



Konflik Interpersonal Pecandu *Game Online* Pada Siswa di SMAN 1 Sampung Kabupaten Ponorogo Tahun ajaran 2021/2022

Krisna Hadi Syahputra ✉, Universitas PGRI Madiun

Tyas Martika Anggriana, Universitas PGRI Madiun

Asroful Kadafi, Universitas PGRI Madiun

✉ krisnahad@gmail.com

Abstrak:

Konflik interpersonal pada sekolah dapat disebabkan oleh perilaku yang tidak sesuai saat bermain *game* dan menimbulkan konflik antar siswa satu dengan siswa lainnya. Siswa yang sangat serius bermain *game online* selalu ingin meraih kemenangan dan ada siswa yang hanya sekedar bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang, sehingga disitulah antar siswa bisa terjadinya konflik interpersonal yang berbeda tujuan, nilai dan sikap. Kejadian konflik interpersonal pecandu *game online* ini dapat ditemui pada remaja SMA. Artikel ini memiliki tujuan untuk mengetahui persepsi siswa pecandu *game online*, mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan terjadinya konflik interpersonal pada siswa dan mengetahui konflik interpersonal yang dialami oleh pecandu *game online* pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa ketiga siswa SMA N 1 Sampung merupakan siswa yang tergolong dalam pecandu *game online* siswa tersebut mengalami konflik interpersonal pada saat bermain *game online*. Berdasarkan hasil wawancara subjek memberikan pandangan mengenai konflik interpersonal saat bermain *game online*. Faktor penyebab konflik interpersonal karena adanya perbedaan tujuan. Deskripsi konflik interpersonal pecandu *game online* sering terjadi antara siswa dengan teman atau siswa dengan keluarga dengan sikap marah dan berkata kotor serta melakukan kekerasan yang menyimpang apabila kalah dalam permainan *game online*.

Kata kunci: konflik interpersonal pecandu *game online*



PENDAHULUAN

Individu dalam hubungannya dengan teman atau orang lain, maka individu-individu pernah mengalami konflik. Konflik terjadi karena perbedaan pendapat, tujuan dan nilai. Konflik terjadi karena munculnya ketidaksamaan antara individu dan bertentangan antar tujuan yang dicapainya, sehingga konflik ini bisa disebut dengan konflik interpersonal. Hal ini disebabkan kebanyakan orang tidak menyadari bahwa hal yang sedang dilakukan menunjukan pertentangan antara dua belah pihak yang menyebabkan konflik terjadi. Menurut Wirawan (2016) konflik interpersonal diartikan sebagai konflik yang terjadi dalam satu orang atau lebih dimana pihak yang bersangkutan mempunyai hubungan yang kuat sehingga terjadinya konflik interpersonal. Konflik interpersonal di setting sekolah biasanya yang muncul yaitu kesalahpahaman yaitu tujuan, sikap, nilai dan keyakinan yang bertentangan yang menimbulkan konflik antar siswa. Hal yang sering terjadi pada siswa mengenai konflik di sekolah yaitu saat bermain *game online* sehingga disitulah para siswa bisa terjadinya onflik interpersonal yang berbeda tujuan, sikap dan nilai. Hal tersebut salah satu dampak negative pemain *game online*

Game online yaitu permainan digital dimana pemain bisa memainkan permainan jika terhubung dengan internet. Sehingga para penggunaan dapat bermain bersama-sama dengan pemain lainnya dalam waktu bersamaan meski beda lokasi, tanpa bertemu langsung. *Game online* berkembang di Indonesia mulai tahun 90-an. *Game online* yang dulu hanya bisa diakses dengan PC atau komputer sekarang bisa diakses dengan *smartphone* yang mempermudah para pemain memainkan *game* dimana saja. Sehingga pengguna *game online* semakin banyak. *Game online* juga dapat diartikan sebagai sebuah hiburan yang didalam permainan *game online* biasanya banyak tantangan-tanganan yang seru sehingga para pemain *game online* memainkan *gamenya* dengan waktu yang tergolong sangat lama dan dapat dikatakan kecanduan *game* (Febriandari, Annis dan Rahmalia, 2016)

Kecanduan adalah suatu sikap yang berlebih dalam bermain *game online* dimana pengguna terus menerus memainkan *game* dan susah untuk berhenti (Nurdilla, 2018). Selain itu, pemain *game online* yang kecanduan prilakunya berbeda dengan pemain *game* biasa. Faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu pemain memainkan lebih dari 3 jam, yang dimana pemain *game online* tidak bisa dijaukan dengan permainan *game online* dan saat waktu luang pecandu *game online* tetap memainkan permainan tersebut. Sehingga siswa yang kecanduan *game online* ialah mereka yang terlalu sering memainkan *game online* bahwa memainkan *game online* secara terus menerus akan berdampak negative bagi siswa. Sehingga perilaku yang ditunjukkan yaitu sering menutup diri dengan lingkungan dan kurang pengendalian diri pada siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh pecandu *game online* sudah dilakukan oleh Pratiwi (2017) menyatakan bahwa komunikasi interpersonal antara pemain *game online* mengalami kecanduan lebih sering dilakukan secara daring dimana komunikasi ini berlangsung antar pemain *game online* tersebut, sehingga pecandu *game online* kurang berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2020) mengenai hubungan kecanduan *game online* dengan komunikasi interpersonal di MAN Sidoarjo menyatakan bahwa komunikasi interpersonal pecandu *game online* dengan kecanduan *game online* memiliki hubungan yang kebalik atau dapat diartikan apabila remaja bermain *game online* semakin tinggi maka komunikasi interpersonal semakin rendah.

Berdasarkan teori yang terdapat dalam temuan diatas bahwa seseorang dapat mengalami konflik interpersonal dengan lingkungannya apabila seseorang merasa dihalangi untuk mencapai

tujuannya yang menyebabkan terjadinya konflik interpersonal para pemain game online. Karena saat bermain game online dimana individu sering mengalami perbedaan pendapat yang menyebabkan tujuan tidak tercapai yang menyebabkan pertentangan dalam tujuan bersama yang menyebabkan konflik interpersonal para pecandu game online. Konflik terjadi sangat berdampak negatif karena menyebabkan jatuh mental pribadi hingga perpecahan antara individu dengan lingkungannya. Konflik ini dapat terjadi disekolahan, hal ini sering ditemui bahwa siswa sering konflik dengan temannya sekitarnya baik teman bermain game maupun teman yang di dekat pemain game online bahkan bisa terjadi dengan guru. Salah satu permasalahan konflik yaitu tentang game online.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Johnny Saldaña (dalam Sugiono 2018), penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai landasan dari berbagai jenis metode penelitian yang membahas tentang kehidupan sosial. Data yang diperoleh dari penelitian kualitatif ini berupa data hasil wawancara, observasi, dan data yang berasal dari internet.

Instrumen penelitian pada penelitian kualitatif ini yaitu peneliti itu sendiri, dimana peneliti perlu divalidasi mengenai kesanggupan peneliti dalam melakukan penelitian. Komponen pada validasi untuk peneliti yang berfungsi sebagai instrument ini terdiri dari pemahaman dari peneliti mengenai metode kualitatif. Hal ini untuk mempermudah penelitian sehingga peneliti perlu menggunakan pedoman. Adapun pedoman observasi dan wawancara. Pedoman observasi meliputi, prinsip siswa pecandu *game online* mengenai konflik interpersonal, faktor yang menyebabkan terjadinya konflik interpersonal, konflik interpersonal yang dialami oleh pecandu *game online* pada siswa. Sedangkan pedoman wawancara meliputi Perilaku egois dalam kelompok, Perilaku emosi dalam kelompok, Norma kesopanan yang bertentangan, Perbedaan pendapat dengan individu lain, Perbedaan tujuan yang hendak dicapai, Pertentangan dalam sebuah tujuan bersama, Problem (permasalahan yang timbul dari lingkungan sekitar), Conflict (konflik interpersonal yang terjadi seperti konflik komunikasi dengan orang-orang disekitar)

Analisis data kualitatif adalah sebuah proses dalam menentukan, memisahkan, dan mengelompokkan data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan, observasi lapangan, wawancara mendalam dengan responden, dan dokumentasi yang menjadikan penelitian yang dilaksanakan menjadi penelitian yang akurat dan unik. Teknik analisis data penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2018) terbagi menjadi beberapa langkah yang dijelaskan sebagai berikut: (1) Reduksi data diperlukan karena data mentah yang terkumpul berjumlah banyak. Data yang direduksi ini yaitu data yang dianggap penting, terbaru, unik, dan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Proses pereduksian dilakukan dengan dasar teori tertentu (2) Penyajian data langkah selanjutnya adalah dengan melakukan penyajian data berupa naratif, Karena itu setiap data selalu berhubungan dan tidak bisa lepas dari latarnya. Sehingga hasilnya akan membuat peneliti lebih mudah menarik suatu kesimpulan dan mempermudah peneliti untuk menjawab pertanyaan nantinya (3) Penarikan kesimpulan langkah terakhir dalam penelitian ini adalah menarik simpulan. Simpulan tersebut nantinya akan berisi pemaknaan terhadap data yang telah dikumpulkan sebelumnya, dalam penarikan simpulan peneliti menggunakan penelitian kualitatif analisis.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 1 Sampung Kabupaten Ponorogo. Alasan peneliti memilih lokasi di SMA Negeri 1 Sampung karena pada saat dilakukan observasi dan pengamatan serta tambahan informasi yang diperoleh dari guru Bimbingan dan Konseling menyatakan bahwa di sekolah tersebut terjadi berapa masalah tentang *game online*, siswa yang kecanduan *game online* biasanya menimbulkan permasalahan, salah satu permasalahannya adalah konflik interpersonal yang terjadi pada siswa yang kecanduan *game online*. Hal ini diperkuat dengan metode observasi dan wawancara dengan mengambil tiga subjek sebagai siswa yang memiliki ciri-ciri konflik interpersonal pecandu *game online*. Subjek yang diambil dalam penelitian ini yaitu dua subjek kelas X dan satu subjek kelas XI. Berikut adalah pedoman wawancara sebagai berikut

Table 1. Indikator wawancara

Variabel	Aspek	Indikator
Konflik Interpersonal	Persepsi pecandu <i>game online</i> mengenai konflik interpersonal Penyebab faktor penyebab konflik interpersonal pecandu <i>game online</i>	Perilaku egois dalam kelompok Perilaku emosi dalam kelompok Norma kesopanan yang bertentangan Perbedaan pendapat dengan individu lain Perbedaan tujuan yang hendak dicapai Pertentangan dalam sebuah tujuan bersama
Pecandu Game Online	konflik interpersonal yang dialami oleh pecandu <i>game online</i> pada siswa	<i>Problem</i> (permasalahan yang timbul dari lingkungan sekitar oleh pemain <i>game online</i>) <i>Conflict</i> (konflik interpersonal yang terjadi seperti konflik komunikasi dengan orang-orang disekitar oleh pecandu <i>game online</i>)

Wawancara bawahwa subjek mengalami konflik interpersonal saat memainkan *game online* hasil dari wawancara ke tiga subjek sebagai berikut: Perilaku egois pada ketiga subjek menjelaskan bahwa subjek tidak mengetahui bahwa hal yang diperbuat menyebabkan konflik terjadi. Perilaku emosi ke tiga subjek menjelaskan emosi yang dilakukan kepada teman menyebabkan konflik terjadi tetapi ketiga subjek tersebut tidak menyadari hal tersebut. Norma kesopanan yaitu dimana ketiga subjek sering melakukan pembicaraan toxic yang memicu konflik terjadi. Faktor penyebab terjadinya konflik yaitu perbedaan pendapat dan tujuan, subjek menjelaskan ia saat bermain *game online* sering mengalami perbedaan tujuan dengan teman bermain *game*, sehingga menyebabkan pertentangan dalam tujuan bersama dan ketiga subjek sering mengalami konflik antara teman bermain *game online*. Konflik interpersonal yang dialami oleh pecandu *game online* pada siswa yaitu ketiga subjek menjelaskan bawah ia memiliki perilaku yang sering marah-marah kepada teman bermain *game* dan berdampak terjadinya konflik antara pemain *game online* hal ini juga berdampak dengan lingkungan sosial yang berada didekat subjek karena merasa terganggu dan dirugikan oleh ketiga subjek berikut.

PEMBAHASAN

Pecandu Game Online

Dari hasil penelitian diketahui bahwa permasalahan kecanduan bermain *game online* di SMA Negeri 1 Sampung khususnya kelas X dan XI. Siswa mengalami permasalahan pada lingkungan sekitar, kurangnya kamuan pada dirinya membatasi waktunya bermain *game online*

jika tidak izinkan subjek untuk bermain *game* mood dalam dirinya berkurang dan siswa merasa kesal dan marah terhadap orang yang tidak mengizinkan bermain *game*. Peneliti terdahulu menjelaskan kecanduan adalah suatu sikap yang berlebih dalam bermain *game online* dimana pengguna terus menerus memainkan *game* dan susah untuk berhenti (Nurdilla, 2018). Selain itu, pemain *game online* yang kecanduan prilakunya berbeda dengan pemain *game* biasa.

Dari hasil ketiga subjek menjelaskan bahwa hasil yang dipaparkan diatas maka penyebab siswa kecanduan *game online*. Bahwa perilaku yang terjadi pada siswa kecanduan *game online* yaitu, subjek bermain *game online* sangat berlebihan sehingga ia lupa dengan kewajibannya sebagai siswa, jika tidak disinkan subjek sering marah atau mood menjadi rusak yang menyebabkan terjadinya konflik antar pemain *game online* dangan lingkungan sekitar

Persepsi Siswa Pecandu *Game Online* Mengenai Konflik Interpersonal

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh ketiga subjek yaitu bahwa mereka menganggap perilaku egois, sering emosi dan melanggar norma yang ada saat bermain *game online* tidak berdampak negative. Sehingga ketiga subjek tetap melakukan perilaku egois, sering emosi dan melanggar norma yang menyebabkan konflik terjadi terjadi. Hal ini sesuai dengan penelitian menurut Wirawan (2016) konflik interpersonal diartikan sebagai konflik yang terjadi dalam satu orang atau lebih dimana pihak yang bersakutan mempunyai hubungan yang kuat sehingga terjadinya konflik. hal ini tidak disadari oleh ketiga subjek tersebut

Berdasarkan hasil dari ketiga subjek dan peneliti terdahulu perilaku pecandu *game online* dapat disimpulkan bawah konflik interpersonal pecandu *game online* yang menyebabkan konflik terjadi yaitu ada nya sikap egois, sering emosi terhadap teman bermain *game* dan melanggar norma yang ada (toxic) kepada teman saat bermain *game* sehingga menimbulkan konflik interpersonal pecandu *game online*

Faktor Penyebab Konflik Interperonal Pecandu *Game Online*

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dengan ketiga subjek dapat diketahui informasi mengenai faktor yang menyebabkan konflik interpersonal pecandu *game online* yaitu terdapat perbedaan pendapat dan perbedaan tujuan yang disebabkan saat bermain *game online* mengalami pertentangan dalam tujuan bersama sehingga menimbulkan konflik para pemain *game online*. Hal ini didukung dengan penelitian Wirawan (2016) konflik interpersonal ialah konflik yang terjadi dalam satu orang atau lebih dimana pihak telibat mempunyai hubungan yang kuat dalam menjalankan kegiatan yang akan dicapai. Faktor penyebab terjadinya konflik interpersonal oleh pemain *game online* adanya perbedan pendapat dan tujuan yang ingin dicapai yang membuat pertentangan antar pemain *game* sehingga terjadinya konflik interpersonal pada pecandu *game online*.

Dari penelitian ketiga subjek menjelaskan bahwa faktor penyebab utama terjadinya konflik interpersonal pecandu *game online* yaitu subjek mengalami perbedaan pendapat dengan teman bermain dan tujuan sehingga subjek berbeda tujuan dengan teman bermain *game* hal ini menyebakan pertentangan yang menyebakan tujuannya berbeda tidak bisa dicapainya. Sehingga kekalahan antara pemain *game online* yang berdampak negatif yang menyebabkan faktor terjadinya konflik interpersonal pecandu *game online*

Konflik Interpersonal yang dialami Pecandu *Game Online*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sampung diketahui bahwa siswa laki-laki di sekolah tersebut cenderung memiliki perilaku diri yang rendah, hal ini dapat dilihat dari perilaku siswa yang melakukan tindakan semaunya saja utamanya dalam bermain *game*. Perilaku yang sering dilakukan siswa yaitu bebicara kontor kepada teman sendiri saat bermain *game*, egois dalam bermain *game* dan sering emosi saat bermain *game*, sehingga dapat menimbulkan konflik interpersonal. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari menurut Wirawan (2016) konflik interpersonal diartikan sebagai konflik yang terjadi dalam satu orang atau lebih dimana pihak yang bersakutan mempunyai hubungan yang kuat sehingga terjadinya konflik. Konflik interpersonal yang dialami oleh siswa pecandu *game online* di SMAN 1

Sampung dari hasil penelitian bahwa subjek merasa marah dengan lingkungannya jika sedang bermain *game online* diganggu atau disuruh untuk melakukan kegiatan lainnya serta membuat kegaduhan pada saat bermain *game online*.

Berdasarkan hasil dari peneliti dan penelitian terdahulu maka dapat dideskripsikan konflik interpersonal pecandu *game online* di SMAN 1 Sampung biasanya terjadi antara siswa dengan teman atau siswa dengan keluarga. Hal ini perkuat dengan hasil dari penelitian di lapangan menunjukkan bahwa subjek akan marah dengan lingkungannya jika sedang bermain *game online* diganggu atau disuruh untuk melakukan kegiatan lainnya serta berkata kotor dan melakukan kekerasan yang menyimpang apabila kalah dalam permainan *game online*

SIMPULAN

Dari penemuan peneliti menjelaskan bahwa hasil yang dipaparkan diatas maka penyebab siswa kecanduan *game online* kususny ketiga subjek. Bahwa prilaku yang siswa kecanduan *game online* yaitu, subjek bermain *game online* sangat berlebihan sehingga ia lupa dengan kewajibanya sebagai siswa, jika tidakizinkan subjek sering marah atau mood menjadi rusak yang menyebabkan terjadinya konflik antar pemain *game online* dengan lingkungan sekitar. Dari penelitian ketiga subjek menjelaskan bahwa faktor penyebab utama terjadinya konflik interpersonal pecandu *game online* yaitu subjek mengalami perbedaan pendapat dengan teman bermain dan tujuan sehingga subjek berbeda tujuan dengan teman bermain *game* hal ini menyebabkan pertentangan yang menyebabkan tujuannya berbeda tidak bisa dicapainya. Sehingga kekalahan antara pemain *game online* yang berdampak negatif yang menyebabkan faktor terjadinya konflik interpersonal pecandu *game online*. Berdasarkan hasil dari ketiga subjek dan peneliti terdahulu perilaku pecandu *game online* dapat disimpulkan bawah konflik interpersonal pecandu *game online* yang menyebabkan konflik terjadi yaitu ada nya sikap egois, sering emosi terhadap teman saat bermain *game* dan melanggar norma yang ada (toxic) kepada teman saat bermain *game* sehingga menimbulkan konflik interpersonal pecandu *game online*. Berdasarkan hasil dari peneliti dan penenlitian terdahulu maka dapat dideskripsikan konflik interpersonal pecandu *game online* di SMAN 1 Sampung yang terjadi antara siswa dengan teman atau siswa dengan keluarga. Hal ini perkuat dengan hasil dari penelitian di lapangan menunjukkan bahwa subjek akan marah dengan lingkungannya jika sedang bermain *game online* diganggu atau disuruh untuk melakukan kegiatan lainnya serta berkata kotor dan melakukan kekerasan yang menyimpang apabila kalah dalam permainan *game online*

DAFTAR PUSTAKA

- Febriandari, Annis, Rahmalia. 2016. Hubungan Bermain *Game online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, Volume 4 Nomor 1, Hal 45-50
- Nurdilla, N. 2018. *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kualitas Tidur Remaja*. Malang: Universitas Brawijaya
- Wirawan (2016) *Konflik dan Manajemen Konflik*. Jakarta: Salemba Humanika
- Pratiwi, Erliana. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game online*. Skripsi. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Yusuf, A., Krisnana, I. and Ibrahim, A., 2019. Hubungan Kecanduan *Game*

Online dengan Komunikasi Interpersonal dan Interaksi Sosial Remaja. Psychiatry Nursing Journal (Jurnal Keperawatan Jiwa), 1(2) Hal: 71-77.