

GAME ONLINE dan INTERAKSI SOSIAL
Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer

Oleh:

Dahliah

Kaprodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Islam Jember

Abstrak

Bermain game online adalah fenomena yang marak dikalangan remaja, dan cenderung mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Ragam game yang variatif membuat gamers seakan tak bisa melepaskan hobi mereka. Sebagai sarana hiburan, game online tak hanya menimbulkan dampak yang positif, namun juga negatif. Salah satu implikasi yang timbul dari bermain game online adalah semakin menurunnya kuantitas dan kualitas interaksi gamers dengan orang lain atau masyarakat di lingkungannya. Kondisi ini haruslah mendapat perhatian yang serius, mengingat interaksi sosial adalah hal yang penting dalam kehidupan. Keluarga, orang tua dan guru adalah diantara elemen yang diharapkan mampu mengawasi dan mengontrol para remaja agar lebih memilih kegiatan yang konstruktif dan bermanfaat untuk masa depannya.

Kata kunci : *game online, intensitas dan kualitas, interaksi sosial*

PENDAHULUAN

Belakangan ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tumbuh semakin canggih, bahkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat sedemikian cepatnya mengalahkan perkembangan peradaban masyarakat. Pengaruhnya terhadap pola hidup masyarakat juga semakin kuat, pola hidup yang dahulunya tradisional sekarang berkembang menjadi semakin kompleks dan modern.

Teknologi informasi (TI) merupakan hal yang sulit bahkan tidak dapat lepas dari kehidupan manusia, karena ia sudah ada sejak berabadabad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa TI, manusia akan sulit berkomunikasi dan menyampaikan informasi. TI banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, baik itu pendidikan, kesehatan, politik, sosial budaya, keamanan, ekonomi bahkan hiburan. Pada masyarakat kontemporer, internet menjadi salah satu kebutuhan penting dalam kehidupan modern untuk menunjang segala sektor kebutuhan hidup, baik itu untuk keperluan promosi bisnis, pendidikan, komunikasi, hingga hiburan, membuat internet menjadi semakin diminati oleh semua kalangan, salah satu layanan yang disediakan oleh internet ialah fasilitas *Game Online*.

Pada situasi dan tingkat tertentu beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain secara online, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata, ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain yang lain, membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas semu. Karena itu, orang yang memainkan game online akan mengalami realitas di luar apa yang dijalaninya sehari-hari.

Game online dapat menyebabkan semakin sedikitnya waktu untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam dunia nyata. Kondisi ini tentu tidak baik bagi keberlangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini mengingatkan interaksi sosial itu penting dalam hal untuk saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki, juga mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Game online, bisa saja dikatakan mempunyai aspek interaksi sosial, namun orientasi puncaknya adalah permainan itu sendiri.

Dalam interaksi sosial, masing-masing orang berperan sebagai subjek sekaligus objek. Saling melengkapi, mempengaruhi dan mewariskan nilai-nilai kebaikan dan juga keburukan. Andaikan manusia hanya berperan sebagai subjek saja, maka dia tak mungkin bisa hidup bermasyarakat. Sebaliknya, jika manusia sebagai objek saja, maka hidupnya tidak lebih tinggi daripada bendabenda mati (abu ahmadi, 1990 ; 55).

Untuk mengantisipasi menurunnya kualitas dan kuantitas interaksi sosial yang disebabkan maraknya game online terutama dikalangan remaja, diperlukan adanya peran dari berbagai pihak, seperti, orang tua, guru dan masyarakat lingkungan sekitar. Pembatasan waktu bermain. Karena, Jika sudah kecanduan game akibat intensitas bermain yang tinggi, maka seorang *gamer* tak ada ubahnya dengan seorang pecandu zat adiktif seperti narkoba. Factor kecanduan game online membuat seorang gamer melupakan banyak hal, seperti peran sosial mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai siswa atau mahasiswa, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya. Hal ini akan berbahaya jika dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi muda.

PEMBAHASAN

a. Game Online, Sejarah Perkembangan dan Dampak Negatifnya

Game merupakan kata dalam bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional. Pengertian tentang game oleh beberapa ahli yaitu: *Pertama*, Menurut

Agustinus Nilwan dalam bukunya *Pemrograman Animasi dan Game Profesional* terbitan Elex Media Komputindo mengatakan, Game merupakan permainan komputer yang dibuat dengan teknik dan metode animasi. Jika ingin mendalami penggunaan animasi haruslah memahami pembuatan game. Atau jika ingin membuat game, maka haruslah memahami teknik dan metode animasi, sebab keduanya saling berkaitan. *Kedua*, Menurut Clark C. Abt, Game adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu (misalnya, dibatasi oleh peraturan). *Ketiga* Menurut Bernard Suits, Game adalah upaya sukarela untuk mengatasi rintangan yang tidak perlu.

Online games atau biasa disebut *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan LAN (*Internet*), sebagai medianya. Biasanya permainan *online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.

Permainan *online* terdiri dari banyak jenis, mulai dari permainan sederhana berbasis text hingga menggunakan grafik yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan *online* ada dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. *Server* melakukan administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*.

Permainan *online* dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *times-haring*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut

waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan dengan banyak pemain (*multiplayer games*)

Permainan *online* benar-benar mengalami perkembangan setelah tahun 1995, pembatasan NSFNET (*National Science Foundation Network*) dihapuskan, membuat akses kedominan lengkap dari internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan-perusahaan yang meluncurkan permainan ini, sehingga persaingan mulai tumbuh dan menjadikan *game online* semakin berkembang hingga hari ini.

Permainan *online* mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya *Nexia Online*, sebuah permainan RPG (*Role Playing Game*) keluaran *Boleh Game* dengan grafik sederhana berbasis 2D. *Nexia* hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain *game* dan *chat* pertama di Indonesia. Sayangnya permainan ini di tutup pada tahun 2004 karena lisensi yang tidak diperpanjang. Semenjak itu, dunia permainan *online* di Indonesia semakin berkembang dengan masuknya beberapa *provider game* baru, seperti *Redmoon* (2002), *Laghaim* pada awal 2003, *Ragnarok Online* (RO) pada pertengahan 2003, dan *Gunbound* pada tahun 2004. *Ragnarok online* (RO) merupakan salah satu permainan *online* yang menghebohkan diranah dunia permainan *online* di Indonesia. Permainan yang keluar pada bulan Mei tahun 2003 ini, memang telah dinantikan kedatangannya dengan penuh antusiasme dari banyak *gamer*, dan telah lebih dulu *membooming* di ranah mancanegara. Permainan ini langsung diserbu oleh banyak orang dan berhasil membuat permainan *online* mencapai titik puncak penggunaan hingga sempat

membuat koneksi internet Indonesia kacau karena *bandwidth* yang tersedia pada tahun itu belum memadai. (www.wikipedia.org)

Sementara permainan *GunBound* merupakan permainan daring bergenre *action* pertama di dan merupakan permainan *online* pertama yang menganut sistem *Item Mall*, dimana pemain dapat membeli item atau *avatar* untuk menghias karakter mereka dalam permainan tersebut. Pembelian item melalui *voucher* yang diterbitkan oleh *BolehGame*. Permainan ini juga merupakan permainan *online* yang bersifat gratis pertama di Indonesia, dimana pemain tiak harus membayar atau membeli *voucher* untuk memainkannya (kecuali untuk membeli item tambahan).

Seiring meningkatnya kuantitas pemain permainan *online* di Indonesia, tidak mengherankan jika komunitas maya akibat permainan *online* pun cukup menjamur. Biasanya komunitas ini terbentuk karena sering berinteraksi dalam sebuah permainan, dan kemudian bermain bersama. Selain bertemu di ranah itual, suatu komunitas biasanya melakukan *gathering* atau pertemuan anggota pada waktu tertentu.

Pada tingkat tertentu, bermain online dapat menimbulkan kecanduan, disebabkan karena salah satunya gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Dalam game online apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu, karena hal ini membuat gamer merasa tidak pernah puas, dan timbul rasa penasaran untuk menuntaskan dan menaklukkan permainan tersebut. Sifat kebanyakan manusia yang suka dipuji, dan ingin selalu menjadi pemenang adalah faktor tersendiri penyebab dari kecanduan game online. Penyebab lain yang dapat di-

telusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan adiksi remaja terhadap game online. Jika kita kaji lebih jauh, Faktor-faktor internal yang dapat menyebabkan terjadinya adiksi terhadap game online, sebagai berikut: *Pertama*, Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk mem-peroleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi; *Kedua*, Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah; *Ketiga*, Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk me-ngerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi pe-nyebab timbulnya adiksi terhadap game online; *Keempat*, Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedang faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut: *Pertama*, Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat temantemannya yang lain banyak yang bermain game online; *Kedua*, Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan; *Ketiga*, Harapan orang tua yang melamb-ung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai ke-giatan seperti kursus-kursus atau lesles, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Gejala remaja kecanduan game diantara lain; Lebih banyak menghabiskan waktu bermain game pada jamjam di luar sekolah, Tertidur di sekolah, Sering melalaikan tugas, Nilai di sekolah jeblok, Lebih memilih bermain

game daripada bermain dengan teman, menjauhkan diri dari kelompok sosialnya (klub atau kegiatan ekstrakurikuler).

Sementara gejalagejala fisik yang bisa menimpa seseorang yang kecanduan game antara lain: *Carpal tunnel syndrome* (gangguan di pergelangan tangan karena saraf tertekan, misalnya jarijari tangan menjadi kaku), Mengalami gangguan tidur (*Insomnia*), Sakit punggung atau nyeri leher, mata kering, malas makan dan mandi

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dampak negative yang timbulkan dari kebanyakan bermain online tidak hanya pada fisik, psikis, namun juga berdampak negative pada keberlangsungan hidup bersosial yang sehat.

b. Interaksi sosial

Interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. (Abu Ahmadi, 1990; 54)

Para ahli memberikan definisi interaksi sebagai berikut: Menurut Gillin dan Gillin, menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan-hubungan antara orang-orang secara individual, antar kelompok orang, dan orang-perorangan dengan kelompok. Maryati dan Suryawati menyatakan bahwa, Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok. Murdiyatomoko dan Handayani, Interaksi sosial adalah hubungan antar manusia yang menghasilkan suatu proses pengaruh mempengaruhi yang menghasilkan hubungan tetap dan pada akhirnya memungkinkan pembentukan struktur sosial.

Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial adalah suatu hubungan timbal balik antar sesama manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain baik itu dalam hubungan antar individu, antar ke-

lompok maupun antar individu dan kelompok dalam kehidupan sosial. Interaksi sosial adalah kunci semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tak akan mungkin ada kehidupan bersama. Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia.

Gillin dan Gillin mengajukan dua syarat yang harus di penuhi agar suatu interaksi sosial itu mungkin terjadi, yaitu: 1). Adanya kontak sosial (*social contact*), 2). Adanya komunikasi.

Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk, yaitu tidak hanya *antara individu dan individu* sebagai bentuk pertamanya saja, tetapi juga dalam bentuk kedua, *antara individu dan suatu kelompok manusia* atau sebaliknya. Bentuk ketiga, *antara sesuatu kelompok manusia dengan kelompok manusia* dengan kelompok manusia lainnya.

Suatu kontak sosial tidak hanya tergantung Bagi tindakan ataupun kegiatan saja, tetapi juga dari tanggapan atau response reaksi, juga feedback terhadap tindakan atau kegiatan tersebut.

Kontak sosial dapat bersifat positif, apabila mengarah kepada suatu kerjasama (*cooperation*). Dan dapat bersifat negatif apabila mengarah kepada suatu pertentangan (*conflict*), atau bahkan lama sekali tidak menghasilkan suatu interaksi sosial.

1. *Faktor-faktor yang mendasari interaksi sosial*

Berlangsungnya proses interaksi didasarkan pada beberapa faktor berikut ini.

a) *Sugesti*

Sugesti adalah pemberian pengaruh pandangan seseorang kepada orang lain dengan cara tertentu, sehingga orang tersebut mengikuti pandangan/

pengaruh tersebut tanpa berpikir panjang. Sugesti biasanya dilakukan oleh orang yang berwibawa, mempunyai pengaruh besar, atau terkenal dalam masyarakat. Contoh sugesti salah satunya adalah obat yang harganya mahal yang merupakan produk impor dianggap pasti manjur menyembuhkan penyakit. Anggapan tersebut merupakan sugesti yang muncul akibat harga obat yang mahal dan embelembel produk luar negeri.

b) *Imitasi*

Imitasi adalah tindakan atau usaha untuk meniru tindakan orang lain sebagai tokoh idealnya. Imitasi cenderung secara tidak disadari dilakukan oleh seseorang. Imitasi pertama kali akan terjadi dalam sosialisasi keluarga. Misalnya, seorang anak sering meniru kebiasaankebiasaan orang tuanya seperti cara berbicara dan berpakaian. Namun, imitasi sangat dipengaruhi oleh lingkungannya terutama lingkungan di sekolah. Karena seseorang (terutama saat seseorang sudah menginjak usia remaja) cenderung lebih sering di sekolah dan bersosialisasi dengan temannya dengan berbagai macam ke-biasaan.

c) *Identifikasi*

Identifikasi adalah kecenderungan atau keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi sama dengan orang lain. Identifikasi mengakibatkan terjadinya pengaruh yang lebih dalam dari sugesti dan imitasi karena identifikasi dilakukan oleh seseorang secara sadar.

d) *Simpati*

Simpati adalah suatu proses seseorang yang merasa tertarik pada orang lain. Perasaan simpati itu bisa juga disampaikan kepada seseorang atau sekelompok orang atau suatu lembaga formal pada saatsaat khusus. Contoh simpati adalah pada peringatan ulang

tahun, pada saat lulus ujian, atau pada saat mencapai suatu prestasi.

e) *Empati*

Empati adalah kemampuan mengambil atau memainkan peranan secara efektif dan seseorang atau orang lain dalam konsidi yang sebenar-benarnya, seolah-olah ikut merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain tersebut seperti rasa senang, sakit, susah, dan bahagia. Empat hampir mirip dengan sikap simpati. Perbedaannya, sikap empati lebih menjiwai atau lebih terlihat secara emosional. Contoh empati adalah saat kita turut merasakan empati terhadap masyarakat Yog-yakarta yang menjadi korban letusan Gunung Merapi.

f) *Motivasi*

Motivasi adalah dorongan, rangsangan, pengaruh, atau stimulus yang diberikan seorang individu kepada individu yang lain sedemikian rupa se-hingga orang yang diberi motivasi tersebut me-nuruti atau melaksanakan apa yang dimotivasikan secara kritis, rasional, dan penuh tanggung jawab. Contoh motivasi adalah guru yang memberikan motivasi kepada siswanya supaya siswanya semakin giat belajar.

Tidak selamanya interaksi berjalan sesuai dengan rencana. Kontak sosial yang berlangsung kadangkadang dapat berjalan sesuai dengan apa yang kita inginkan, namun sebaliknya suatu interaksi akan mengalami gangguan dan bahkan terhenti seandainya terjadi hal-hal berikut:

Subjek-subjek yang terlibat dalam interaksi tidak mempunyai harapan lagi untuk mencapai tujuan. Interaksi yang terjadi tidak lagi bermanfaat atau tidak mendatangkan keuntungan. Tidak ada-nya adaptasi atau penyesuaian antara pihak-pihak yang saling berinteraksi. Salah satu pihak atau ke-duanya tidak

bersedia lagi mengadakan interaksi.

2. *Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial*

Hubungan yang terjadi antar warga masyarakat berlangsung sepanjang waktu. Rentang waktu yang panjang serta banyaknya warga yang terlibat dalam hubungan antar warga melahirkan berbagai bentuk interaksi sosial.

Di mana pun dan kapan pun kehidupan sosial selalu diwarnai oleh dua kecenderungan yang saling bertolak belakang. Di satu sisi manusia berinteraksi untuk saling bekerja sama, menghargai, menghormati, hidup rukun, dan bergotong royong. Di sisi lain, manusia berinteraksi dalam bentuk pertikaian, peperangan, tidak adanya rasa saling memiliki, dan lainlain. Dengan demikian interaksi sosial mempunyai dua bentuk, yakni interaksi sosial yang mengarah pada bentuk penyatuan (proses asosiatif) dan mengarah pada bentuk pemisahan (proses disosiatif).

a. *Proses asosiatif*

Interaksi sosial asosiatif adalah bentuk interaksi sosial yang menghasilkan kerja sama. Ada beberapa bentuk interaksi sosial asosiatif, antara lain sebagai berikut.

1. *Kerja Sama (Cooperation)*

Kerja sama adalah suatu usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok manusia untuk mencapai satu atau beberapa tujuan bersama.

Kerja sama timbul apabila orang menyadari bahwa mereka mempunyai kepentingan-kepentingan yang sama dan pada saat yang bersamaan mempunyai cukup pengetahuan dan pengendalian terhadap diri sendiri untuk memenuhi kepentingan-kepentingan tersebut; kesadaran akan adanya kepentingan-kepentingan yang sama dan

adanya organisasi merupakan faktafakta yang penting dalam kerja sama yang berguna.

Ada beberapa bentuk interaksi sosial yang berupa kerja sama, yaitu: Bargaining adalah pelaksanaan perjanjian mengenai pertukaran barang atau jasa antara dua organisasi atau lebih. Cooptation (*kooptasi*) adalah suatu proses penerimaan unsur-unsur baru dalam kepemimpinan atau pelaksanaan politik dalam suatu organisasi untuk menghindari kegoncangan dalam stabilitas organisasi yang bersangkutan. Coalition (koalisi) adalah kerja sama yang dilaksanakan oleh dua organisasi atau lebih yang mempunyai tujuan yang sama. Koalisi dapat menghasilkan keadaan yang tidak stabil untuk sementara waktu, karena dua organisasi atau lebih tersebut mungkin mempunyai struktur yang berbeda satu sama lain. Join venture adalah kerja sama dengan pengusaha proyek tertentu untuk menghasilkan keuntungan yang akan dibagi menurut proporsi tertentu. Join venture jika diterjemahkan akan menjadi 'usaha patungan'.

2. Akomodasi (*Accommodation*)

Akomodasi adalah suatu proses di mana orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia yang mulamula saling bertentangan, saling mengadakan penyesuaian diri untuk mengatasi ketegangan ketegangan.

Bentuk-bentuk akomodasi adalah sebagai berikut:

Tolerant participation (toleransi) adalah suatu watak seseorang atau kelompok untuk sedapat mungkin menghindari perselisihan. Individu semacam itu disebut toleran.

Compromise (kompromi) adalah suatu bentuk

akomodasi di mana masing-masing pihak mengerti pihak lain sehingga pihak-pihak yang bersangkutan mengurangi tuntutan agar tercapai penyelesaiannya terhadap perselisihan. Kompromi dapat pula disebut perundingan. *Coercion* (koersi) adalah bentuk akomodasi yang proses pelaksanaannya menggunakan paksaan. Paksaan terjadi bila satu pihak menduduki posisi kuat, sedangkan pihak lain dalam posisi lemah. *Arbitration* adalah proses akomodasi yang proses pelaksanaannya menggunakan pihak ketiga dengan kedudukan yang lebih tinggi dari kedua belah pihak yang bertentangan. Penentuan pihak ketiga harus disepakati oleh dua pihak yang berkonflik. Keputusan pihak ketiga ini bersifat mengikat. Mediasi adalah menggunakan pihak ketiga yang netral untuk menyelesaikan kedua belah pihak yang bertikai. Berbeda dengan *arbitration*, keputusan pihak ketiga ini bersifat tidak mengikat. *Conciliation* adalah suatu usaha untuk mempertemukan keinginan yang berselisih agar tercapai persetujuan bersama. Biasanya dilakukan melalui perundingan. *Ajudication* adalah penyelesaian perkara melalui pengadilan. Pada umumnya cara ini ditempuh sebagai alternatif terakhir dalam penyelesaian konflik. *Stalemate* adalah suatu akomodasi semacam balance of power (politik keseimbangan) sehingga kedua belah pihak yang berselisih sampai pada titik kekuatan yang seimbang. Posisi itu sama dengan zero option (titik nol) yang samasama mengurangi kekuatan serendah mungkin. Dua belah pihak yang bertentangan tidak dapat lagi maju atau mundur. *Segregasi* adalah upaya saling memisahkan diri atau saling menghindar di antara pihak-pihak yang

bertentangan dalam rangka mengurangi ketegangan.

Gencatan senjata adalah penangguhan permusuhan atau peperangan dalam jangka waktu tertentu. Masa penangguhan digunakan untuk mencari upaya penyelesaian konflik di antara pihak-pihak yang bertikai.

3. Akulturasi

Akulturasi adalah suatu proses yang timbul apabila suatu kelompok manusia dan kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari kebudayaan asing dengan sedemikian rupa sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri.

Biasanya unsur-unsur kebudayaan asing yang mudah diterima adalah unsur kebudayaan kebendaan dan peralatan yang sangat mudah dipakai dan dirasakan sangat bermanfaat seperti komputer, handphone, mobil, dan lainlain. Sedangkan kebudayaan asing yang sulit diterima adalah unsur kebudayaan asing yang sulit ideologi, keyakinan, atau nilai tertentu yang menyangkut prinsip hidup seperti paham komunisme, kapitalisme, liberalisme, dan lainlain.

4. Asimilasi (*assimilation*)

Asimilasi adalah usaha mengurangi perbedaan yang terdapat di antara beberapa orang atau kelompok serta usaha menyamakan sikap, mental, dan tindakan demi tercapainya tujuan bersama. Contoh asimilasi antar dua kelompok masyarakat adalah upaya untuk membaurkan etnis Tionghoa dengan masyarakat pribumi.

Faktor-faktor yang dapat mempermudah terjadinya suatu asimilasi antara lain adalah:

Toleransi, Kesempatan-kesempatan yang seimbang di bidang ekonomi, Sikap menghargai orang asing dan kebudayaannya, Sikap terbuka dari golongan yang berkuasa dalam masyarakat, Persamaan dalam unsur-unsur kebudayaan, Perkawinan campuran (*amalgamation*), Adanya musuh bersama dari luar.

Selain beberapa faktor yang mempermudah terjadinya asimilasi, ada pula faktor-faktor yang menghambat asimilasi. Antara lain sebagai berikut: Adanya isolasi kebudayaan dari salah satu kebudayaan kelompok, Minimnya pengetahuan dari salah satu kebudayaan kelompok atas kebudayaan kelompok lain, Ketakutan atas kekuatan kebudayaan kelompok lain, Perasaan superioritas atas kebudayaan kelompok tertentu, Adanya perbedaan ciri-ciri badaniah, Adanya perasaan *ingroup* yang kuat, Adanya diskriminasi, Adanya perbedaan kepentingan antar kelompok

b. Proses Disosiatif

Interaksi sosial disosiatif merupakan bentuk interaksi sosial yang menghasilkan sebuah perpecahan. Ada beberapa bentuk interaksi sosial disosiatif, antara lain sebagai berikut:

1. Persaingan (*competition*)

Persaingan adalah proses sosial yang ditandai dengan adanya saling berlomba atau bersaing antar individu atau antar kelompok tanpa menggunakan ancaman atau kekerasan untuk mengejar suatu nilai tertentu supaya lebih maju, lebih baik, atau lebih kuat.

2. Kontravensi (*contravention*)

Kontravensi adalah suatu bentuk proses sosial yang berada di antara persaingan dan konflik. Bentuk kontravensi ada 5 yaitu:

Kontravensi yang bersifat umum. Seperti penolakan, keenganan, gangguan terhadap pihak lain, pengacauan rencana pihak lain, dan perbuatan kekerasan. Kontravensi yang bersifat sederhana. Seperti memakimaki, menyangkal pihak lain, men cerca, memfitnah, dan menyebarkan surat selebaran. Kontravensi yang bersifat intensif. Seperti penghasutan, penyebaran desasdesus, dan mengecewakan pihak lain. Kontravensi yang bersifat rahasia. Seperti menumumkan rahasia pihak lain dan berkhianat. Kontravensi yang bersifat taktis. Seperti intimidasi, provokasi, mengejutkan pihak lawan, dan mengganggu atau membingungkan pihak lawan.

3. Konflik

Konflik adalah suatu proses sosial di mana orang perorangan atau kelompok manusia berusaha untuk memenuhi tujuan dengan jalan menantang pihak lawan yang disertai dengan ancaman atau kekerasan.

c. Pentingnya Interaksi Sosial Dalam Kehidupan

Setiap hari kita selalu melakukan interaksi sosial dengan anggota masyarakat lainnya. Karena kita sebagai manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat lepas dari manusia lainnya dalam memenuhi kebutuhan dan aktifitas-aktifitas sosial lainnya.

Hubungan ini hanya bisa terjalin apabila terjadi interaksi sosial yang terwujud melalui kontak dan komunikasi antara individu dengan individu, individu dengan kelompok maupun kelompok dengan kelompok. Interaksi sosial merupakan kunci kehidupan sosial karena tanpa interaksi sosial tak mungkin ada kehidupan bersama.

Transformasi nilai, sikap dan sifat hanya mungkin dapat terjadi melalui proses sosial. interaksi sosial

merupakan hubungan antar manusia yang bertujuan untuk saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki dan mewarisi. jika seseorang tidak berinteraksi sama sekali atau minim kuantitas interaksi sosialnya, maka dia tidak akan bisa hidup secara normal di masyarakat.

Peran sebagai dua hal sekaligus, yaitu subjek dan objek harus berjalan seimbang. Sebagai subjek, manusia semestinya dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat dan lingkungannya, dan sebagai objek, manusia sebagai makhluk sosial harus menyadari bahwa ada rumus *take and give*. Ada saatnya dia menjadi *yang me*, dan ada kalanya dia menjadi *yang di*. Seperti tangan yang tidak selalu di atas, ada saatnya kita perlu memposisikan tangan kita di bawah.

Dua peran, sebagai subjek dan objek sekaligus dalam interaksi sosial adalah hal yang sangat tepat. Karena jika manusia berperan sebagai objek saja, maka kualitas hidupnya tidak akan lebih tinggi daripada bendabenda mati, sebaliknya, kalau manusia hanya berperan sebagai subjek, tanpa ada timbal balik yang menjadikan dia sebagai objek maka, dia tidak akan dapat hidup bermasyarakat secara baik, karena akan dapat melahirkan sikap menang sendiri, dan mengabaikan orang lain.

Aktualisasi manusia sebagai makhluk sosial tercermin dalam kehidupan bermasyarakat. Dimana dia berposisi sebagai bagian dari kehidupan sosial di lingkungannya. Berkomunikasi dan berinteraksi adalah hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Karenanya, dua hal tersebut tidak boleh diabaikan. Kita memerlukan orang lain sebagaimana orang lain juga memerlukan kita. Kita tidak hidup di ruang kosong yang bebas nilai. Ada manusia lain diantara kita, dan ada nilai atau norma yang berlaku didalamnya. Kehidupan yang harmonis akan terwujud dengan adanya rasa saling

menghormati, saling menghargai dan saling menularkan sikap dan sifat yang positif. Dan itu bisa dilakukan dengan dua hal, yaitu komunikasi dan interaksi.

Dan tidak ada seorangpun yang bisa kita hubungi, Maka, disitulah kita mengerti bagaimana pentingnya orang lain bagi kita, juga pentingnya berinteraksi dengan orang lain.

d. Implikasi bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial

Sesuai dengan fungsinya, game telah menjadi salah satu alat hiburan. Meskipun tidak seglobal musik atau film dalam kepopulerannya, namun dampak yang dihasilkan game online berakibat cukup serius. Karena selain ada sifat yang mengikat, game online merupakan media dengan unsur *readymade reality* yang kuat dan sarat dengan unsur kekerasan, politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Dampak negative dari game online yang menyerang pemain game tingkatannya cukup serius diantaranya yaitu menghabiskan banyak waktu untuk bermain dan bahkan dapat menimbulkan kecanduan. Sebagai akibatnya prestasi akademis mereka cenderung turun dan cenderung memiliki interaksi sosial yang rendah dengan masyarakat.

Kecenderungan Interaksi sosial yang rendah akan berakibat tidak baik terhadap kelangsungan hidup sosial seseorang. Termasuk pada gamers yang kebanyakan adalah anak-anak dan remaja. Terlalu banyak berinteraksi dengan dunia maya hanya akan menyebabkan jauh dari realitas yang sesungguhnya. Faktanya dunia maya dan dunia nyata adalah dua hal yang berbeda. Ironinya, kita tidak hidup di dunia maya yang semu, melainkan hidup dalam dunia nyata.

Terlalu sering bermain game online tidak hanya menyia-nyiakan waktu, namun juga dapat membuat seseorang seperti terasing dari kehidupan nyata di ling-

kungannya. Kebiasaan menyendiri saat bermain tidak hanya akan terbawa dalam pergaulan sehari-harinya, namun juga bisa menyebabkan dia 'gagap' dan sulit beradaptasi dalam kehidupan sosialnya.

Interaksi sosial bagi remaja merupakan hal yang sangat penting dalam proses penyesuaian diri remaja, agar bisa berkembang menjadi individu dengan pribadi yang sehat. Hal ini perlu diperhatikan mengingat masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang paling sulit dan masa yang rawan dalam tugas perkembangan manusia ini karena masa remaja adalah masa pancaroba atau masa transisi, dan masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa.

Begitu pentingnya peran remaja dimasa mendatang, maka menjadi sangat perlu untuk berpikir menyelamatkan mereka dari jurang yang menjeruskan pada sikap yang tidak konstruktif. Dan mengarahkan mereka pada pilihan sikap yang tepat dan konstruktif, demi kebaiakan mereka dan masyarakat terutama dimasamasa yang akan datang.

Bermain game online, terlepas dari dampak positifnya, kita harus mengantisipasi terhadap akibat tidak baik yang dapat ditimbulkannya. Apalagi mengingat ragam pilihan game online yang variatif, dan tidak selalu edukatif. Mengingat juga bahwa permainan online ini ibarat candu yang membuat ketagihan untuk terus dan selalu bermain di semua level atau tingkatannya. Tidak hanya prestasi akademik yang menurun, namun juga berakibat tidak baik terhadap kualitas dan kuantitas interaksinya dengan masyarakat di lingkungannya.

Maka untuk mengantisipasi hal tersebut, di perlukan perhatian yang serius terutama dari orang tua dan guru atau dosen: *Orang tua*, Orangtua diharapkan membatasi akses internet di rumah, dan melarang anak bermain

game, membatasi menonton televisi serta tidak memberikan gadgetgadget yang dapat meningkatkan keinginan anak bermain game. Serta yang lebih penting yaitu melakukan pengawasan kegiatan anak di luar rumah dan dengan siapa melakukan kegiatan tersebut, mengarahkan anak pada kegiatan kegiatan positif untuk mengisi waktu kosongnya. *Guru*, Sebagai pendidik diharapkan dapat memberika pemahaman yang baik mengenai dampak negative dari terlalu sering bermain game online dan memberikan arahan terhadap kegiatankegiatan yang konstruktif dan bermanfaat bagi masa depan mereka. Dapat juga dengan memberikan pekerjaan rumah, sehingga waktu mereka akan tersita untuk menyelesaikan tugas.

KESIMPULAN

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain game online dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Dampak negative tersebut perlu mrndapatkan perhatian serius terutama dari lingkungan terdekat, yaitu kluarga, orang tua dan guru, Agar para pemain yang kebanyakan adalah remaja tetap mendapat pengawasan dan arahan, ini penting demi kehidupan sosial mereka yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi, *psikologi Sosial*, Semarang : Rineka Cipta, 1990
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya, 2011
- Herabudin, *Pengantar Sosiologi*, Bandung :CV. Pustaka Setia, 2015
- Fauziah E.R. 2013. *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1*

- Samboja. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 2013, 1 (3): 116
- Fiske, John : *"Pengantar Ilmu Komunikasi/John Fiske"* Trans; penerjemah, Hapsari Dwiningtiyas. -Ed. 3-2. - Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia.
- "Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran"* / Hamzahh B.Uno, Nina Lamatenggo; editor: Fatna Yustianti. -Ed. 1, Cet.3. -Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012
- "Ilmu Komunikasi, Proses dan Strategi"*. Dr. Hadiono Afdjani, MM, M.Si. -Tangerang: Indigo Media, 2014.
- "Buku Pintar Gadget Android untuk Pemula"*. Sherief Salbino S.Kom; penyunting, Herman Budiman. - Jakarta: Kunci Komunikasi, 2014.
- Winsen Sanditaria. (2011). *Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang*. Diakses dari [Http://Jurnal.Unpad.Ac.Id/Ejournal/Article/View/901](http://Jurnal.Unpad.Ac.Id/Ejournal/Article/View/901). Pada tanggal 10 september 2015
- "Dasardasar Teori Permainan/Game, Pengertian dan macammacam Teori"*. Diakses pada 24 september 2015, <http://tutorialkuliah.blogspot.com/2009/05/dasardasarteoripermainangame.html>.
- Yee Jin Shin : *"Mendidik Anak Di Era Digital"* Trans; penerjemah, Adji Annisa; penyunting, Kiki Sulistiyani. -Jakarta: Noura Books, 2014.