

PENGARUH GAME TERHADAP PERILAKU REMAJA DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM

Oleh
Nurhuda
STAI Luqman al-Hakim Surabaya

Abstrac :

Game sudah menjadi sebuah gaya hidup di era millinium di semua usia. Munculnya game on line dan off-line diharapkan akan menjadi wahana refreshing dan entertainmen (hiburan) bagi semua kalangan. Di satu sisi game on line dinilai memberikan shock absorber (peredam) kegalauan dan kepenatan manusia modern di tengah tekanan ekonomi, psikologis, budaya dan benturan nilai – nilai. Namun munculnya game ternyata juga membawa dampak negatif bagi kaum pelajar. Keluhan dari orang tua dan guru tentang gejala – gejala yang nampak pada diri siswa yang kecanduan game seperti kemalasan belajar, menarik diri dari pergaulan, gampang terpancing emosi dan buruknya interaksinya dengan sekitarnya menarik peneliti untuk melakukan kajian sederhana tentang sejauh mana pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh game online terhadap moralitas siswa.

Game juga membawa dampak positif dan negatif namun dampak negatif lebih banyak dari pada dampak positifnya. Islam menilai bermain game yang dapat mengganggu kewajiban seseorang dalam beribadah dan merusak kehidupan sosialnya. Diperkuat dengan pendapat para Ulama tentang masalah ini

Key word : game on line, moral, pendidikan Islam

Latar Belakang

Pengertian game online secara umum adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Artinya game online baru bisa dimainkan jika terhubung internet.

Menurut I Dewa Putu Ekasasnanda dalam jurnal UNNES mengutip Bogdanowicz : “an electronic or computerized game played by manipulating images on a video display or television screen”. (Video game adalah permainan elektronik atau permainan yang menggunakan komputer yang dimainkan dengan memanipulasi gambar pada sebuah tayangan video atau televisi).¹

¹ I Dewa Putu Ekasasnanda, *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*, Jurnal UNNES, Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture 9(2) (2017): 191-202, Sep 2017, hlm. 192.

Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua kata yakni game dan online. Dalam bahasa Indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam KBBI, arti permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet.

Maka dapat disimpulkan jika pengertian game online atau permainan daring menurut KBBI adalah sesuatu (dalam hal ini video game) yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan jaringan internet. Pengertian game online menurut Wikipedia adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multipemain yang memanfaatkan jaringan komputer sebagai medianya (LAN atau internet).

Sejarah Game

Permainan komputer – istilah lama untuk game – pertama kali dibuat oleh Ralph Baer pada tahun 1966 bersama dengan 500 insinyur dan teknisi. Permainan yang diprodukannya hanya padat dimainkan dengan kompute seharga US\$ 40.000. Proyek ini didanai oleh Pentagon. Atas permintaan pihak militer, ia membuat permainan simulasi bagi tentara untuk belajar strategi.

Pada tahun 1970, Bill Enders merayu pihak perusahaan Magnavox agar melibarkan Baer. MAka muncullah video game komersial pertama bernama Magnavox Odyssey dan terjual lebih dari 100.000 unit dengan harga US\$ 100 per unit. Nolan Bushnell, pada tanggal 27 Juni 1972, mendirikan perusahaan Atari dengan produk game Arcade Pong. Pada tahun 1988, Nintendo – sebuah perusahaan Jepang yang awalnya memproduksi mesin fotocopy – dengan video game systemnya menjadi nomor satu diantara perusahaan yang memproduksi mainan di Amerika.²

Kini permainan komputer telah berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan hardware komputer. Diawali dengan Invader, penggali Digger, PAc Man dan Alley Cat, program permainan telah berkembang menjadi lebih kompleks dengan tampilan grafis tiga dimensi yang luar biasa.³

Macam-Macam Game Online

Terdapat beberapa jenis-jenis game online berdasarkan pendapat Agus Hermawan di atas serta klasifikasi game online lain. Berikut merupakan macam dan jenis-jenis game online secara umum.

² Majalah Time, edisi 19 Desember 1988

³ Lukman Hakim, *Pemrograman Game dengan Visual Basic* (Yogyakarta : Andi, 2003), hlm. 2

1. First-person shooter (FPS)
2. Real-time strategy (RTS)
3. Role-playing game (RPG)
4. Action-adventure Games
5. Multiplayer online battle arena (MOBA)
6. Massively multiplayer online (MMO)
7. Massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)
8. Life Simulation Games
9. Construction and Management Simulation Games
10. Vehicle Simulation
11. Manager Simulation.
12. Cross-platform game
13. Browsers game

Ada beberapa Pabrikan game yang merilis game. :⁴

- a. PC : Half-Life 2 (2004), Doom (1993),
- b. PlayStation 2 : GTA III (2001), Guitar Hero (2005), Pro Evolution Soccer 4 (2004), SingStar (2004), Okami (2007), God of War (2005),
- c. PlayStation : Wipe Out (1995),
- d. Xbox : Halo : Combat Evolved (2002), Bioshock (2007),
- e. Amiga : Turrican 2 (1991), Sensible World of Soccer (1994), Speedball 2 (1990), Lemings (1991), Civillization (1991), Worms (1995), Street Monky Island 2 (1991),
- f. N64 : Legend of Zelda Ocarina of Time (1998), GoldenEye 007 (1997), Super Mario 64 (1997),
- g. NSNES : Super Mario World (1992), Super Mario Kart (1993), Legend of Zelda : A Link to the Past (1992),
- h. BBC Micro : Elite (1984),
- i. Mega Drive : Sonic The Hedgehog (1991), Mega Bomberman (1994), Street of Rage 2 (1992),
- j. Nintendo DS : Animal Crossing : Wild World (2005)

⁴ 100 Greatest Game, Majalah Stuff, edisi Oktober 2008, hlm. 66 – 75.

- k. Wii : Super Mario Galaxy (2007),
- l. Game Boy : Tetris (1989),
- m. Arcade : Street Fighter II (1992), Sega Rally (1995),
- n. Dreamcast : Virtual Tennis (2000),
- o. ZX Spectrum : Underwur
- p. Atari : ST : Rainbow Island (1990),
- q. Commodore 64 : Mercenary (1985)
- r. Xbox 360 : Skate (2007), Mass Effect (2007)

Disamping itu ada juga beberapa pabrikan yang lain seperti :

- a. Boleh Game di Indonesia keluaran Nexus (Korea) yang memproduksi Nexia. Memperkenalkan bermain game dan chat bersama pertama di Indonesia. Nexia mempunyai banyak 'side job' seperti menambang, menjahit, menempa, yang bisa menghabiskan waktu-waktu hingga ratusan jam permainan untuk mencapai tingkat mahaguru ditutup tahun 4004. Selain Nexia, Boleh Game memproduksi Laghaim, game online RPG bergrafik 3D pertama yang masuk Indonesia, bertahan samapi tahun 2006. Boleh Game juga memproduksi Gundbound. Ia merupakan game online ber-genre action pertama yang masuk ke Indonesia. Dirilis sekitar tahun 2004.
- b. Gravity memproduksi Ragnarok Online (RO) masuk di Indonesia tahun 2002 .Ragnarok Online memakai grafik rendered 3D dengan karakter yang lucu-lucu, hingga menarik banyak pemain gamer perempuan untuk memainkannya. Ragnarok merupakan game online tersukses di Indonesia.
- c. PT. Dream Web Technology memproduksi game Risk Your Life (RYL) Game online RPG 3D bergaya gothic, dengan tema dua bangsa yang bermusuhan, yaitu Human (manusia) dan Akhan
- d. Playon memproduksi game Survival Project. Game ber-genre action-RPG ini tidak begitu sukses di Indonesia dan hanya bertahan kurang dari 2 tahun sejak diluncurkan.⁵

Sifat Game

⁵ <http://gameonlinehistory.blogspot.com/>

Desainer video game selalu mencari cara untuk membuat game mereka lebih menarik dan orang betah berlama-lama memainkan game tersebut. Mereka ingin orang yang memainkan game mereka tidak pernah ingin berhenti bermain. Karena itu, mereka merancang game yang mungkin mudah dimainkan tapi lebih menantang, pemain dibuat sulit untuk menang sehingga mereka tertantang untuk terus bermain.

- a. Dalam hal ini, desain video game mirip dengan desain **kasino perjudian**, jadi kesempatan pemain untuk menang sangat kecil agar mereka terus bermain. Skor tinggi adalah salah satu trik yang digunakan untuk mengajak orang terus bermain. Keinginan untuk mengalahkan skor tertinggi akan muncul (meski skor yang ingin dikalahkan adalah skor milik sendiri), ini membuat pemain menjadi betah bermain selama berjam-jam.
- b. Sifat game berikutnya adalah mendorong pemain untuk mengalahkan lawan. Trik ini bisa ditemukan di hampir setiap sistem game, tapi bukan di game online role-playing. Orang dibuat untuk terpacu mengalahkan game agar bisa menjadi pemain "tingkat atas" atau mencari petunjuk tersembunyi berikutnya.
- c. Banyak game menggunakan *role-playing* atau bermain peran sebagai karakter atau tokoh tertentu. Di game *role-playing*, pemain tidak hanya sekedar bermain. Mereka bisa membuat karakter dalam permainan dan memulai sebuah petualangan yang unik dengan karakter tersebut. Akibatnya, ada keterikatan emosional dengan karakter tersebut, dan cerita yang ditawarkan game itu membuat lebih sulit untuk berhenti bermain.
- d. Mengeksplorasi atau mencari taktik adalah trik yang paling sering digunakan dalam game *role-playing*. Game online yang paling populer saat ini misalnya, World of Warcraft. Di game ini pemain akan menghabiskan banyak waktu untuk menjelajahi dunia imajiner. Sensasi yang ditawarkan adalah pencarian, meskipun tempat-tempatnya tidak benar-benar ada.

Konten Game

- a. Tema peperangan dan pertempuran, diantaranya :
 1. Modern Combat 5 sebuah game FPS atau First Person Shooter dengan menghadirkan 8 kelas yang berbeda. Setiap pemain game Modern Combat 5

dapat memilih kelas yang disesuaikan dengan keinginan pemainnya masing-masing.⁶

2. War Robots telah menyiapkan 24 battles dengan kekuatan yang berbeda di setiap battle stage-nya. Tak hanya sampai di situ saja, bahkan game ini memiliki 20 senjata yang unik dan berbeda
3. FRONTLINE COMMANDO: D-DAY, Game ini akan membawa pemain menjadi seorang prajurit untuk berperang melawan musuh. Para pemain game akan dilempar ke dalam wilayah musuh. Tentunya, pemain harus memenangkan perang dan membunuh para musuh dengan persenjataan yang telah disediakan, pemain akan dibawa ke dalam sensasi action war yang sangat menegangkan.
4. Brothers in Arms® 3. Game ini membawa pemain pada sensasi berperang menjadi seorang tentara di dalam zona perang dunia ke II. Game perang ini memiliki keunikan karena ia menyediakan peta untuk game yang cukup luas.
5. Cartoon War, game ini menampilkan sisi keunikannya dan salah satu hal yang menjadi unggulan tersendiri, game ini menceritakan peperangan antar kartun.
6. WARSHIP BATTLE:3D World War II adalah game peperangan antar Kapal-kapal perang. Kendaraan perang inilah yang akan menjadi senjata pemain untuk menghancurkan kapal lawan. Kapal yang disediakan oleh WARSHIP BATTLE:3D World War II ini merupakan kapal perang yang disesuaikan pada zaman perang dunia II.
7. Lord Mobile adalah game yang menjadikan pemain sebagai pemimpin untuk perang melawan kerajaan lainnya. Pemain harus mempersiapkan strategi perang secara matang, jangan sampai prajurit-prajuritnya gugur dalam perang secara sia-sia.
8. Frontline Commando : WW2. Dalam game ini, para pemain akan dijadikan sebagai prajurit perang dunia kedua. Pemain harus menjalankan misi sesuai perintah yang ada dan jangan sampai gagal. Ia akan dilempar ke wilayah musuh seperti Belgia, Italia, Jerman, dan masih banyak lagi.

⁶ <https://carisinyal.com/game-perang/>

9. Gun Shoot War adalah game yang membuat para pemainnya dapat merasakan untuk menjadi seorang commander perang melawan musuh dan menuntaskan misi
10. War Machine hadir dengan menempatkan para pemainnya sebagai pengontrol tank. Pemain harus mengalahkan setiap tank musuh dengan cara menembaknya, ingat, ini adalah perang melawan Negara lain, jadi Anda harus membawa Negara Anda dalam kemenangan.
11. Hostile Waters. Pemain dapat membangun unit – unit dari seluruh peralatan yang ada di sebuah kapal induk.⁷

Berikut tadi beberapa contoh game dengan tema peperangan dan pertempuran. Sebenarnya masih ada puluhan jenis game dengan genre peperangan seperti : War Heroes, Stick War : Legacy, Zombie World War, March of Empire : War of Lord, World at Arms, dan masih banyak lagi.

b. Tema sihir, misalnya :

1. **Schools Of Magic** merupakan game RPG dengan tema penyihir. Peran karakter game ini adalah seorang kepala penyihir di sekolah. Game ini sangat seru dimainkan. Di sini tidak hanya **mengelola sekolah sihir**, tapi ada banyak makhluk dan penyihir yang harus pemain lawan dengan cara bertarung dengan mereka. Saat **bertarung**, pemain bisa menyerang menggunakan sihir dan juga untuk membuat sebuah pertahanan memerlukan cara khusus, pastinya dengan **bantuan mantra-mantra** yang ada⁸
2. **Talking Witch** juga salah satu game penyihir terbaik dan seru, tapi sedikit berbeda dengan game sebelumnya. Karena game ini cenderung sedikit **lucu tapi tetap seru**. Pemain akan diberi beberapa pilihan oleh penyihir. Akan ada penyihir **jahat** yang menyerang dan pemain diharuskan untuk membantu mengusir mereka. Pemain juga bisa **mengumpulkan koin-koin** yang pastinya sangat berguna.
3. **Fairyland Hidden Object Game World Of Fairy Tale** adalah game penyihir mengajak pemain **berpetualang, mencari sesuatu yang sulit dicari** atau tersembunyi. Menyediakan beberapa tingkat dan menampakkan

⁷ Games Rupa- rupa, Majalah Komputer Aktif, No. 06, tanggal 18 Juli 2001. hlm. 70

⁸ <https://jalantikus.com/tips/game-android-dengan-tema-sihir-offline/>

lokasi-lokasi yang misterius. Untuk mencari benda-benda tersembunyi diharuskan menggunakan **ilmu sihir karakter**.

4. **Fantasi Sim** pemain akan berpeluang di dunia sihir. Ada beberapa hal yang harus dilakukan pemain seperti **membangun markas, tembok pertahanan, hingga membangun sebuah istana**. Selain itu ada banyak tantangan yang harus dihadapi seperti [monster-monster](#) dan makhluk halus. Misi terpentingnya adalah **menghancurkan semua musuh** yang ada dan menguasai dunia sihir.
 5. **Wizards and Dragons** adalah game penyihir yang terbilang cukup sederhana, tapi memberi kesan tersendiri. Cara [bermain game](#) ini cukup mudah. Pemain hanya perlu **menangkap dan mengumpulkan naga-naga** menggunakan ilmu sihir mereka. Namun bukan sembarangan naga yang harus kamu kumpulkan, pemain harus menangkap naga yang memiliki kekuatan tinggi.
 6. **Dark Messiah of Might & Magic**. Dalam game ini pemain menggunakan sihir untuk mengalahkan musuh – musuhnya.⁹
- c. Game dengan genre pembunuhan sadis seperti¹⁰ :
1. **Manhunt**, sebuah Video game yang diterbitkan oleh Rockstar yang memiliki dua sekuel yaitu **Manhunt 1** (tahun 2003) dan **Manhunt 2** (tahun 2007). Di dalam game ini, pemain benar – benar memerankan aksi kesadisan dan kebrutalannya. Di sini pemain akan diperlihatkan adegan sangat berdarah seperti gorok-gorokkan leher.
 2. **Mortal Kombat**, game yang dirilis pertama kali oleh developer game Midway di tahun 1992 ini menyajikan pertarungan yang sangat tidak biasa. Bila game pertarungan lainnya hanya menyajikan baku hantam dengan efek darah yang hanya segelintir, game ini justru malah mengumbar kesadisan yang jarang ditampilkan di game lain seperti dapat mencabut tulang punggung dari si musuh, membakar hidup-hidup, ataupun menghancurkan tubuh lawan menjadi berkeping-keping.

⁹ Gameview, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, Juli Ke-1 tahun 2006, hlm. 51.

¹⁰ <https://wearedarksider.blogspot.com/2017/12/9-video-game-pembunuhan-terbaik-dan.html>

3. God of War, game ini mengandung unsur kekerasan yang sangat sadis dan brutal seperti membenturkan kepala ke meja secara berulang kali dan memisahkan kepala dari leher. Pemain sebagai Kratos yang dendam kepada dewa Ares yang menipunya untuk membunuh istri dan anaknya.
4. Dead Rising, di game ini pemain dapat menggunakan truk untuk menabrak dan melindas zombie yang kemudian menghancurkan tubuh zombie menjadi tulang belulang.
5. Hitman, dalam game ini karakter utama tidak menggunakan metode pembunuhan secara brutal dan sadis melainkan bersikap tenang dan tidak gegabah. Inilah yang membuat game ini begitu menarik sekaligus menyeramkan. Pemain akan bermain sebagai pembunuh dan pemain juga bisa menentukan cara membunuhmu sendiri.
6. Dead Island, pemain bisa memotong bagian zombie apapun yang Anda suka dimulai dari kaki, tangan, hingga kepala. Pemain dapat mengiris potongan tubuh zombie dengan gerakan yang realistis, kemudian memengal kepala mereka maupun tulang belulangannya. Dan masih banyak lagi game dengan genre seperti ini.

Game bertema horor antara lain :¹¹ Resident Evil Remark, Apsulov : End of Gods, The Beast Inside, Pathologic 2, The Sinking city, Layer of Fear 2, Unholy dan sebagainya.

d. Game yang bertema pemujaan syetan dan penistaan agama seperti¹² :

1. Guitar Heroes III Guitar of Rock, dalam sekuel game tersebut sosok syetan sebagai penyanyi rock menginjak – injak lantai bertuliskan lafadz Allah.
2. Resident Evil 4 Los Illuminados. Ada sekuel dimana terlihat jelas lambang lafadz nabi muhammad ditambahkan lambang Illuminati tanpa menghapus lafaz Nabi Muhammad, lambang nabi muhammad dianggap sebagai lambang zombie yang akan dibunuh satu per satu hingga habis (sesuai alur cerita game).

¹¹ <https://www.kincir.com/game/console-game/9-game-horor-2019>

¹² <http://reinaldie007.blogspot.com/2013/03/6-game-dan-kartun-yang-mengandung-unsur.html>

3. Clive Barker's *Undying* game ini ceritanya tentang perjuangan membasmi setan, tapi markas bercokolnya setan setan itu dihiasi dengan lafadz "Allah" dimana mana, seolah-olah ingin menggambarkan bahwa Islam adalah agama yang menyembah setan.
- e. Ada juga game dengan genre sexual activity (aktifitas seksual) dan pergaulan bebas seperti :
 1. *Playboy the Mansion* sengaja dibuat agar bisa merefleksikan judul dari game tersebut. Pemain bisa memainkan game ini dengan membangun kerajaan Playboy dengan harus merayu para gadis. Bahkan, pemain bisa – maaf -- melakukan hubungan seksual dengan berbagai gaya dan tanpa sensor.
 2. *7 Sin*, Lewat game ini, pemain diajari bagaimana cara menaklukkan para gadis. Game ini digandrungi karena ringan dan mudah. Tugas pemain tidak berat. Hanya erotisme yang ditonjolkan dalam game ini.. Karena vulgarnya dan banyaknya adegan senonoh, hanya beberapa negara yang melegalkan game ini.
 3. *Singles: Flirt Up Your Life*. Game yang mirip *The Sims* ini bisa mengasah kemampuan pemain dalam mengatur siasat untuk mengencani gadis. Tidak hanya fokus dengan hubungan seks saja. Pemain juga dikenalkan dengan dunia hiburan malam dan terasa lebih nyata.
 4. *The Guy Game*. Game yang dibuat untuk PS2 dan Xbox ini merupakan jenis game kuis atau *trivia* dengan peserta gadis - gadis. Game ini akan membawa pemain dalam dunia virtual yang terasa nyata. Awalnya, pemain harus milih karakter gadis yang akan ia perankan dan menjawab pertanyaan. Kalau salah, karakter gadis tersebut akan mempertontonkan kevulgarannya.
 5. *Mass Effect* produk dari Xbox 306. Dalam game yang sepertinya permainan pertempuran melawan allien namun didalamnya ada adegan sex kalangan lesbian.¹³
 6. Game *Bonetown* merupakan game petualangan dewasa. Game ini mengharuskan pemainnya untuk melakukan hubungan seksual dengan gadis sebanyak mungkin. hanya itu satu-satunya misi. Pemain juga bisa mengeksplorasi lokasi dalam game dengan mengunjungi berbagai tempat yang jadi sarangnya gadis -

¹³ 100 Greatest Game, Majalah Stuff Indonesia, Oktober 2008, hlm. 67.

gadis nakal. Uniknya, kalau pemain tidak melakukan hubungan seksual dengan para gadis, karakter pemain akan kurus dan lama-kelamaan akan mati. di *Bonetown* pemain harus keliling kota untuk tetap hidup dengan mencari gadis dan bisa melakukan hubungan seksual.

7. The Sim3. Dalam versi tahun 2010, tokoh Sim memiliki kebebasan dalam mengambil pilhan perbuatan, seperti mau buang air kecil, memilih karier, bergaul dengan lawan jenis dan sebagainya.¹⁴
- f. Game dengan genre olahraga dan hobbi lain, seperti :
1. Permainan sepak bola : Tap-tap Shots, Penalty Shooters 2, Soccer Physics, Ton Cup Africa, Football Headz Cup, Free Kick Clasic, Nick Soccer Stars 2, Bazilia vs Argentina, FIFA Soccer.¹⁵
 2. Basket : Basket Champs, Basketball FRVR, Basket Monsterz
 3. Catur : Spark Chess,
 4. Golf : Mini Golf World,
 5. Bilyard : Rack'Em, Mafia Billiard Tricks,¹⁶
 6. Balap mobil : Stock Car Hero, Hill Racing Challenge, Formula X Speed, Thug Racer, Racing Monster Truck¹⁷
 7. Hobby : Fishing Clash : Fish Game, Wild Catch, Fishing Paradise, Let's Fish, Coocing Fever, World Chef, Coocing Mama.
- g. Game dengan genre Kriminal :
1. Maria Mission : dalam game ini pemain diharuskan untuk mencuri mobil orang, mencuri barang di toko dan lolos dari kejaran polisi.¹⁸

Fenomena Kecanduan Game di semua usia

Jika kita sedang berada di ruang – ruang tunggu layanan umum seperti di bandara, di stasiun kereta, di bank – bank dan di rumah sakit, kita dapat menyaksikan betapa banyak masyarakat kita yang asyik bermain game. Keasyikan bermain game ini tidak hanya terjadi pada kalangan anak – anak dan remaja, namun juga terjadi di kalangan dewasa dan tua. Kemudahan akses dan aplikasi game menjadikan siapapun

¹⁴ Checkpoints, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, Volume 93 , Agustus 2010. hlm. 39

¹⁵ Gamelology, Majalah Zigma Amazing Game Magazine,, Edidi Juli Ke-1, 2006, hlm. 61.

¹⁶ <http://m.onlinegame.co.id/k/olahraga>

¹⁷ <http://www.games.co.id/permainn/game-mobil>

¹⁸ Zona Guide, Majalah Zigma Amazing Game, hlm. 120.

dapat menggunakannya. Seperti beberapa fenomena yang akan penulis tunjukkan berikut ini. Sepuluh anak di Banyumas didiagnosa mengalami gangguan mental akibat kecanduan bermain game online sepanjang tahun 2018. Mereka mendapat terapi di RSUD Banyumas. 7 dari 10 anak itu merupakan siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dokter Spesialis Jiwa RSUD Banyumas, Hilma Paramita mengatakan rata-rata pasien sudah tak bisa mengendalikan diri bermain game online. Akibatnya, mereka sudah tak lagi bisa beraktivitas secara normal.¹⁹ Di Kecamatan Patumbak, Kabupaten Deliserdang, Sumatera Utara, siswa sekolah dasar (SD) bahkan sering terpantau bolos. Hasilnya, 27 siswa sekolah kedatangan bolos bermain game," ungkap Kanit Reskrim Polsek Patumbak, Iptu Ainul Yaqin, Rabu (24/1/2018).²⁰

Game juga merasuk di kalangan ibu – ibu. Ya kini eranya games mudah untuk dimainkan oleh semua kalangan. Termasuk bagi ibu-ibu atau wanita dewasa. Games sudah ada dalam genggamannya. Sempel dan bisa dimainkan dimana dan kapan saja. Tidak harus duduk di depan televisi. Tidak perlu berebutan PS dengan anak atau suami. Bahkan ada yang dulu tidak suka main apapun yang namanya games namun akhirnya terpicat setelah mencoba dan menemukan 'something' dari sebuah permainan online. Seorang ibu sering kita jumpai menjadi pusat perhatian para pengunjung yang lain di sebuah ruang publik. Tergambar keceriaan di wajahnya. Menariknya ia tetap cuek dengan kanan-kiri lalu kembali fokus pada handphonenya. Sekilas dari layar handphonenya tampak tampilan akhir sebuah game yang saat ini sedang marak dimainkan yaitu Candy Crush. Ternyata bukan asyik update status facebook atau bercit-cat ria dengan Whatsapp atau BBM, tetapi *ngegame!*²¹

Bapak – bapak di kantor juga kena euphoria game. Menurut hasil studi yang dilakukan *National Bureau of Economic Research*, bermain game ternyata memiliki efek dapat menurunkan produktifitas seseorang, terlebih lagi pria. Disebutkan juga, yang memiliki efek paling besar adalah mereka yang berusia antara 21 hingga 30 tahun. Yang lebih mengkhawatirkan lagi, seperti dilaporkan *Ubergizmo*, para pecandu game ini ternyata bekerja 203 jam lebih sedikit jika dibandingkan dengan pegawai lain (yang

¹⁹ <https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>

²⁰ <http://medan.tribunnews.com/2018/01/24/alamak-gara-gara-kecanduan-main-game-di-warnet-27-pelajar-bolos-sekolah>

²¹ <https://www.kompasiana.com/venusgazer/552e26e36ea8342b0e8b4587/kini-emak-emak-pun-doyan-main-games>

tidak bermain game). Tentunya, ini akan berakibat buruk bagi orang tersebut, maupun bagi perusahaan atau sekolahnya. Lebih lanjut para peneliti memaparkan bahwa para pekerja yang suka bermain game ini menghabiskan waktu sekitar 3 jam saat bekerja untuk bermain game. Kebanyakan, mereka bermain game dengan genre Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG). Alasannya, *game* dengan *genre* tersebut memiliki tingkat adiktif yang cukup tinggi. Selain itu, para gamer MMORPG juga merasa memiliki hasrat untuk lebih baik dari *gamer* lainnya di dalam sebuah *game*.²²

Fenomena Kompetisi e-sport

E-sport adalah istilah yang digunakan untuk “olah raga” dengan virtual. Di Indonesia saja, jumlah pemain game mencapai 43,7 juta. Mereka belum diakui sebagai atlet. Mereka belum diakui sebagai perkerja profesional. Padahal di negara lain sudah bisa mengeluarkan pajak bagi para pemain e-sport.²³ Event – event nasional dan internasional kompetisi e-sport dalam 5 tahun terakhir ini semakin masif. Event berkelas lain adalah WGT (World Gamemaster Tournament) 2007 yang digelar di 6 kota besar antara lain : Semarang, Surabaya, Yogyakarta, Medan, BAndung dan Jakarta. Penyisihan WGT 2007 diadakan di gamecenter – gamecenter pilihan.²⁴

Ada juga Event Ragnarok World Championship 2010 yang diselenggarakan di Jakarta sebagai *first and biggest international gaming event to be held in Indonesia*, dengan hadiah total 26.500 US Dollar.²⁵ Komunitas gamer Indotekken menggelar turnamen Ranking Battle, untuk memenangkan turnamen ini pemain harus mengalahkan ratusan pemain dari beberapa wilayag di indonesia.²⁶

Di tanah air juga ada kompetisi para gamer memperebutkan Piala Presiden dengan hadiah total Rp.1,5 miliar dengan grand final diselenggarakan di Istora Senayan Jakarta.²⁷ Perputaran uang dalam industri e-sport atau game memang meningkat drastis dalam satu dekade terakhir. Kejuaraan e-sport The Internasional DOTA 2 biasanya hanya Rp 1 miliar hingga Rp 2 miliar. Namun turnamen TI DOTA 2 tahaun 2018 bertotal hadiah Rp. 22 miliar. Diantara pemain Indonesia yang memiliki peringkat

²² <https://telset.id/173761/main-game-di-kantor-turunkan-produktifitas/>

²³ Perjuangkan Status atlet e-sport, wawancara Jawa Pos dengan Diaz Henropriyono, Opini, Jawa Post, Sabtu, 13 April 2019 hlm. 2.

²⁴ Game Community, Majalah Zigma, volume 42, September 2007. hlm. 100

²⁵ Majalah Zigma Amazing Game Magazine, vol. 92. Agustus 2010. hlm. 2

²⁶ GameCommunity, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, vol. 92. Agustus 2010 hlm. 88

²⁷ Games & Apps, Koran Jawa Pos, tanggal 31 Maret 2019, hlm. 14.

tertinggi perolehan hadiah adalah Hansel Ferdinand yang nama elektronik Bn Te T, ia mengumpulkan RP. 1,4 Miliar. Di samping itu para pemain yang berprestasi juga akan mendapat penghasilan dari perusahaan sponsor dan menjadi streamer. Sekjen IeSPA (Indonesia e-sport Association) Prana Adisapoetra menilai bahwa penghasilan sebesar itu adalah realistis.²⁸

Dampak Negatif bermain game terhadap perilaku anak

1. Kecanduan. Kecanduan atau ketergantungan adalah kondisi kejiwaan seseorang dimana ia selalu terdorong untuk melakukan perbuatan atau pekerjaan tertentu. Ia kesulitan untuk meninggalkan perbuatan itu. Ia merasa mendapatkan ketenangan dan kepuasan jika ia melakukan perbuatan tersebut. Hal ini dapat dimaklumi karena saat seorang anak melakukan game dan menikmati aktifitasnya, maka otaknya menghasilkan hormon Dopamin. Para peneliti di Rumah Sakit Hammersmith di London pernah melakukan penelitian pada tahun 2005 dan menemukan bahwa tingkat dopamin di otak pemain game naik dua kali lipat saat mereka bermain game. Dopamin adalah hormon yang mengatur suasana hati yang berkaitan dengan perasaan senang. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa game benar-benar bisa menjadi adiktif. Hormon dopamin pada otak berfungsi sebagai zat kimia pembawa pesan antara sel saraf. Hormon ini dapat meningkat ketika terjadi aktivitas tertentu yang berkaitan dengan hal bahagia atau dipicu beberapa jenis obat-obatan. Sebagian narkoba seperti kokain dan metamfetamina meningkatkan konsentrasi hormon dopamin pada otak dan sebagian lainnya seperti heroin dapat meningkatkan efek bahagia dari dopamin. Kedua hal ini dapat meningkatkan perhatian, ketahanan dan kewaspadaan. Kondisi ini diiringi dengan peningkatan detak jantung dan suhu tubuh hingga berkeringat. Pada pembuluh darah, hormon dopamin di tingkat yang normal akan berfungsi sebagai vasodilator yaitu menjaga pembuluh darah tetap lebar. Hormon dopamin pada ginjal akan meningkatkan pengeluaran natrium dan memperlancar

²⁸ Games & Apps, Koran Jawa Pos, tanggal 5 Mei 2019, hlm. 12.

buang air kecil. Selain itu, hormon dopamin juga akan memengaruhi fungsi sistem pencernaan dan sistem imunitas tubuh. Kecanduan sesungguhnya adalah aktifitas hormonal. Perasaan terbayang-bayang /terhantui oleh game ini adalah pengaruh dari **hormon serotonin**. Menurut Dr Donatella Marazziti kadar serotonin dalam seseorang yang sedang keranjingan. Saat ia sendirian apalagi tidak mendapat perhatian dari keluarga, sedang bosan atau jenuh maka sensasi yang pernah ia rasakan saat bermain game akan mendorong untuk merasakan ulang. Hormon serotonin mengatur suasana hati dan mencegah depresi. Otak akan melepaskan hormon serotonin jika mengingat atau memikirkan hal – hal yang menyenangkan.²⁹ Hormon ini adalah suatu neurotransmitter monoamino yang disintesis pada neuron-neuron serotoninergis dalam sistem saraf pusat dan sel-sel enterokromafin dalam saluran pencernaan.³⁰ Hormon ini dipercaya sebagai pemberi perasaan nyaman dan senang. Hormon yang berpengaruh lain adalah **oksitosin**, dan **vasopressin**. **Oksitosin** : adalah hormon paling kuat yang dilepaskan saat kepuasan puncak. Hormon ini memperdalam perasaan keterikatan dan kedekatan dan ketagihan. Hormon oksitosin juga dilepaskan ketika masa melahirkan hal ini membuat perasaan keterikatan antara anak dan ibu. Hormon oksitosin berada di dalam hipotalamus pada otak. Hormon tersebut dikeluarkan oleh kelenjar pituitari yang terletak di dasar otak. hormon oksitosin terkadang dianggap sebagai hormon cinta. Dampak oksitosin pada tingkah laku dan respons emosi juga terlihat dalam membangun ketenangan, kepercayaan, dan stabilitas psikologi. Hormon ini dikabarkan dapat meringankan gangguan kondisi kejiwaan dan tingkah laku, seperti depresi, gangguan stres pascatrauma, dan autisme. Hormon oksitosin juga dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi penderita gangguan autisme. Walau demikian, masih sangat sedikit bukti klinis yang menyarankan penggunaan oksitosin sebagai obat yang efektif untuk gangguan kejiwaan.³¹ Vasopressin (hormon antideuritik) hormon ini

²⁹ <https://www.liputan6.com/health/read/2158256/ini-hormon-yang-memengaruhi-kebahagiaan-anda>

³⁰ <https://id.wikipedia.org/wiki/Serotonin>

³¹ <https://www.alodokter.com/hormon-oksitosin-hormon-cinta-di-dalam-kehidupan-manusia>

berpengaruh penting dalam hubungan jangka panjang. Dari kajian hormonal ini dapat disimpulkan bahwa yang menjadikan pemain game betah dan tetap siaga selama berjam-jam dalam bermain dan mengabaikan rasa capek adalah hormon dopamin. Sedangkan yang membuat mereka terbayang – bayang untuk ingin mengulangi lagi sensasi bermain dan menjadikan game mampu menghilangkan depresi dan stress adalah hormon serotonin. Sedangkan yang membuat munculnya perasaan lega dan puas serta rindu adalah hormon oksitosin. Saat seorang anak jenuh dan depresi ia akan mencari cara untuk menghilangkannya. Dengan bermain game depresi akan hilang, namun game itu sendiri mengundang rasa untuk ketagihan. Sehingga ibarat lingkaran setan yang sulit untuk diputus. Sebenarnya fenomena ketagihan dan kecanduan terjadi di banyak aktifitas selain game, selama ada ciri – ciri yang sama dengan game, seperti kecanduan narkoba, kecanduan merokok, kecanduan memancing, kecanduan menonton bola, kecanduan menonton film dan lain sebagainya. Kecanduan ini diperkuat dengan sifat game yang selalu menawarkan tantangan baru dengan tingkat kesulitan lebih tinggi. Hal ini menimbulkan sifat penasaran di kalangan pemain. Belum lagi tampilan dan jenis game yang selalu di up date dengan memanfaatkan teknologi informatika akan semakin memanjakan mata (visual) dan pendengaran (audio) mereka sehingga mampu berlama-lama di depan layar monitor. Faktor lain yang membuat seseorang/anak menjadi kecanduan game adalah karena rasa bosan, hubungan dengan anggota keluarga tidak harmonis, merasa terbuang di sekolah atau tidak diperhatikan di rumah. Faktor-faktor itu membuat seseorang lebih mudah menjadi kecanduan game untuk mengisi kekosongan jiwa dan memenuhi kebutuhan yang tidak mereka dapat dari tempat lain.

2. Pemain game akan gagal dalam kehidupan sosial yang sesungguhnya. Pemain game akan masuk dalam kehidupan maya di luar kehidupan yang sesungguhnya. Hal ini terjadi karena mendalamnya penghayatan pemain terhadap setiap episode dan level yang ia mampu lewati. Game – game menyuguhkan berbagai petualangan di dunia maya, imajinasi dan fantasi, seperti : melewati hutan, pantai, mengarungi samudra, menjelajahi angkasa,

lorong – lorong waktu, kehidupan perkotaan, suasana perang, suasana mencekam, kehidupan masa purba, kehidupan abad pertengahan dan horor semuanya tersedia. Atau kehidupan sehari – hari sebagaimana biasa mereka lakukan di dunia nyata seperti : naik pesawat, kereta api, reservasi di hotel, restoran, aktifitas di sekolah, bermain bola, memancing, berbelanja, berenang, memasak, di rumah sakit, bermain musik dan lain sebagainya. Apa yang dialami di kehidupan nyata sudah tergantikan dengan dunia maya. Sensasi di dunia nyata sudah mereka rasakan di dunia maya. Akibat dari ini adalah pemain game menarik diri dari kehidupan nyata dan menikmati dunia barunya. Efek yang timbul adalah anak menjadi sosok yang a-sosial. pola pergaulannya dengan sekitarnya buruk. Cenderung agresif atau malah penyendiri. Ketertarikan pada kegiatan – kegiatan sosial menurun atau hilang sama sekali. Skill dan talentanya diasah untuk terampil dalam bermain game, bukan untuk terampil dalam bergaul. Mereka tidak dapat mendengar atau memahami apapun di sekitar mereka, kecuali game.³²

3. Pemain game menjadi lebih Agresif. Agresif adalah bentuk kegagalan dalam bersikap yang benar dengan sekitar. Mereka menganggap orang – orang yang ada di sekitarnya adalah seperti obyek, lawan atau sasaran dalam game. Mereka menganggap orang – orang sekitar akan bereaksi sebagaimana reaksi pada permainan game.
4. Penglihatan Menurun. Mata adalah pancaindra yang wajib kita miliki untuk melihat suatu benda hidup atau mati. Sering main game akan mempengaruhi penglihatan mata anda, yang tadinya bisa jelas melihat dengan jarak jauh sekarang sudah tidak bisa karena mata kita sudah berangsur menurun dan penglihatan pun buram. Bahaya main game juga akan berdampak negatif di penglihatan kita. Mata akan memburuk dalam jangka waktu panjang. Maka dari itu kalian harus menghindari kontak langsung terhadap bahaya main game ini agar tetap terjaga kondisi mata kita. Dengan menurunnya tingkat ketajaman mata ini, anak anda berarti sudah sering bermain game secara berlebihan dan tidak ingat waktu. Maka

³² Ismail Husain Abu Za'naznah, *Al-Al'ab al Alaktrunniyah wa Waqi'u Athfalina*, Asy Syaqa'iq, edisi – 61, Rajab 1423 H / September 2002, hlm. 29.

dari itu anda sebagai orang tua harus bisa menjaga sang buah hati agar tidak sering terpapar sinar biru gadget.

5. Prestasi akademik menurun. Pandangan bahwa game membuat pintar itu salah. Mungkin game akan membuat anak lebih cekatan, tanggap, teliti, kreatif dan ulet. Tetapi perlu diingat bahwa kreatifitas dan keuletannya adalah untuk memenangkan gamenya, bukan untuk menyelesaikan soal-soal PR atau mengerjakan ujian – ujian. Saat mereka dihadapkan pada soal – soal dan PR-PR tiba – tiba semua potensi itu menghilang, berganti dengan kemalasan dan frustrasi.
6. Menyia – nyiakkan waktu. Bermain game online memang membuat pemain masuk kedalam dunia game tersebut. Pemain game akan menikmati permainan game dan memperoleh kesenangan dengan bermain game. Suatu kesenangan yang tidak diperoleh di tempat lain. Bukahkah manusia hidup untuk mendapat kesenangan ? Ini yang menyebabkan pemain game meninggalkan tanggungjawabnya, tidak peduli dengan keluarga, masa bodoh dengan pelajaran, tidak peduli dengan masa depan. Ia menjadi manusia yang tidak menghasilkan karya. Padahal diantara ciri kebaikan seorang muslim adalah meninggalkan apa yang tidak memberikan manfaat. Waktu merupakan pokok dari kenikmatan.³³
7. Menyebabkan Mag Telat makan akan mengakibatkan dampak buruk terhadap kesehatan kita. Penyakit pada lambung atau mag akan timbul ketika kita telat makan. Jangan sampai makan kamu terganggu dengan adanya main game di android. Itu malah mengakibatkan hal fatal bagi kesehatan sang anak.³⁴ Prof. Dr. Utami Munandar, seorang psikologi, mengingatkan bahwa dampak buruk yang bisa ditimbulkan akibat kecanduan game ini adalah melemahnya fisik dan psikis, tanpa disadari anak. Rentetan berikutnya, menyebabkan anak kekurangan energi dan melemahnya konsentrasi. Menurut Paul Wilson, hardcore gamer dapat meluangkan 16-20 jam per hari untuk bermain game. Lain telah mendokumentasikan hubungan negatif yang serupa antara jumlah waktu

³³ Abdul Fattah Abu Ghuddah, *Qimat Al Zaman 'indal Ulama*, cetakan - 10 (Maktabah Matbu'at Islamiyah), hlm. 17.

³⁴ <https://www.mogloger.com/2018/04/dampak-negatif-main-game.html>

bermain game dan prestasi sekolah (Anderson & Dill, 2000; Paschke, Green, & Gentile, 2001). Jadi bermain game online besar sekali pengaruhnya terhadap perkembangan inteligensia anak-anak dari aspek positif dan negative.³⁵

8. Dampak game yang sesungguhnya mengerikan adalah dampak yang secara tidak langsung. Yaitu munculnya dorongan anak untuk melakukan perbuatan kriminal, kecurangan, pencurian, seks, pornografi, dan ketidaksenonohan moral.³⁶

Beberapa hasil penelitian tentang dampak game

1. Penelitian oleh Hadrisnurwindah yang dilakukan di warnet "Jambul-Net" di Jalan Raya Pangkah-Balamoa. Warnet yang berdiri kurang lebih setahun yang lalu ini tampak ramai pada hari Kamis, 1 Mei 2014 karena hari itu bertepatan dengan hari libur nasional memperingati Hari Buruh Nasional. Meskipun kondisi warnet saat itu sangat ramai hingga hanya ada satu kursi tersisa, namun sangat sulit untuk mewawancarai gamers yang sedang asyik bermain game online. Dari beberapa sampel yang diwawancarai peneliti, seorang gamers setidaknya membutuhkan waktu rata-rata 5-6 jam sehari untuk bermain game. Bisa dibayangkan bila waktu ini dapat digunakan untuk kegiatan positif lainnya yang bermanfaat. Bila ditelisik lebih lanjut, hal ini jelas mengurangi jam belajar remaja gamers yang notabene masih seorang peserta didik. Kesenangan bermain game yang melenakan membuat remaja lupa waktu belajar. Salah seorang sampel yaitu Farid Farhani menuturkan "*kalo ngegame sehari bisa 5 jam kalo libur, kalo hari biasa juga 5 jam*". Dari dua orang remaja SMA yaitu Farid Farhani dan Riski Syarif Ananda yang diwawancarai peneliti, mereka mengatakan bahwa kebiasaan bermain game online ini mereka mulai sejak Sekolah Dasar. Jadi, game online sudah melekat dalam keseharian mereka selama kurang lebih 4 tahun. Dan dalam kurun waktu itu, waktu yang dibutuhkan adalah 5-6 jam sehari. Bisa dibayangkan, waktu yang sangat berharga itu terbuang sia-sia hanya karena bermain game. Hal ini jelas mengurangi aktivitas peserta didik karena rasa malas melakukan hal-hal lain selain

³⁵ <https://hadrisnurwindah04.blogspot.com/2016/10/laporan-hasil-penelitian-dampak-game.html>

³⁶ Muhammad Shalih Munajjid, *Bahaya Game*, cet 1 (Solo : Aqwa Media Profetika, 2016,), hlm41-43

game. Farid Farhani menuturkan “*suka ngegame sejak SD, kelas 5.*” Dan Riski Syarif Ananda menuturkan “*ngegame sejak SD, kelas 6.*” Seperti yang dikemukakan S. Evangeline I. Suaidy yang dikutip dari Google bahwa Adiksi Game Online sama dengan Narkoba.1."Semua orang butuh kesenangan, misalnya kita makan coklat, relaksasi, atau mendengarkan musik. Ketika kita senang pasti akan muncul dopamin," kata Eva. Dopamin merupakan hormon atau zat kimia yang terkait hubungannya dengan kesenangan dan kecanduan. Hormon tersebut dilepaskan saat seseorang merasa dalam kondisi senang. Stimulus dari hormon ini dapat mengakibatkan adiksi, seperti adiksi napza, bahkan game online."Adiksi napza sama dengan game online. Karena game itu ada di rumah atau ponsel masing-masing," lanjutnya. Jika biasanya seseorang main game online hanya main satu jam, setelah beberapa minggu atau bulan dia merasa kurang jika bermain satu jam, butuh waktu lebih lama lagi. "Buat orang adiksi game, game itu sama pentingnya membuat dengan membuat PR dan sekolah." Kebiasaan bermain game online bukan muncul karena tiba-tiba. Beberapa gamers mengatakan bahwa yang mereka rasakan tanpa bermain game antara lain merasa sepi karena tidak ada hiburan. Jemari yang biasanya gesit memainkan tombol-tombol pada keyboard dan mouse mungkin terasa ada sesuatu yang hilang bila tidak bermain game. M. Putra S. P. menuturkan “*kalo nggak ngegame biasa ajah sih, tapi ada lah yang kurang dikit*”. Farid Farhani menuturkan “*kalo nggak ngegame itu rasanya galau, merasa kebilangan, kangen lah sama game*”. Tiga orang sampel yaitu Dhika S., Farid Farhani, dan Riski Syarif A. yang peneliti wawancarai menuturkan bahwa mereka kerap kali dimarahi orang tua karena terlalu lama bermain game. Bahkan salah seorang dari mereka mengaku pernah bermalam di warnet hanya untuk bermain game dan pulang pada pagi hari. Ini merupakan salah satu contoh kenakalan remaja yang dipengaruhi game online. Riski Syarif A. Menuturkan “*wah sering dimarahin bahkan pernah nginep di warnet pulangnye pagi*”. Sementara Farid Farhani menuturkan “*kalo mainnya kelamaan suka dimarahin, bahkan waktu SMP suka ngegame tengah malem.*” Kecanduan bermain game online mengakibatkan pelakunya rela melakukan apa saja demi memuaskan hasrat bermain game termasuk berbohong pada orang tua. Seorang remaja menuturkan bahwa dia biasa berbohong dengan alasan belajar bersama padahal hanya ingin bermain game. Namun, dua orang lainnya mengatakan mereka tidak berbohong pada orang tua untuk alasan ngegame. Dhika S menuturkan “*Ya pernah bohong,*

bilangny mau belajar bersama.” Remaja yang sedang bermain game umumnya menjadi apatis saat mereka sedang bermain game. Terbukti saat wawancara hanya beberapa saja yang bersedia diwawancarai. Sisanya terlalu asik dengan keyboard dan mouse di hadapan mereka. Kecanduan game online juga dapat menyebabkan boros. Dua orang sampel mengatakan bahwa sehari bisa menghabiskan Rp10.000-Rp15.000 untuk bermain game. Bila dihitung, mereka menghabiskan Rp.70.000-Rp105.000 untuk bermain game. Remaja yang sudah terjerat game online juga ingin keluar dari jeratan game online. Mereka menyadari kebiasaan ini mengurangi produktivitas mereka, waktu yang bisa digunakan untuk kegiatan positif lainnya terbuang sia-sia hanya untuk bermain game. Rizki Syarif A. Menuturkan “*ada niatngurangin ngegame, kira-kira 20* .³⁷ Dapat disimpulkan bahwa game sangat mengurangi produktivitas remaja dan dampaknya terhadap perilaku remaja yaitu malas melakukan hal lain selain game, boros, apatis apabila sedang bermain game, dan berbohong pada orang tua demi bermain game.

2. Penelitian oleh **Drajat Edy Kurniawan** mahasiswa dari Program Studi Bimbingan dan Konselin Universitas PGRI Yogyakarta yang dimuat di jurnal ilmiah *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 3 No. 1 (Januari-Juni 2017) dengan tujuan untuk menguji Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku *Prokrastinasi* Akademik Pada Mahasiswa BK Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta. Prokrastinasi adalah kebiasaan menunda suatu tugas pekerjaan sampai batas akhir pengumpulan tugas atau pekerjaan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Bk Semester II Angkatan Tahun 2016 Universitas PGRI Yogyakarta dengan sampel sebanyak 32 Mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil penelitian ini dapat membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki pengaruh terhadap munculnya perilaku *prokrastinasi* akademik pada mahasiswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan mahasiswa untuk berperilaku *prokrastinasi* akademik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya yang dapat dilakukan untuk menekan tingginya perilaku *prokrastinasi*

³⁷ <https://hadrisnurwindah04.blogspot.com/2016/10/laporan-hasil-penelitian-dampak-game.html>

akademik mahasiswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengurangi intensitas bermain *game online*.³⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Devia Istiana di Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan meneliti siswa SMAN 1 Pare merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas di Kota Pare Kabupaten Kediri Jawa Timur dengan tujuan penelitian apakah dampak game on line terhadap siswa – siswi SMAN 1 Pare, dengan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Hasilnya sebagaimana berikut : Dampak positif dari game online bagi pelajar : Pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir, aspek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif. Adapun dampak negatifnya adalah : siswa akan malas belajar dan menggunakan waktu untuk bermain game online, siswa akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar untuk bermain game online, waktu untuk belajar sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain game, uang jajan atau uang sekolah akan di selewengkan untuk bermain game online, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kasayangan mereka.³⁹
4. Penelitian yang dilakukan oleh Teuku Romy Syahputra dengan judul “Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain *Game Online* di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh) dengan sampel adalah Merupakan mahasiswa/mahasiswi FMIPA Jurusan Informatika Unsyiah Mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 yang mengetahui atau bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan analisis deskriptif. Penelitian ini menunjukkan Hasil perhitungan dalam model summary, angka R sebesar 0,320 menunjukkan bahwa korelasi atau hubungan antara pengaruh bermain game online terhadap perubahan perilaku memiliki hubungan yang rendah tapi pasti. Nilai rtabel yaitu 0,263. Angka R square atau koefisien determinasi sebesar 0,103.

³⁹ http://www.academia.edu/16881299/Penelitian_Sosial_Tentang_Game_Online

Ini menandakan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap perubahan perilaku remaja sebesar 10,3%, sedangkan sisanya 80,7% dipengaruhi oleh faktor faktor lain di luar bermain game online.⁴⁰

Game dalam Perspektif Islam

1. Islam memandang bahwa dasarnya urusan dunia adalah mubah selama tidak ada hal-hal yang mengharamkannya. Termasuk bermain adalah perkara mubah selama didalamnya tidak membuat lupa dari zikir Allah, tidak ada penampakan aurat, tidak menjarkan sihir, tidak mengajarkan kekerasan, tidak menyia-nyiakan waktu, tidak ada unsur perjudian, tidak merendahkan simbol – simbol agama, tidak ada pemujaan pada dewa- dewa dan simbol syetan maka dibolehkan.⁴¹ Permasalahannya, berapa berapa jenis game yang bersih dari unsur – unsur tersebut.
2. Syariah Islam tidak melarang game sifatnya edukasi seperti quiz – quiz atau permainan angka, menyusun bangun, mengeja huruf, multiple choise atau simulasi – simulasi mengendalikan pesawat bagi siswa – siswa penerbangan atau simulasi membedah organ tubuh bagi mahasiswa kedokteran, maka hal demikian tidak dilarang. Game edukasi semacam ini tidak lebih dari media pembelajaran yang dikemas lebih menarik dan interaktif. Bermain bagi anak adalah simulasi sebagai persiapan mereka untuk menghadapi kehidupan yang sesungguhnya. Dalam permainan, kepribadian anak terbentuk, menunjukkan kecenderungan dan kecenderungan intelektual, emosional dan sosial. Psikolog telah mengkonfirmasi bahwa permainan mengembangkan kepribadian individu, karena itu adalah salah satu sarana dasar pendidikan.⁴² Rasulullah sendiri juga menggunakan pendekatan yang khusus saat bergaul dengan anak – anak. Rasulullah pernah mengajak mereka bermain dan memberi hadiah bagi yang menang dalam perlombaan. Rasulullah pernah menanyakan hewan piaraan mereka dan menyelami pikiran mereka. Rasulullah juga pernah membiarkan cucunya

⁴¹ Bahaya Game, Munajjid. hlm. 10.

⁴² Abdul Razzaq bin Ibrahim Al-Qasim (2011), *Hubungan antara praktik permainan elektronik dan perilaku agresif*, (Edisi pertama), Arab Saudi: Universitas Imam Muhammad bin Saud, halaman 3.

menaiki punggung beliau sebagai “kuda-kudaaan” saat beliau sedang sholat. Rasulullah memahami dunia anak adalah dunia bermain. Anak – anak belajar dengan cara bermain. Permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas mental atau fisik yang dilakukan oleh individu, baik kecil atau besar, untuk memenuhi kebutuhan dan kebutuhannya sendiri, seperti rekreasi dan rekreasi, pendidikan dan kesenangan, rasa ingin tahu, pengeluaran energi berlebih, dan kebutuhan lain yang bervariasi sesuai dengan kelompok umur seperti makan, tidur, dan keamanan⁴³

3. Islam menyuruh orang tua untuk menjauhkan anak – anaknya dari tayangan – tayangan yang negatif. Nasih Ulwan mengatakan Islam mendorong orang tua dan guru untuk memberi keteladanan yang baik. Bahkan keteledanan memiliki kedudukan yang sangat penting bagi pembentukan kepribadian anak. Keteladanan adalah pendekatan yang paling efektif dalam memperngaruhi karakter seorang anak. Mereka akan meniru apa yang ia lihat baik disadari oleh orang tua maupun tidak..⁴⁴ Untuk membentuk anak yang berkhlaq mulia, kewajiban orang tua agar anak – anak sejak kecil hingga remaja dijauhkan dari hal – hal yang mendorong dan menginspirasi mereka untuk berbuat buruk seperti perkataan makian, kedustaan, dan kekerasan.⁴⁵
4. Islam membenci perbuatan yang menyia- nyiakan waktu, bahkan menyia-nyikan waktu bagian dari perbuatan syetan. Dalam kitab Madkahil al Syaithan, kata beliau bahwa penyakit menyia-nyikan waktu tidak hanya diderita oleh orang awam. Kaum intelektual pun juga sering kita dapati. Beliau mengutip pendapat Ibnul Jauzi yang mengatakan, ada kalanya manusia kondisi sehat namun tidak punya waktu. Ia sibuk dengan urusan dunia. Ada kalanya ia senggang namun kondisinya sakit. Tapi anehnya saat ia sehat dan senggang malah ia habiskan waktu untuk sia-sia. Beliau mengutip hadits Rasulullah : Dua nikmat yang sebagian besar manusia

⁴³ Mariam Kwaider (2011m), Dampak Game Elektronik pada Perilaku pada Anak (Edisi Pertama), Aljazair: University of Algiers, Vol.1

⁴⁴ Abdullah Nasih Ulwan, *Tarbiyatul Aulad* (Jeddah : Darussalam, 1992), hlm. 607

⁴⁵ Ra'fat Farid Suwaili, *Tarbiyat at Thifli Huququt Thifli fi as Syari'ah al Islamiyah* (Kairo : Dar Yusr, 1429 H), hlm. 163

melalaikannya. Nikmat sehat dan nikmat senggang.⁴⁶ Di antara kebaikan keislaman seseorang adalah meninggalkan sesuatu yang tidak memberikan manfaat baginya.

5. Islam melarang melihat aurat lain jenis yang bukan mahramnya. Larangan melihat lawan jenis tidak hanya secara langsung, tetapi larangan juga untuk melihat gambar atau film yang kontennya adalah aurat lawan jenis. Karena setiap hal yang mendorong pada syahwat adalah haram.⁴⁷ Dalam game yang ada, karakter wanita dewasa selalu terbuka auratnya, baik sedikit maupun sebagian besar anggota tubuhnya.
6. Islam melarang mengolok – olok simbol- simbol agama. Ini termasuk perilaku orang fasik dan munafik.⁴⁸ Islam menempatkan perbuatan syirik, membunuh orang dengan tanpa hak, berbuat sihir, berzina dan homoseksual sebagai bagian dari dosa besar.⁴⁹

Kesimpulan

Meskipun ada manfaat dan keuntungan dari permainan elektronik, tetapi ia juga memiliki aspek negatif yang menunjukkan efek pada individu dan masyarakat pada umumnya. Terutama pada pengembangan perilaku pribadi anak. Game mendorong pada kekerasan anak dan kejahatan, karena sebagian besar dari permainan ini didesain pada hiburan dan kenikmatan anak. Game menampilkan tayangan yang sangat bertentangan dengan nilai – nilai Islam, yang pada gilirannya akan mendorong untuk melakukan perbuatan yang buruk tersebut. Minimal mereka akan menyai – nyiakan waktu sehingga menjadi generasi yang tidak produktif.

Permainan ini juga membuat anak hidup dalam isolasi dari orang lain, dan tujuan utamanya adalah untuk memuaskan hasratnya untuk bermain. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa anak-anak yang cenderung bermain kekerasan dan mempraktikkannya mengalami penurunan prestasi akademik. Perilaku Permainan ini juga telah terbukti memengaruhi kesehatan umum anak-anak. Dalam jangka panjang,

⁴⁶ Abdul Hamid al Bilali, *al Bayan Madakhil al Syaithan*, cet. VI, (Beirut : Muassasah al Risalah, 1986), hlm. 65-66

⁴⁷ Ibn al Khaththan al Fasi, *Ihkam al Nazhar bi Hassat al Bashar* (Damaskus : Daar al Qalam, 2012), hlm. 363-365.

⁴⁸ Sa'id bin 'Ali al Qahthani, *Nuur al Iman wa Dbulumaat al Nifaaq fii Dhu'i al Kitaab wa al Sunnah* (Riyadh : Maktabah al Malik Fahd al Wathaniyah, 2000), hlm. 76.

⁴⁹ Syamsuddin al Dzahabi, *Kitab al Kaba'ir* (Daar Nadwah al Jadidah), hlm. 9-55.

mereka menyebabkan radang sendi, mobilitas motorik, dan gangguan mental. Permainan jangka panjang juga memiliki perilaku adiktif anak.

Referensi :

Buku dan Jurnal :

Abdul Fattah Abu Ghuddah, *Qimat Al Zaman 'indal Ulama*, cetakan - 10 (Maktabah Matbu'at Islamiyah)

Abdul Hamid al Bilali, *al Bayan Madakbil al Syaithan*, cet. VI, (Beirut : Muassasah al Risalah, 1986)

Abdul Razzaq bin Ibrahim Al-Qasim (2011), *Hubungan antara praktik permainan elektronik dan perilaku agresif*, (Edisi pertama), Arab Saudi: Universitas Imam Muhammad bin Saud

Abdullah Nasih Ulwan, *Tarbiyatul Aulad* (Jeddah : Darussalam, 1992)

I Dewa Putu Ekasasnanda, *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java*, Jurnal UNNES, Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture 9(2) (2017): 191-202, Sep 2017

Ibn al Khaththan al Fasi, *Ihkam al Nazhar bi Hassat al Basbar* (Damaskus : Daar al Qalam, 2012)

Ismail Husain Abu Za'naznah, *Al-Al'ab al Alaktruniyyah wa Waqi'u Athfalina*, Asy Syaqa'iq, edisi – 61, Rajab 1423 H / September 2002

Lukman Hakim, *Pemrograman Game dengan Visual Basic* (Yogyakarta : Andi, 2003)

Mariam Kwaider (2011m), *Dampak Game Elektronik pada Perilaku pada Anak* (Edisi Pertama), Aljazair: University of Algiers, Vol.1.

Muhammad Shalih Munajjid, *Bahaya Game*, cet 1 (Solo : Aqwam Media Profetika, 2016)

Ra'fat Farid Suwaili, *Tarbiyat at Thifli Huququt Thifli fi as Syari'ah al Islamiyah* (Kairo : Dar Yusr, 1429 H)

Sa'id bin 'Ali al Qahthani, *Nuur al Iman wa Dbulumaat al Nifaaq fii Dhu'i al Kitaab wa al Sunnah* (Riyadh : Maktabah al Malik Fahd al Wathaniyah, 2000)

Syamsuddin al Dzahabi, *Kitab al Kaba'ir* (Daar Nadwah al Jadidah)

Majalah dan Koran :

Majalah Time, edisi 19 Desember 1988

100 Greatest Game, Majalah Stuff Indonesia, Oktober 2008.

Checkpoints, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, Volume 93 , Agustus 2010
Gamelology, Majalah Zigma Amazing Game Magazine,, Edisi Juli Ke-1, 2006.
Opini, Koran Jawa Pos Sabtu, 13 April 2019
Game Community, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, volume 42, September 2007.
GameCommunity, Majalah Zigma Amazing Game Magazine, vol. 92. Agustus 2010.
Games & Apps, Koran Jawa Pos, tanggal 31 Maret 2019
Games & Apps, Koran Jawa Pos, tanggal 5 Mei 2019
Games Rupa- rupa, Majalah Komputer Aktif, No. 06, tanggal 18 Juli 2001.

Web :

<http://gameonlinehistory.blogspot.com/>
<https://carisinyal.com/game-perang/>
<https://jalantikus.com/tips/game-android-dengan-tema-sihir-offline/>
<https://wearedarksider.blogspot.com/2017/12/9-video-game-pembunuhan-terbaik-dan.html>
<https://www.kincir.com/game/console-game/9-game-horor-2019>
<http://reinaldic007.blogspot.com/2013/03/6-game-dan-kartun-yang-mengandung-unsur.html>
<http://m.onlinegame.co.id/k/olahraga>
<http://www.games.co.id/permainn/game-mobil>
<https://www.merdeka.com/peristiwa/kecanduan-game-online-10-anak-di-banyumas-alami-gangguan-mental.html>
<http://medan.tribunnews.com/2018/01/24/alamak-gara-gara-kecanduan-main-game-di-warnet-27-pelajar-bolos-sekolah>
<https://www.kompasiana.com/venusgazer/552e26e36ea8342b0e8b4587/kini-ematik-ematik-pun-doyan-main-games>
<https://telset.id/173761/main-game-di-kantor-turunkan-produktifitas/>
<https://www.liputan6.com/health/read/2158256/ini-hormon-yang-memengaruhi-kebahagiaan-anda>
<https://id.wikipedia.org/wiki/Serotonin>
<https://www.alodokter.com/hormon-oksitosin-hormon-cinta-di-dalam-kehidupan-manusia>
<https://www.mogloger.com/2018/04/dampak-negatif-main-game.html>
<https://hadrisnurwindah04.blogspot.com/2016/10/laporan-hasil-penelitian-dampak-game.html>
<https://hadrisnurwindah04.blogspot.com/2016/10/laporan-hasil-penelitian-dampak-game.html>
http://www.academia.edu/16881299/Penelitian_Sosial_Tentang_Game_Online