

**FENOMENA GAME ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL
KAUM MUDA DALAM PERSPEKTIF HERBERT BLUMER
(STUDI KASUS TERHADAP KAUM MUDA DI PAROKI ST. PIUS X
BENGKAYANG)**

**ONLINE GAMING PHENOMENA IN THE SOCIAL LIFE OF YOUNG
PEOPLE IN THE PERSPECTIVE OF HERBERT BLUMER
(A CASE STUDY IN ST. PIUS X BENGKAYANG'S PARISH)**

Irenius Selsus Rengat^{1*)} Paulinus Sarif²⁾ Andi Prayoga³⁾

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Filsafat Teologi Malang, Jalan Rajabasa no.2 Malang

*e-mail: ireniusselsus@gmail.com

Diterima: 3 Sept 2022; Revisi : 28 Des 2022; Diterbitkan: 30 Des 2022

ABSTRACT

Young people are very familiar to online games today. It is indicated by the large number of young people who spend their time just playing online games, thus affecting their social life. The behavior of today's children are not concerned with their environment, but focus on social media and online games. The present research discusses the influence of online games on the social interaction among young people from the perspective of symbolic interactionism according to Hebert Blumer. The research method was qualitative. The data were collected using interviews (involving 4 subjects) and literature studies. The research found out that the young people in St. Parish. Pius X Bengkayang were not addicted to playing online games, online games, but they just killed their spare time. They did within the normal limit in playing online games. Thus, their social interaction with others is still acceptable. Social interaction is important for every human being, to communicate with others. This is a requirement in symbolic interactionism according to Hebert Blumer, namely that there is a relationship between the individual and the community.

Keywords: *game online, young people, Social life, symbolic interaction*

ABSTRAK

Game online merupakan salah satu permainan yang sangat tidak asing lagi bagi kaum muda di zaman sekarang. Ini dibuktikan dari banyaknya kaum muda yang menghabiskan waktunya hanya demi bermain *game online*, sehingga berpengaruh pada kehidupan sosialnya. Dapat dilihat tingkah laku anak zaman sekarang yang tidak mementingkan lingkungannya, hanya fokus pada media sosial maupun *game online*. Kajian ini berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap interaksi sosial di kalangan kaum muda yang ditinjau dari perspektif interaksionisme simbolik menurut Hebert Blumer. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu, wawancara (*interview*) terhadap 4 orang subjek dan studi literatur. Penelitian ini menemukan bahwa responden tidak kecanduan bermain *game online*; mereka hanya bermain *online games* sebagai pengisi waktu luang. Mereka bermain *online games* masih dalam batas normal. Oleh karena itu, interaksi sosial mereka dengan sesama masih terjalin dengan baik. Interaksi sosial adalah hal penting bagi setiap manusia, Ini yang menjadi syarat dalam interkasionime simbolik menurut Hebert Blumer yaitu, ada hubungan antara individu dengan masyarakatnya.

Kata Kunci: *game online, kaum muda, kehidupan sosial, interaksi simbolik*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi berjalan begitu cepat dari masa ke masa sehingga membuat sistem komunikasi dan komputer memiliki kemajuan yang sangat signifikan. Bahkan, kemajuan teknologi melampaui kemajuan industri. Namun, saat ini dunia industri juga berlomba-lomba semakin berinovasi dalam segala hal. Semakin berkembangnya dunia teknologi berpengaruh juga kepada kemajuan dan perkembangan untuk mengakses dan mendapatkan sesuatu dari internet, bahkan dari perangkat ponsel sekalipun.

Game online adalah sebuah layanan permainan (*game*) yang memberikan beragam pilihan untuk dapat dimainkan secara bersama-sama, tanpa batas ruang dan waktu sekalipun. *Game online* saat ini menawarkan berbagai permainan baik jenis komputer maupun *smartphone*. Beberapa situs bahkan secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.

Pada zaman ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau kepada kaum remaja (Salim, 2005).

Teknologi sudah mempengaruhi masyarakat umum dan sekelilingnya dengan banyak metode. *Game* yang seharusnya bertujuan untuk mengisi waktu luang sekarang dimainkan dimanapun dan kapanpun. *Game online* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan santai namun memiliki aturan tertentu. Aturan itu dimunculkan sebagai tantangan untuk mencapai kemenangan. Pemain *game online* umumnya berasal dari kalangan

pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan yang akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial (Rumbaru, 2021).

Permainan *game online* terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. *Game online* mulai mengalihkan permainan yang bisa diakses ke segala perangkat. Bahkan, bisa dimainkan lewat *smartphone*. Sekarang *game* tidak hanya didapatkan dari konsol seperti *Play Station* (PS), tetapi bisa didownload melalui perangkat *Smartphone* (Septia, 2020). Saat ini banyak juga permainan yang telah dipindahkan dari dunia nyata yang diwujudkan ke dunia dan diferivikasi oleh perangkat lunak. *Game online* memberikan dimensi baru, kemudahan dan lebih menyenangkan daripada *game* biasanya (Marwinda, 2022). Ini adalah salah satu bukti bahwa di zaman ini banyak orang sudah mengenal dunia *game*. Bahkan banyak orang di zaman ini yang kecanduan *game online*.

WHO (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai gangguan mental yang termasuk dalam diantaranya *International Classification of Diseases (ICD-11)* Hal ini ditandai dengan kontrol yang buruk atas *game*, dimana *game* diberi prioritas tinggi atas aktivitas yang lain. Sikap ini terus berlanjut meskipun memiliki konsekuensi yang tinggi (Nur, 2022). Dalam penelitiannya, Santoso dan Purnomo menemukan bahwa bermain *game online* menjadi kecanduan bagi 64,45% remaja laki-laki dan 46,85% remaja perempuan antara usia 12 dan

22 tahun. Kaum muda yang kecanduan *game online* mengembangkan sifat-sifat yang terkait dengan ketidakmampuan untuk mengendalikan emosi. Keadaan seperti ini memicu orang melakukan hal-hal yang pesimis seperti, marah, menjauhi orang lain, lesu, dan pembohong (Marwinda, 2022). Orang yang terus-menerus bermain *game online* permainan akan kecanduan. Mereka lupa karena terlalu fokus kepada permainan yang dimainkan. Disamping itu, ini juga dapat menimbulkan minimnya interaksi dengan warga maupun orang di sekitarnya.

Game online yang kini kita lihat secara virtual mengambil alih perhatian banyak orang khususnya para kaum muda atau remaja yang di bawah umur, yang ternyata membawa sebuah perubahan besar terhadap tingkah laku sosial mereka terhadap sesama. Di zaman dahulu, sebelum anak muda mengenal internet atau *game online*, mereka lebih banyak berkumpul untuk mengerjakan sesuatu yang lebih bermanfaat. Bandingkan dengan anak zaman sekarang, yang berkumpul bersama hanya untuk bermain bareng (*babar*) *game online*. Fernando (2018) berpendapat bahwa *game online* telah mengubah pola tingkah laku manusia. Tingkah laku kaum muda zaman sekarang lebih memusatkan perhatian kepada *gadget* yang mereka mainkan daripada lingkungan sekitar. Para kaum muda yang bermain *game online* hanya memfokuskan diri mereka kepada *gadget*, melupakan sahabat dan lingkungannya. Bahkan mereka lebih mudah menyakiti teman-temannya maupun adiknya yang lebih kecil.

Berkenaan dengan fenomena diatas, banyak sekali pengaruh yang diakibatkan oleh *game online* dalam kehidupan sosial kaum muda. *Game online* mempengaruhi kehidupan

sosial seseorang, sehingga interaksi dan hubungan juga dipengaruhi. Menurut Herbert Blumer, seorang Sosiolog, interaksi juga bisa dengan keadaan-keadaan simbolik atau dengan menggunakan simbol-simbol.

Menurut Herbert Blumer, gagasan mengenai interaksionisme sosial memiliki premis atau dasar yaitu, (1) manusia bertindak atas sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka, (2) makna itu diperoleh dari interaksionisme sosial yang dilakukan dengan orang lain, (3) makna-makna tersebut disempurnakan dalam interaksionisme sosial yang sedang berlangsung.

Blumer melakukan pendekatan kualitatif, dimana ia meyakini bahwa studi tentang manusia tidak bisa disamakan dengan studi terhadap benda mati. Ia beranggapan bahwa para peneliti perlu meletakkan empatinya dengan sesuatu yang akan dikaji dan berusaha masuk pada objeknya yang hanya dimiliki setiap individu manusia. Inti dari teori ini dalam melaksanakan penelitian adalah bagaimana interaksi dimulai (*openings*) dan berakhir (*closings*), yang kemudian melihat bagaimana perbedaan diselesaikan, dan bagaimana konsekuensi-konsekuensi yang tidak terantisipasi yang telah menghambat pencapaian tujuan-tujuan interaksi dapat dijelaskan (Siti, 2011).

Interaksi sosial sangat penting untuk hubungan antara pribadi dengan kelompok, atau kelompok dengan pribadi. *Game online* saat ini telah mempengaruhi interaksi sosial kaum muda, dimana mereka tidak lagi mempedulikan objek yang ada di sekitar mereka, sehingga empati antar sesama pastinya akan longgar dan semakin lama akan putus. Maka, melalui teori interaksionisme simbolik ini, penulis ingin membahas permasalahan yang terjadi dalam

hubungan antara manusia dan kehidupan sosialnya.

Penulis ingin menggali fenomena *game online* yang terjadi di kalangan kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang. Fenomena yang terjadi ini ditinjau dalam perspektif sosiologis yang sangat menarik untuk dibahas karena menyangkut tindakan sosial kaum muda terhadap lingkungannya. Melalui teori Interaksionisme Simbolik yang pertama kali digunakan oleh Herbert Blumer, penulis mencoba membahas permasalahan diatas dengan teori Interaksionisme Simbolik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur-kualitatif. Metode ini digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data berupa perkataan dan perbuatan manusia (Afrizal, 2015). Kajian literatur adalah cara yang digunakan untuk menelusuri dan meneliti berbagai bahan bacaan seperti buku, jurnal, terbitan-terbitan lain yang sesuai dengan topik penelitian yang menghasilkan sebuah tulisan yang membahas topik tertentu (Marzali, 2017). Kajian literatur ini sangat membantu penulis dalam menggali informasi lebih mendalam mengenai fenomena *game online* di zaman ini sehingga hasil dan jawaban yang diperoleh dianalisis berdasarkan teori interaksionisme simbolik.

Penelitian dilakukan terhadap kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang dengan menggunakan wawancara yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi *zoom*. Disamping itu, teknik pengamatan langsung juga dilakukan. Informan dalam penelitian ini berjumlah 4 orang Keempat subjek itu berinisial DM, KN, MR, dan HM. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik yang

dikembangkan oleh Miles dan Huberman.

Tabel 1. Biodata kaum Muda di Paroki St. Pius X Bengkayang

No	Nama	Usia	Ket
1.	Dita Miranda	22	OMK Paroki St. Pius X Bengkayang
2.	Kristian Novando	23	OMK Paroki St. Pius X Bengkayang
3.	Marsela Riri	21	OMK Paroki St. Pius X Bengkayang
4.	Helminus Mardi	22	OMK Paroki St. Pius X Bengkayang

HASIL PENELITIAN

Game online

Permainan *online* adalah suatu *game* yang diciptakan dengan memakai informasi individu dengan dorongan menggunakan sambungan internet. Menurut Eddy Liem (Direktur Indonesia *Gamer*) *game online* adalah sebuah *game* yang dimainkan secara *online* via internet, bisa menggunakan PC (*personal computer*) atau konsol game biasa seperti PS2, X-Box dan sejenisnya (Fernando, 2018). *Game online* selalu harus terkoneksi dengan internet; jika tidak terkoneksi, *game* itu tidak bisa dimainkan. Melalui jaringan internet itu, *game* menjadi lebih *fun* dan menyenangkan jika dimainkan secara bersama-sama.

Surbakti mengemukakan pendapatnya mengenai *game online* sebagai berikut: Penafsiran *game online* adalah *game* yang bisa dimainkan di komputer maupun di *smartphone* yang harus digunakan dalam internet. Ekspansi permainan *game online* sudah termasuk di dalamnya jaringan *pc* dan juga jaringan lokal kecil ke internet serta perkembangan akses kecil kepada akses internet yang lebih besar.

Game saat ini banyak diketahui khususnya *game online* adalah salah

satu media yang berkembang sangat pesat di zaman ini. Industri *game* tumbuh dengan sangat cepat dan melesat, sangat jauh dari perkiraan banyak orang. *Game* di zaman yang serba modern ini sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi edukasi, pembelajaran virtual. Bahkan, *game* kini menjadi tempat untuk mencari penghasilan. Para kreator *game* berlomba-lomba menciptakan *game* untuk dapat dimainkan banyak orang dan memperoleh penghasilan yang besar.

Ghanang (2020) menegaskan bahwa ada banyak jenis *game* dalam berbagai bentuk dan variasinya, yang berarti bahwa format atau gaya sebuah *game* beragam. Format sebuah *game* bisa murni sebuah jenis atau campuran (*hybrid*) dari beberapa *game* lainnya. Jenis-jenis *game* dijabarkan dibawah ini.

1) *Strategy game*

Jenis *game* ini memerlukan strategi *game* untuk memenangkan permainan. *Game* ini memerlukan sedikit logika untuk dapat bertahan, menyerang, kemudian maju melawan musuh-musuh. Prakteknya memang tidak mudah; para pemain harus memainkan taktik mereka terutama di saat-saat genting *game* akan berakhir. Contoh dari *strategy game* adalah *Clash Of Clans (COC)*, *Nemo's Reef*, *Age Of Warring*.

2) *Fighting game*

Jenis *game* ini merupakan jenis *game* yang bertarung antara pemain dengan musuhnya. *Game* ini memberi pemain kesempatan bertarung menggunakan berbagai kombinasi gerakan, entah itu menggunakan tangan, kaki, kepala, atau siku. *Game* ini sebenarnya mengadopsi gerakan bela diri, tetapi ada yang sama sekali tidak bisa dikategorikan atau disebut dengan

gerakan liar. Contoh *Fighting game* adalah *Legends*, *Fighting Tiger Liberal*, *Hockey Fight Pro*, *Real Boxing*, and *Shadow Fight*, *mobile legends*.

3) *Adventure game*

Jenis *game* ini adalah *game* petualangan, dimana pemain berjalan menuju suatu tempat. Sepanjang perjalanan atau sepanjang petualangan itu, pemain akan menemukan banyak tantangan dan berbagai peralatan akan disimpan. *Game* ini tidak berfokus kepada pertarungan atau peperangan; walaupun ada, itu pasti sedikit. Umumnya, permainan ini berfokus kepada pemecahan sebuah misteri atau berusaha bertahan hidup di suatu daerah. Contoh *adventure game* adalah *Ninja Blade* dan *Assassin's Creed*.

4) *Shooter game*

Jenis *game* ini diminati banyak orang karena mudah dimainkan dan menguji kemampuan pertempuran. Biasanya, musuh dalam permainan ini berbentuk banyak. Contohnya adalah manusia, *zombie*, hewan dan jenis lainnya, yang datang dari berbagai arah. Tugas pemain adalah menembak atau membunuh musuh dan menghancurkannya untuk memenangkan permainan. Contoh *Shooter Game* adalah *Third Person Shooter*, *First Person Shooter*, *Point Blank*, *free fire*, *Valorant*, *PUBG*

Ada beberapa jenis atau kategori pemain *game online*. *Maniac gamer* adalah *gamer* yang benar-benar sudah kecanduan *game online*. Para *gamer* ini merupakan orang-orang yang sudah kecanduan memainkan *game online*. Dengan demikian, Sehingga mereka lupa melakukan aktivitas yang lain seperti makan, tidur, beristirahat dan lain-lain. *Pro gamer* adalah mereka yang benar-benar menyukai permainan *online* ini namun belum sampai pada

tahap kecanduan game). Para *gamer* jenis ini senang akan permainan *game online*, tetapi belum sampai kecanduan dan melupakan aktivitas yang lain. Mereka menyukai *game*, tetapi tidak sampai pada taraf yang membahayakan dirinya. *Casual gamer* bermain hanya untuk mengisi waktu luang atau sekedar iseng saja. Para *gamer* jenis ini bermain *game* hanya untuk mengisi waktu kosong saja, seperti untuk *refreshing* setelah bekerja seharian atau untuk menghibur diri. Tidak candu maupun tidak menyukai *game*, bermain *game* sekedar mengisi waktu luang, supaya tidak bosan ataupun galau.

Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer

Herbert Blumer lahir pada tanggal 7 Maret 1900, di *St. Louis*, Missouri. Ia memulai pekerjaannya di Universitas Chicago pada tahun 1927-1952. Blumer menjelaskan 3 gagasan yang sangat penting tentang interaksionisme simbolik yaitu, arti penting makna pada tindakan sosial, sumber-sumber makna, dan peran makna dalam penafsiran (Rafsanjani, 2022).

Karakter dasar dari interaksionisme simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan masyarakat dengan individu. Landasan berpikir atau asumsi dasar teori interaksionisme simbolik adalah interaksi berlangsung di antara berbagai macam pemikiran dan menjadi sebuah makna dalam karakter masyarakat (Derung, 2017). Dalam interaksi sosial, masing-masing pribadi dan masyarakat berperan sebagai aktor. keduanya sesungguhnya tidak bisa dipisahkan; mereka saling mempengaruhi dan menentukan. Pribadi seseorang sungguh berarti dalam kehadiran sebuah komunitas

maupun dalam masyarakat. Tanpa adanya setiap pribadi, tidak mungkin masyarakat terbentuk.

Tindakan seseorang adalah hasil dari stimulasi dari dalam dirinya sendiri dan juga dari stimulasi masyarakat yang ada di sekitarnya. Ketika seseorang bertindak atau melakukan sesuatu, yang bersangkutan pasti dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Lingkungan sungguh mempengaruhi cara bertindak seseorang. Jika lingkungannya selalu memberikan hal yang positif, maka orang itu juga akan menerima yang positif, begitu pun sebaliknya. Namun, jika seseorang mampu mengontrol atau mengendalikan dirinya dengan baik, maka dia tidak akan terjerumus kepada hal-hal yang negatif. Inilah yang disebut dengan *stimulasi internal*.

Interaksionisme simbolik cenderung sependapat dengan perihal kausal proses interaksi sosial. interaksi sosial dalam masyarakat dapat dilihat pada saat seseorang berkomunikasi dengan komunitas atau kelompoknya dan memunculkan bahasa-bahasa, kebiasaan atau simbol-simbol baru yang menjadi objek para peneliti. Interaksi tersebut dapat terlihat dari bagaimana komunitasnya atau masyarakatnya memunculkan sebuah respon kepada pribadi seseorang.

Fenomena *Game Online* di Kalangan Orang Muda Paroki St. Pius X Bengkayang Dari Perspektif Herbert Blumer

Dari hasil wawancara dengan narasumber penulis menemukan bahwa *game online* di kalangan orang muda Paroki St. Pius X Bengkayang adalah sebuah permainan yang dimainkan dalam jaringan internet, seperti yang disampaikan oleh DM, "*Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan secara*

online dan menggunakan jaringan internet untuk memainkannya". Pendapat DM ini seirama dengan yang disampaikan oleh MR, HM, dan KN. Secara eksplisit, mereka telah mengetahui apa itu *game online* dan bagaimana cara bermain *game online*. Temuan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Septia (2020) yaitu, *game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dalam jaringan komunikasi *online*.

Setiap permainan membuat setiap orang merasakan senang, sedih, tegang, panik dan lain-lain. Ketika seseorang memainkan *game online*, yang bersangkutan pasti merasakan banyak hal. Dari hasil wawancara kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang ketika memainkan *game online*, mereka merasa sangat senang dan sangat menikmatinya. Permainan dapat juga menghibur diri pemain itu sendiri seperti yang dinyatakan oleh KN, "*Saat bermain game online saya merasa cukup terhibur dan bisa mengisi waktu luang yang saya miliki*". Sebaliknya, permainan juga dapat menimbulkan kesedihan dan pusing bagi pemain yang kalah dalam permainan *game online* seperti yang dinyatakan oleh HM, "*Seperti manusia pada umumnya saya merasa senang, tetapi juga kadang pusing apabila saya kalah dalam sebuah permainan*". Pada umumnya, ketika emosi keluar saat bermain *online game* pemain merasa terhibur dan senang. Tidak ada tekanan atau *stres* yang berlebihan dalam bermain *game online*.

Game online sebenarnya diciptakan untuk menghibur seseorang dari segala pekerjaan yang membuat *stres*, bukan untuk membuat candu seseorang sehingga lupa akan segala hal dan mempengaruhi interaksi sosial dengan sesama. Secara umum, kaum

muda di Paroki St. Pius X Bengkayang menganggap bahwa *game online* hanya sebagai hiburan maupun mengisi waktu luang. Mereka memainkan *game online* hanya sebagai penghibur saat sedih dan penenang saat *stres*.

Temuan berdasarkan data dari wawancara sebagai berikut: DM mengatakan, "*Tujuan saya ialah mengisi waktu luang saya jadi bisa dikatakan hanya untuk bersenang-senang*". Begitu pun yang disampaikan oleh MR: "*Hanya untuk bersenang senang dan mengisi waktu luang*". Menurut mereka dengan adanya *game online* dapat membuat lebih gembira dan senang.

Game online sangat mempengaruhi kehidupan sosial kaum muda sekarang ini. Dengan keseringan bermain *game online* itu, seseorang atau para kaum muda dapat tercandu dan terus menerus memainkannya setiap saat, bahkan sampai melupakan segalanya. Sebagian responden menyatakan bahwa mereka tidak terlalu kecanduan dalam bermain *game online*; mereka mampu membagi waktu untuk berinteraksi dengan sesama dan bermain *game*. Ada yang berpendapat pula bahwa melalui *game online* mereka mendapat teman baru seperti yang disampaikan oleh DM, "*Tidak, karena menurut saya, saya bisa membagi waktu untuk bersosial dan bermain game*". Pendapat yang sama juga disampaikan oleh HM, "*Tidak sama sekali, karena saya bisa mengontrol dan mengimbangi waktu saat saya bermain*". Kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang mampu mengimbangi keseharian mereka dengan bermain *game online*, bahkan sungguh mengejutkan bahwa para kaum muda di sini tidak kecanduan dalam bermain *game online*. *Game online* juga tidak mengganggu interaksi mereka dengan sesama.

Pengaruh *game online* sungguh mempengaruhi kehidupan sosial seseorang terutama dalam interaksinya dengan orang lain. Kalau kaum muda lebih mementingkan *game* daripada kehidupan pribadinya, permainan jenis ini dapat berdampak negatif

Berdasarkan hasil wawancara, secara umum responden berpendapat bahwa tanggapan orang lain terhadap diri mereka ketika bermain *game* adalah biasa-biasa saja, tidak ambil pusing, santai saja, karena mereka tidak kecanduan terhadap *game online* seperti yang dikatakan oleh DM, "Menurut orang sekitar saya, saya masih batas wajar dalam bermain *game*, karena saya bermain *game* untuk mengisi waktu luang bukan karena saya kecanduan bermain *game*". Apa yang dikatakan oleh DM disetujui oleh MR dengan mengatakan, "Orang disekitar saya tidak ambil pusing karena saya tidak kecanduan". Begitu juga pendapat HM dan KN, yang mengatakan tidak terlalu kecanduan dengan *game online*; mereka bisa menguasai emosi dan tidak jatuh kepada dampak yang negatif. Interaksi sosial yang terjadi di kalangan kaum muda Paroki St. Pius X Bengkayang masih normal dalam bermain *game online*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian di Paroki St. Pius X Bengkayang menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara interaksi sosial dengan bermain *game online*. Artinya bahwa tingkat interaksi sosial atau hubungan dengan sesama tidak terpengaruh oleh permainan *game*, meskipun *game online* seringkali dipahami sebagai penyebab seseorang lupa dengan segala aktivitasnya.

Dalam pandangan Herbert Blumer, interaksi sosial manusia dilakukan berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.

Faktor utama inilah yang membuat kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang tidak terlalu kecanduan dan terikat dengan *game online*; mereka bertindak berdasarkan makna dari bermain *game online* itu. Karena *game online* hanya dianggap sebagai pengisi waktu luang dan penghilang rasa *stress*, maka mereka tidak menjadikan *game online* penyebab tidak berinteraksi dengan sesama. Interaksi sosial sangatlah penting untuk hubungan antara pribadi dengan kelompok atau kelompok dengan pribadi. Di sisi lain juga, tingkat kecerdasan emosi tidak mempengaruhi tingkat kecanduan *game online* pada individu.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Shalihah (2013) yang melaporkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosi dengan seseorang bermain *game online*, karena emosi dibawa pada ranah yang masih normal dan tidak mempengaruhi kehidupan sosial seseorang. Penelitian ini menemukan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara kedua variabel, dan mayoritas, dan kebanyakan responden penelitian ini masih pada tahap *engagement*. Pada tahap *engagement*, seorang individu masih memiliki korelasi yang baik terhadap interaksi orang di sekitarnya.

Secara umum, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang memiliki hubungan interaksi sosial seperti berbicara, bercerita atau bercanda yang baik dengan sesamanya meskipun mereka adalah seorang pemain *game online*. *Game online* tidak mempengaruhi pola hubungan antara individu dan komunitas di sekitar mereka. Menurut Herbert Blumer, karakter dasar dari interaksionisme simbolik adalah hubungan yang terjadi secara alami antara manusia dalam masyarakat dan

masyarakat dengan individu. Dalam interaksi sosial, sebagai aktor, masing-masing pribadi dan masyarakat sesungguhnya tidak bisa dipisahkan; mereka saling mempengaruhi dan menentukan. Kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang menyadari bahwa kehadiran dirinya sebagai sebuah individu harus menjaga interaksi dan komunikasi dengan sesamanya. Di saat bermain *game online*, mereka mampu menempatkan diri sebagai seorang yang sosialis, menjaga hubungan pribadi dengan sesama untuk tetap terkoneksi dengan baik.

Kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang masih hadir dalam komunitas maupun dalam masyarakat. Mereka masih wajar dan normal dalam bermain *game online*. Bagi mereka, bermain *game online* hanya sebagai pengisi waktu luang maupun sebagai hiburan. Dengan demikian, kehidupan sosial mereka tidak terputus dan tidak terganggu, melainkan mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Syarat interaksionisme simbolik cenderung beriringan dengan kausal proses interaksi sosial; artinya maknanya tidak tumbuh dengan sendirinya namun muncul dari sebuah proses dan kesadaran manusia itu sendiri.

Kecenderungan interaksionisme simbolik ini muncul dari gagasan Mead yang menyatakan bahwa interaksionisme simbolik itu memusatkan perhatian kepada tindakan dan interaksi manusia terhadap sesamanya.

Sebelum masuk ke kesimpulan, penulis ingin memperjelas bahwa penelitian ini memiliki hubungan antara kedua variabel. *Pertama*, kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang ini memiliki tingkat kecanduan *game online* yang rendah yaitu, seorang individu yang masih mampu mengendalikan emosi dan perasaan tanpa harus terbawa arus dalam dunia digital. Kedua, kaum muda di paroki St.

Pius X Bengkayang mampu berinteraksi dengan sesamanya, tanpa harus dipaksa oleh orang lain. Komunikasi dan interaksi lebih penting daripada harus sibuk dengan diri sendiri apalagi sibuk dengan *game online*. Herbert Blumer menamainya sebagai simbol yang diberi oleh lingkungan sekitar tanpa melalui paksaan mental, tetapi lebih kepada ekspresionis dan kapasitas berpikir manusia. Individu kaum muda dalam lingkungan paroki ini sungguh memunculkan sebuah respon yang baik terhadap apa yang diterima. Begitu pun sebaliknya, ketika tindakan individu itu mampu memberikan yang baik, maka akan menerima respon yang baik pula. Inilah fungsi dari interaksi simbolik yakni, dapat menginterpretasikan suatu kejadian.

Tabel 2. Hasil wawancara dengan kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang

Pertanyaan	Dita Miranda	Kristian Novando	Marsela Riri	Helminus Mardi
1. Apa yang anda ketahui tentang <i>game online</i> ?	<i>Game online</i> adalah sebuah permainan yang dimainkan secara <i>online</i> dan menggunakan jaringan internet untuk memainkannya.	<i>Game online</i> adalah permainan yang dilakukan melalui teknologi dan dilakukan secara daring (dalam jaringan).	<i>Game online</i> adalah permainan yang dimainkan secara <i>online</i> atau dalam jaringan internet, yang dimainkan menggunakan gawai.	<i>Game online</i> merupakan <i>game</i> yang dimainkan dengan memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang digunakan biasanya adalah jaringan internet.
2. Ada berapa <i>game online</i> yang anda ketahui?	Terdapat banyak yang saya ketahui, seperti <i>Mobile Legend, PUBG, Hay Day, COC, Didi Games, Friv.</i>	Yang saya ketahui cukup banyak namun yang sangat familiar bagi saya adalah <i>game Moba</i>	Ada banyak, beberapa seperti <i>mobile legend, pubg, clash of clan, dead by daylight</i> , dan beberapa lainnya yang ada di <i>playstore</i> atau <i>app store</i>	Banyak sekali, saya menyebutkan yang sering saya mainkan saja adalah <i>PUBG, Mobile Legend, COC, Paradigma</i>
3. Apa yang anda rasakan Ketika bermain <i>game online</i> ?	Saya merasa senang dan menikmati permainannya.	Saat bermain <i>game online</i> saya merasa cukup terhibur dan bisa mengisi waktu luang yang saya miliki.	Bermain <i>game online</i> bagi saya seperti <i>healing</i> .	Seperti manusia pada umumnya saya merasa senang tetapi juga kadang pusing apabila saya kalah dalam sebuah permainan
4. Apa tujuan anda bermain <i>game online</i> ? apakah Hanya untuk senang-senang? Atau untuk mendapatkan penghasilan tambahan?	Tujuan saya ialah mengisi waktu luang saya jadi bisa dikatakan hanya untuk bersenang-senang.	Hanya untuk bersenang senang	Hanya untuk bersenang senang dan mengisi waktu luang	Saya bermain <i>game</i> untuk senang-senang dan juga untuk mendapatkan penghasilan tambahan.
5. Apakah anda merasa <i>game online</i> ini mempengaruhi kehidupan sosial anda?	Tidak, karena menurut saya, saya bisa membagi waktu untuk bersosial dan bermain <i>game</i> .	Saya rasa tidak.	Iya, karena saat bermain <i>game online</i> saya mendapat teman baru.	Tidak sama sekali, karena saya bisa mengontrol dan mengimbangi waktu saat saya bermain <i>game</i> .
6. Bagaimana tanggapan orang di sekitar anda Ketika melihat anda bermain <i>game online</i> ?	Menurut orang sekitar saya, saya masih batas wajar dalam bermain <i>game</i> , karena saya bermain <i>game</i> untuk mengisi waktu luang bukan karena saya kecanduan bermain <i>game</i> .	Orang sekitar saya cenderung biasa saja karena mereka sudah tahu bahwa pada saat itu saya sedang bermain <i>game online</i>	Orang disekitar saya tidak ambil pusing karena saya tidak kecanduan.	Sampai saat ini biasa-biasa saja karena saya bukan orang yang terlalu sibuk dengan <i>game</i> dan juga orang di sekitar saya bermain <i>game</i>

KESIMPULAN

Merujuk kepada pembahasan diatas dan hasil wawancara ditemukan beberapa fenomena yang berkenaan dengan *game online* di kalangan kaum muda Paroki St. Pius X Bengkayang. Pertama, kaum muda Paroki St. Pius X Bengkayang masih berinteraksi dan berkomunikasi baik dengan lingkungannya. Inilah yang menjadi syarat terjadinya sebuah interaksionisme simbolik yaitu, bertindak atau melakukan sesuatu dipengaruhi oleh lingkungan sekitar.

Kedua, kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang yang bermain *game online* diklasifikasikan kedalam tipe **casual gamer** (yang bermain hanya untuk mengisi waktu luang atau sekedar iseng saja). Mereka bermain *game* hanya untuk mengisi waktu kosong, seperti untuk *refreshing* setelah kerja seharian atau untuk menghibur diri. *Game online* tidak menghambat atau mengganggu perhatian individu kepada tindakan dan interaksi manusia dengan sesamanya. Ini adalah hasil yang cukup mengejutkan bagi penulis sendiri yaitu, fenomena kaum muda yang masih mampu bermain *game online* dalam tataran sewajarnya. Banyak pihak yang meyakini bahwa anak muda sekarang sudah kecanduan bermain *game online*, hingga mengganggu kecerdasan emosi dan hubungan antar sesama. Ini yang menjadi fenomena langka di zaman ini yaitu, kaum muda masih mampu menyadari dirinya sebagai bagian dari masyarakat.

REKOMENDASI

Game online sudah menjadi hal yang biasa, bahkan sudah menjadi yang terpopuler di zaman ini. Para kaum muda berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dalam bermain *game online*. Dengan *game online*, anak-anak muda menjadi tidak fokus

lagi kepada pembelajarannya di sekolah, bahkan berdampak buruk kepada kehidupan sosialnya. Melalui kesimpulan yang didapatkan, penulis berusaha untuk menyadarkan para kaum muda di Paroki St. Pius X Bengkayang untuk tidak kecanduan *game online*. Apabila mereka bermain, bermainlah dalam batas normal. Semua kaum muda pun mempunyai peluang untuk tetap menjadikan *game online* sebagai pengisi waktu kosong, tidak sampai berdampak pada kehidupan sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kepada Tuhan semesta alam, atas limpahan berkat-Nya sehingga artikel ilmiah yang berjudul "Fenomena *Game Online* dalam Kehidupan Sosial Kaum Muda dalam perspektif Herbert Blumer" dapat terbit. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada teman-teman dan sahabatku yang selalu memberi motivasi, bantuan dan menemani penulis sehingga dapat menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2015). *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada. PT Raja Grafindo Persada.
- Derung, T. N. (2017). "Interaksionisme Simbolik Dalam Kehidupan Bermasyarakat." <https://E-Journal.Stp-Ipi.Ac.Id/Index.Php/Sapa/Article/View/33>. *Jurnal Karakteristik Dan Pastoral.*, 2(1).
- Fernando R, G. (2018). "Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Dan Prestasi Belajar." *Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*.

- Ghanang, R. (2020). "Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di Sd Mintaragen 3 Kota Tegal." *Universitas Negeri Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.*
<http://lib.unnes.ac.id/39305/1/1401416430.Pdf>
- Marwinda, I. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Marwinda1,. *Journal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715.
- Marzali, A.-. (2017). Menulis Kajian Literatur. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, 1(2), 27.
<https://doi.org/10.31947/etnosia.v1i2.1613>
- Nur, A. A. (2022). *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan)*. 391–402.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>
- Rumbaru, N. R. (2021). "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Matematis Siswa." institut Agama Islam Negeri (Iain) Ambon Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Matematika.
- Rafsanjani, H. R. (2022). "Teori Interaksionisme Simbolik Herbert Blumer: Profil, Perspektif, Contohnya." *Redaksi. Last Modified.*
<https://www.sosiologi.info/2022/02/Teori-Interaksionisme-Simbolik-Herbert-Blumer-Profil-Perspektif-Contohnya.Html>
- Salim, A. (2005). "Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan." universitas Alauddin Makasar.
- Septia, Z. E. (2020). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress di Bandung.* Universitas Diponegoro.
- Siti, N. dan S. S. (2011). "Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik." *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas Isipol Uma*, 1.