

Efek ekonomis, kehadiran media massa menggerakkan berbagai usaha produksi, distribusi, dan konsumsi “jasa” media massa. Kehadiran surat kabar berarti menghidupkan pabrik yang mensuplai kertas koran, menyuburkan pengusaha percetakan dan grafika, memberi pekerjaan pada wartawan, ahli rancang grafis, pengedar, pengecer, pencari iklan dan sebagainya.

Efek sosial berkenaan dengan perubahan pola struktur atau interaksi sosial akibat kehadiran media massa. Kehadiran televisi meningkatkan status sosial pemiliknya. Dipedesaan, televisi telah membentuk jaringan-jaringan interaksi sosial yang baru. Pemilik televisi sekarang menjadi pusat jaringan sosial yang menghimpun di sekitarnya tetangga dan penduduk seideologi. Televisi telah menjadi sarana untuk menciptakan hubungan yang baru (Suparlan, 1976).

Efek penjadwalan kembali kegiatan sehari-hari. Dalam penelitian tentang efek televisi pada masyarakat desa di Sulawesi Utara, Rusdi Muchtar (1976)

melaporkan: “Sebelum ada televisi, orang biasanya pergi tidur malam sekitar pukul 8 dan bangun pagi sekali karena harus berangkat kerja di tempat yang jauh. Sesudah ada televisi, banyak diantara mereka, terutama muda-mudi yang sering menonton tv sampai malam, telah mengubah kebiasaan rutin mereka.”

Penduduk desa yang tua-tua mengeluh karena mereka merasa anak-anak mereka menjadi lebih malas dan lebih sukar bekerja atau berangkat ke sekolah pada waktu dini. Demikianlah pula, kebanyakan mereka tidak dapat bekerja seperti dulu ketika televisi belum masuk. (10 sampai 11 jam per hari). Mereka cenderung berangkat ke ladang mereka lebih siang dan pulang lebih cepat.” (Terjemah DRS. Jalaludin Rahmat) Televisi telah mengubah kegiatan penduduk desa. Itu tidaknya hanya terjadi di Indonesia. Schramm, Lyle, dan Parker (1961) menunjukkan dengan cermat bagaimana kehadiran televisi telah mengurangi waktu bermain, tidur, membaca, dan menonton film pada sebuah kota di Amerika (mereka menyebutnya ”teletown”).

Steven H. Chaffe menyebutkan dua efek lagi akibat kehadiran media massa sebagai objek fisik: hilangnya perasaan tidak enak dan tumbuhnya perasaan tertentu terhadap media massa. Sering terjadi orang juga menggunakan media untuk menghilangkan perasaan tidak enak, misalnya kesepian, marah, kecewa, dan sebagainya. Media dipergunakan tanpa mempersoalkan isi pesan yang disampaikan.

Kehadiran media massa bukan saja menghilangkan perasaan, ia pun menumbuhkan perasaan tertentu. Di Amerika orang melihat kecintaan anak-anak pada televisi, yang ternyata lebih sering menyertai mereka daripada orang tua mereka. Tumbuhnya perasaan senang atau percaya pada media massa tertentu mungkin erat kaitannya dengan pengalaman individu bersama media massa tersebut; boleh jadi faktor isi pesan mula-mula amat berpengaruh, tetapi kemudian jenis media itu yang diperhatikan, apa pun yang disiarkannya.

Pembahasan

Pada bagian ini penulis akan membahas secara keseluruhan mengenai perubahan perilaku yang diakibatkan mengakses *Game Online* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja.

Kelas VIII SMP merupakan usia remaja dimana remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa, dimana seseorang berusaha untuk mencari jati dirinya. Perkembangan diri pada masa anak-anak dan remaja akan membentuk perkembangan diri orang tersebut dimasa dewasa. Pada masa itu akan muncul rasa ingin terhadap suatu hal. Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para remaja. Salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ni adalah perkembangan *Game Online*. Bagi seorang remaja *Game Online* bukan lagi hal yang baru. Dengan penguasaan iptek yang telah diajarkan oleh sekolah, serta maraknya game center yang ada, mempermudah akses mereka. Namun perkembangan teknologi semisal *Game Online* tidaklah selalu

baik. Apabila tidak bisa mengontrol diri, *Game Online* bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja.

Dampak negatif yang muncul diantaranya adalah pertama, dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *Game Online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja terdapat 10,2 % yang mengalami dampak negatif ini.

Dampak sosialnya, *Game Online* membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. *Game Online* membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain *Game Online*. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Terdapat 40 % siswa kelas VIII SMP 1 Samboja yang mengalami dampak negatif ini.

Kedua, adalah dampak secara fisik yakni terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *Game Online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Sehingga ini sangat tidak baik untuk remaja, karena mereka sedang mengalami masa pertumbuhan. Kecanduan *Game Online* dapat mengakibatkan gangguan pada pertumbuhan fisik anak/remaja. Namun diluar itu, sebenarnya perkembangan *Game Online* juga memiliki pengaruh yang baik bagi para gamer, jika mereka mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus kecanduan game.

Dampak positif yang muncul diantaranya para pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, para pemain game juga memiliki fokus yang lebih dibandingkan dengan orang lain. Permainan game juga mampu membuat anak/ remaja menghilangkan stress dan kepenatan dari aktivitas sekolah. Manfaat lainnya yaitu secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game. Apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu. Bagi para remaja ini sangatlah bagus, dengan bertambahnya perbendaharaan kata bahasa asing akan meningkatkan kualitas seorang remaja, khususnya anak/remaja yang tinggal di Kecamatan Samboja.

Hal ini sesuai dengan teori atribusi Mc Dougal. Teori ini ingin menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang apakah perilaku itu disebabkan oleh disposisi internal (misal motif, sikap, dsb) atautkah oleh keadaan eksternal. Teori ini menyangkut lapangan psikologi sosial.

Semua itu adalah efek-efek yang muncul akibat dari perkembangan *Game Online*. Oleh karena itu kita harus dapat mengontrol diri,serta mengambil hal-hal yang positif yang ada pada permainan *Game Online*. Untuk mencegah dampak negatif *Game Online* yang semakin merajalela, khususnya di Kecamatan Samboja, maka diperlukan pengertian dan kerja sama dari masing-masing pihak. Fasilitas internet yang banyak tersedia dimana-mana, salah satunya warung internet, menjadikan anak bisa mengakses internet darimana saja. Tidak selalu harus bermain dirumah, anak bisa mencuri waktu sepulang sekolah dengan mengunjungi *game center* atau warung internet yang ada di sekitar sekolah mereka.

Kesimpulan

Berdasarkan pada penyajian data, analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh dengan bermain *Game Online* terhadap perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja. Variabel mengakses *Game Online* dengan perubahan perilaku siswa SMP 1 Samboja memiliki nilai koefisien korelasi sebesar 0,21 yang berarti memiliki hubungan yang rendah (sesuai tabel 4.3).
Nilai signifikan adalah $0,105 > 0,05$ berarti tidak signifikan, yang berarti menerima H_0 (hipotesis Null) dan menolak H_a (Hipotesis alternatif) di mana sesuai hipotesis bahwa :
 H_0 : Terdapat pengaruh *Game Online* pada perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja.
 H_a : Tidak terdapat pengaruh *Game Online* pada perubahan perilaku anak SMP 1 Samboja. Artinya dalam penelitian ini H_a di tolak dan H_0 diterima
2. Dari hasil observasi dan penelitian, dapat diketahui bahwa dampak negatif perubahan perilaku siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja dengan mengakses game online adalah dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain *Game Online* adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Serta dampak sosial seperti membuat siswa SMP N Samboja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan
3. Dari hasil penelitian, dapat diketahui dampak positif dari perubahan perilaku pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu, secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game, meningkatkan skill dalam

bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu.

4. Dari hasil penelitian dapat diketahui dengan mengakses *Game Online* membuat siswa SMP N 1 samboja cenderung berperilaku positif dan negatif. Yakni siswa dapat memiliki banyak teman sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi serta bertukaran pikiran sehingga wawasan siswa bertambah kemudian siswa SMP N 1 samboja cenderung berperilaku negatif. Yakni siswa menjadi malas belajar seperti menunda mengerjakan tugas sekolah dan mengakses *Game Online* ketika jam pelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan setelah melihat hasil dari penelitian ini, maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Diharapkan adanya kerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa.
2. Diharapkan adanya jalinan komunikasi agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi. Sehingga anak mendapatkan kenyamanan dalam hidupnya, tanpa mencari sebuah pelarian.
3. Diharapkan agar orang tua dan guru dapat Belajar tentang game online. Sehingga bisa berkomunikasi dan berdiskusi dengan anak tentang permainan itu. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kaannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan game online. Sehingga anak bisa lebih merasa nyaman dirumah dan di sekolah karena mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka.
4. Disarankan agar memberikan khusus bermain *Game online*, dan tegaskan kepada anak atau siswa untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua dan guru tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Disisi lain orang tua dan guru mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Anwar. 2003. *Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Bungin, M Burhan. 2006. *sosiologi komunikasi (teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat)*. Jakarta: Prenada media group.
- Effendy, Onong U. 1973. *Komunikasi dan Modernisasi*. Bandung: Alumni.
- Effendy, Onong Uchjana. 2001a. *Ilmu Komunikasi Teori Dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- , 2003b. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- , 2008c. *DINAMIKA KOMUNIKASI*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.

- Fidler, Roger. 2003. *Mediamorfosis*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hidayat, Dedy N. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Jalaluddin, Rakhmat. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- , 2009. *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *TEKNIK PRAKTIS RISET KOMUNIKASI, Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Littlejohn, S. W. 2002. *Theories of Human Communication*. New Mexico: Wadsworth Group.
- Lull, James. 2007. *Media Komunikasi Kebudayaan Suatu Pendekatan Global*. Jakarta: yayasan obor indonesia.
- Mangkuatmodjo, Soegyarto. 2004. *STATISTIK LANJUTAN*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mc Quail, Dennis. 1996. *Teori Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga,
- Nurudin. 2005. *SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA*. Jakarta, PT. RajaGrafindo Persada.
- Poerwanto, Ngalim M.P. 2003. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. Bandung: PT.Remaja RosdaKarya.
- Prasetyo, Bambang dan Lina Miftahul Jannah. 2005. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF TEORI dan APLIKASI*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sardiman A.M. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Scribd. 2007. "Manajemen-komunikasi". (online).(<http://www.scribd.com/doc/24257059/Manajemen-komunikasi>). Diakses Senin 1 November 2010).
- Singarimbun, Masri dan Sofyan Effendi. 1989. *Metode Penelitian dan Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Soekanto, Soerjono. 1990. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sutaryo. 2005. *Sosiologi Komunikasi*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Sumber dari Internet:

[www. Cybermq.com](http://www.Cybermq.com) (Diakses pada tanggal 14 Mei 2012)

<http://icanelsciencere.blogspot.com/2010/01/dampak-positif-dan-negatif-dari-game.html> (diakses pada tanggal 14 Mei 2012)

www. Ragnarok.co.id (Diakses pada tanggal 14 Mei 2012)

Wikipedia. (2008) “*Fasilitas-fasilitas Internet*”.

(online).([http://id.wikipedia.org/wiki/Fasilitas-fasilitas Internet](http://id.wikipedia.org/wiki/Fasilitas-fasilitas_Internet).

Diakses Senin 1 November 2010).

Wikipedia. 2008. “*Internet*”.

(online).(<http://id.wikipedia.org/wiki/Internet>. Diakses Senin 1 November 2010).