

## ***Game Online menjadi Penyebab Krisis Etika Generasi Muda Online Games are the Cause of the Young Generation's Ethical Crisis***

**Risma Amalia<sup>1)</sup>, Pandji Ardhi<sup>2)</sup>, Farah Haliza<sup>3)</sup>**

<sup>1)</sup> “Hubungan Masyarakat” UPN “Veteran” Yogyakarta

<sup>2)</sup> “Hubungan Masyarakat” UPN “Veteran” Yogyakarta

<sup>3)</sup> “Hubungan Masyarakat” UPN “Veteran” Yogyakarta

Email : rismaamalia735@gmail.com<sup>1)</sup>, pandjiardhi@gmail.com<sup>2)</sup>, farahhaliza15@gmail.com<sup>3)</sup>

### **Abstract**

*Online games are games that are played at one time in real time. Most of the online game enthusiasts are teenagers. This research discusses the relationship between ethics and online games with the aim of finding out the relationship between the influence of online games on the ethics of the younger generation, which is now increasingly diminishing. This research was conducted to realize the negative impact of online games and find solutions to overcome the identity crisis of young people caused by online games. The method used in this research is the library research method, namely a method where data collection is carried out by collecting data from various literature. Several literatures state that online games influence ethics and have positive and negative impacts on the younger generation. The results of our research show that the younger generation is experiencing an ethical crisis which is affecting the psychology of the younger generation. The solution that can be given is to involve parents by setting time limits for playing games.*

**Keywords : Digital, Game Online, Ethics**

### **Abstrak**

*Game online merupakan permainan yang dimainkan dalam satu waktu secara real time. Peminat game online sebagian besar merupakan remaja. Penelitian ini membahas mengenai keterkaitan etika dan game online yang bertujuan mengetahui keterkaitan pengaruh game online terhadap etika generasi muda yang kini kian menipis. Penelitian ini dilakukan untuk menyadari dampak negative game online dan menemukan solusi untuk mengatasi krisis identitas anak muda yang disebabkan karena game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kepustakaan yaitu metode yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur. Dari beberapa literatur menyatakan bahwa game online berpengaruh terhadap etika dan terdapat dampak positif maupun negatif terhadap generasi muda. Hasil dari penelitian kami menunjukan bahwa generasi muda mengalami krisis etika yang berpengaruh terhadap psikis anak. Solusi yang dapat diberikan yaitu melibatkan pihak orang tua dengan cara pemberian batas waktu bermain game.*

**Kata kunci : Etika, Generasi Muda, Bermain**

### **1. Pendahuluan**

Teknologi adalah hal terpenting dalam kehidupan saat ini, pesatnya perkembangan pada bidang teknologi sangat berpengaruh bagi kehidupan sehari-hari masyarakat. Teknologi yang berkembang pesat mempengaruhi kita dalam berkomunikasi antar sesama makhluk sosial, menghasilkan alat-alat yang dapat mendukung dalam berkomunikasi, antara lain laptop, komputer, bahkan yang biasa kita gunakan sehari hari adalah *smartphone*.

*Smartphone* adalah salah satu alat komunikasi yang memiliki banyak kegunaan yang memudahkan bagi masyarakat. Penggunaan *smartphone* sendiri sangat mudah untuk dipahami dan sangat mudah dibawa saat melakukan mobilitas dalam kegiatan sehari-hari. Benda pipih yang memiliki banyak sekali kegunaan itu sangat digemari bahkan menjadi kebutuhan di era globalisasi ini. Selain untuk berkomunikasi, *smartphone* juga memiliki beberapa kegunaan lain seperti aplikasi berbelanja hingga *game offline* maupun *online*. Berkat adanya kemajuan teknologi, *game online* dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja.

*Game online* merupakan permainan yang dimainkan dalam satu waktu dan secara real time hanya dengan menggunakan jaringan internet. *Game online* ini sangat diminati oleh pada anak muda hingga remaja. Mark Griffiths seorang pakar diksi *video game* di Amerika dari Nowingham Trent University mengatakan anak usia awal belasan tahun hampir kecanduan bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan anak dapat bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu. (Jannah et al., 2015).

Ketika seorang remaja telah kecanduan bermain *game online* maka regulasi emosinya dinilai rendah yang disebabkan karena permainan tersebut adalah hal yang dianggap lebih menyenangkan dan remaja bisa menemukan hal-hal baru yang lebih menantang serta dapat menghilangkan rasa jenuh, sehingga apabila terus berlanjut akan mempengaruhi regulasi emosi remaja seperti emosi labil, acuh tak acuh, tidak berbau dengan lingkungannya bahkan yang paling buruk adalah mengalami gangguan kejiwaan (M Dani Habibi, 2019).

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KemenPPPA) menyatakan kecanduan bermain *game online* berpotensi membentuk kepribadian anak menjadi lebih agresif dan individualis. "*Game* sekarang itu menjadikan anak lebih individualis dan agresif. Ini yang seringkali orang tua tidak sadar," kata Asisten Deputi Bidang Pemenuhan Hak Anak atas Kesehatan dan Pendidikan KemenPPPA Amurwani Dwi Lestariningsih dalam *Media Talk* di Jakarta (Astrid Faidlatul Habbibah, 2023).

Seorang anak perempuan berusia 13 tahun asal China memakai tabungan orang tuanya tanpa izin sebanyak 950 juta rupiah untuk bermain *game online* berbayar, akibat ulah si anak, tabungan orang tuanya hanya tersisa 0,07 dolar AS atau setara Rp1.000,00 (Yefta Christopherus Asia Sanjaya, 2023). Anak tersebut dapat dikatakan tidak memiliki etika yang baik karena tidak izin saat akan menggunakan tabungan dari orang tuanya. Moral yang terbentuk dari anak tersebut bersifat negatif, sehingga bisa disimpulkan bahwa kecanduan *game online* secara berlebihan sangatlah merugikan.

Selain merugikan secara material, *game online* juga berdampak buruk pada psikis anak yang masih labil. Seperti pada kasus penembakan yang dilakukan oleh seorang anak remaja laki-laki berusia 14 tahun di Pakistan yang menembak ibu dan tiga saudara kandungnya. Hal tersebut diungkapkan oleh seorang polisi bahwa bocah tersebut memegang pistol ibunya setelah gagal menyelesaikan misi dalam permainan. Remaja itu kecanduan *game* PUBG dan mengaku membunuh ibu dan saudara-saudaranya di bawah pengaruh *game* (Faizin, 2022).

"Menurut sebuah penelitian yang dilakukan para ahli di Oxford University, Inggris, anak sebaiknya tidak main *video game* lebih dari satu jam setiap harinya. Dalam beberapa kasus parah, anak yang tidak dibatasi waktu bermainnya bisa mengalami dehidrasi dan penggumpalan darah. Kalau terlalu sering main *video game* di rumah, anak pun jadi kurang beraktivitas fisik. Risikonya pun bermacam-macam, mulai dari sistem kekebalan tubuh melemah, obesitas, dan depresi." (Hallosehat, 2021).

*Game online* sendiri memiliki pengaruh positif maupun negatif terhadap generasi muda yang memainkannya. Jika dilihat dari sisi positifnya, *game online* bisa mengasah

otak, mengembangkan strategi, bahkan bisa melatih dan menambah kemampuan berbahasa generasi muda. Namun, *game online* juga berdampak negatif terhadap etika generasi muda.

Menurut survey yang dilakukan oleh Milano Fajar Anugerah, menunjukkan bahwa bermain *game online* membuat etika berbicara menjadi kasar. Dari total 35 responden, 12 responden (34,3%) setuju, dan 3 responden (8,6%) sangat setuju. Sementara 15 responden (42,9%) tidak setuju dan 3 responden (8,6%) sangat tidak setuju. Kemudian sisanya menyatakan tidak tahu yaitu 2 responden (5,7%) (Fajar Anugera, 2019).

*Game online* dapat mengikis etika anak karena tidak adanya batasan berbahasa serta bertindak di dalamnya, membuat pengaruh buruk dan kata-kata buruk terus dikonsumsi oleh anak sehingga membuat Generasi Z mengikuti hal buruk tersebut. Dilihat dari kasus-kasus sebelumnya, banyak sekali generasi-generasi muda yang tumbuh menjadi seorang individualis hanya dikarenakan kehidupannya yang selalu beriringan dengan *game online*. Krisis etika tersebut mungkin terjadi karena *game online* yang dimainkan akan menyita perhatian yang berada di sekitar orang yang memainkan *game* tersebut. Namun, apakah benar sebagian besar krisis etika pada generasi muda hanya disebabkan oleh pengaruh lahirnya *game online*?

Berdasarkan laporan *We Are Social*, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan *video game* per Januari 2022 (Vika Azkiya Dihni, 2022).

Dalam jurnal skripsi berjudul Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue) oleh (Adelia Wirawan, 2021), terdapat narasumber yang menyatakan bahwa anaknya yang tadinya tidak pernah mengucapkan kata-kata yang kasar menjadi mengucapkan kata-kata yang tidak pantas setelah bermain *game online*.

Terdapat pengaruh yang erat antara bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi. Hasil uji koefisien determinasi atau R Square ditemukan bahwa *game online* memiliki pengaruh sebesar 0,614 (61,4%), hal ini membuktikan bahwa pengaruh bermain *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa sesuai dengan interval koefisien yaitu 0,60–0,799 yang masuk ke dalam kategori tingkat hubungan yang kuat (Putri et al., 2023).

Sebagian dari mereka merasa kesulitan untuk menghindari aktivitas bermain *game online* dengan alasan sudah terbiasa dan merasa resah jika tidak bermain *game online* bahkan hanya dalam waktu sehari saja. Hal tersebut yang tentunya membuat mereka bersikap acuh pada sekitar bahkan kesulitan berinteraksi dikarenakan fokus yang sudah diambil alih oleh *game* tersebut sehingga krisis etika pada generasi muda sudah menjadi hal yang tidak asing bagi kita.

Berdasarkan latar belakang dan uraian diatas, maka permasalahan yang akan kami bahas mengenai keterkaitan etika dengan *game online*, mengapa generasi muda yang bermain *game online* dapat menjadi krisis etika? Bagaimana cara mencegah krisis etika akibat *game online*?

Dengan dilakukannya pengamatan ini, bermaksudkan untuk mengetahui keterkaitan pengaruh yang bermunculan akibat *game online* dengan etika generasi muda saat ini yang sudah semakin krisis apabila dibandingkan saat *game online* belum muncul. Berkaitan dengan lunturnya etika generasi muda, kami juga bermaksudkan untuk memecahkan solusi yang dapat kami berikan kepada anak-anak muda yang sudah terlanjur mengalami krisis etika dan moral.

Dari hal tersebut kami berharap dapat meminimalisasi terjadinya krisis etika dan moral yang marak terjadi saat ini sehingga dapat melahirkan generasi-generasi muda yang beretika, bermoral, serta memiliki sopan santun yang baik.

Salah satu manfaat utama dari penelitian ini ialah menyadari dampak negatif *game online* bagi kaum muda. Dengan menganalisis perilaku, nilai-nilai, dan etika yang dipengaruhi oleh *game online*, penelitian ini membantu memaklumkan masyarakat, pemerintah, dan lembaga pendidikan mengenai masalah yang perlu ditangani. Ini dapat menjadi landasan bagi pembuatan kebijakan yang lebih baik untuk mengatur akses dan waktu yang dibelanjakan kaum muda ketika bermain *game online*.

Secara menyeluruh, penelitian mengenai dampak permainan daring sebagai pemicu krisis etika generasi bangsa memiliki manfaat yang penting dalam membentuk perilaku dan nilai-nilai generasi masa mendatang serta memberikan pedoman untuk tindakan pencegahan dan solusi yang tepat.

## 2. Kajian Literatur

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Hasil-hasil penelitian itu tidak terlepas dari topik penelitian kami yaitu mengenai pengaruh *game* terhadap etika.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Novera et al., 2020) dimana dilakukan penelitian terhadap pengaruh *game online* terhadap etika sosial di lingkungan SMPN 19 Kota Jambi. Nilai perolehan Konstanta sebesar 67.087 yang artinya jika variabel *game online* nilainya 0 maka etika sosial nilainya sebesar 67.087. etika sosial mengalami kenaikan satu satuan maka etika sosial akan menurun sebesar 0.136 pada konstanta 67.087.

(Sheidati Zakiah Uli Iman, Martunis Martunis, 2020) menyajikan penelitian tentang pengaruh *game online* FPS terhadap sikap agresif anak usia 8-15 tahun di desa Lamtemen Timur. Penelitian ini dilakukan karena semakin maraknya sikap agresif serta meneliti pengaruh *game online* terhadap perilaku agresif yang ada di desa Lamtemen Timur melalui pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan Pengaruh *Game online* First Person Shooter terhadap kecenderungan perilaku agresi anak di desa Lamteumen Timur adalah *game* berjenis kekerasan lebih besar mempengaruhi perilaku agresif, selain itu juga dipengaruhi oleh frekuensi bermain *game online*. Gejala perilaku agresif yang muncul pada subjek penelitian antara lain adalah (a) mencuri uang orang tua, (b) memberontak jika tidak dapat bermain *game online*, (c) mudah marah saat *game* tidak dapat diakses, (d) melontarkan kata-kata kasar, dan (e) tak jarang juga berkelahi.

Menurut penelitian dari (Novrialdy, 2019) dalam jurnalnya yang berjudul "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja Dampak dan Pencegahannya" mengatakan bahwa orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain *game online* karena bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan bermain *game online*. Bagi anak-anak yang kecanduan *game online*, mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di dunia *game* sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain. Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah diamati, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak, dll. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain *game online* dan mencegah tingkat kecanduan *game online* yang lebih parah.

Penelitian yang dilakukan (Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna, 2020) memiliki hasil pegiat yang mempunyai hobi *game online* terkategori baik dengan skor 3,55 yg memiliki arti bahwa pegiat *game online* masih mempunyai tata laku yg baik. Tata laku tersebut ditunjukkan pada interaksi secara pribadi dan tidak langsung melalui media. Secara pribadi dilakukan dengan cara tatap muka. Media, tidak pribadi dilakukan dengan respon pegiat terhadap pesan dan panggilan masuk melalui ponsel pintar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Lebho et al., 2020) menemukan bahwa bermain *game online* berkaitan dengan rendahnya tingkat kesepian. Bermain *game online* Bila diamati membenarkan bahwa bisa menurunkan kesepian di sisi lain pula subyek bisa memperoleh teman. Namun apabila dicermati secara jangka panjang, bermain *game online* dapat membentuk seseorang menjadi kecanduan. Semakin kecanduan seseorang maka semakin subyek kekurangan teman sehingga merasakan kesepian. oleh sebab itu, untuk melihat akibat jangka panjang yg akan terjadi perlu diteliti lebih lanjut.

Menurut hasil penelitian oleh (Sari, 2019), *game online* memiliki dampak yang relatif besar bagi orang yang memainkan *game* tersebut. Anak-anak jaman sekarang sudah dibiasakan menggunakan gadget untuk bermain *game online*. Ini termasuk kesalahan orang tua. Orang tuanya hanya ingin menunjukkan afeksi kepada anaknya dengan menyampaikan fasilitas contohnya gadget canggih, namun secara tidak langsung orang tuanya sudah memberikan hal negatif kepada anaknya. *Game online* ketika ini sudah menyebar luas di kalangan anak-anak, remaja, dan orang tua menggunakan adanya *game online* perilaku siswa itu kerap kali berkata kurang sopan. siswa menghabiskan saat berjam-jam untuk *game online* sebagai akibatnya lupa akan belajar.

Sementara itu, pendapat oleh (Amirul Fathin Fadhil, 2023), kecanduan *game online* mengakibatkan sulit mengontrol sikap *impulsive*. Sikap *impulsive* merupakan sikap saat seseorang melakukan suatu tindakan tanpa memikirkan dampak dari apa yang dilakukannya. Orang yang mengalami kecanduan *game online* sulit dalam mengontrol emosi. Contohnya saat seorang sedang bermain *game online* yang kemudian ada pihak eksternal yang mengganggu permainan tersebut dan menyebabkan kekalahan, dengan mudah orang tersebut akan emosi serta mengeluarkan kata dan kalimat yang tidak baik.

(Mubarok & Suklani, 2023) berpendapat bahwa bahwa untuk mengantisipasi hal buruk akibat bermain *game online*, peran orangtua sangat dibutuhkan untuk mengontrol anak-anaknya. Cara mengantisipasi hal buruk dari *game* tersebut Chaplin, (2001). Pertama, frekuensi yaitu terkait seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* dalam rentang waktu yang ditentukan. Kedua, durasi yaitu lama waktu bermain yang digunakan untuk bermain *game online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain *game* untuk menunjukkan semakin lama seseorang bermain *game online*. Ketiga, perhatian penuh yaitu tingkat konsentrasi pada permainan *game online* sehingga mengesampingkan hal-hal yang lainnya seperti makan, mandi, sekolah, serta tidak mempedulikan yang ada disekelilingnya ketika bermain *game*. Keempat, emosi yang meliputi rasa bahagia, sedih, takut, harapan, marah, putus asa.

Dampak *game online* terhadap moral dan perilaku anak sangat berpengaruh, baik positif maupun negatif, akibat positifnya yaitu anak lebih fokus dan mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah secara bertahap, belajar kosakata bahasa Inggris, serta memiliki banyak teman, juga terdapat dampak negatif berasal dari bermain *game online* seperti anak malas belajar, tak sopan, menimbulkan radiasi pada mata dikarenakan handphone yang terlalu terang, boros pada aspek ekonomi karena digunakan untuk membeli kouta, lalu kurangnya interaksi dengan orang lain di dunia nyata, sangat emosional untuk menghindari kecanduan *game online*. Penulis menyarankan supaya anak atau remaja membatasi permainannya, bermain *game* adalah hal yang baik, asalkan membantu melepaskan diri dari rasa malu serta kecanduan.

### 3. Metode Penelitian

Ditinjau dari jenisnya, penelitian ini bersifat literatur, termasuk pada jenis penelitian pustaka (*library research*). Penelitian kepustakaan (*library research*) yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan dengan menghimpun data dari berbagai literatur. Literatur yang diteliti tidak terbatas pada buku-buku tetapi dapat juga berupa

bahan-bahan dokumentasi, majalah, jurnal, dan surat kabar. Penekanan penelitian kepastakaan adalah ingin menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, pendapat, gagasan dan lain-lain yang dapat dipakai untuk menganalisis dan memecahkan masalah yang diteliti.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pembahasan mengenai penelitian kepastakaan meliputi: pengertian *game online*, dampak bermain *game online* terhadap etika, serta langkah untuk meminimalisasi adanya dampak buruk dari bermain *game online*.

Hasil dari beberapa kutipan jurnal yang kami dapat, sebagian jurnal mengatakan bahwa terdapat dampak berupa dampak positif *game online* pada kehidupan. Namun, beberapa jurnal lainnya mengatakan bahwa dampak buruk *game online* masih sangat rawan terjadi dan sangat memengaruhi etika para generasi muda.

Seiring berjalannya waktu, *game online* sangat berkembang pesat. Permainan yang dulunya hanya dilakukan seorang diri, kini dapat dilakukan dengan orang-orang diluar sana, baik hanya sekedar mengundang untuk bermain Bersama, bahkan sampai berkomunikasi melalui fitur-fitur yang ada di *game online*, seperti fitur *chat room*, *voice chat* hingga *video chat* yang membuat seseorang dapat berkomunikasi dengan lawan mainnya meskipun tanpa tatap muka. Dengan fitur ruang obrolan yang dihadirkan dalam *game online* memudahkan sesama pemain *game* saling berkomunikasi. Hal tersebut membuat pemain *game* dapat berkenalan dengan lawan mainnya maupun sebaliknya. Melalui ruang obrolan tersebut membuat terjadinya komunikasi, baik satu orang maupun dengan orang banyak.

Berdasarkan penelitian dalam jurnal Dampak Negatif *Game Online Mobile Legend* Terhadap Etika Komunikasi (kebiasaan *trash talking*) siswa di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing yang dilakukan oleh Dewa Krisna Putra Sakti menyatakan bahwa ketika bermain dalam tim, mereka lebih cenderung untuk melontarkan kata kata tidak pantas, seolah-olah hanya mereka yang berada di situ tanpa memikirkan orang di sekitar mereka. Lalu ada juga tipe bermain perorangan, mereka cenderung lebih diam dan fokus terhadap *game* yang mereka mainkan.

Dalam penelitian jurnal Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu yang dilakukan oleh Ike Mulya Sari menyatakan bahwa *game online* sudah terbukti berpengaruh terhadap perilaku siswa. Terdapat pengaruh positif dan signifikan pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku siswa di SD Negeri 99 Kota Bengkulu.

Dalam jurnal Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Lawu Timur yang dilakukan oleh Nurlaela menunjukkan hasil penelitian bahwa *game online* menimbulkan rasa malas belajar terhadap siswa, *game online* membuat para siswa jarang meluangkan waktu mereka untuk belajar atau bahkan mengerjakan tugasnya. Terdapat juga dampak psikis dari *game online* tersebut yaitu membuat anak menjadi kecanduan dan selalu ingin bermain *game online*, serta menjadi lebih emosional dan kurang peduli terhadap lingkungan sekitar.

Sedangkan dalam jurnal Pengaruh *Game Online First Person Shooter (FPS)* Terhadap Sikap Agresi Anak (Studi Kasus Permainan *Game online* Terhadap Sikap Agresifitas Anak Usia 8-15 Tahun Di Desa Lamtemen Timur) yang dilakukan oleh Sheidati Zakiah Uli Iman, Martunis Martunis, dan Nurbaity Bustamam menyatakan bahwa sifat yang muncul pada subjek penelitian yang bermain *game FPS* adalah (1) mencuri uang orang tua, (2) memberontak jika tidak dapat bermain *game online*, (3) mudah marah saat *game* tidak dapat diakses, (4) melontarkan kata-kata kasar, dan (5) tak jarang juga berkelahi.

Dalam jurnal Dampak *Game Online* Bagi Penggunaanya yang disusun oleh Fahlepi Roma Doni penelitiannya menghasilkan bahwa terdapat dampak positif maupun negatif dalam bermain *game online*. Dampak positifnya adalah *game online* membuat otak lebih terasah serta membuat kemampuan menganalisis meningkat, *game online* juga membuat keaktivitas dan imajinasi menjadi semakin berkembang. Namun, terdapat pula dampak negatifnya yaitu bertambahnya kosakata kasar serta membuat kecanduan.

Jurnal penelitian yang berjudul Pengaruh Media Sosial dan *Game Online* Terhadap Akhlak Siswa Di SMK Negeri 1 Jenangan tahun Ajaran 2020/2021 yang disusun oleh (Cholis Mubarak, 2021) menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap akhlak. Pihak sekolah seharusnya berupaya untuk memberikan edukasi mengenai dampak positif serta negatif *game online*, juga memberi edukasi mengenai seberapa lama durasi dan cara memanfaatkan dengan benar.

Pada jurnal berjudul Pengaruh *Game Online* dan Kontrol Diri Terhadap Moral Siswa VIII MTsN 3 Madiun yang disusun oleh (KHASANAH, 2019) menjelaskan bahwa *game online* memberi pengaruh negatif pada perkembangan anak, misal dapat dilihat dari anak yang lupa waktu saat bermain *game online* atau dapat disebut sebagai kecanduan *game online*. Ketika sudah kecanduan *game online* akan menimbulkan pula dampak lain seperti mata minus karena selalu melihat ke layar gadget, anak juga cenderung bersikap egois, keras kepala, seenaknya, dan menutup diri dari dunia luar.

### **Dampak Positif**

Bermain *game online* membawa sejumlah dampak positif yang dapat memengaruhi aspek kognitif, sosial, dan bahkan emosional pemainnya.

Secara kognitif, bermain *game online* dapat merangsang pemikiran strategis dan analitis. Beberapa permainan membutuhkan pemecahan masalah yang kompleks, memicu pemain untuk merencanakan langkah selanjutnya dengan cermat. Hal ini memperkuat kemampuan pemikiran cepat, pengambilan keputusan, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dalam batas waktu yang ketat.

Selain itu, ada permainan yang melibatkan koordinasi tangan dan mata yang baik. Pemain harus mengendalikan karakter atau objek dalam permainan dengan responsif, meningkatkan koordinasi motorik mereka. Ini dapat menjadi latihan yang bermanfaat, terutama untuk pemain muda yang masih dalam tahap perkembangan.

Aspek sosial juga terdapat dalam bermain *game online*. Banyak *game* memiliki fitur *multiplayer* yang memungkinkan pemain berinteraksi dengan orang lain dari seluruh dunia. Ini membuka peluang untuk membangun komunitas, kerja tim, dan mengembangkan keterampilan komunikasi di dalam lingkungan yang terkendali.

Ada pula kesempatan bagi para pemain untuk mengembangkan keterampilan kepemimpinan, terutama dalam permainan tim atau permainan yang memerlukan koordinasi kelompok. Kemampuan ini seringkali dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, di tempat kerja, maupun di lingkungan sosial.

Dari segi emosional, bermain *game* juga dapat menjadi bentuk hiburan dan relaksasi. Bagi beberapa orang, bermain *game online* adalah cara untuk mengurangi stres setelah seharian melakukan aktivitas. Permainan juga bisa menjadi sarana untuk melupakan sejenak tekanan atau masalah yang sedang dihadapi seseorang.

Namun, penting untuk diingat bahwa dampak positif ini tergantung pada seberapa seimbang waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*. Terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game dapat mengurangi waktu untuk aktivitas fisik, interaksi sosial langsung, dan tanggung jawab lainnya. Sehingga, keseimbangan antara bermain game dan kegiatan lainnya tetap menjadi kunci untuk merasakan dampak positif dari permainan *online*.

### Dampak Negatif

Meskipun memiliki dampak positif, *game online* juga memiliki dampak negatif dalam mempengaruhi etika generasi muda. Belakangan ini, kosa kata kasar semakin marak diantara generasi muda dan itu diduga karena adanya pengembangan teknologi salah satunya adalah maraknya permainan daring. Seseorang yang bermain *game online* cenderung melontarkan kata kata kasar saat sesuatu tidak berjalan sesuai dengan yang dia inginkan. Maka dari itu, banyak yang beranggapan bahwa *game online* memiliki pengaruh dan dampak yang buruk terhadap etika generasi muda.

*Game online* juga menimbulkan rasa kecanduan atau adiksi, hal itu memang disengaja oleh pada pembuat *game online*. Semakin seseorang keanduan terhadap suatu *game online* maka pembuat *game online* juga akan semakin diuntungkan. Biasanya setiap *game* memiliki tantangannya sendiri dan itulah yang membuat seseorang dapat menjadi lebih kecanduan terhadap *game online*. Jika seseorang menjadi semakin kecanduan maka mereka dapat melupakan kewajiban sehari-hari karena semakin lama *game online* akan mendominasi pemikiran seseorang dan seseorang itu akan menempatkan prioritasnya kepada *game online*. Hal itu juga dapat mempengaruhi etika generasi muda.

Jika seseorang sudah kecanduan dan menempatkan *game online* sebagai prioritas utamanya, maka dia akan melalaikan kegiatan lainnya dan berpengaruh pada etikanya. Pemain *game online* akan marah jika merasa ia diganggu saat bermain *game*, itu menunjukkan bahwa *game online* juga mempengaruhi tingkat tempramen seseorang. Seseorang juga semakin acuh dan tidak acuh terhadap hal disekitar merka saat fokus bermain *game online* bahkan tidak peduli terhadap perkataan orang tuanya sendiri.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki dampak negatif yaitu membuat etika terkikis dan timbulnya rasa kecanduan. Membuat seseorang akan lebih banyak melanturkan kata kasar, tidak peduli terhadap sekitar, melupakan aktifitas sehari-hari, dan mempengaruhi psikis pemain seperti tempramennya.

Untuk meminimalisir pengaruh buruk dari permainan daring, penting untuk mempraktikkan penggunaan yang sehat dan seimbang terhadap waktu yang dihabiskan dalam permainan tersebut. Ini bisa dilakukan dengan membuat batasan waktu yang jelas, mengatur jadwal yang seimbang antara bermain *game* dan kegiatan lainnya, serta menghindari ketergantungan dengan mempertimbangkan variasi aktivitas yang sehat seperti olahraga, seni, belajar, atau berinteraksi sosial di dunia nyata. Penting juga untuk memantau isi permainan yang dimainkan, memilih *game* yang sesuai dengan usia dan kematangan, serta terlibat dalam diskusi terbuka dengan anak-anak atau keluarga tentang pengalaman bermain *game*, memahami efek positif dan negatif yang mungkin timbul dari permainan tersebut. Mendukung pemahaman bahwa permainan adalah hiburan yang sehat ketika digunakan dengan bijak dan terkendali dapat membantu mengurangi pengaruh buruk dari *game* daring.

### 5. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa masih banyak sekali generasi muda yang mengalami krisis etika dan moral yang tentunya sangat memengaruhi psikis dan juga berpengaruh pada lingkungan sekitar. Menurunnya etika generasi muda dapat menghambat keharmonisan bangsa dan juga mengganggu persatuan dan kesatuan bangsa. Sikap individualis dan tempramental yang timbul seharusnya dapat dicegah melalui didikan orang tua dengan cara pemberian batasan waktu bermain *game* dan juga pengawasan terhadap konten yang ditonton oleh generasi muda.

Generasi muda saat ini semakin terperangkap dalam dampak-dampak negatif dari fenomena *game online*. Terlepas dari banyaknya manfaat yang ditawarkan oleh permainan

tersebut, terlihat bahwa krisis etika semakin merajalela di antara mereka. Kecanduan yang merajalela terhadap game online telah merusak nilai-nilai moral dan etika yang seharusnya ditanamkan dalam diri generasi muda. Ketika permainan menjadi pusat kehidupan, hal-hal yang seharusnya diutamakan seperti pendidikan, interaksi sosial yang sehat, dan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain terabaikan.

Penting untuk menyadari bahwa efek dari kecanduan *game* ini tidak hanya terbatas pada individu, namun juga berdampak pada masyarakat secara luas. Kehilangan nilai-nilai etika di antara generasi muda dapat mengakibatkan penurunan solidaritas sosial, kurangnya rasa empati terhadap sesama, dan kemunduran dalam pembangunan karakter yang kuat. Oleh karena itu, menjadi semakin penting untuk menciptakan kesadaran akan krisis etika ini dan mengambil langkah-langkah untuk mengimbangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh kecanduan *game online*.

### Daftar Pustaka

- Adelia Wirawan. (2021). Dampak Bermain *Game Online* Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Desa Suak Buluh, Kecamatan Simeulue Timur, Kabupaten Simeulue). *Industry and Higher Education*, 3(1), 1689–1699. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Ahmad Zikri Sumantri, Undang Suryatna, A. A. K. (2020). *Perilaku Komunikasi Mahasiswa Pegiat Game Online*. 2.
- Amirul Fathin Fadhil. (2023). *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa SMA Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat*.
- Astrid Faidlatul Habbibah. (2023). *KemenPPPA: Kecanduan "game online" berpotensi bentuk anak jadi agresif*. Antaranews.Com. <https://www.antaranews.com/berita/3624204/kemenpppa-kecanduan-game-online-berpotensi-bentuk-anak-jadi-agresif>
- Faizin, E. (2022). *Kecanduan Game PUBG, Remaja Tembak Mati Ibu dan Tiga Saudara Kandungnya*. <https://riau.suara.com/>. <https://riau.suara.com/read/2022/02/01/190630/kecanduan-game-pubg-remaja-tembak-mati-ibu-dan-tiga-saudara-kandungnya>
- Fajar Anugera, M. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Etika Komunikasi* (pp. 1–130).
- Hallosehat. (2021). *Berapa Lama Waktu Bermain Video Game yang Pas untuk Anak?* Hellosehat.Com. <https://hellosehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/waktu-bermain-video-game-anak/>
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200. <https://doi.org/10.24036/02015446473-0-00>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2.
- M Dani Habibi, M. A. (2019). *Krisis Moral Akibat Kecanduan Game Online*. Artikula.Id. [https://artikula.id/m\\_dhany\\_habibie/krisis-moral-akibat-kecanduan-game-online/](https://artikula.id/m_dhany_habibie/krisis-moral-akibat-kecanduan-game-online/)
- Mubarok, A., & Suklani. (2023). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karangmulya Kota Cirebon. *Adisampublisher*. <https://adisampublisher.org/index.php/edu/article/view/349/369>
- Novera, V. F., Rasimin, & Yusra, A. (2020). *Pengaruh Game Online terhadap Etikasosial Siswa di Lingkungan SMP N 19 Kota Jambi*. 6, 13034.

- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27.
- Putri, A. E., Sumarah, N., & Ekopotro, W. (2023). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Etika Komunikasi Siswa Di Sekolah. *Semakom: Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi*, 1(01), 82–87.
- Sari, I. M. (2019). *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*.
- Sheidati Zakiah Uli Iman, Martunis Martunis, N. B. (2020). Pengaruh Game Online First Person Shooter (FPS) Terhadap Sikap Agresi Anak (Studi Kasus Permainan Game online Terhadap Sikap Agresifitas Anak Usia 8-15 Tahun Di Desa Lamtemen Timur). *JIMBK (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling)*, 5. <https://jim.usk.ac.id/pbk/article/view/14797>
- Vika Azkiya Dihni. (2022). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Yefta Christopherus Asia Sanjaya. (2023). *Kecanduan Game, Anak 13 Tahun Habiskan Rp 950 Juta Tabungan Orangtua, Hanya Tersisa Rp 1.000*. Wwww.Kompas.Com. [https://www.kompas.com/tren/read/2023/06/09/063000965/kecanduan-game-anak-13-tahun-habiskan-rp-950-juta-tabungan-orangtua-hanya?amp=1&page=2&\\_gl=1\\*1jguyud\\*\\_ga\\*MTA1NDYzNDQ0LjE2OTUyMTkzMTY.\\*\\_ga\\_77DJNQ0227\\*MTY5NjQ3MjE2Ny4xLjAuMTY5NjQ3MjE2Ny4wLjAuMA..#google\\_](https://www.kompas.com/tren/read/2023/06/09/063000965/kecanduan-game-anak-13-tahun-habiskan-rp-950-juta-tabungan-orangtua-hanya?amp=1&page=2&_gl=1*1jguyud*_ga*MTA1NDYzNDQ0LjE2OTUyMTkzMTY.*_ga_77DJNQ0227*MTY5NjQ3MjE2Ny4xLjAuMTY5NjQ3MjE2Ny4wLjAuMA..#google_)