

# Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Generasi Muda Society 5.0

**Chalista Yulia Hazizah, Anik Nur Handayani\***

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Penulis korespondensi, Surel: aniknur.ft@um.ac.id

Paper received: 06-06-2022; revised: 16-06-2022; accepted: 30-06-2022

## Abstract

This article talks about the effects of online games on the younger generation in Society 5.0. This article describes the notion in online games, the understanding of the younger generation in this era, and the effects when using online games on the younger generation. The method to compile articles is library research, where you look for journals or scientific articles from trusted sources related to related discussions. Online games are currently very trendy for the younger generation in Society 5.0. Online games are technology that can influence the players. The effects can be positive or negative. As the younger generation, we really need to update and understand trending technology, but we shouldn't be influenced to the point of having a negative impact on ourselves. The younger generation is the successor in the future, who must be firm and wise in processing or sorting existing technology, because technology has a positive and negative impact if we do not sort and limit its use.

**Keywords:** online games; society 5.0; young generation

## Abstrak

Artikel ini membahas tentang pengaruh game online pada generasi muda di Society 5.0. Artikel ini menjelaskan tentang pengertian game online, pemahaman generasi muda di era sekarang, dan dampak penggunaan game online pada generasi muda. Metode penyusunan artikel adalah penelitian kepustakaan, dimana anda mencari jurnal atau artikel ilmiah dari sumber terpercaya terkait pembahasan terkait. Game online saat ini sangat ngetren bagi generasi muda di Society 5.0. Game online merupakan teknologi yang dapat mempengaruhi pemainnya. Efeknya bisa positif atau negatif. Sebagai generasi muda, kita memang perlu mengupdate dan memahami teknologi yang sedang trend, namun kita tidak boleh terpengaruh hingga berdampak negatif pada diri kita sendiri. Generasi muda adalah penerus di masa depan yang harus tegas dan bijak dalam mengolah atau memilah teknologi yang ada, karena teknologi memiliki dampak positif dan negatif jika kita tidak memilah dan membatasi penggunaannya.

**Kata kunci:** game online; masyarakat 5.0; generasi muda

## 1. Pendahuluan

Saat globalisasi sekarang, teknologi menjadi maju dan kemajuan kualitas manusia sangat cepat, kemajuan teknologi dan informasi sekarang banyak mempengaruhi juga mengajak anak muda untuk berkembang dalam banyak aspek yang positif maupun yang negatif. Internet sangat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dari jarak jauh bahkan sampai urusan bisnis nasional maupun internasional (Arsandi, 2018). Hal ini dapat mempengaruhi kehidupan sehari-harinya. Anak muda akhir-akhir ini sedang marak dengan game online. Game online adalah permainan teknologi yang trend saat ini, yaitu media elektronik seperti laptop, handphone dan komputer. Game online dirancang khusus dengan tampilan yang sangat menarik agar bisa menambah minat pengguna untuk memainkannya.

Permainan zaman sekarang dan zaman dahulu sangatlah berbeda. Dahulu saat akan bermain maka harus berkumpul bersama teman-teman, sedangkan zaman sekarang jika ingin melakukan sebuah permainan tidak harus bertatap muka ataupun berkumpul ditempat yang sama. Hanya dengan memanfaatkan internet maka semua orang dari mana saja bisa terhubung

satu sama lain. Dengan kemudahan akses itu membuat minat yang tinggi untuk bermain game online khususnya kalangan anak muda pada era ini.

Society 5.0 adalah era hampir semuanya menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Manusia hidupnya akan memanfaatkan teknologi, karena dengan adanya teknologi dapat memudahkan pekerjaan sehari-hari. Teknologi yang sedang marak sekarang ialah game online. Game online punya banyak variasi dari cara bermainnya, tampilannya, dan fiturnya. Maka tidak heran lagi jika banyak anak muda sekarang memiliki minat yang tinggi untuk memainkannya.

Game online mempunyai efek bagi generasi muda pada Society 5.0 ini. Ada banyak pengaruh yang bisa terjadi, dalam hal positif maupun negatif. Contoh pengaruh dalam hal positif adalah membuat generasi muda saat ini memiliki kecerdasan dalam menggunakan teknologi yang ada, namun disisi lain jika secara terus-menerus menggunakan game online akan membuat seseorang menjadi kecanduan. Kecanduan game online adalah saat seseorang bermain terlalu sering dan berulang-ulang yang menjadikan orang tersebut menghiraukan apapun yang terjadi di sekitarnya, hanya fokus pada bermain game saja. Hal ini sangat membahayakan kesehatan seseorang. Sesuai dengan artikel yang pernah ada bahwa kecanduan game karena kurangnya kontrol diri dalam bermainnya (metrotvnews, 2019). Maka dibuat artikel ini adalah untuk membahas lebih dalam tentang bagaimana pengaruh penggunaan game online terhadap anak muda pada era society 5.0 sekarang.

## **2. Metode**

Metode untuk menyusun artikel ini adalah penelitian kualitatif yaitu studi kepustakaan. Studi kepustakaan juga mengacu pada teknik pengumpulan berbagai data yang digunakan untuk mempelajari buku, artikel, catatan, jurnal dan berbagai artikel sesuai dengan topik permasalahan.

Data yang dipakai di artikel ini dari banyak referensi seperti jurnal dan artikel. Data yang digunakan ialah data yang relevan dengan pembahasan pada artikel ini yaitu pengaruh game online terhadap anak muda dalam era society 5.0.

### **2.1. Sumber Data**

Pada artikel ini mencari sumber data yang relevan dengan pembahasan yang dibahas yaitu pengaruh penggunaan game online terhadap anak muda pada era society 5.0. Data penelitian ini didapat dari berbagai referensi jurnal dan artikel ilmiah yang didapatkan dari sumber google scholar. Setelah didapatkan data terkait maka akan dilakukan analisis.

### **2.2. Pencarian Data**

Pada pencarian data ini dengan cara pencarian kata kunci yang relevan, pencarian subjek tentang topik yang dibahas, mencari jurnal atau artikel terkini. Pada dasarnya pencarian data adalah dengan mencari jurnal atau artikel tentang topik yang sedang dibahas dengan menggunakan kata kunci atau subjek yang tepat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Penggunaan Game Online

Game online adalah teknologi baru yang menyenangkan dan seru bagi sebagian orang. Game online memiliki kelebihan daripada permainan lainnya yang mengharuskan pemain harus berkumpul dengan pemain lainnya ditempat yang sama. Namun, game online terhubung dengan internet yang membuatnya dapat digunakan kapan, di mana, dan dengan siapa terserah kepada pemain. Game juga memiliki gambar dan fitur yang menarik, hal ini membuat pemain terasa senang dan terhibur dengan adanya game online ini.

Selama dua dekade terakhir, penggunaan komputer juga ketersediaannya sudah banyak sehingga mengubah dunia. Penggunaan internet dan perangkat elektronik seperti komputer sudah menjadi kegiatan yang biasa dilakukan oleh semua kalangan manusia, khususnya anak muda. Hal ini membuat game menjadi bagian internal dalam perilaku manusia (Paulus et al, 2018). Game online sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia karena dianggap bisa menjadi penghibur dikala bosan atau juga bisa melatih otak manusia.

Game online sudah digandrungi oleh anak muda saat ini. Bahkan banyak anak muda yang mulai kecanduan dalam bermain game online. Hal ini terjadi karena sering memainkan game online secara berulang atau kecanduan teknologi dan internet. Banyak orang yang merasa dengan bermain game online bisa menghilangkan stress karena menjadi penghibur sejenak, namun juga ada sebagian orang yang tidak suka memainkan game online karena dirasa dengan bermain game hanya membuat otaknya berpikir lagi dan membuat lelah.

#### 3.2. Anak Muda Era Society 5.0

Society 5.0 merupakan ide pemerintahan Negara Jepang. Era ini juga disebut sebagai era dimana rakyat berpusat pada manusia namun didasarkan pada teknologi. Didalam Society 5.0 manusia memiliki peran utama sebagai pengolah data atau big data yang bertujuan untuk mengubah atau membantu meningkatkan kualitas manusia bagi kemanusiaan dan terbangun kehidupan bermanfaat (F.Nastiti & Abdu,2020).

Di Society 5.0 ini membuat negara kita berpacu dalam peningkatan kualitas manusianya. Untuk meningkatkan SDM di Indonesia pemerintah harus banyak melatih generasi muda saat ini untuk bisa menjadi manusia yang berkualitas. Hal ini dilakukan agar bisa memberi solusi dalam segala permasalahan yang ada. Selain itu juga agar memperbaiki kualitas diri untuk siap berada di era globalisasi yang saat ini sangat kompleks. Ini adalah sebuah tantangan bagi generasi muda era Society 5.0 saat ini. Perlu adanya hubungan baik antara remaja dengan lingkungan pendidikannya (Warni et al,2022).

Anak muda memiliki berbagai macam sifat dan pikiran yang berbeda satu sama lain. Sehingga dalam menghadapi era globalisasi ini tidak sedikit anak muda yang mahir memanfaatkan teknologi yang ada dengan baik, namun juga tidak sedikit anak muda yang terbuai oleh teknologi sehingga membuat kualitas dirinya menurun. Contoh anak muda yang bisa memanfaatkan teknologi dengan baik adalah dengan mempelajari cara pembuatan game dan mempraktekannya, hal ini dapat meningkatkan kualitas anak tersebut. Namun juga ada anak muda yang terbuai dengan adanya game online, mereka akan kecanduan game online hingga melupakan kewajibannya sehari-hari sebagai seorang anak muda yang harus

meningkatkan kualitas diri dalam menghadapi era globalisasi saat ini. Selain itu, Game online juga menyebabkan membuang waktu, mengganggu kesehatan, dan membuat sulit konsentrasi juga sosialisasi (Ardianasari, 2018).

### **3.3. Pengaruh Game Online Terhadap Anak Muda Era Society 5.0**

Game online adalah permainan dengan perangkat komputer yang bisa dimainkan dengan banyak pemain melalui internet. Game online bisa dimainkan melalui aplikasi ataupun website, tergantung dari game apa yang akan dimainkan. Jenis game saat ini sangat banyak dan beragam. Sebagian besar pemainnya adalah anak muda baik yang sedang sekolah ataupun kuliah.

Setiap sesuatu hal yang dilakukan pasti memiliki pengaruh negatif maupun pengaruh positif bagi diri kita sendiri. Maka sama halnya dengan game online, permainan ini mempunyai dampak baik juga buruk untuk penggunaannya. Berikut adalah dampak baik dan buruk penggunaan game online untuk anak muda pada era Society 5.0 :

#### **3.3.1. Dampak Positif**

1. Dapat meningkatkan kecerdasan otak dalam hal konsentrasi juga penyelesaian masalah, karena game online memiliki level yang juga terdapat tingkat kesulitan yang semakin tinggi jika level semakin besar. Maka hal ini mampu meningkatkan kecerdasan otak dan melatih otak dalam konsentrasi.
2. Melatih kelincahan sensor motorik pada manusia, karena dalam bermain game diperlukannya keselarasan antara mata dan tangan. Dua panca indra tersebut harus bisa selaras agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan pemain.
3. Meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Inggris. Sebagian banyak game online dijalankan dengan perintah bahasa Inggris, maka dengan adanya game online ini bisa melatih kemampuan bahasa Inggris yang sangat penting sebagai bahasa universal.
4. Meningkatkan pengetahuan tentang teknologi. Dalam bermain game online, terdapat beberapa spesifikasi tertentu agar bisa memainkannya. Seperti kualitas komputer dan jaringan internet yang sekiranya memadai jika dipakai bermain game online tersebut.
5. Membuat rasa ingin tahu untuk mempelajari teknologi. Banyak pemain game online yang ingin mempelajari teknologi yang canggih seperti game online tersebut. Mereka akan menyukai teknologi dan mempelajarinya bahkan membuatnya. Hal ini dapat meningkatkan kualitas SDM di Indonesia.

#### **3.3.2. Dampak Negatif**

1. Game Online dapat menimbulkan kecanduan bagi pemainnya. Banyak anak muda yang saat ini kecanduan oleh game online. Hal ini selain dapat merugikan kesehatan pemainnya juga menguntungkan bagi pembuat game tersebut. Dengan kecanduan game online menunjukkan bahwa orang tersebut belum bisa melawan era globalisasi dengan cara mengendalikan diri untuk tidak terbuai oleh teknologi.
2. Mendorong seseorang untuk melakukan perilaku buruk dan kurang motivasi. Motivasi adalah sesuatu atau perilaku yang dilakukan agar mencapai suatu tujuan tertentu (Jainudin dkk, 2020). Sedangkan contoh perilaku tidak baik seperti seorang anak berbohong saat akan meminta uang untuk membeli sesuatu di game online.
3. Menghancurkan kegiatan lain yang penting untuk meningkatkan kualitas diri. Selain pentingnya hubungan dengan keluarga, juga penting menjalin hubungan dengan teman

seusianya (Tusyana & Trengginas, 2019). Banyak anak muda yang saat ini hanya mengurung di kamar tidak ingin berbaur dengan yang lainnya hanya untuk memainkan game online sendiri. Ini sangat disayangkan karena anak tersebut akan melewatkan banyak pengalaman berharga untuk bekal saat mereka sudah dewasa.

4. Game online dapat mengganggu atau merusak kesehatan pemainnya. Dalam bermain game online maka pemain harus duduk, menatap layar monitor selama berjam-jam sehingga bisa merusak mata pemainnya (Ekawaty, 2018). Hal ini dapat membuat masalah kesehatan pada badan juga mata seperti mata minus, ambeien dan lainnya.

Menurut penelitian Noviadly (2019) menyatakan bahwa kebanyakan pemain game tidak menyadari hal yang bisa terjadi jika kecanduan bermain game. Ada banyak pengaruh penggunaan game online. Ada pengaruh yang baik sehingga dapat meningkatkan kecerdasan seseorang, namun juga ada pengaruh buruk yang sangat merugikan bagi pemainnya. Game online dapat menimbulkan rasa senang namun juga bisa menimbulkan efek kecanduan. Jika pemain tidak bisa membatasi dirinya sendiri maka game online hanya akan bisa merugikan dirinya. Bahkan yang paling parah efek game online adalah kematian. Beberapa kasus menemukan bahwa ada orang meninggal saat sedang memainkan game online, hal ini terjadi karena pemain menatap layar komputer secara berlebihan.

#### 4. Simpulan

Dari beberapa hal yang dibahas tersebut maka disimpulkan bahwa game online merupakan sebuah hiburan berupa teknologi yang bisa berpengaruh pada anak muda pada era Society 5.0. Game online dapat membuat keuntungan juga kerugian bagi diri sendiri. Maka kita harus bisa memilah dan membatasi diri dalam penggunaan teknologi game online ini. Boleh memainkannya sebagai hiburan dikala stress atau lelah dengan sekitar, namun bukan berarti memainkannya secara berlebihan.

#### Daftar Rujukan

- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa Di Lingkungan Sma Negeri 1 Bayang. *Journal Of Civic Education*, 3(1), 1-10.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact of Online Games on Social Behavior of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Councensia: Counselling Research and Applications*, 2(2).
- Hadiapurwa, A., Riani, P., Yulianti, M. F., & Yuningsih, E. K. (2021). Implementasi Merdeka Belajar Untuk Membekali Kompetensi Generasi Muda Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 115-129.
- Transmawati, M., & Sartika, W. (2019, July). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Remaja. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, 1(1), 15-19.
- Machfiroh, R., Rahmansyah, A., & Budiman, A. (2021, February). The Effect of Massively Multiplayer Online Game on Player Behaviour. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1764, No. 1, P. 012081). Iop Publishing.
- Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Kegiatan Sosial Dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(3), 4524-4530.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY.

Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65-70.

Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.