

LITERATURE REVIEW-. DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PENGGUNANYA
(A Literature Review: The Impact Of Online Games On Users)

Nasrullah¹, Muhammad Chusnul Muawwal², Adiennurizal Putra Gunawan³, Bakang Sanusi⁴

¹Mahasiswa Universitas Nusa Putra, e-mail nasrullah_mn20@nusaputra.ac.id

²Mahasiswa Universitas Nusa Putra, e-mail muhammad.chusnul_mn20@nusaputra.ac.id

³Mahasiswa Universitas Nusa Putra, e-mail adiennurizal.putra_mn20@nusaputra.ac.id

⁴Mahasiswa Universitas Nusa Putra, e-mail bakang.sanusi_mn20@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Pendahuluan: Game online merupakan suatu bentuk permainan yang saat ini sering digunakan, dengan penggunaanya harus terhubung kedalam jaringan internet, biasanya dapat dimainkan dengan banyak orang pada waktu yang sama dan tidak terhalang oleh waktu dan tempat. Menurut Kurniawan (2017: 98) Game online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Selanjutnya Suplig (2017: 178) mendefinisikan game online adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone dan tablet. Hal ini juga disampaikan Adams & Rollings (dalam Putra, 2017: 3) game online didefinisikan sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. Banyak game online yang dapat diakses dengan jaringan internet melalui komputer, laptop, smartphone, dan tablet. Tujuan dari literature review ini adalah untuk mereview dampak apa saja yang terjadi terhadap pengguna nya saat mereka memainkan game online. Metode: Literatur review dilakukan berdasarkan issue, metodologi, persamaan dan proposal penelitian lanjutan. Dari 8 penelitian yang digunakan 5 diantaranya menggunakan metode penelitian qualitative dan 2 Kuantitatif dan 1 yang lain menggunakan metode deskriptif. Populasinya adalah seluruh pengguna game online yang masih pelajar (SD, SMP, SMA, Mahasiswa). Hasil: Berdasarkan 15 penelitian didapatkan bahwa game online ini memiliki dampak positif dan juga negative, dimana saat penggunaanya dapat mengatur waktu nya dengan baik maka itu tidak akan menyebabkan suatu masalah. Namun, apabila sebaliknya maka pengguna game online tersebut akan mendapatkan dampak negative seperti prokrastinasi dan trash-talk.

Kata kunci: Game Online, Dampak, Trash-Talk, Prokrastinasi, Mobile Legend, PUBG Mobile, Sosial

ABSTRACT

Introduction: Online games are a form of game that is connected via the internet network and this type of game can only be played if the device used to play the game is connected to the internet network. According to Kurniawan (2017: 98) online game is a game that is played on a computer online (via the internet) and can be played by many people simultaneously. Furthermore, Suplig (2017: 178) defines online games as games based on the internet network where players can play online and can be accessed by many people and can use computers, laptops, smartphones and tablets. This is also stated by Adams & Rollings (in Putra, 2017: 3) online games are defined as games that can be accessed by many players, where the machines used by players are connected by an internet network. Many online games can be accessed via the internet via computers, laptops, smartphones, and tablets. The purpose of this literature review is to review the impact of what happens to users when they play online games. Methods: Literature review is carried out based on issues, methodologies, similarities and further research proposals. Of the 8 studies used, 5 of them used

qualitative research methods and the other 3 used descriptive methods. The population is all online game users who are still students (elementary, junior high, high school, college students). Results: Based on 8 studies, it was found that this online game has both positive and negative impacts, where when users can manage their time well, it will not cause a problem. However, if it's the other way around, users of these online games will get negative impacts such as procrastination and trash-talk.

Keywords: Online Game, Impact, Trash-Talk, Procrastination, Mobile Legend, PUBG Mobile, Social

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu mengalami peningkatan yang sangat pesat, atau bisa dikatakan berkembangnya secara revolusi yang sangat cepat. Khususnya dibidang teknologi informasi dengan didorong oleh jaringan internet yang sangat masip. Internet saat ini telah menjadi suatu kebutuhan pokok bagi umat manusia, yang tidak dapat dipisahkan dari aktifitas mereka. Karena informasi yang didapatkan dari bantuan internet kini lebih *update* dan dapat diakses di seluruh bagian dunia. Produk yang sangat sering digunakan oleh masyarakat di seluruh penjuru dunia dengan adanya internet ini salah satunya adalah *Smartphone* dengan dibekali fitur-fitur canggih yang mampu melakukan tugas-tugas untuk membantu kehidupan manusia.

Game online menjadi salah satu hal yang sedang marak diperbincangkan belakangan ini, dikarenakan kita dapat bermain dengan banyak orang tanpa harus bertemu secara langsung. Selain itu game ini juga memiliki dampak positif untuk berlatih mengolah informasi spesial dari layer smartphone maupun monitor.

Perkembangan teknologi informasi dengan didukung oleh jaringan internet, merangsang para pembuat game untuk berlomba – lomba membuat game dengan berbaai macam inovasi untuk menarik perhatian konsumen diseluruh dunia. Salah satunya dengan membuat game yang terhbung dengan internet agar dapat dimainkan secara langsung dengan oranglain tanpa mengenal tempat. Jenis game yang saat ini sedang populer dan banyak dimainkan adalah game yang bergenre multiplayer battle, yaitu jenis game yang dapat dimainkan oeh banyak orang dalam satu kali pertandingan atau satukali permainan. Game online sebagai multimedia dapat membuat ketertarikan yang tinggi pada penggunaanya terutama game online yang mempergunakan interaksi (Nurhadi, Rahma, dan Fadlilah, 2019). Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada perubahan social atau dengan kata lain berdampak negative.

Game yang saat ini banyak dimainkan dan terkenal diseluruh dunia adalah Player Unknown's Battle Grounds (PUBG) dan Mobile Legend Bang Bang. Permainan PUBG cenderung membuat penggunaanya merasa tertantang dan kecanduan. Fauzi (2019:62) menjelaskan PUBG adalah singkatan dari PlayerUnknown's BattleGrounds yang memuat pertempuran 100 orang secara bersamaan di sebuah area yang besar, semuanya datang tanpa perbekalan apapun. PlayerUnknown's Battlegrounds diluncurkan di Steam pada bulan Maret 2017. Pada permainan ini Setiap dari mereka harus memperkuat dan mempersenjatai diri mereka dengan apapun yang mereka temukan di arena yang ada, dari sekedar panci penggorengan untuk senjata melee, boody armor untuk menahan sedikit laju peluru, hingga senjata api kaliber berat. Bisa juga menemukan kendaraan air atau darat untuk ekstra mobilitas. Tidak banyak kesempatan bersembunyi hanya satu tempat saja, karena daerah dimana player bisa bergerak akan terus diperkecil seiring dengan waktu berjalan di sebuah arena besar yang terus memaksa pemain untuk berhadapan langsung dengan satu sama lain. Sedangkan MLBB adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 dimana game ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 melawan tim musuh. Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita

gunakan. Game online MLBB saat ini sedang marak (booming) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa.

Game online membuat penggunanya merasa nyaman dan senang sehingga melupakan semua aktifitas di dunia nyata pada saat bermain, ini dikarenakan pada saat bermain game obline otak manusia mengeluarkan dopamine yang membuat orang kecanduan atas aktifitas tersebut, sehingga para pemain game online ini akan merasa ketagihan dalam memainkannya. Pada saat ini Bermain game online seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang.

Pemerintah serius dalam menghadapi fenomena ini, karena dampak yang ditimbulkan dari game online ini cukup besar pengaruhnya, maka pemerintah memberikan wadah kepada para player game online yang dijadikan sebagai olahraga baru yang legal bahkan dijadikan lomba di SEA GAMES dengan sebutan e-sport. Tidakhanya di Indonesia disebagian belahan dunia pun sama, dijadikan sebagai cabang perlombaan. Untuk menjadi atlet sekarang ini tidak perlu memiliki skill dalam olah raga, tetapi hanya dalam bermain game online juga bisa menjadi atlet karena adanya e-sport ini.

Berdasarkan pada kenyataan di atas, saya rasa perlu dilakukan kajian penelitian yang mendalam untuk untuk meneliti bagaimana dampak game online bagi para penggunanya.

BAHAN DAN METODE

Jurnal yang digunakan dalam literature review didapatkan melalui database jurnal Scientific Indonesia melalui google scholar. Penulis membuka website www.google.com/scholar. Peneliti menuliskan kata kunci sesuai review yang dibahas yaitu “Game Online”, “Dampak”, “Mobile Legend”, “Sosial” dan dipilih full text. google scholar didapatkan 27,400 temuan kemudian dispesifikan ke dalam beberapa hal yang menurut peneliti perlu untuk jurnal review ini. Dan akhirnya dipilihlah 8 Jurnal yang menjadi referensi bagi penulis.

Hal lain yang relevan yang penulis gunakan dalam mendapatkan jurnal tentang Dampak Game Online . Penulis mengambil semua desain penelitian yang digunakan dalam mengidentifikasi Dampak Game Online Bagi Penggunanya.

HASIL

1) Penekanan masalah yang diangkat untuk penelitian

Pada penelitian Dmitri Williams (2006) Memperlihatkan bahwa game ini memperbaiki beberapa hal, Uji yang dilakukan Mimi Ulfa (Universitas Riau) juga memperlihatkan adanya pengaruh kecanduan game dengan perilaku remaja Megi Deviandri,dkk (2012) melakukan penelitian terhadap anak sekolah dasar di kelurahan Gunung Pangilun kecamatan Padang Utara Kota Padang dimana salah satu dampak game online Dalam hal ini adalah bahwa game online tidak baik untuk anak yang masih sekolah dasar, karena dalam penelitiannya, anak SD sibuk bermain game online tidak mengenal waktu dan menjauhkan diri dari interaksi sosial terhadap teman sebayanya. Putri Ludvyah Ekawati, dkk (2015) berpendapat teknologi akan sangat bermanfaat. Ujang Nendra Pratama, dkk (2017) Pendidikan akan terbantu oleh teknologi.

Devita Revani (2018) dalam jurnalnya, dia melakukan penelitian yang lebih spesifik yaitu Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Dampak positif dari bermain game online MLBB yang didapatkan dari proses wawancara dengan narasumber, bahwa MLBB memberikan dampak positif terhadap perkembangan otak manusia karena di sajikan sebuah tantangan yang harus diselesaikan jadi mendorong untuk membuat strategi, taktik,

yang akan menjadikan individu kreatif. Disamping itu MLBB dapat melatih berkomunikasi dengan baik, dapat menambah kawan secara online, adanya manfaat teknologi dalam bermain game sangat membantu seperti dapat melatih kita membaca dengan teliti. Game online ini memaksa kita harus melatih skill dengan cara melihat di media belajar video yang ada di platform YouTube, secara tidak langsung akan melatih kita dalam belajar dengan media online. Dampak negatifnya yang ditemui oleh peneliti yaitu mengabaikan kehidupan yang nyata, dan hanya bermain game saja tanpa ingat waktu, menjauhkan dari produktifitas dimasa muda, membuang buang uang hanya untuk membeli kuota internet dan membeli *skin* atau *item* yang ada di game tersebut, bahkan seringkali para pemain game ini mengabaikan ibadah, nasehat orang tua, dan menjadi apatis terhadap lingkungan sekitar atau tidak acuh terhadap kehidupan yang nyata. selain itu juga ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa gangguan tidurnya jauh lebih lama dibandingkan orang yang tidak bermain game online tersebut.

Fahlepi Roma Doni (2018) menekankan penelitian pada aspek data dan dampaknya terhadap perilaku penggunaanya. Berdasarkan pengujian Karakteristik penggunaan teknologi. Aktivitas pengguna game yang merupakan remaja. Dampak Positif : game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dalam belajar. Dampak Negatif : Pada game banyak terdapat istilah-istilah yang terkadang hanya sesama gamers kebanyakan ada unsur menghina gamer lain. Indah Dhamyanthie (2020) melakukan penelitian Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan dan melihat bahwa berdampak pada perilaku mahasiswa diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari game online adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Sedangkan Rezy safitri,dkk (2020) menekankan apakah dampak game online (PUBG Mobile) ini berpengaruh terhadap prokrastinasi Siswa yang dapat menjadi pemicu para siswa menjadi menunda semua pekerjaan sekolah yang harus dilakukannya. Dalam penelitian ini Rezy Safitri, dkk (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa dampak game online PUBG terhadap siswa adaah terjadi prokrastinasi, yaitu keadaan dimana para siswa melalaikan tugas yang diberikan seperti tidak mengerjakan tugas, mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, tidak focus dalam belajar karena membicarakan PUBG dengan temannya, keadaan prokrastinasi ini sangat berbahaya pada anak sekolah, karena dapat menghambat kegiatan belajar mereka.

Dalam halnya permasalahan yang terus terjadi bagi pengguna game online ini maka Ni Putu Risma Pramesti Utami, dkk (2020) melakukan Sosialisasi dampak game online ini terhadap anak-anak karena mereka berpendapat solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi. Hal ini dipertegas dengan penelitian Nurul Warits Marinsa Putri, dkk (2020) yang melakukan studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja dikarenakan game online yang dimainkannya tersebut. Namun, mengejutkan karena hasil dari studi ini memperlihatkan bagaimana pengguna game online ini menganggap trash-talk sebagai hal yang biasa terjadi. Sebagai contoh P3 mengaku juga sering mengungkapkan kekesalan atau emosinya dalam bentuk kata-kata yang tidak baik seperti: “Yaa banyak bu (macam kata yang digunakan) standar lah apa yaa bego begoin ajah gitu. Kalau ini sih bu di report mainnya nanti”, lalu mengubah panggilan seseorang dengan nama hewan: “anj*ng lu!”.

Sedangkan Fadly Firmansyah Putra, dkk (Telkom University) dalam penelitiannya, menggunakan metode pengumpulan data secara primer yang didapatkan dari kuesioner dan wawancara kepada para pemain game online, sehingga data yang dihasilkan bersifat nyata dan sangat merepresentasikan masalah game online ini. Dalam penelitiannya ditanyakan bahwa berapa lamakah sehari para player ini bermain game online, namun para mahasiswa ini bermain game online secara konstan dan intensitasapun konstan, jadi dari kuesioner atau wawancara secara langsung hasil yang diperoleh rata-rata pemain memiliki 1-2 jam durasi permainan dalam satu hari. Penomena ini cukup tinggi bagi mereka para mahasiswa yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam memperoleh ilmu dan menyelesaikan tugas kuliah.

2) Langkah penelitian atau metode penelitian yang digunakan

Megi Deviandri, dkk (2012) menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data purposive sampling: Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi. Devita Revani (2018) dalam penelitiannya, menggunakan metode yang sama yaitu memperoleh data dari sumber primer yang didapatkan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan sampel mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menitik beratkan pada observasi wawancara mendalam terhadap pengalaman selama memainkan game online, hasil wawancara direkam melalui rekaman suara dengan bantuan smartphone dan laptop. Fahlepi Roma Doni (2018) dalam penelitiannya menggunakan Teknik pengumpulan data yang sama yaitu data primer namun menggunakan kuesioner yang disebar kepada responden, populasi berjumlah 162 orang yaitu mahasiswa BSI kemudian dijadikan sampel semuanya.

Rezy Safitri, dkk (2020) menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif yaitu dengan (a). reduksi data, yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data. (b). Data Display (Penyajian Data, dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Ni Putu Risma Pramesti Utami, dkk (2020) menggunakan metode pendekatan kegiatan sosialisasi sedangkan Nurul Warits Marinsa Putri, dkk (2020) memilih desain penelitian kualitatif dengan metode Interpretative Phenomenological Analysis (IPA), Sampel dalam penelitian ini sebanyak 3 orang, yang untuk selanjutnya akan disebut sebagai P1 (subjek 1), P2 (subjek 2), dan P3 (subjek 3). Data primer didapatkan dari remaja berusia 14-15 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, wawancara semiterstruktur, dan dokumen. Yang terakhir Fadly Firmansyah Putra (Telkom University) menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti melakukan wawancara dan survei terhadap 60 orang responden di Telkom University. Hasil wawancara dan survei kemudian diolah untuk digunakan sebagai deskripsi analisis.

PEMBAHASAN

1) Analisis terhadap persamaan dan perbedaan dari setiap penelitian

Kecanduan game online dan dampak lainnya yang akan muncul merupakan salah satu fenomena yang banyak mendapatkan perhatian yang besar bagi para akademisi dan masyarakat, karena masalah yang ditimbulkan sangat terasa dan jelas akan berdampak pada masa depan, khususnya pada generasi muda yang banyak terpapar dalam game online ini. Para peneliti cukup fokus dalam masalah ini dengan mencari bagaimana cara mereduksi tingkat kecanduan game online. Namun, masih minim sekali penelitian yang membahas tentang upaya pencegahan kecanduan game online (Eryzal Novrialdy, 2019) terutama para remaja yang masih duduk dibangku sekoah, baik SD ataupun perguruan tinggi, yang dimana memiliki tugas dan tanggung jawab untuk mendapatkan ilmu pengetahuan sebanyak mungkin untuk bekal mereka pada kehidupan dimasa depan. Namun sangat disayangkan dengan adanya game online ini banyak para remaja terjerumus bahkan di butakan oleh game online seperti buta akan waktu yang terus dipakai bermain game, tidak focus dalam belajar, menyia nyaiakan uang untuk membeli item game, terserag dari sapek Kesehatan, menjadi apatis, susah bergaul dengan teman baru dan masih banyak lagi. Hal ini juga memiliki kesamaan dengan Ni Putu Risma Pramesti Utami, dkk (2020) yang mendapatkan hasil bahwa sosialisasi akan dampak terhadap game online dibutuhkan untuk meminimalisir permasalahan yang akan terjadi. Penelitian Chulwan Choi, dkk (2018) menekankan bahwa Dalam penelitian ini, tipe keluarga ditemukan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecanduan game online. Lebih khusus lagi, skor "salience", "toleransi", dan "penarikan diri" lebih tinggi di kalangan remaja dari keluarga berpenghasilan ganda

daripada mereka yang berasal dari keluarga berpenghasilan tunggal. Hal ini menunjukkan bahwa, untuk remaja dari keluarga berpenghasilan ganda yang orang tuanya memiliki kontrol yang relatif sedikit, keterlibatan dalam online permainan berlangsung lebih lama, karena sulit untuk mengendalikan diri, yang dapat menyebabkan psikologis yang tidak stabil status saat game berhenti. Selain itu, selain dari keluarga berpenghasilan tunggal dan berpenghasilan ganda, skor "modifikasi suasana hati" lebih tinggi untuk remaja dari keluarga multikultural daripada mereka dari keluarga monokultur. Hal ini menunjukkan bahwa remaja dari keluarga multikultural mengalami modifikasi suasana hati seperti penghilang stres dan pelarian sementara melalui game online relatif lebih banyak dibandingkan remaja dari keluarga monokultural.

Sama halnya dengan hasil penelitian Nurul Warits Marinsa Putri, dkk (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dalam bermain game online para *player* berperilaku trash-talk, hal ini terjadi karena terdapat dua faktor penyebab yaitu, faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku trash-talk, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui rule of game dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game, dan pengaruh media online. Maka saran bagi pemerintah, masyarakat, pengelola dan pengembang game online, orangtua dan keluarga untuk sadar dan bersedia memberikan pendampingan pada anak saat bermain game online

Hal yang berbeda diinformasikan oleh Fahlepi Roma Doni (2018) dalam penelitiannya, dimana hasil penelitian menyebutkan bahwa game ini memiliki dampak positif juga diantaranya : game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dalam belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif, dan matakuliah yang dipelajari menjadi lebih mantap. Mahasiswa merasakan dampak positif dari game terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal strategi bermain gamenya.

Dmitri Williams (2006) Studi panel 1 bulan dari game online yang jarang penduduknya ini menunjukkan bahwa bermain memiliki dampak campuran tetapi sebagian besar negatif. Pada satu tingkat, temuan ini mendukung hipotesis Tehranian bahwa teknologi dapat memiliki efek dalam arah yang berbeda. Namun, tingkat kekhususan yang lebih bernuansa mendeteksi arah yang berbeda itu lebih tepat dan menunjukkan bahwa mereka berbeda. Dalam hal ini, ikatan sosial modal turun untuk konteks online dan offline, dan menjembatani sebagaimana diukur oleh sikap dan ukuran keragaman menurun juga. Ini mungkin akibat dari kekurangan pemain yang relatif dan kemungkinan selanjutnya dari banyak pemain untuk bermain lebih sering sendiri daripada bersama-sama. Satu perubahan positif adalah peningkatan beberapa peserta dalam ukuran pandangan global dan keterhubungan. Meskipun mereka mengalami penurunan pribadi dalam menjembatani mereka, mereka tampaknya telah menghasilkan rasa komunitas yang menyebar. Hubungan keluarga tidak terpengaruh oleh permainan, tetapi jaringan sosial terpengaruh secara substansial. Bermain game menyebabkan penurunan tajam dalam jaringan pertemanan yang lama. Mengingat kemungkinan bahwa anggota keluarga mewakili jaringan yang lebih dekat, temuan ini dapat menunjukkan penurunan yang lebih tajam pada non-keluarga persahabatan. Diambil bersama-sama dengan penurunan interaksi fisik tatap muka dengan teman-teman, ini menunjukkan efek kepompong karena bermain game. Juga tidak ada berdampak pada media sipil seperti yang diteorikan. Tidak ada dampak pada fisik atau mental kesehatan. Terakhir, pemeriksaan lebih dekat dari para pemain melalui permainan yang mereka pilih sendiri gaya menjelaskan lebih banyak tentang siapa yang mengalami hasil seperti apa. Temuan-temuan ini memiliki implikasi untuk memahami bagaimana dinamika sosial dalam game memoderasi hasil, untuk teori, untuk penelitian efek Internet, dan studi game lainnya umumnya

Tabel 1. Tabel literature review

No	Judul	Penulis	Desain	Hasil
1.	Groups and Goblins : The Social and Civic Impact of an Online Game	Dmitri Williams (2006)	Web Survey	Dampak negative pada game online lebih dominan terlihat
2.	Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya	Eryzal Novrialdy (2009)	Studi Literatur	Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah game online. Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online. Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, game online sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pecegahan terhadap kecanduan game online, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan game online. Juga diharapkan pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam melakukan berbagai upaya yang telah disampaikan.
3.	DAMPAK GAME ONLINE BAGI PERILAKU SISWA SEKOLAH DASAR DI KELURAHAN GUNUNG PANGILUN KECAMATAN PADANG UTARA KOTA PADANG	Megi Deviandri (2012)	Deskriptif Kualitatif	Dampak positif dan negatif permainan game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilun dapat disimpulkan bahwa efek positif dan negatif dari game online sangat tergantung dari penggunaannya. Dampak positif untuk mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa

				inggris, dan untuk melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca. Dampak negatifnya adalah kecanduan, pornografi, perjudian dan penipuan. Dampak yang paling banyak adalah dampak positif dari game online, karena dapat membantu siswa sekolah dasar dalam mengusir kejenuhan, untuk melatih kemampuan berbahasa inggris, dan untuk melatih ketepatan mata dan kecepatan membaca.
4.	PEMANFAATAN TEKNOLOGI GAME UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL RAGAM BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID	Putri Ludvyah Ekawati, Achmad Zakki Falani, S.Kom., M.Kom (2015)	Metodologi penelitian yang akan digunakan merujuk pada sistem pembangunan game development kemudian disesuaikan dengan kebutuhan pembangunan Game Amazing Culture of Indonesian dengan melakukan 4 tahap utama berupa tahap analisa data, tahap perancangan skenario, tahap modeling dan tahap produksi	Perancangan skenario game dibuat berdasarkan kebutuhan kurikulum tentang pengenalan budaya Indonesia dengan level permainan diletakkan pada masing-masing daerah agar pemain dapat mengenal dan membedakan budaya khas dari daerah tersebut. Game amazing culture of indonesian bertema indonesia dengan genre puzzle game yang dikemas dalam bentuk hidden object game. Pada masing- masing level daerah disertakan NPC (Non-Player Character) berupa waktu agar permainan lebih menarik dan menantang.
5.	PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID TENTANG DOMAIN TEKNOLOGI PENDIDIKAN	Ujang Nendra Pratama, Haryanto(2017)	Research & Development	Produk akhir hasil penelitian dan pengembangan adalah game Android Domain TP versi 3.0. Ekstensi format produk adalah file *.apk dan berukuran sekitar 20 MB, setara dengan game-game kausal Android yang beredar di pasaran. Peneliti membatasi level evaluasi hanya pada (1) assesing reaction and attitude (respon dan sikap pebelajar) dan (2) assesing learning (pencapaian hasil belajar).
6.	PENERAPAN TEKNOLOGI	Muchamad Arif, Medika	penelitian ini merupakan	Sebuah Game untuk Edukasi.

	GAME BERHITUNG UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PADA SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR	Risnasari (2016)	penelitian pengembangan yang mengembangkan media pembelajaran interaktif game berhitung untuk meningkatkan ketrampilan berhitung siswa kelas 1 sekolah dasar.	
7.	PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU REMAJA DI MABES GAME CENTER JALAN HR.SUBRANTAS KECAMATAN TAMPAN PEKANBARU	Mimi Ulfa(2017)	Teknik Analisis Data	Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan game online memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).
8.	Dampak Game Online Bagi Penggunanya	Fahlepi Roma Doni(2018)	Studi Kuantitative	a. Dampak Positif : game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dalam belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif, dan matakuliah yang dipelajari menjadi lebih mantap. Mahasiswa merasakan dampak positif dari game terhadap kemampuan otak untuk menganalisis sesuatu. Hal strategi bermain gamenya. b. Dampak Negatif : Pada game banyak terdapat istilah-istilah yang terkadang hanya sesama gamers kebanyakan ada unsur menghina gamer lain. Dampak

				negatifnya karena menggunakan istilahistilah tertentu untuk menghina gamer lain. Dampak negatif yang dirasakan oleh mahasiswa ini adalah bertambahnya kosakata kasar yang diperoleh sendiri identik dengan kosakatanya yang terkenal menghina dan menjelekkan sesama gamers. c. Memang bermain game agak susah dihindarkan, akan tetapi dampak dan perilaku berlebihan, merupakan menjadi perhatian kepada anak-anaknya.
9.	Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: eSports Online Game Addiction and Delinquency (2018)	Chulhwan Choi 1,Mary A. Hums and Chul-Ho Bum	Studi Literatur	Penelitian ini difokuskan pada bentuk keluarga (double income dan multicultural family) yang sedang berubah di negara-negara Asia karena berbagai alasan, seperti di negara-negara Barat. Dengan kata lain, penelitian ini membandingkan dan menganalisis bagaimana perubahan dalam bentuk keluarga berdampak pada online kecanduan game dan kenakalan pada anak-anak yang akan melalui tahap remaja sensitif mereka. Selanjutnya, kami melakukan pemeriksaan empiris dari hubungan sebab-akibat yang signifikan antara kecanduan game online dan kenakalan remaja. Seperti disebutkan di atas, penelitian ini menarik menemukan bahwa tidak hanya bentuk keluarga baru ini memiliki dampak yang cukup besar pada remaja, tetapi juga bahwa penambahan game online meningkatkan perilaku nakal. Ini adalah temuan yang signifikan yang menyiratkan perlunya lebih fokus dan pelatihan pada remaja, karena mereka belum tumbuh menjadi orang dewasa. Secara khusus, perlu untuk menyediakan program untuk perawatan dan pendidikan setelah sekolah dengan mempekerjakan

				pembantu untuk keluarga berpenghasilan ganda di tingkat sekolah atau membangun sistem untuk mencegah permainan yang tidak bijaksana kecanduan di kalangan remaja dengan membatasi jam penggunaan dan memastikan aktivitas online terjadi di bawah nama asli mereka. Selain itu, studi ini akan berguna untuk mengembangkan rencana kesejahteraan sosial yang efisien dengan: Kementerian Pendidikan dan pemerintah
10.	Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa	Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan & Rehia K. Isabela Barus(2019)	Pendekatan Kualitatif	Dampak positif dari bermain game online MLBB terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area secara positif sangat bermanfaat sehingga mahasiswa yang bosan dapat meluangkan waktu senggangnya dengan cara bermain game (kebutuhan sarana hiburan) bagi diri pribadi orang tersebut terpenuhi, salah satu narasumber peneliti yang dapat membedakan mana kehidupan nyata dengan mana yang bermain game (tidak terlalu menjadikan game itu sebagai sesuatu yang wajib), melatih berkomunikasi dengan baik, dapat menambah kawan secara online, adanya manfaat teknologi dalam bermain game sangat membantu seperti dapat melatih kita membaca dengan teliti. Karena para narasumber dapat pengetahuan dan pembelajaran cara bermain game lewat teknologi media online tadi, belajar mengetahui cara mainnya lewat video di channel youtube jadi bisa memotivasi kita atau orang lain dalam melakukan permainan. Dampak negatifnya membuang-buang waktu dan ekonomi secara percuma, menjadi kecanduan dalam hal ketika bermain tidak ingat waktu karena bermain

				secara berlebihan terus-menerus bahkan bisa juga ketika main game tidak peduli dengan hubungan interaksi dan sosial (acuh) dengan orang sekitarnya, adapun perasaan dalam mengungkapkan kekecewaan ketika kalah masing-masing punya gaya mengekspresikannya sendiri misalnya bisa berkata kasar, menjatuhkan lawan atau kawan, ada pula yang melupakan waktu sehingga melalaikan kehidupan nyatanya contohnya dalam hal ibadah, nasihat orang tua, berinteraksi dengan teman dari dunia nyata, selain itu juga ada beberapa narasumber yang menyatakan bahwa gangguan tidurnya jauh lebih lama dibandingkan orang yang tidak bermain game online tersebut.
11.	Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak	Ni Putu Risma Pramesti Utami, Aretha Odelia, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari (2020)	Kegiatan Sosialisasi	Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sangat membantu anak-anak Sekolah Dasar dalam memahami dampak dari game online. Dari sosialisasi kelompok Nara berikan, diharapkan anak-anak bisa mengontrol jam bermain game online dengan jam belajar agar anak tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan game online. Anak-anak juga dapat menyampaikan ke orang tua agar bisa menghimbau anak-anak dalam mengatur jam bermain.
12.	DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MAHASISWA AKAMIGAS BALONGAN	Indah Dhamayanthie (2020)	Penelitian kuantitatif dengan analisis deksriptif	Hasil penelitian ini membuktikan bahwa game online berdampak pada perilaku mahasiswa diantaranya malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas. Dampak lain dari game online adalah kesehatan menurun, munculnya gangguan mental, menghambat proses pendewasaan diri, prestasi belajar terganggu, dan dapat menimbulkan kesulitan bersosialisasi dengan orang lain. Diharapkan dari penelitian ini,

				mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari game online terhadap proses pembelajaran dikampus
13.	DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA	Nurul Warits Marinsa Putri , Hamiyati , Shinta Doriza (2020)	Penelitian kualitatif dengan metode Interpretative Phonomenological Analysis (IPA)	Trash-talk dalam game online MLBB dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku trahs-talk, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media game online MLBB, pemain yang tidak mengetahui rule of game dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh provider penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan game, dan pengaruh media online.
14.	Dampak Game Online Pubg terhadap Perilaku Prokrastinasi Siswa	Rezy Safitri , Verylana Purnamasari Husni Wakhyudin (2020)	Penelitian Kualitatif	Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan mengenai “Bagaimana dampak game online PUBG terhadap perilaku prokrastinasi siswa SDN 01 Wiroditan Bojong Kabupaten Pekalongan?” dapat disimpulkan bahwa permainan game online PUBG berdampak pada perilaku prokrastinasi siswa, antara lain siswa menjadi lupa belajar sehingga tugas sekolah menjadi tertunda dan terbengkalai sehingga dapat menimbulkan perilaku prokrastinasi, masih banyaknya siswa yang mengerjakan tugas secara tidak tepat waktu, banyak siswa yang

				<p>mengabaikan tugas, serta siswa sering membicarakan game online PUBG dengan temannya. Adapun dampak lainnya siswa menjadi kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung. Cara yang dilakukan guru pada saat siswa tidak mengerjakan tugas, guru akan memberikan teguran dan menanyakan mengapa tidak mengerjakan tugas kemudian anak diberikan lagi batasan waktu untuk mengerjakan tugasnya serta diberikan hukuman untuk memberikan efek jera pada siswa sehingga siswa menjadi disiplin dalam mengerjakan tugas dan mengikuti pembelajaran guru.</p>
15.	<p>DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU SOSIAL MAHASISWA TELKOM UNIVERSITY</p>	<p>Fadly Firmansyah Putra , Akbar Rozak Gilang Virga Perdana,Imas Maesharoh</p>	<p>Metode Kualitatif</p>	<p>Dampak bermain game online-pun dapat di bagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif, yakni: 1) Dampak positif di antaranya (1) Dapat menambah relasi atau menambahnya teman. (2) Sebagai kegiatan refreshing menghilangkan stres. (3) Melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerja sama. (4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. 2) Dampak negatifnya di antaranya: (1) Bermain game online dapat meningkatkan kemalasan. (2) Sangat membuang waktu sehingga tidak produktif. (3) Terbengkalainya tugas karena game online. (4) Menimbulkan efek ketagihan.</p>

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Dari 15 Referensi Jurnal yang telah saya baca, dapat disimpulkan bahwa Game Online merupakan salah satu perkembangan teknologi yang diciptakan oleh manusia sendiri dan memiliki dampak positif juga negative bagi penggunaanya.

SARAN

Dari hasil Literature review peran orang-orang disekitar akan sangat dibutuhkan untuk keseimbangan psikologis dan etika para pengguna game online.

KEPUSTAKAAN

Backe EM, Seidler A, Latza U, Rosnagel K, Schumann B. (2012). The role of psychosocial stress at work for the development of cardiovascular diseases: a

systematic review. *Int Arch Occup Environ Health* 85(1):67—79. doi: 10.1007/s00420-011 -0643 -6

Barker, D. P. (2012). Work Stress/Strain, Low Job Satisfaction, And Intent To Leave Home Health Care Nursing Among Home Health Care Registered Nurses (Hoc RNs). <http://search.proquest.com/docview/913282407/BF A83 7F2E78F44D5PO/1?accountid=38643> diunduh tanggal 18 February 2017

Feldman, R. S. (2008). *Understanding Psychology*. New York: Me Graw-Hill.

Garcia-Izquierdo M, Rios-Risquez MI.(2012). The relationship between psychosocial job stress and burnout in emergency departments: an exploratory

study. *Nurs Outlook* 60(5):322-329. doi:10.1016/j.outlook.2012.02.002

Haryanti, Faridah Aini, Puji Purwaningsih. (2013). Hubungan Antara Beban Kerja Dengan Stres Kerja Perawat Di Instalasi Gawat Darurat RSUD Kabupaten

Semarang. Semarang : Jurnal Managemen Keperawatan . Volume 1, No. 1, Mei 2013; 48-56

[http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/J](http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JMK/article/view/949)

[MK/article/view/949](http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JMK/article/view/949)

Haryuni, Sri, Retty Ratnawatii, Rinik Eko Kapti. (2013). Hubungan Antara Stres Kerja Dengan Kinerja Perawat Di Instalasi Gawat Darurat RSUD Ngudi Waluyo Kabupaten Blitar dan RSUD Mardi Waluyo Kota Blitar. Malang JURNAL

KEPERAWATAN, ISSN 2086-3071.

<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/keperawatan/article/view/2381>

Healy S, Tyrrell M. (2011). Stress in emergency departments:

experiences of nurses and doctors. *Emerg Nurse* 19(4) :31-37

Hooper C, Craig J, Janvrin DR, Wetsel MA, Reimels E. (2010). Compassion satisfaction, burnout, and compassion fatigue among emergency nurses compared with nurses in other selected inpatient specialties. *J EmergNurs* 36(5):420- 427. doi: 10.1016/j.jen.2009.11.027

Jennings, M. B. (2008). Work Stress and Burnout Among Nurses: Role of the Work Environment and Working Conditions. In R. G. Hughes, Patient Safety and Quality: An Evidence-Based

Handbook for Nurses (p. Ch 26). Rockville: AHRQ

Kellow, Janet. (2000). *Exploring Types And Sources Of Stress In Emergency Nursing*. USA: UMI. <http://search.proquest.com/docview/304641127/51125C98CE07409DPQ/1?accountid=38643>

Lumingkewas, Mega, herman Warouw, Rivelino Hamel. (2015). HUBUNGAN KONDISI KERJA DENGAN STRES KERJA PERAWAT DIRUNGAN

INTASALASI GAWAT

DARURAT MEDIK RSUP PROF. DR. R. D. KANDOU MANADO. Manado : ejournal Keperawatan (e-Kp) Volume 3 Nomor 3 Agustus 2015 .<http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/ikp/article/view/8720>

McCoy, Margaret Mary. (1997). Sources of Stress And Coping Among Emergency Department Nurses. USA UMI.

<http://search.proquest.com/docview/304384228/51125C98CE07409DPQ/5?accountid=38643> diunduh tanggal 15 February 2017

Oliveira, Elias Barbosa, Jacqueline Silveira Pinel, Juliana Botelho de Andrade Goncalves, Dayana Barbosa Diniz. (2013). Nursing work in hospital emergency units - psychosocial risks: a descriptive study. Brazil OBJN

<http://search.proquest.com/docview/>

1012765940/fulltextPDF/42212DC01A614AE0PQ/72?accountid=38643

Taylor. (2006). Health Psychology. Los Angeles: Me Graw Hill.

Trousselard, Marion, Frederic Dutheil, Geraldine Naughton, Sylvie Cosserant, Sylvie Amadon, Christian Duale, Pierre Schoeffel. (2015). Stress among nurses working in emergency, anesthesiology and intensive care units depends on qualification: a Job

Demand- Control survey. France : Int Arch Occup Environ Health (2016) 89:221-229.

[http://search.proquest.com/docview/1759222130/ACA594C9BE0948A3P](http://search.proquest.com/docview/1759222130/ACA594C9BE0948A3PQ/11?accountid=38643)

[Q/11?accountid=38643](http://search.proquest.com/docview/1759222130/ACA594C9BE0948A3PQ/11?accountid=38643)

WHO. (2003). Work Organisation and Stress. Geneva: WHO.

Yana, Dewi. (2014). Stres Kerja pada Perawat Instalasi Gawat Darurat di RSUD Pasar Rebo Tahun 2014. Jakarta: Jurnal Administrasi Kebijakan Kesehatan

Volume I Nomor 2. <http://ejournal.ui.ac.id/index.php/arsip/article/view/5218>

Yuniarti, E. (2007). Hubungan Karakteristik Pekerjaan dengan

Stres Kerja. Jakarta : Universitas Indonesia