

PENGARUH PERILAKU REMAJA DAN BIAYA TERHADAP KEPUASAN BERMAIN GAME ONLINE DI KABUPATEN ENDE (Studi Kasus Kelurahan Lokoboko)

Damianus Tola¹, Jou Sewa Adrianus²

Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Flores

Universitas Khatolik Widya Mandira Kupang

¹ e-mail: datobela28@gmail.com

²e-mail: adrianusjousewa@gmail.com

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 2 Februari 2023

Revisi, 1 April 2023

Diterima, 20 Agustus 2023

Publish, 15 September 2023

Kata Kunci :

Game Online

Biaya

Kepuasan



ABSTRAK

Penelitian ini penulis mengangkat masalah perilaku remaja dan biaya pulsa data internet yang sering diisi oleh anak remaja laki-laki berusia 9 tahun sampai 16 tahun, lokasi penelitian ini di Kelurahan Lokoboko dari RT 01 sampai dengan RT 12 dimana peneliti mengamati anak-anak remaja yang memiliki kecenderungan sangat tinggi dalam bermain *game online* dan menghabiskan waktu secara cuma-cuma nongkrong bareng bersama teman-teman. Hasil analisis data dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,821 yang menandakan bahwa kontribusi variabel perilaku remaja dan biaya terhadap kepuasan bermain game online di kelurahan Lokoboko dari RT 01 sampai dengan RT 12 sebesar 82,1 persen sedangkan sisa sebesar 17,9 persen dijelaskan oleh variabel lain yang tidak cantumkan dalam penelitian ini. Menurut hasil identifikasi di kelurahan Lokoboko sebagian besar korban penyalagunaan *handphone* (HP) android adalah anak remaja usia sekolah, dengan hasil ini menunjukkan bahwa anak usia sekolah sering mengoperasikan *handphone* (HP) di jam belajar untuk bermain *game online*.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Corresponding Author:

Damianus Tola

Universitas Flores

e-mail: datobela28@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Internet merupakan alat komunikasi dunia maya yang menjadi pengaruh dalam kehidupan manusia. Pengaruh kemajuan teknologi memberi banyak manfaat berupa manfaat positif dan manfaat negatif tergantung para pemakai (pengguna) media internet tersebut. Berdasarkan data statistik telekomunikasi hasil pendataan survei susenas tahun 2021 mencapai 62,10 persen populasi penduduk Indonesia menggunakan media jaringan internet yakni sebanyak 90,54 persen, penggunaan data internet melalui telepon seluler. Kegiatan yang sering dilakukan adalah menonton *youtobe*, bermain *facebook*, *instragram*, *twitter*, *whatsapp*, *tiktok*, *email* dan *game*.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan canggih salah satunya adalah telepon genggam seluler yang disebut *handphone* (HP), *Handphone*

adalah alat komunikasi yang muda di bawa dan menjadi pelengkap hidup masyarakat pada umumnya, mulai dari anak-anak sampai pada orang dewasa. *Handphone* saluler adalah teknologi canggih yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan mengirim pesan, video, gambar, hampir tidak bisa dilepas dari *handphone*. *Handphone* android memiliki banyak fitur-fitur baru dan beranekaragam permainan membuat orang semakin suka dan senang lebih betah tinggal sendiri dan menyendiri sambil menikmati permainan *game online*. *Game online* semakin digeluti oleh kaum remaja menjadi hiburan utama jika terhubung dengan jaringan internet, permainan *game online* dapat mengusir kejenuhan dan dapat memberi kepuasan tersendiri bagi para remaja yang suka dan hobi bermain *game online*.

Berdasarkan pengamatan peneliti melihat kondisi yang terjadi di Kelurahan Lokoboko

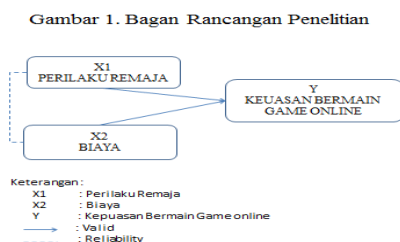
Kecamatan Ndonga, Kabupaten Ende, bahwa kemana-mana anak-anak remaja selalu memegang handphone, dan duduk berkumpul dua atau tiga orang untuk bermain game online secara bersama. Dengan tingkat bermain game online yang sangat tinggi membuat anak-anak remaja maupun kalangan orang dewasa yang statusnya masih kuliah maupun non kuliah ikut ambil bagian dalam permainan ini.

Peneliti menemukan bahwa rata-rata bermain game online ini adalah anak laki-laki remaja dimulai dari RT 01 sampai dengan RT 12 di Kelurahan Lokoboko Kecamatan Ndonga Kabupaten Ende, anak-anak remaja terjerumus dalam bermain game online disebabkan faktor lingkungan dan pergaulan anak milenial, dengan pengaruh lingkungan dan pergaulan sosial membuat anak-anak remaja di Kelurahan Lokoboko menjadi kebiasaan mengadakan bermain bareng (Mabar) disaat sudah nongrong di deker atau di bawah pohon-pohon pelindung di tempat mereka berkumpul bersama teman atau rekan sebaya. Poin inilah membuat anak remaja terbawa dengan sikap dan perilaku yang melupakan tugas pokok mereka setelah kecanduan dengan permainan game online melebihi batas waktu.

Berdasarkan latar belakang yang dituangkan dalam penelitian ini maka penulis mengangkat masalah perilaku anak remaja dan biaya pulsa data internet yang sering diisi oleh anak remaja laki-laki berusia 9 tahun sampai 16 tahun, lokasi penelitian ini di Kelurahan Lokoboko dari RT 01 sampai RT 12 dimana peneliti mengamati anak-anak remaja yang memiliki kecenderungan sangat tinggi dalam perilaku bermain game online dan menghabiskan waktu secara cuma-cuma nongrong bareng bersama teman-teman.

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka dapat digolongkan pada penelitian kuantitatif, penelitian ini menggambarkan informasi lengkap antara variabel terikat dengan variabel bebas, Sugiyono (2010) penelitian ini menggunakan jenis penelitian regresi berganda karena pada dasarnya hendak melihat pengaruh perilaku remaja dalam pengeluaran biaya terhadap kepuasan bermain game online dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Data populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja Kelurahan Lokoboko dengan 12 RT dan 6 RW jumlah anak remaja mencapai 379 remaja dan seluruhnya pengguna Handphone android. Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk

data primer. pengambil sampel dalam penelitian ini, disebarkan angket sebanyak 379 responden terdapat 39 butir pertanyaan dari 3 variabel yang disiapkan. Pilihan jawaban pertanyaan menggunakan skala likert yakni:

Sangat Setuju	Skor = 4
Setuju	Skor = 3
Tidak Setuju	Skor = 2
Sangat Tidak Setuju	Skor = 1

Untuk data observasi yang didapat dari lapangan untuk dianalisis menggunakan analisis validitas, realibilitas digunakan untuk mengukur instrumen pertanyaan. Data yang diperoleh dari lapangan dianalisis menggunakan analisis regresi berganda, analisis regresi berganda ini untuk menghitung seberapa besar pengaruh perilaku remaja dan biaya terhadap kepuasan bermain game online.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Berdasarkan hasil olahan data yang diolah menggunakan program SPSS 17.0 dengan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: Nilai r tabel sebesar 0.443 dengan jumlah anak remaja sebanyak 379 pada signifikansi sebesar 0,05 uji dua sisi. Berdasarkan 39 butir pertanyaan yang telah dihitung diperoleh nilai r tabel berkisaran 0.561 sampai 0,894 maka dapat disimpulkan bahwa 39 butir pertanyaan disebut valid dan dilanjutkan uji realibilitas.

Uji reliabilitas menunjukkan nilai cronbach's Alpha sebesar 0.861 nilai r tabel dengan n = 59, signifikansi 0,05 uji dua sisi sebesar 0.443. nilai cronbach's Alpha lebih besar dari r tabel maka butir-butir pertanyaan kuesioner dikatakan reliabel dengan kategori layak (baik). Husein (2013) Reliabilitas mengukur secara konsisten dalam bentuk angka biasanya sebagai koefisien, koefisien yang tinggi berarti reliabilitas yang tinggi

Tabel 1. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	.193	2.023		.061	.869
X1	.219	.077	.247	3.461	.001
X2	.235	.081	.378	3.801	.000

a. Dependent Variable: Kepuasan Bermain Game Online

Dari tabel ini dapat dijelaskan persamaan regresi sebagai berikut:

1. Ditemukan nilai konstanta sebesar 0,193 artinya kepuasan bermain game online dengan probabilitas $0,000 < 0,005$ menandakan ada hubungan signifikan.
2. Koefisien regresi variabel perilaku remaja sebesar 0,219 dengan probabilitas $0,000 < 0,005$ artinya perilaku remaja menandakan ada pengaruh cukup signifikan
3. Koefisien variabel biaya sebesar 0,235 dengan probabilitas $0,000 < 0,005$ artinya pengeluaran biaya cukup berpengaruh secara signifikan.

Tabel. 2
Hasil korelasi dan analisis determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.832 ^a	.821	.809	.41002
a. Predictors: (Constant), Perilaku remaja dan Biaya				
b. Dependent variable: Kepuasan Bermain Game Online				

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,821 yang menandakan bahwa kontribusi variabel perilaku remaja dan biaya terhadap kepuasan bermain game online di kelurahan Lokoboko 12 RT dan 6 RW sebesar 82,1% sedangkan sisa sebesar 17,9% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak cantumkan dalam penelitian ini. Menurut hasil identifikasi di kelurahan Lokoboko sebagian besar korban penyalagunaan handphone (HP) android adalah anak remaja usia sekolah, dengan hasil ini menunjukkan bahwa anak usia sekolah sering mengoperasikan HP di jam belajar untuk bermain game online.

Kelurahan Lokoboko menjadi salah satu contoh dimana seluruh anak remaja usia sekolah dengan data yang dimiliki sekitar 379 anak remaja usia sekolah sudah menjadi pecandu game online. Kecanduan bermain game online membuat anak remaja tidak mampu mengendalikan diri, dalam hasil wawancara langsung bersama para anak remaja di kelurahan Lokoboko "Mereka mengatakan dan mengakui bahwa mereka sangat sulit untuk meninggalkan permainan game online prabayar ini. Dampak buruknya biaya pengeluaran pembelian pulsa sangat tinggi dan biasanya terkesan ribut, perkelahian, dengan suara-suara yang keras, disinilah menjadi penyebab pertempuran permainan game dimulai.

Menurut Joewana dalam Jurnal Ekspektasi (Nanga 2022) seseorang remaja agar dapat diterima dalam suatu kelompok remaja harus mengikuti kegiatan kelompok sosialnya. Pengaruh kelompok sosial dengan perilaku beresiko dimana ketika remaja bergabung dalam kelompok sosialnya maka remaja akan dituntut untuk berperilaku sama dengan kelompok sosialnya. Dukungan lingkungan sosial tidak sepenuhnya memiliki dampak yang negatif, namun lingkungan sosial sekitar akan menentukan apakah individu tersebut berperilaku positif atau negatif.

Dampak positif bermain game online di kelurahan lokoboko bagi anak remaja usia sekolah: menghilangkan rasa kejenuhan dalam kesendirian, membantu meningkatkan kemampuan menganalisis dan mengambil keputusan secara cepat, memiliki rasa kesabaran yang tinggi. Dan juga terdapat dampak negatif bagi anak remaja: anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game online, konsentrasi belajar terganggu, tertidur di meja sekolah saat jam pelajaran berlangsung, lebih suka menyendiri dan tidak peduli jika orang yang ada dihadapannya, merasa acuh dengan kondisi di sekitar lingkungan, masa bodoh dan tidak menghargai sapaan dari orangtua.

Kelurahan lokoboko terdapat banyak anak remaja dengan jumlah 379 anak dengan usia yang diangkat dalam penelitian ini adalah dimulai sejak usia 9 tahun sampai 16 tahun dimana tempat sudah menjadi pecandu game online.

Perilaku Remaja

Penelitian ditemukan seluruh responden yang ada di kelurahan lokoboko terdapat 12 RT dan 6 RW ditemukan semua anak memiliki handphone android dan tidak semua anak salah gunakan handphone ini untuk bermain game online, hanya beberapa anak yang sudah menjadi kecanduan hal ini terjadi karena ada faktor yang mempengaruhi perilaku anak remaja usia sekolah yakni: anak muda diajak oleh teman-teman maupun kelompok anak remaja untuk bermain game online secara bersama-sama. Bagi teman lain yang tidak memiliki data internet bisa joing atau hospot dari teman yang memiliki data internet. Banyak anak remaja sangat serius dan berkonsentrasi tinggi disaat sedang aktif bermain game online hal ini menyebabkan anak remaja merasa acuh terhadap orang-orang diskitar, masa bodoh jika mendengar panggilan dari orangtua atau sanak saudara, duduk sendiri dan menjauh dari orangtua atau sanak saudara, lupa akan waktu dan tugas-tugas pokok sebagai pelajar, perilaku dan kebiasaan seperti ini sudah terakar dan sulit ditinggalkan.

Pengeluaran Biaya Internet.

Hasil penelitian dilakukan berdasarkan pengeluaran biaya pembelian pulsa data internet, di kelurahan lokoboko dari 12 RT dan 6 RW hanya terdapat 2 M-Kios, setiap M-kios menjual pulsa data internet dengan kuota berbeda-beda dimulai dari 4GB dengan harga Rp 31.000, 6,5GB dengan harga Rp 53.000, 9GB dengan harga Rp 73.000, 13GB dengan harga Rp 103.000 dan, 18GB dengan harga Rp 123.000 jadi setiap harga berbeda-beda tergantung kartu sim yang dipakai oleh pelanggan dengan demikian peneliti bisa mengetahui bahwa setiap orang bervariasi dalam mengisi pulsa data internet. Walaupun harga selangit tapi niat dan kemauan anak untuk membeli sangat tinggi karena kecanduan bermain game online sulit dihindari. Orangtua mengeluarkan biaya pada setiap anak untuk mengisi pulsa data internet bervariasi jumlah anak remaja dalam penelitian ini sebanyak 379 anak remaja dapat dihitung pengeluaran biaya masing-masing anak yang akan membeli data internet sebagai berikut: 205 anak mengisi data internet 4GB sebanyak 205 anak x Rp 31.000 = Rp 6.355.000., 6,5GB sebanyak 147 anak x Rp 53.000 = 7.791.000, 9 GB sebanyak 12 anak x Rp 73.000 = Rp 876.00, 13GB sebanyak 9 anak x Rp 103.000 = Rp 927.000 dan 18 GB sebanyak 6 anak x Rp 123.000 = Rp 738.000 total secara keseluruhan sebesar Rp 16.687.000 dengan besaran biaya pengeluaran diakumulasikan mencapai Rp 16.687.000 dana yang disiapkan oleh orangtua untuk menjawab kebutuhan anak selama perbulan. Poin inilah menjadi tuntutan anak pada orangtua dan orangtua menyiapkan

dana untuk membeli paket-paket data internet di M-kios terdekat.

Jenis-jenis *Game Online*

Temuan peneliti dari hasil wawancara bersama anak remaja di Kelurahan Lokoboko di seluruh RT sering mereka bermain game online antara lain: *Game Multiplayer Royale (PUBG)*, *Game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Real Time Strategy (RTS)*, *Vehicle Simulation*, *Game Casual*, *Fighting Games Action Game*, *Life Simulation Game*, *Game Free Fire*. Permainan game online yang ditemukan dilapangan banyak memberi dampak negatif kepada anak remaja karena di dalam game online biasanya tentang kekerasan pertempuran dan perkelahian.

Kepuasan Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil temuan dilapangan game yang sering dimainkan oleh anak-anak remaja di Kelurahan Lokoboko yaitu ada tiga game online;

a) *Game Multiplayer Royale (PUBG)*,

Game Multiplayer Royale memiliki tingkatan yang disebut; Rank Bronze star dari tingkat I sampai V tingkatan, Rank Silver ada I sampai V tingkatan, Rank Gold PUBG I sampai V tingkatan, Rank Platinum ada I sampai V tingkatan, Rank Diamond hanya I tingkat, Rank Crown hanya tingkat I, Rank Ace hanya I tingkat, Rank Conqueror hanya I tingkat. *Game Multiplayer Royale (PUBG)* akan dimainkan di peta yang lebih kecil yang pemain tidak mencapai 100 orang pemain berkisaran pada 60 orang pemain. Game ini tidak ada efek jatuhnya peluru pada tembakan jarak jauh dan lebih sedikit recoil senjata.

b) *Game Free Fire*

Game Free Fire memiliki tingkatan yang disebut Rank Bronze dimulai dari tingkat I sampai III tingkatan, Tingkatan Rank Free Fire Silver tingkat I sampai III tingkatan, Rank Free Fire (FF) Gold tingkat I sampai IV tingkatan, Rank Free Fire Platinum tingkat I sampai IV tingkatan, Pangkat Diamond FF tingkat I sampai IV tingkatan, Rank Free Fire Heroic tidak ada tingkatan, dan Terakhir Rank Free Fire (FF) Grandmaster tidak ada tingkatan. *Game free fire* cukup terkenal di dunia game yang tersedia di handphone android. Game ini berdurasi waktu 10 menit para pemain bertempur melawan 49 pemain lainnya di pulau terpencil dengan tujuan bertahan hidup. Pemain bebas memilih posisi pertempuran menggunakan parasut mengendarai kendaraan untuk menjelajahi map, bersembunyi dalam parit atau tiarap di pandang rumput agar tidak kelihatan lawan disaat menyerang dan bertahan sampai pada level memenangkan pertempuran,

c) *Game. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*,

Game. Multiplayer Online Battle Arena dimulai dari Rank warrior berawal dari warrior III, warrior II, warrior I; Rank elite star dari elite III, elite II, elite I; Rank master star dari master IV, master III, master II, master I; Rank grand master star dari Grand master V, grand master IV, grand master III, grand

master II, grand master I; Rank epic star dari epic V, epic IV, epic III, Epic II, Epic I; Rank legend star dari legend V, legend IV, legend III, legend II, legend I; Rank mythic star dari mythic V, mythic IV, mythic III, mythic II, mythic I; dan terakhir Rank Glorius mythic. Dalam permainan game online ini akan menambah teman baru di luar wilayah atau pulau dan bahkan dari luar negeri. Bisa mengalahkan tim lawan, bisa menambahkan skin dan skill, jika rank kita mencapai level mythic dapat menjual pada orang yang membutuhkan akun dari situlah kita mendapat nilai rupiah (uang) sebesar dua juta rupiah Kepuasan yang dirasakan pada anak-anak remaja yang aktif bermain game online adalah menjadi faktor penghibur, membantu perkembangan koordinasi tangan dan mata, mampu menganalisa secara tepat, menghilangkan rasa kejenjutan dan melatih kesabaran pada permainan dimulai, inilah bentuk kepuasan yang sangat istimewa dirasakan oleh anak-anak remaja

d) **Perhatian Orangtua**

Dilihat dari hasil kuesioner yang diedarkan kepada seluruh responden anak remaja dan orangtua yang berdomisili di Kelurahan Lokoboko RT 01 sampai RT 12 menemukan bahwa perhatian orangtua membeli paket internet untuk menjawab kebutuhan setiap permintaan anak. Tujuan orangtua mengisi pulsa data internet untuk mengerjakan tugas-tugas pelajaran dari sekolah, tetapi setelah melakukan observasi lapangan banyak anak salah dimanfaatkan media handphone untuk bermain game online bersama teman yang berada di luar rumah. Melihat kondisi saat ini perhatian orang tua sangat diperlukan untuk mendampingi setiap anak agar anak tidak mudah terjebak dengan permainan game online yang menyebabkan anak kecanduan. Perhatian dan fungsi kontrol orangtua yang lalai dalam penyalahgunaan alat komunikasi handphone pada anak usai sekolah terdapat dampak buruk bagi anak yang ditunjukkan dengan sikap dan perilaku acuh dan malas akan muncul dari dalam diri anak remaja dan juga berdampak lingkungan sekitarnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Permainan game online dimasa kini membawa dampak negatif pada anak remaja mengubah pola perilaku dan sikap sehingga melupakan tugas pokok mereka sebagai pelajar. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika remaja sedang aktif bermain game online yang menjadi sasaran utama yang ditemukan adalah melupakan waktu dan melupakan segalanya. Perilaku remaja ini mengubah norma-norma dan budaya yang berlaku dalam masyarakat, kecenderungan menggugah perasaan dan merangsang tingkah laku acuh didasarkan pada kondisi yang disebabkan kecanduan dari permainan game online.

Saran

1. Pengawasan orangtua menjadi sangat urgen pada jam belajar anak berlangsung.

2. Pengisian pulsa data internet hanya untuk kepentingan dan aktivitas belajar dan kerja tugas sekolah.
3. Orangtua wajib mengecek sejauhmana tingkat belajar anak setelah menggunakan media internet.
4. Kepada anak bahwa akan terjadi gangguan saraf dan mata pada anak yang aktif bermain game online.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Nugroho, Setio. dkk. (2018). *The Influence of product and promotions on purchasing decisions mediated in purchase motivation*. Jurnal Of Applied Management. Vol.17. No.1, Universitas Brawijaya.
- Anhar, (2010). *Panduan Menguasai PHP dan Mysol secara Otodidak*. Mediakita, Jakarta
- Badan Pusat statistik telekomunikasi Indonesia <https://www.bps.go.id/publication/2022>. Di undu pada tanggal 14 Desember 2022
- Bustami, Bastin dan Nurlela 2013. *Akuntansi Biaya Edisi 4*. Mitra wicara media. Jakarta
- Henry, Samuel, (2005). *Panduan praktis membuat game 3D*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- (2010). *Cerdas dengan Game*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Kustindarti Chritina (2008). *Biaya Prdouksi: Pengertian, Jenis dan Penggolongannya*, Alfabet, Bandung.
- Kholik, Abdul dkk. (2020). *Perilaku Konsumen (Ruang lingkup dan konsep dasar)*. Widina Bhakti Persada. Bandung.
- Januar, M. Iwan dan Turmudji, E.F. (2010). *Game Mania Kado untuk Remaja*. Gema Insani. Malang
- Nanga, dkk (2022). *Lingkungan sosial dan perilaku konsumsi Moke pada remaja di kelurahan Madawat*, Jurnal ekspektasi, Vol. 7 No. 1, Universitas Flores.
- Riyadi, T. Darut. (2021). *Antara Menfaat dan bahayanya Handphone*. Pustaka anisah. Jawa tengah
- Santana, Septiawan (2010). *Menulis Ilmiah Metodologi Penelitian Kualitatif*, Obor Pustaka, Jakarta
- Umar, Husein (2013). *Metode Pendidikan Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Raja Grafindo Persada. Kalimantan Tengah.
- Trisnani. R. Pramudia dan Wardani Y.S (2018). *Stop Kecanduan Game Online mulai Sekarang*. Unipma Press. Jawa Timur
- Notatmodjo, Soekidjo (2018). *Pengembangan Sumber daya Manusia*. Rineka cipta. Jakarta