**FENOMENA BERMAIN GAME ONLINE OLEH MAHASISWA YANG MENGHAMBAT KOMUNIKASI DALAM KELOMPOK (STUDI PADA PENGUNJUNG CONTOUR COFFEE MANADO)**

**Theo Michael William Rompas, Meyti D. Himpong, Grace J.Waleleng**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Universitas Sam Ratulangi Manado, Jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia**

**Email :** [**rompasth@gmail.com**](mailto:rompasth@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Kehadiran smartphone yang telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, industri game online nampaknya sedang berada di era keemasannya. Saat ini kurang lebih 6 juta orang di Indonesia bermain game online, dimana mayoritas penggunanya adalah anak muda. Kehadiran game online setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang. Penelitan ini membahas tentang fenomena sosial yang melibatkan sekelompok mahasiswa Sam Ratulangi Manado. Perilaku ini nampaknya menghambat proses komunikasi yang terjadi di dalam suatu kelompok mahasiswa yang sedang berkumpul bersama di *Coffee Shop.* Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa motif dari mahasiswa bermain game online dan hal – hal apa saja yang menghambat komunikasi yang terjadi di dalam kelompok pertemanan tersebut. Peneliti menggunakan teori fenomenologi yang dikemukakan oleh Alfred Schutz sebagai kacamata penelitian. Alfred Schutz menyebutkan bahwa untuk mengkaji sebuah fenomena sosial, kita harus mengetahui apa motif dari subjek tersebut. Motif dibagi menjadi dua, yang pertama motif yang mangacu pada masa lampau (*Because of motive*) dan motif yang mengacu pada masa depan (*In order to motives*). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Contour Coffee Manado sebagai *Coffee Shop* yang terletak area kampus Universitas Samratulangi. Sumber data penelitian di dapati dari hasil wawancara dan observasi serta studi dokumentasi.**

**Kata Kunci: Fenomena, Game Online, Mahasiswa**

*ABSTRACT*

*The presence of smartphones that have become an important part of human life, the online gaming industry seems to be in its golden era. Currently, approximately 6 million people in Indonesia play online games, where the majority of users are young people. The presence of online games at least has led to both positive and negative impacts that are contradictory to each other. This research discusses social phenomena involving a group of students from Sam Ratulangi Manado. This behavior seems to hinder the communication process that occurs in a group of students who are gathering together at the Coffee Shop. This study aims to find out what the motives of students playing online games are and what things hinder communication that occurs within the group of friends. The researcher uses the phenomenological theory proposed by Alfred Schutz as a research lens. Alfred Schutz said that to study a social phenomenon, we must know what the motives of the subject are. The motives are divided into two, the first is the motive which refers to the past (Because of motive) and the motive which refers to the future (In order to motives). The research method used is a qualitative method. This research was conducted at Contour Coffee Manado as a Coffee Shop located in the Samratulangi University campus area. Sources of research data found from the results of interviews and observations as well as documentation studies.*

*Keywords: Phenomenon, Online Game, Student*

**PENDAHULUAN**

S

eiring dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini perangkat teknologi tidak hanya dituntut untuk memiliki satu fungsi semata namun beberapa fungsi sekaligus untuk memenuhi kebutuhan manusia. Salah satu terobosan besar sebagai upaya untuk mengembangkan fungsi dari teknologi adalah kemunculan internet. Internet saat ini tidak hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi, namun juga pada hal-hal yang bersifat hiburan (*entertainment)*. Jumlah pengguna internet yang besar dan semakin berkembang, telah mewujudkan budaya Internet. Internet juga mempunyai pengaruh yang besar atas ilmu, dan pandangan dunia. Hanya dengan berpandukan mesin pencari seperti Google, pengguna internet di seluruh dunia mempunyai akses untuk membuka bermacam-macam informasi secara mudah. Kehadiran ponsel cerdas yang fungsinya hampir menyerupai komputer semakin lama semakin banyak diminati. Ponsel cerdas juga mempermudah manusia untuk saling terhubung dan berkomunikasi secara bebas. Perkembangan ponsel pintar saat ini yang sudah menjadi penunjang aktivitas sehari-hari membuat para pengembang aplikasi berlomba-lomba menciptakan aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dan mempermudah manusia khususnya dalam hal komunikasi. Sudah banyak di jumpai aplikasi- aplikasi yang dapat menunjang aktivitas dan mempermudah manusia dalam hal komunikasi. Namun, disisi lain, para pengembang aplikasi juga menciptakan aplikasi game atau permainan sebagai sarana hiburan. Perkembangan ini mendorong bangkitnya industri kreatif berbasis teknologi komunikasi dan informasi, salah satunya adalah *game online*. industri ini ternyata mampu memberikan kontribusi pertumbuhan ekonomi. Perkembangan game yang dahulu hanya dapat dimainkan secara offline, sekarang dapat dimainkan secara online dengan tidak ada lagi keterbatasan waktu. *Game online* saat ini telah berkembang sedemikian rupa seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi itu sendiri. Dengan kemunculan *smartphone* yang memungkinkan orang untuk bisa bermain *game online* dimana saja, industri mobile gaming pun berkembang dengan pesat. Permainan seperti Mobile Legends dan Player Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG) adalah game yang paling banyak diminati kaum remaja sekarang. Game online banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak, remaja maupun sebagian kecil dari orang dewasa. Meledaknya skala *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (small local network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Bahkan dengan semakin banyaknya *game online*, game tradisional sekarang sudah sedikit peminatnya. Padahal game tradisional dapat dikemas lebih menarik dengan adanya pemandu permainan untuk melatih anak-anak menjadi lebih kompak, kuat jasmani, kuat mental, pantang menyerah dan tumbuhnya rasa senang terhadap tantangan Kehadiran game online setidaknya telah menyebabkan adanya dampak baik positif maupun negatif yang saling bertolak belakang. Dampak negatif misalnya saja adanya kecanduan dari para penikmat game terutama kaum anak muda. Kecanduan *game online* hampir sama dengan kecanduan narkoba, dimana orang yang sudah kecanduan bisa menghalalkan segala cara untuk memenuhi keinginannya tersebut. Kebutuhan akan suatu hiburan yang kemudian disalurkan melalui game tersebut, sebenarnya suatu yang wajar apabila mereka lakukan sesuai porsinya. Namun yang menjadi permasalahan adalah para anak muda ataupun penikmat game lainnya belum bisa membagi waktunya dengan baik. Mahasiswa yang seharusya kritis terhadap pemerintahan yang ada dan lebih memikirkan masa depan serta keberlangsungan hidup suatu bangsa malah di racuni dengan adanya game online seperti Mobile Legend dan Player Unknown Battlegrounds Mobile (PUBG). Mahasiswa merupakan generasi penerus kelangsungan suatu bangsa, dimana mahasiswa mempunyai peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun, sebagian besar mahasiswa sekarang ini tidak peduli dengan masa depan dan lebih mementingkan kesenangan-kesenangan yang didapatkan dengan mudah. Apalagi dengan adanya online ini membuat mahasiswa semakin lupa dengan kewajiban-kewajiban mereka. Salah satunya yaitu berkomunikasi dengan orang sekitar. Hubungan dengan teman, dan keluarga yang sebelumnya sangat terjaga dengan komunikasi yang dilakukan menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang akibat dari game ini. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat komunikasi di dunia nyata para pengguna *game online* menjadi berkurang. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang mereka mainkan. Pengguna jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pelajaran. Membuat mereka sebagai pengguna game online jadi acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, lalai, dan terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan ponsel cerdas membuat pengguna game online jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. Lingkup penelitian yang akan dilakukan pada penelitian kali ini adalah mahasiswa aktif Universitas Sam Ratulangi yang sering menghabiskan waktu di *Coffee Shop* yang terletak dekat dengan area kampus, yakni *Contour Coffee* Manado.

**METODE PENELITIAN**

D

alam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, Tujuannya adalah untuk memahami gambaran umum tentang fenomena yang terjadi di kalangan anak muda yang ketika sedang berkumpul bersama dengan teman – teman di kafe mereka hanya bermain game online. Jenis penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Menurut Bogdan dan Taylor (Moleong, 2012: 4) Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang – orang dan perilaku yang dapat diamati. Adapun fokus penelitian ini adalah: 1) Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu apa yang melatarbelakangi mahasiswa untuk bermain game online ketika sedang bersama dengan teman di *Coffee Shop. 2)* Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu apa yang menjadi tujuan dari mahasiswa untuk bermain game online ketika sedang bersama dengan teman di *Coffee Shop. 3)* Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu masalah komunikasi yang dialami sekumpulan mahasiswa yang membentuk suatu kelompok kecil di Contour Coffee Manado. Guna mempermudah proses pengumpulan data diperlukan penentuan informan, sebagai informan dalam penelitian ini adalah 5 mahasiswa yang 3 diantaranya bermain game online dan 2 mahasiswa lainnya tidak bermain game online. Dalam rangka mengumpulkan data peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi), wawancara dengan informan, dan yang terakhir studi dokumentasi. Analisis data kualitatif menurut Bognan dan Biklen (1982) pada buku Moleong (2007:248), merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.

Adapun tahap-tahap teknik analisis data yang digunakan meliputi: 1) Reduksi data; Data yang diperoleh cukup banyak sehingga memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal- hal penting, dicari tema dan polanya sehingga data yang direduksikan akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data berikutnya. 2) Penyajian data; Proses penyampaian informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Hasil dari reduksi data disajikan dalam bentuk laporan secara keseluruhan maupun bagian-bagiannya agar mudah dipahami. 3) Menarik kesimpulan

Dari beberapa data yang diperoleh dan dikumpulkan akan dibuat kesimpulan. Ketiga langkah tersebut menjadi acuan dalam menganalisis data-data penelitian sehingga tercapainya suatu uraian yang sistematik akurat dan jelas.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

D

alam penelitian ini peneliti sedang melakukan penelitian terhadap mahasiswa yang gemar memainkan *game online*. Penelitian dilakukan di Contour Coffee Manado yang terletak di area kampus Sam Ratulangi Manado. Peneliti ingin mencari tahu apakah dengan munculnya fenomena ini menimbulkan masalah komunikasi di antara kelompok mahasiswa yang sering berkumpul di Contour Coffee Manado. Peneliti telah berhasil melakukan wawancara terhadap kelima informan yang telah dipilih, tiga diantaranya adalah mahasiswa yang bermain game online di kafe dan sisanya adalah mahasiswa yang tidak bermain game online. Wawancara telah selesai dilakukan dan peneliti telah mendapatkan informasi dari masing - masing informan. Setelah melakukan wawancara dapat dilihat motif dari tiap mahasiswa. Yang pertama *because of motives* ; *Because-Motive* adalah motif yang merujuk ke masa lalu motif ini tercipta karena adanya kejadian di masa lalu yang mempengaruhi tindakan dari orang tersebut. Motif yang didapati bervariasi T.R bermain game online karena rasa nyaman yang ia rasakan saat menghabiskan waktu di kafe, hal ini membuatnya ingin untuk bermain game online. Selanjutnya V.K menyebutkan bahwa perasaan bosan yang ia dapati ketika sedang bersama teman, baik itu karena topik pembicaraan yang kurang menarik ataupun hal – hal lain yang membuat ia tidak termotivasi untuk melakukan komunikasi di dalam kelompok itu. Perasaan itulah yang membuat ia bermain game online, ia melihat itu sebagai kegiatan alternatif. Selanjutnya M.R memiliki kesukaan terhadap permainan virtual sejak dari dulu. Dengan hadirnya *game online* ia semakin sering menghabiskan waktu bermain permainan virtual tersebut. Adapula motif mengapa mahasiswa tidak bermain game online saat sedang bersama teman di kafe. C.P menyebutkan bahwa ia lebih menghargai kehadiran dari teman – temannya saat kumpul bersama di kafe, hal ini yang membuat ia fokus dalam menghadapi siapa yang menjadi lawan bicaranya. S.T berpikir bahwa game online bukanlah hal yang penting, dimana ia tidak menemukan hal yang positif dari tindakan bermain game online. Kemudian *In order to motives* adalah motif yang merujuk ke masa depan , hal apa yang hendak mereka capai dengan bermain game online. Motif yang didapati cukup bervariasi, 3 dari 5 informan bermain game online dengan motif yang berbeda – beda. Diantara motif tersebut ada mahasiswa yang bermain game online di kafe karena ia mendapatkan kenyaman saat berada di Contour Coffee. Motif lainnya yang membuat informan bermain game online untuk menghilangkan perasaan bosan. Motif selanjutnya adalah informan memainkan game online karena kesukaannya terhadap hal tersebut sudah berlebihan. Ia mencoba untuk bermain game online di setiap saat, karena ia menemukan kepuasan pribadi dari hal tersebut. Adapula mahasiswa yang tidak bermain game online. peneliti menemukan dua mahasiswa dengan motif yang berbeda pula. Mahasiswa pertama tidak mempunyai motif untuk bermain game online karena ia lebih suka berinteraksi dengan teman – temannya dibandingkan bermain game online. Mahasiswa selanjutnya memilih untuktidak bermain game online karena ia tidak punya waktu untuk bermain game online, ia lebih memilih hal lain untuk mengisi waktu – waktu luangnya, kebiasaan tersebut-pun ia terapkan ketika sedang bersama teman di Contour Coffee Manado. Peneliti juga menemukan hambatan dalam berkomunikasi di dalam kelompok yang dirasakan oleh para informan: 1) Hambatan dari penerima pesan; Kehadiran teknologi membuat orang yang jauh menjadi dekat dan membuat orang yang dekat menjadi jauh. Tujuan awal dari teknologi adalah untuk memudahkan pekerjaan manusia, menjadi alat untuk mencapai tujuan yang di inginkan manusia. Tetapi fakta yang terjadi bukan kita yang menggunakan alat tersebut, melainkan teknologi yang memegang kendali atas hidup kita. Dalam hal ini game online diciptakan untuk menyediakan hiburan agar kita bisa bersantai, nyatanya sebagian dari kita malah menggunakannya setiap saat, sehingga kehidupan kita tidak produktif. Itulah yang dirasakan informan mengenai dampak negatif dari kehadiran teknologi, dimana kedua informan menyatakan bahwa banyak diantara teman – temannya yang asik sendiri ketika sedang kumpul bersama. Mereka hanya sibuk bermain game online dan membuka *social media* seperti Instagram atau Facebook. Tetapi yang menjadi faktor penghambat penerima pesan bukan hanya datang dari penggunaan teknologi saja, tetapi datang dari pribadi lawan bicara sendiri. Salah satu informan menyatakan lawan bicara yang mempunyai sifat pemalu, *Close-Minded,* dan mudah tersinggung adalah sebuah tantangan. Karena keterbukaan adalah kunci dari komunikasi yang baik. 2) Hambatan Psikologis; Salah satu faktor yang menghambat jalannya komunikasi adalah psikis seseorang atau kondisi mental seseorang. Hal sekecil pun bisa berdampak pada psikis seseorang, contohnya suasana hati (*mood).* Komunikasi akan sulit untuk berhasil apabila komunikan sedang sedih, bingung, marah, kecewa, menaruh prasangka, dan lain – lain sebagianya ( Effendy 2009 : 12). Informan mengatakan bahwa ia terkadang merasa jenuh dan bosan ketika sudah terlalu lama meluangkan waktu bersama teman di kafe, hal ini menyebabkan ia kehilangan motivasi untuk melakukan kegiatan – kegiatan yang mengharuskan adanya komunikasi. Berbicara tentang motivasi, keinginan orang untuk terlibat dalam perbincangan akan berkurang ketika kepentingannya di dalam perbincangan itu tidak ditemukan. Hal ini yang dirasakan salah satu informan, ia mengatakan bahwa di saat teman – temannya berbicara tentang hal yang ia kurang ketahui, ia akan merasa tidak diterima sehingga mengurangi motivasinya untuk melanjukan komunikasi. 3) Fisik; Hambatan ekologis disebabkan oleh gangguan terhadap proses berlangsungnya komunikasi yang datangnya dari lingkungan (Effendy, 2009 : 16). Fisik adalah salah satu faktor terjadinya hambatan komunikasi, fisik bisa berupa cuaca ataupun gangguan lainnya yang menghambat pesan ataupun kondisi psikis seseorang. Dalam hal ini, salah satu informan merasa terganggu ketika musik yang dipasang terlalu kuat sehingga memerlukan upaya lebih untuk menyampaikan dan menerima pesan. Hambatan lain juga datang dari suasana kafe yang kurang kondusif, informan menyebutkan bahwa kondisi kafe yang panas membuat ia susah untuk berkonsentrasi sehingga membuat ia kurang baik dalam memproses pesan maupun menyampaikannya. Suasana yang kurang kondusif membuat orang kurang termotivasi untuk melakukan apapun.

**KESIMPULAN**

B

erdasarkan hasil penelitian tentang fenomena bermain game online oleh mahasiswa yang menghambat proses komunikasi kelompok (Studi pada pengunjung Contour Coffee Manado), maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Alasan dari mahasiswa (*Because-Motive*) bermain game online di kafe diantara lain adalah suasana kafe yang nyaman, merasa jenuh saat bersama teman dan *game online* adalah prioritas. Kemudian alasan dari mahasiswa tidak bermain game online adalah interaksi dengan teman lebih penting dan *game online* tidaklah penting. 2) Tujuan dari mahasiswa (*In-Order-to-Motive*) bermain game online di Contour Coffee Manado antara lain adalah mencari tempat yang nyaman, menghilangkan rasa bosan, dan mencari kesenangan pribadi. Adapula motif mahasiswa tidak bermain game online di Contour Coffee Manado, antara lain: Untuk berinteraksi dengan teman dan mengerjakan hal lain yang lebih positif. 3) Hambatan komunikasi yang ditemukan di dalam kelompok mahasiswa; mencakup 3 aspek. Yang pertama hambatan dari penerima pesan; Sibuk dengan smartphone, sibuk bermain *game online* dan mempunyai sifat pemalu, *close-minded* dan mudah tersinggung. Selanjutnya aspek kedua adalah hambatan psikologis seseorang diantaranya rasa tidak adanya kepentingan terhadapa topik pembicaraan dan rasa jenuh dari lamanya waktu berjumpa. Aspek ketiga datang dari Contour Coffee Manado dimana musik yang diputar menggangu pendengaran dari pengunjung dan suasana kafe yang panas yang mengakibatkan hilangnnya motivasi untuk berkomunikasi.

**DAFTAR PUSTAKA**

Engkus Kuswarno 2009, Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian.

Fajar, Marhaeni. 2009. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek.

Hariadi, Sunarru Samsi. 2011. Dinamika Kelompok

Komala, 2009. Ilmu Komunikasi Perspektif, Proses, dan konteks.

Moleong, Lexy J. 2012. Metodologi Penelitian Kualitatif

Mulyana Deddy. 2005**.** Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar

Rolling, Adams. 2006. *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall Silalahi

Schutz, Alfred. 1970.On Phenomenology and Social Relations. Chicago: The University of Chicago Press

Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D

Suprapto, Tommy. 2009. Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi

Tuffour, Isaac. 2017. A Critical Overview of Interpretative Phenomenological Analysis