

Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar

Maurice Andrew Suplig¹⁾*

¹⁾ Sekolah Dian Harapan Makassar

*Penulis korespondensi: andrewsuplig92@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi pada masa ini sangat berkembang pesat. Salah satu bagian dari hal ini adalah perkembangan *game online* yang berbasis pada internet. Perkembangan *game online* ini sudah menguasai banyak orang dan terutama kepada anak-anak remaja. Banyak anak-anak remaja mengalami kecanduan *game online*. Anak-anak ini menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online*. Karena menghabiskan waktu yang sangat banyak membuat anak-anak ini kurang bergaul dengan teman-teman di dalam dunia nyata. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah: *Pertama*, untuk mengetahui bagaimana *game online* mengakibatkan seorang pemain *game online* menjadi kecanduan. *Kedua*, untuk mengetahui apakah kecanduan *game online* memengaruhi kecerdasan sosial bagi pengguna *game online*. *Ketiga*, supaya siswa kelas X dan remaja pada umumnya memahami bahaya dari kecanduan *game online*. *Keempat*, menolong para pemuda remaja untuk terhindar dari masalah kecanduan *game online* yang berdampak negatif pada kecerdasan sosial.

Kata kunci: Kecanduan, internet, game online, kecerdasan sosial.

Technology development is very rapidly growing at the present time. One part of this is the development of online games based on the internet. The development of these online games has already gained control over many people, especially teenagers. Teenagers spend a lot of time playing online games. Social intelligence is low making these kids less sociable with friends in the real world. The purpose of this paper is: First, to find out how online games result in online game players becoming addicted. Secondly, to find out if online game addiction affects social intelligence for online gaming users. Third, so that students of class X and teenagers generally understand the dangers of online game addiction. Fourth, to help teenagers to avoid online game addiction problems that negatively impact social intelligence.

Key words: Addiction, internet, game online, social intelligence

Pendahuluan

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penerimaan informasi yang cepat memang sangat dibutuhkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan adanya internet, yang menyebabkan internet menjadi sebuah kebutuhan sehari-hari bagi kebanyakan orang.¹

Demikian juga dengan *game online*. *Game online* ini menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari kemajuan internet yang ada.

Definisi *Game Online*

Ada beberapa definisi mengenai *game online*:

Pertama, Rupita Wulan menuliskan dalam jurnal Psikologi UBD Palembang, "*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet."²

Kedua, menurut Chandra Zebah Aji bahwa *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, *laptop*, dan perangkat lainnya, asal *gadget* tersebut terhubung dengan jaringan internet.³

Ketiga, menurut Young bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet.⁴

Melihat dari beberapa definisi tentang *game online*, maka bisa dipahami bahwa permainan *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan

¹Bargh & McKenna K. Y. A., "The Internet and Social Life," *Annual Review of Psychology* 55, no. 1 (2004):822, diakses 7 September 2016, <http://dx.doi.org/doi/10.1146/55.090902.141922>

²Rupita Wulan, "Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang," 3, diakses 9 September 2016, <http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>.

³Aji Chandra Zebah, *Berburu Rupiah Lewat *Game online** (Yogyakarta: Bounabooks, 2012), 2.

⁴K. S. Young, "Understanding *Online* Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents," *The American Journal of Family Therapy* 37, no. 5 (2009):85, diakses 9 September 2016, <http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>

dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, *laptop*, *smartphone* dan *tablet*.

Dalam permainan *game online*, *game online* memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan *game online* ini.

Pandangan Alkitab Tentang Kecanduan

Allah menciptakan manusia dengan tujuan adalah supaya manusia memuliakan Dia. Semua yang dikerjakan dan dilakukan manusia harus berpusat kepada Kristus. Dalam Kolose 1:16 berkata: “karena di dalam Dialah telah diciptakan segala sesuatu, yang ada di sorga dan yang ada di bumi, yang kelihatan dan yang tidak kelihatan, baik singgasana, maupun kerajaan, baik pemerintah, maupun penguasa; segala sesuatu diciptakan oleh Dia dan untuk Dia.” Sudah sangat jelas bahwa semuanya diciptakan untuk kemuliaan Kristus. Itu berarti ketika melakukan sesuatu harus berfokus dan berpusat kepada Kristus.

Dalam 1 Korintus 6:12 menyatakan, “Segala sesuatu halal bagiku, tetapi bukan semuanya berguna. Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apapun.” Jadi sangat jelas bahwa jika seseorang mengalami kecanduan, maka orang tersebut sedang diperhamba dengan kecanduan yang dialami.

Ketika seseorang terlalu sibuk dengan aktivitas bermain *game* dan melupakan waktu untuk Tuhan, menjadikan *game* sebagai tujuan yang utama dalam keseharian, maka seseorang itu sudah menjadikan *game* sebagai “tuan” dalam kehidupan. Menurut Daniel Ronda, “Ciri dari kecanduan adalah waktu yang berlebihan dan keterasingan dari dunia nyata karena terlalu asik menggunakan atau menikmati sesuatu.”⁵

Fokus Kepada Allah atau Games?

Manusia adalah ciptaan yang termulia. Ketika tugas dan tanggung jawab diberikan kepada manusia, maka manusia harus mengerjakan sepenuh hati dan semuanya harus berfokus kepada Allah. Ketika manusia jatuh dalam dosa karena ketidaktaatan manusia itu, maka pada saat itu, manusia dikuasai oleh dosa. Manusia berada dalam kuasa dosa. “Secara natur, kita adalah anak-anak yang harus dimurkai, bukan anak-anak Allah.”⁶ Sehingga hubungan manusia dan Allah terputus, sehingga manusia harus menerima murka Allah. Menurut Paul David, “Dosa

⁵Daniel Ronda, *Pengantar Konseling Pastoral* (Bandung: Kalam Hidup, 2015), 212.

⁶Sinclair B. Ferguson, *Children of the Living God* (Surabaya: Momentum, 2003), 18.

mengubah setiap pikiran, keinginan, kata, dan perbuatan.”⁷ Maka anak yang lebih memilih menghabiskan waktu yang sangat banyak demi bermain *game online* yang sangat disenangi. *Game* menjadi pusat perhatian dan fokus utama dalam diri *gamer* tersebut. Hal ini karena sudah menjadi kecanduan dan ini adalah suatu peanggaran dan ketidaktaatan manusia kepada Allah.

Tubuh adalah Bait Allah

Allah menciptakan manusia bukanlah tanpa tujuan. Dalam 1 Korintus 6:19, “Atau tidak tahukah kamu bahwa tubuhmu adalah bait Roh Kudus yang diam di dalam kamu, Roh Kudus yang kamu peroleh dari Allah, --- dan bahwa kamu bukan milik kamu sendiri?” Dari ayat firman Tuhan ini sangat jelas bahwa tubuh ini adalah bait Allah, sehingga perlu dijaga dengan baik. Ketika seseorang tidak menjaga dengan baik, sebenarnya orang itu melakukan dosa.

Ketika seseorang bermain *game* berlebihan sehingga mengalami kecanduan, bermain *game* dengan waktu yang lama, maka akan membuat satu masalah dalam tubuh jasmaninya. Ketika bermain *game* menghabiskan waktu 4-5 jam perhari atau lebih, maka akan membuat organ tubuh menjadi masalah seperti mata, otak, ginjal selain itu juga akan merusak emosi. Ketika hal itu terjadi, sebenarnya orang tersebut sedang merusak bait Allah.

Semuanya ini bisa terjadi karena tidak mengerti akan kebenaran firman Tuhan mengenai tubuh ini adalah bait Allah. “Menjadikan diri sebagai hamba dosa. Dosa mencengkeram hati kita membuat segala sesuatu lebih menyulitkan.”⁸ Hal ini yang membuat seseorang tidak menjaga tubuhnya dengan baik karena tidak memahami akan kebenaran firman Tuhan bahwa tubuh ini adalah bait Roh Kudus atau bait Allah.

Untuk Memuliakan Tuhan

Ketika Allah menciptakan manusia, Allah tidak hanya menciptakan asal-asalan saja. Allah menciptakan manusia dengan tujuan yang sangat mulia yaitu menjadi wakil Allah di dunia untuk menjaga dan merawat ciptaan yang lain. Manusia diciptakan sesuai dengan gambar Allah. Kejadian 1:26, Berfirmanlah Allah: “Baiklah Kita menjadikan manusia menurut gambar dan rupa Kita, supaya mereka berkuasa atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas ternak dan atas seluruh bumi dan atas segala binatang melata yang merayap di bumi.” Jadi semua yang dikerjakan manusia haruslah memuliakan Allah.

⁷Paul David Tripp, *Alat di Tangan Sang Penebus* (Surabaya: Momentum, 2010), 3.

⁸Paul David Tripp, *Alat di Tangan Sang Penebus* (Surabaya: Momentum, 2010), 8.

Seperti yang dikatakan oleh Sinclair B. Ferguson dalam bukunya berjudul *Children of the Living God*, “Menjadi anak berarti menjadi gambar dan rupa bapa kita. Dengan kata lain, jika kita ingin memahami maksud penciptaan manusia, kita perlu memandang manusia sebagai anak Allah.”⁹ Ketika manusia diciptakan Allah, sebenarnya status manusia adalah anak Allah yang diciptakan menurut gambar dan rupa Allah dan untuk memuliakan Tuhan.

Segala sesuatu yang orang percaya harus menunjukkan kemuliaan Tuhan seperti dalam Kolose 1:16. Salah satunya adalah menghargai waktu, di mana waktu yang dimiliki jangan dibuang dengan percuma. Menghabiskan waktu yang lama untuk bermain *game* sehingga melupakan pekerjaan dan tugas yang lain apalagi sampai melupakan waktu yang khusus untuk bersekutu dengan Tuhan, datang memuliakan Tuhan dalam kehidupan pribadi. J. I. Parker dalam bukunya *Kristen Sejati* mengatakan bahwa “Menghargai waktu, kita dapat mempelajari hal ini dari kaum Puritan, yang sering menyuarakan sikap penghargaan mereka terhadap waktu, dan dari Paulus yang menekankan “perhatikan hari ini adalah jahat” (Efesus 5:15).”¹⁰

Definisi Kecanduan

Untuk memahami mengenai kecanduan *game online*, maka perlu memahami mengenai arti kata kecanduan. Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan.

Pertama, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kecanduan adalah kejangkitan suatu kegembiraan (sehingga lupa hal-hal yang lain).¹¹

Kedua, menurut *Cambridge Dictionary* kecanduan adalah menyukai sesuatu yang terlalu banyak dan melakukan atau memiliki itu secara berlebihan.¹²

Jadi bisa disimpulkan bahwa kecanduan adalah sesuatu yang menyenangkan yang dilakukan dengan sangat berlebihan sehingga melupakan hal-hal yang lain.

Definisi Kecanduan Game online

Akan dikatakan kecanduan *game online* kalau seseorang benar-benar tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut bahkan sampai pada pikirannya. Melihat dari pengertian kecanduan yaitu melakukan sesuatu

⁹Sinclair B. Ferguson, *Children of the Living God* (Surabaya: Momentum, 2003), 7.

¹⁰J. I. Parker, *Kristen Sejati* (Surabaya: Momentum, 2011), 37.

¹¹*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, s.v. “candu.”

¹²*Cambridge Dictionary*, s.v. “addict.”

dengan cara berlebihan dan melupakan hal-hal yang lain maka bisa diambil kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah memainkan *game online* secara berlebihan dengan melupakan hal-hal yang lain. *Game online* menjadi fokus utama dan mendapat perhatian yang besar dari pada hal-hal yang lain.

Kecanduan Game online

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan.¹³ Tantangan dalam *game* ini yang menjadi salah satu pemikat untuk seorang pemain memainkan *game online* dengan melupakan waktu yang ada apalagi memainkan dalam kelompok untuk melawan kelompok yang lain. Ketika seseorang mencapai pada tingkatan ini, maka orang tersebut mengalami kecanduan.

Kebanyakan yang menjadi kecanduan *game online* adalah para remaja, di mana pada masa remaja mereka mulai mengembangkan diri dan mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online*.

Indikator Kecanduan Game Online

Menurut Lee mengemukakan bahwa terdapat empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni:¹⁴

Pertama, Excessive use (Penggunaan yang berlebihan) terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Kedua, withdrawal symptoms (Gejala dari pembatasan) adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologisnya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

¹³Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H., "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas diri Remaja," *Jurnal Keperawatan Jiwa* 4, No. 1 (Mei 2016):50, diakses 7 September 2016, https://ppnijateng.org/wp-content/uploads/2017/01/Keperawatan-Jiwa_place-PDF-vol-4-No-1.54-60.pdf

¹⁴Eun Jin Lee, "A Case Study of Internet *Game* Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 22, no. 1 (2011):208, diakses 1 Agustus 2016, <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570Huungan%20kecanduan.pdf>.

Ketiga, tolerance (Toleransi) merupakan proses di mana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama.

Keempat, negative repercussion (Reaksi negatif) di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial.

Penyebab Kecanduan Game Online

Ketika melihat seseorang yang sangat mementingkan *game online*, maka orang tersebut akan menghabiskan banyak waktu untuk kesenangan yang sedang dimainkan sehingga tidak terlalu menghiraukan hal-hal yang lain. Kecanduan *game online* bukan hanya terjadi dengan sendirinya, tetapi juga ada penyebabnya.

Kecanduan *game online* juga termasuk dalam satu istilah yang dipakai dalam kalangan psikiater yaitu narkolema. Dari hasil wawancara dengan seorang dokter di pusat rehabilitasi BNN, mengatakan bahwa narkolema (narkotika lewat mata) membuat seseorang kecanduan *game online*, seperti juga kecanduan pornografi.¹⁵ Mulai dari mata dan sering memainkan *game* ini maka akan berpengaruh di dalam otak.

Salah satu zat yang sangat penting adalah dopamin. Dopamin berada di Prefrontal korteks berfungsi sebagai pergerakan dan koordinasi, emosional, penilaian.¹⁶ Menurut Golemann dalam bukunya kecerdasan sosial, dopamin adalah zat yang memberikan kesenangan kepada manusia.¹⁷ Ketika zat ini meningkat pesat, maka perlu dipuaskan dan ketika itu terjadi dan berlebihan maka akan merusak otak yaitu prefrontal korteks. Ketika prefrontal korteks menjadi rusak maka akan terjadi kecanduan seumur hidup.

Jadi bisa dikatakan bahwa orang mengalami kecanduan karena terjadi kerusakan pada otak bagian depan yaitu Prefrontal Korteks. "Ketika Prefrontal Korteks mengalami kerusakan, maka orang tersebut sulit membedakan mana yang baik dan benar, susah berkonsentrasi dan juga sulit mengambil keputusan dan akan terjadi kecanduan untuk

¹⁵D. L., Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 2 Juli 2016.

¹⁶Liza, "Otak Manusia, Neurotransmitter, dan Stress," 3, diakses 20 Agustus 2016, <http://www.academia.edu/7342950/6224830-otak-manusia-neurotransmitter-dan-stress-by-dr-liza-pasca-sarjana-stain-cirebon>.

¹⁷Daniel Golemann, *Sosial Intelligence* (Jakarta: Gramedia, 2006), xi.

seumur hidup.”¹⁸ Hal ini terjadi karena dopamin tidak berfungsi dengan baik sehingga selalu ingin dipuaskan, seperti memainkan *game* dengan jangka waktu yang lama dan berulang-ulang.

Menurut Nick Yee ada tiga motivasi pemain *game* dalam bermain *game* yaitu komponen *achievement* (pencapaian), komponen sosial, komponen *immersion* (penghayatan).¹⁹

Komponen Achievement

Dalam bermain *game*, komponen ini adalah salah satu komponen yang sangat penting bagi seorang pemain *game*. Komponen ini bisa membuat orang akan rela bermain dengan waktu yang lama untuk mencapai yang diinginkan. Dalam bermain *game*, pencapaian yang tertinggi adalah salah satu tujuan dari setiap pemain *game*. Menurut Nick Yee, “*Achievement* (pencapaian) merupakan motivasi seseorang untuk mencapai sesuatu yang lebih baik yang dalam bermain *game online* dilakukan dengan mengatasi rintangan, menunjukkan kekuatan, serta memperjuangkan sesuatu yang sulit dengan cara sebaik-baiknya dan secepat mungkin.”²⁰

Seseorang yang kecanduan *game*, akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai keberhasilan dalam bermain *game* sejauh mungkin yang bisa dia dapatkan. Ketika seorang *gamer* bisa melewati rintangan dan masalah dalam *game* yang dimainkan, maka dia akan sangat puas. Sebaliknya ketika belum mencapai apa yang diinginkan, maka *gamer* tersebut akan berusaha sebaik mungkin dan terus akan melanjutkan permainan tersebut.

Menurut Yee dalam bagian *Achievement* (pencapaian) juga terbagi tiga yaitu:²¹

Pertama, *Advancement* (Kemajuan) adalah keinginan untuk mendapatkan kekuasaan, kemajuan pesat, dan menumpuk dalam *game* simbol kekayaan atau status. Hal ini membuat seseorang berusaha untuk mencapainya karena ingin menguasai setiap *game* yang dimainkan.

¹⁸D. L., Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 2 Juli 2016.

¹⁹Nick Yee, “Motivations for Play in *Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006):773, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

²⁰Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online* Defence of the Ancient (DotA 2),” *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):3, diakses 1 Agustus 2016, <https://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>.

²¹Nick Yee, “Motivations for Play in *Online Games*,” *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006):773, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

Kedua, Mechanics (Mekanik) adalah memiliki kepentingan dalam menganalisis aturan yang mendasari dan sistem untuk mengoptimalkan kinerja karakter. Seorang pemain *game* akan berusaha sebaik mungkin supaya kinerja karakter atau *hero* yang dimainkan akan maksimal seperti memahami sebaik mungkin sistem dalam permainan yang dimainkan, sifat dan karakter dari *hero* dan juga jurus-jurus yang bisa digunakan secara maksimal dalam melawan musuh.

Ketiga, Competition (Kompetisi) adalah keinginan untuk menantang dan bersaing dengan orang lain. Kompetisi dalam *game* yang membuat *game* menjadi lebih menarik dan itu akan membuat para pemain *game* akan berusaha menguasai *game* tersebut dengan cara mengalahkan setiap musuh yang dilawan untuk mencapai kemenangan.

Ketiga hal ini baik kemajuan, mekanik dan kompetisi adalah bagian sangat penting dalam pencapaian dari seorang pemain *game*. Ketika ketiga pencapaian ini terjadi, maka seorang *game* itu merasa dihargai dan diakui dalam dunia *game*.

Komponen Sosial

Sosial (sosial) adalah salah satu bagian yang membuat seseorang termotivasi dalam bermain *game*. Seseorang berusaha bermain *game* supaya dapat berhubungan dengan orang lain. Dalam bagian ini, pemain *game* berusaha untuk memiliki sahabat sesama pemain *game* di dalam dunia *game online*. Jadi “interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game* saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata di luar *game*.”²² Interaksi ini sangat penting bagi sosial pemain *game* di dunia *game online*. Interaksi ini mendorong para *gamer* untuk menjadi kecanduan.

Menurut Nick Yee komponen sosial ini terbagi dalam yaitu:²³

Pertama, Socializing (Bersosialisasi). Memiliki kepentingan dalam membantu dan mengobrol dengan pemain lain. Dalam bermain *game*, para pemain *game* akan saling menolong dengan memberikan arahan melalui *headset* sehingga mereka bisa berbincang-bincang untuk saling

²²Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online* Defence of the Ancient (DotA 2),” *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):4, diakses 15 Agustus 2016, <https://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>.

²³Nick Yee, “Motivations for Play in *Online Games*,” *Cyberpsychology & Behaviour* 9, no. 6 (2006):3, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

mendukung ketika sedang bermain. Hal ini membuat pengalaman bermain *game* akan semakin seru, menegangkan dan menyenangkan.

Kedua, Relationship (Hubungan). Keinginan untuk membentuk hubungan yang bermakna jangka panjang dengan orang lain. Dalam hal ini, ketika hubungan antara pemain *game* baik, maka keinginan yang dicapai adalah bisa bermain bersama-sama lagi karena sudah memiliki hubungan yang baik walau hanya lewat dunia maya yaitu *game online*.

Ketiga, Teamwork (Kerja sama tim). Mendapatkan kepuasan dari menjadi bagian dari upaya kelompok. Ketika dalam permainan sedang dimainkan, maka kerja sama tim sangat dibutuhkan, ketika terjadi saling pengertian antara satu pemain dengan pemain lain, maka akan terjadi kerja sama tim yang baik dan akan sangat menyenangkan karena bisa mengalahkan tim lawan.

Dalam komponen sosial ini baik bersosialisasi, hubungan dan kerja sama tim, para *gamer* akan melakukan dengan baik. Mereka akan bekerja sama dalam bermain *game*, berbicara satu sama lain, memiliki hubungan yang sangat intim tetapi semuanya hanya dalam komunitas mereka yaitu sesama *gamers*. Ketika para *gamers* bisa berhubungan secara sosial dan mendapatkan kepuasan dari tujuan bermain *game* dan menjadi bagian dari kelompok membuat *gamer* akan semakin kecanduan *game*.

Komponen Immersion

Komponen penghayatan ini juga adalah salah satu bagian yang membuat pemain *game* menjadi kecanduan. Dengan penghayatan yang dalam di mana seorang *gamer* seperti masuk ke dalam *game* dan seolah-olah *gamer* terlibat langsung di dalam permainan, maka *gamer* tersebut akan semakin menikmati dan akan semakin kecanduan. “*Immersion* (penghayatan) merupakan keinginan untuk lebih memahami dan mendalami mengenai *game* yang dimainkannya serta strategi-strategi yang dapat digunakan.”²⁴

Nick Yee membagi komponen *Immersion* ini menjadi empat yaitu:²⁵

Pertama, Discovery (Penemuan)-Mencari dan mengetahui hal-hal yang tersembunyi dan pemain lain belum mengetahui akan hal ini. Untuk memahami tentang *game* yang sedang dimainkan, maka seorang pemain

²⁴ Dica Feprinca, “Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online* Defence of the Ancient (DotA 2),” *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):4, diakses 15 Agustus 2016, <https://psikologi.ub.ac.id/wp-content/uploads/2014/09/JURNAL8.pdf>.

²⁵ Nick Yee, “Motivations for Play in *Online Games*,” *Cyberpsychology & Behaviour* 9, no. 6 (2006): 4, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

game akan berusaha memahami dengan detail cara memainkan *game* tersebut, karakter dari setiap *hero* yang ada dan juga jurus-jurus yang ampuh dari setiap *hero* yang ada.

Kedua, Role-Playing-Membuat pesona dengan latar belakang cerita dan berinteraksi dengan pemain lain untuk membuat sebuah cerita improvisasi. Dalam bermain *game online*, para pemain bisa mengimprovisasi cerita yang ada di dalam *game*. Para anggota tim akan berkomunikasi satu dengan lain untuk mencitakan suasana yang lebih menyenangkan dan menarik.

Ketiga, Customization (Kustomisasi)-Memiliki kepentingan dalam menyesuaikan penampilan karakter mereka. Setiap pemain *game* akan mengkostumais *hero* yang digunakan supaya *hero* yang dimainkan memiliki karakter sesuai dengan keinginan dari pemain *game*.

Keempat, Escapism (Memasuki alam khayal)-Menggunakan lingkungan *online* untuk menghindari berpikir tentang masalah kehidupan nyata. Terkadang pemain *game* ingin lari dari masalah di dunia maya, maka dia akan menghabiskan waktu yang lama dalam bermain *game* sehingga bisa memasuki dunia khayal sesuai dengan keinginan orang tersebut yang berbeda dengan dunia nyatanya.

Keterlibatan secara langsung dalam bermain *game* seolah-olah pemain *game* berada dalam *game* tersebut membuat penghayatan semakin dalam dan hal ini membuat seorang *gamer* akan semakin kecanduan karena sangat menikmati permainan dunia maya yang seolah-olah dalam dunia nyata.

Kecerdasan Sosial

Dalam kehidupan ini, setiap manusia memiliki kecerdasan baik secara kognitif, kecerdasan emosi, dan juga kecerdasan sosial. Dalam hal ini akan membahas mengenai kecerdasan sosial berhubungan dengan perilaku dan kecanduan dalam bermain *game online*.

Kecerdasan sosial juga sangat berpengaruh kepada orang-orang yang kecanduan *game online*. Ketika seseorang menjadi kecanduan dengan *game online* maka akan berpengaruh kepada perilaku dan juga hubungan sosial dengan orang lain. Itu disebabkan karena orang tersebut akan berfokus kepada *game* yang dimainkan.

Definisi Kecerdasan

Ada beberapa definisi mengenai kecerdasan: *Pertama*, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kecerdasan adalah 1 perihal cerdas; 2 perbuatan

mencerdaskan; kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian, ketajaman pikiran).²⁶

Kedua, menurut *Cambridge dictionary*, kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar, memahami, dan membuat penilaian atau pendapat yang didasarkan pada alasan.²⁷

Ketiga, menurut kamus.net inteligensi adalah daya reaksi atau penyesuaian yang cepat dan tepat, baik secara fisik maupun mental, terhadap pengalaman baru, membuat pengalaman dan pengetahuan yg telah dimiliki siap untuk dipakai apabila dihadapkan pada fakta atau kondisi baru; kecerdasan.²⁸

Melihat dari definisi dari ketiga kamus di atas maka bisa diambil kesimpulan kecerdasan adalah kesempurnaan perkembangan akal budi dalam hal kemampuan untuk belajar, memahami dan membuat penilaian atau pendapat yang didasarkan pada alasan dan juga penyesuaian yang cepat dan tepat baik fisik maupun mental terhadap pengalaman baru.

Definisi Sosial

Sebelum membuat suatu definisi kecerdasan sosial, maka perlu dipahami definisi kecerdasan. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, sosial adalah berkenaan dengan masyarakat.²⁹

Jadi bisa disimpulkan bahwa sosial adalah manusia secara individu di mana bisa berhubungan dengan orang lain untuk membangun suatu kesatuan dalam perbedaan.

Definisi Kecerdasan Sosial

Menurut ahli psikolog Edward Thorndike, “kecerdasan sosial adalah kemampuan memahami dan mengolah orang lain.”³⁰ Jadi bisa dikatakan bahwa jika seseorang mampu memengaruhi orang lain dan memahami maka orang tersebut memiliki kecerdasan sosial. Sedangkan Daniel Goelman mengatakan “kecerdasan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk memahami orang lain dan bagaimana reaksi mereka terhadap berbagai situasi yang berbeda.”³¹

²⁶*Kamus Besar Bahasa Indonesia online*, diakses 8 Oktober 2016, <http://kbbi.web.id/kecerdasan>, s.v. “kecerdasan.”

²⁷*Cambridge Dictionary online*, diakses 8 Oktober 2016, <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/intelligence>, s.v. “Intelligence.”

²⁸*Kamus Net*, diakses 8 Oktober 2016, <http://www.kamus.net/english/intelligence>, s. v. “intelligence.”

²⁹*Kamus Besar Bahasa Indonesia online*, diakses 8 Oktober 2016, <http://kbbi.web.id/kecerdasan>, s.v. “sosial”

³⁰Daniel Goelman, *Sosial Intelligence* (Jakarta: Gramedia, 2007), xxi.

³¹Daniel Goelman, *Sosial Intelligence* (Jakarta: Gramedia, 2007), xxi.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan sosial adalah suatu kemampuan untuk belajar dan mengembangkan diri dalam hubungan dengan orang lain dan juga bisa memengaruhi orang lain.

Pandangan Alkitab Tentang Kecerdasan Sosial

Sebenarnya apa pandangan kecerdasan sosial menurut Alkitab? Semua kemampuan yang dimiliki oleh manusia baik itu karunia maupun bakat, berasal dari Allah sendiri termasuk kecerdasan sosial. Tuhan memberikan kecerdasan sosial kepada manusia supaya manusia bisa bersosialisasi, saling berhubungan dengan baik untuk terjalin kesatuan. Dan memang manusia diciptakan Tuhan sebagai makhluk sosial yang di mana manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia perlu orang lain dalam kehidupannya.

Dalam Keluaran 35:30- 36:1-2, Besaleel dan Aholiab diberi Tuhan Roh keahlian dengan keahlian ini mereka bisa berhubungan baik dengan orang lain. Juga ada beberapa tokoh dalam Alkitab yang diberikan kecerdasan dan mereka bersosialisasi dengan orang lain. Seperti Kaleb (Bil. 14:24), Daniel (Dan. 2:47, 28, 30), Yusuf (Kej. 41:38).

Bukan hanya para tokoh Alkitab saja, bahkan Tuhan Yesus memiliki kecerdasan majemuk yang salah satunya adalah kecerdasan sosial. Tuhan Yesus bisa berinteraksi, bergaul dengan semua kalangan baik orang kaya maupun orang miskin, baik orang sehat maupun orang sakit, baik pejabat maupun seorang hamba.

Yang lebih terpenting, kecerdasan yang dimiliki seseorang, baik itu kecerdasan sosial, harus memuliakan Tuhan Yesus. Karena kecerdasan yang diberikan Tuhan kepada manusia dengan tujuan dipakai untuk melayani dan memuliakan Tuhan.

Fokus Kepada Allah

Kecerdasan sosial yang dimiliki oleh seseorang harusnya berfokus kepada Allah, karena diberikan dengan tujuan adalah memuliakan Allah. Ada banyak orang yang bisa bergaul baik dengan orang lain, sangat disenangi karena pembawaannya yang baik, tetapi hanya sebagai hubungan sosial saja.

Harus diingat bahwa segala sesuatu yang diberikan Allah kepada manusia untuk kemuliaan-Nya termasuk kecerdasan sosial. Itu sebabnya ketika sadar bahwa kecerdasan berasal dari Allah termasuk kecerdasan sosial, maka harus menggunakan kecerdasan itu dengan baik untuk berhubungan dengan orang lain dan harus berfokus kepada Allah yaitu untuk kemuliaan-Nya.

Waktu Khusus Dengan Tuhan Secara Pribadi

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang tidak hanya berhubungan dengan orang lain karena manusia adalah makhluk sosial melainkan juga harus memiliki hubungan pribadi dengan Tuhan. Dengan memahami bahwa manusia diciptakan dan diperlengkapi dengan bermacam-macam kecerdasan termasuk kecerdasan sosial, maka perlu mengingat kembali kepada sang pencipta. Harus memiliki hubungan pribadi dengan Tuhan.

Ada beberapa hubungan pribadi yang bisa dilakukan:

Berdoa

Salah satu cara memiliki hubungan pribadi dengan Tuhan adalah doa. Setiap orang harus memiliki waktu khusus untuk berdoa, di mana seseorang bisa berbincang dengan Allah untuk menyampaikan keluhan, ucapan syukur, memuliakan Allah.

Dalam kitab Mazmur 119:147-148; 63:2 mengatakan bahwa waktu saat teduh, setiap orang akan memiliki waktu khusus untuk berdoa dan mencurahkan seluruh isi hati kepada Allah.

Dengan berdoa, seseorang akan semakin dekat dengan Tuhan. Dalam doa, bisa disampaikan kepada Allah untuk menolong dalam hubungan pribadi dengan orang lain untuk menjadi berkat dan bisa memuliakan Allah.

Baca Firman Tuhan

Membaca firman Tuhan sangat penting. Firman Tuhan adalah makanan rohani setiap manusia. Firman Tuhan akan menuntun dan menunjukkan apa yang harus dikerjakan dalam dunia sesuai dengan keinginan Tuhan.

Sama halnya dengan berdoa, dalam Mazmur 119:147-148; 63:2, waktu khusus untuk saat teduh, membaca firman Tuhan akan membuat seseorang menjadi lebih dekat dengan Tuhan dan mengerti apa yang Tuhan ingin dilakukan.

Itu sebabnya, menyediakan waktu untuk membaca firman Tuhan adalah sesuatu hal yang sangat penting, supaya bisa dibimbing untuk memahami kehendak Allah dalam diri sendiri dan dalam berinteraksi dengan orang lain.

Beribadah

Beribadah adalah salah satu bagian dari menyediakan waktu khusus dengan Tuhan. Setiap orang yang memahami akan karunia dan kecerdasan serta anugerah Tuhan, akan menyediakan waktu luang untuk beribadah dan bersekutu dengan Tuhan.

Dalam beribadah, seseorang bisa berinteraksi dengan orang lain yaitu sesama jemaat Tuhan. Melalui beribadah, maka bisa melatih sebaik

mungkin untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dan bukan hanya itu saja tetapi juga tujuannya adalah datang memuji dan menyembah serta memuliakan Tuhan.

Memiliki Hubungan Baik Dengan Sesama

Hubungan dengan sesama juga sesuatu yang penting diajarkan oleh Alkitab. Salah satu perintah dalam Alkitab adalah mengasihi sesama manusia. Memiliki hubungan baik dengan orang lain adalah suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap pengikut Kristus. Yesus sendiri mengajarkan dan memerintahkan harus memiliki hubungan baik dengan sesama yaitu saling mengasihi (Mat. 22:37-39).

Keluarga

Hubungan pribadi dengan keluarga sangat perlu. Keluarga adalah tempat berkumpul untuk saling mengasihi dan melindungi serta mengajarkan kebenaran. Jika hubungan dalam keluarga menjadi rusak maka ada sesuatu yang salah dalam kehidupan seseorang. Menurut Samuel T. Gunawan, "Keluarga adalah suatu lembaga atau unit yang paling kecil dalam masyarakat. Keluarga Kristen khususnya adalah miniatur dari keluarga gereja."³²

Jika keluarga adalah miniatur dari keluarga gereja, maka sudah seharusnya memiliki hubungan yang baik dalam keluarga. Saling mengasihi, menasihati, dan saling menolong untuk lebih mengenal akan Kristus dan bagaimana bergaul dengan orang lain secara baik dan benar.

Teman Bermain

Temain bermainpun adalah bagian dari kehidupan seseorang apalagi remaja. Teman bermain memiliki peranan dalam kehidupan seorang remaja. Jika seorang remaja tidak memiliki teman bermain, maka ada kemungkinan anak ini adalah seorang tertutup dan susah bergaul. Ketika seperti hal ini, remaja harus memiliki sahabat yang bisa menolong untuk perkembangan sosial. "Siapa menghina sesamanya, tidak berakal budi, tetapi orang-orang yang pandai, berdiam diri (Ams. 11:12)."

Indikator Kecerdasan Sosial

Indikator SI (*Sosial Intelligence*) ada 2 bentuk yaitu internal dan eksternal:³³

Pertama, SI (*Sosial Intelligence*) internal:

³²Samuel T. Gunawan, "Kehidupan Bersama Dalam Keluarga Kristen," diakses 10 Februari 2017, http://artikel.sabda.org/kehidupan_bersama_dalam_keluarga_kristen

³³Ade, Elok, Gungun dan Inda, "Kecerdasan Emosional," *Jurnal Psikologi* 18, no. 3 (2014):11, diakses 13 Maret 2017, https://prezi.com/_xkqyduza_up/kecerdasan-sosial/

1. Keinginan untuk bersosial dari dalam diri. Setiap orang yang memiliki kecerdasan sosial maka dengan sendirinya akan timbul dari dalam dirinya untuk bersosialisasi dengan orang lain.
2. Menjalinkan hubungan yang baik dengan orang lain. Setiap orang yang menyadari bahwa hubungan dengan orang lain itu penting, maka orang tersebut pasti akan melakukan suatu hubungan yang baik dengan orang lain.
3. Mengorbankan kepentingan diri demi orang lain. Ketika menyadari bahwa hubungan dengan orang lain itu penting, maka orang tersebut akan berusaha untuk menjaga hubungannya tetap baik bahkan rela berkorban demi kepentingan orang lain.

Kedua, SI (*Sosial Intelligence*) eksternal

1. Adanya pengaruh untuk bersosialisasi. Kecerdasan sosial yang berasal dari eksternal adalah orang-orang yang berada di sekitar kehidupan seseorang akan memengaruhi orang tersebut untuk bersosialisasi.
2. Menyelesaikan permasalahan dalam berinteraksi sosial. Masalah yang terjadi di lingkungan juga bisa membuat seseorang akan bersosialisasi dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah dalam lingkungan dalam bentuk interaksi sosial.
3. Bersosial karena adanya faktor yang lain (supaya mendapat sanjungan dan pujian dari orang lain)

Karl Albrecht mengusulkan sebuah model sosial intelligence yang terdiri dari lima poin yaitu "SPACE" (*Situational awareness, Presence, Authenticity, Clarity, and Empathy*).³⁴

Menurut Laily dan Soekarman dalam jurnal *Konseling Indonesia* menjelaskan kelima hal ini yaitu:³⁵

- 1) *Situational awareness* atau kesadaran situasional, yaitu kemampuan seseorang dalam memahami dan peka terhadap perasaan, kebutuhan, dan hak orang lain. Aspek ini mencakup penggunaan intuisi dan intelegensi untuk memutuskan, apakah berbicara atau tetap diam;
- 2) *Presence* atau kemampuan membawa diri. Aspek ini dilakukan dengan kesan bahwa kita dapat memengaruhi orang lain. Termaksud dalam kemampuan membawa diri ini ialah cara berpenampilan, menyapa dan bertutur kata;

³⁴Lydia Morris Brown, "Sosial Intelligence: The New Science of Success," *Social Intelligence* 23, No. 1 (2006), diakses 13 Maret 2017, <https://www.karlalbrecht.com/downloads/SosialIntelligence-BBR.pdf>

³⁵Laily Tiarani Soejanto dan F. I. Soekarman, "Tingkat Kecerdasan Sosial Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang," *Jurnal Konseling Indonesia* 1, no. 1 (Oktober 2015):22, diakses 13 Maret 2017, <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI/article/view/852>

- 3) *Authenticity*, yaitu keaslian atau kebenaran dari pribadi seseorang yang sesungguhnya sehingga diketahui oleh orang lain berdasarkan cara berbicara, sikap yang menunjukkan ketulusan, bukti bahwa seseorang telah dapat dipercaya, dan kejujuran yang telah teruji dalam interaksi sosialnya dengan orang lain;
- 4) *Clarity* atau kejelasan, yaitu kemampuan seseorang dalam menyampaikan ide atau gagasannya secara jelas, tidak bertele-tele, sehingga orang lain dapat mengerti dengan baik apa yang disampaikan; dan
- 5) Empati, yang merupakan keadaan mental yang membuat seseorang mampu merasa atau mengidentifikasi diri pada keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang atau kelompok lain. Individu dapat dikatakan mampu berempati apabila mampu memahami perasaan dan pikiran orang lain. Maka dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki kecerdasan sosial tinggi maka akan memiliki kemampuan tersebut.

Faktor-faktor yang Memengaruhi Kecerdasan Sosial

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan sosial seperti:

Keluarga

Keluarga adalah tempat di mana seseorang pertama kali untuk belajar mengenai kehidupan sosial. Dalam keluarga, seseorang akan belajar norma-norma dalam kehidupan, bagaimana berhubungan dengan orang lain, bagaimana berperilaku dalam kehidupan. Keluarga yang utuh dan baik, akan membuat anak-anak bisa bersosialisasi dengan orang lain secara baik juga.

Jika dalam keluarga, seseorang itu tidak mendapatkan pendidikan baik secara norma-norma dalam kehidupan, cara bersosialisasi dengan baik, maka akan sangat memengaruhi kehidupan sosial. Ketika dalam keluarga tidak terjadi hal-hal yang baik seperti perceraian, selalu terjadi perselisihan dari orang tua, pola asuh yang tidak baik, maka semuanya itu akan membuat hubungan sosial dengan orang lain menjadi kurang baik.

Pengalaman-pengalaman berinteraksi yang sehat di dalam keluarga akan sangat membantu seseorang untuk bisa bersosialisasi dengan baik dengan orang lain apalagi dibekali dengan ajaran dan norma-norma kehidupan yang benar di mana bisa menghargai orang lain dan saling menolong. Menurut Sutikno, keluarga merupakan tempat di mana seorang anak belajar berinteraksi.³⁶

³⁶Sobry Sutikno, *Rahasia Sukses Belajar dan Mendidik Anak Teori dan Praktek* (Mataram: NTP Press, 2007), 17.

Itu sebabnya, keluarga adalah salah satu faktor terpenting dalam memengaruhi seseorang mengenai kecerdasan sosial. Keluarga tidak bisa dilepaskan dari kecerdasan sosial anak, karena keluarga memegang peranan penting dalam perkembangan kecerdasan sosial anak.

Sekolah

Pendidikan adalah salah satu faktor yang memengaruhi kecerdasan seseorang. Setiap orang yang mendapatkan pendidikan yang baik dan benar di sekolah akan sangat menolong orang tersebut dalam berinteraksi dengan seseorang. "Pendidikan selain untuk memiliki ilmu pengetahuan, juga efektif untuk keterampilan negosiasi, konseling, pidato, atau berbicara di muka umum, mengajar, mewawancarai, dan keterampilan-keterampilan lain yang termasuk dalam kategori inteligensi interpersonal atau inteligensi sosial."³⁷

Itu sebabnya kenapa pendidikan atau sekolah sangat penting dan juga memengaruhi kecerdasan sosial dari seseorang. Sekolah bukan sebagai tempat untuk belajar saja atau menambah ilmu pengetahuan tetapi juga untuk perkembangan sosial seorang anak yang berhubungan dengan kecerdasan.

Lingkungan Sekitar

Lingkungan tempat tinggal juga akan berpengaruh kepada perkembangan kecerdasan sosial seseorang. Ketika lingkungan kurang kondusif maka perkembangan sosial seseorang bisa menjadi tidak baik karena akan merasa risih untuk bergaul. Sebaliknya kalau lingkungannya sehat dalam sosialisasi, maka perkembangan kecerdasan sosial seseorang akan bertumbuh dengan baik.

Itu sebabnya, lingkungan tempat tinggal dan tempat bergaul harus baik dan sehat, supaya bisa terjadi hubungan sosial antara satu orang dengan orang lain, dengan demikian akan berkembang kecerdasan sosial dari orang-orang yang melakukan hubungan sosial. Jika lingkungan sekitar tidak baik atau sehat, maka itu akan berpengaruh juga kepada kecerdasan sosial anak.

Deskripsi Subjek Penelitian

Seperti yang sudah dijelaskan dalam bab sebelumnya, yang menjadi subjek penelitian adalah anak-anak kelas X di salah satu sekolah Kristen

³⁷Nur Rohmawati. "Upaya Pengaktifkan Siswa dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran Diskusi Panel Pada Siswa Kelas XI Bahasa Semester I SMA 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang," (Skripsi, S.PPKn, Universitas Kristen Satya Wacana, 2012), 5, diakses 9 September 2016.
http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9552/2/T1_132009081_BAB II.pdf

swasta yang berada di Tanjung Bunga, Makassar. Jumlah anak-anak yang menjadi subjek penelitian berjumlah 100 siswa.

Semua anak-anak yang diteliti, semuanya memiliki *gadget* dan komputer yang terhubung dengan jaringan internet. Dalam keseharian, mereka selalu menggunakan *gadget* dan juga komputer yang selalu terhubung dengan internet dengan kata lain bahwa anak-anak ini terlibat langsung dalam penggunaan internet.

Dalam hal ini, rata-rata anak-anak ini berumur 15 sampai 16 tahun di mana masih tergolong sebagai remaja. Salah satu anak yang diwawancara berinisial J. P. mengatakan “setiap hari dia memiliki waktu bermain *game online* dengan teman-teman sekolahnya dan sekali bermain bisa menghabiskan 3 sampai 4 jam dalam sehari.”³⁸

Bisa dilihat bahwa anak-anak ini bisa menghabiskan waktu yang lama untuk bermain *game online* bersama teman-teman sekolah. Ketika dihitung-hitung maka bisa dihasilkan 21 jam sampai 28 jam anak-anak ini menghabiskan waktu dalam bermain *game online*. Dan berarti ini bisa menandakan bahwa anak-anak yang bermain *game* yang menghabiskan waktu sebanyak ini tergolong adalah anak yang kecanduan. Nick Yee mengatakan, “penggunaan *game online*, jejaring sosial, ataupun internet di luar keperluan pekerjaan dan studi selama lebih dari 4 jam per hari dalam kurun waktu lebih dari 3-4 hari dalam seminggu secara terus menerus relatif mengalami kecanduan.”³⁹

Untuk mendapatkan data dari penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif di mana di dalamnya menggunakan empat cara yaitu literatur, kuesioner, wawancara, dan observasi.

Analisis Data

Dalam hal ini, setiap data-data yang didatangkan di dalam lapangan, baik itu secara literatur, kuesioner, observasi maupun wawancara, maka data-data tersebut akan dianalisis untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang dilakukan. Melihat apakah anak-anak yang kecanduan *game online* akan berpengaruh pada kecerdasan sosial mereka. Apakah anak-anak ini bisa bersosialisasi dengan orang lain atau lebih ingin menyendiri atau dengan beberapa orang yang menjadi temannya.

³⁸J. P., Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 3 Maret 2017

³⁹Nick Yee, “Motivations for Play in Online Games,” *Cyberpsychology & Behaviour* 9, no. 6 (2006):772, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

Pembahasan

Dari hasil penelitian maka data-data yang didapat bisa diketahui:

Tabel 1. Jumlah waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online* selama seminggu

Jumlah jam	1-9 jam	10-19 jam	20 jam lebih
Jumlah anak	14	56	30

Dari tabel ini, maka bisa dilihat bahwa anak-anak yang bermain *game online* antara 1-9 jam sebanyak 14% dan anak-anak yang bermain *game online* rentang 10-19 jam sebanyak 56% dan yang bermain 20 jam lebih sebanyak 30%. Melalui data ini maka dapat dilihat bahwa banyak anak-anak mengalami kecanduan *game online* sebanyak 30 anak.

Anak-anak yang mengalami kecanduan *game online*, dari kuesioner yang dibagi hasilnya menunjukkan bahwa mereka mengalami kesusahan dalam bersosialisasi. Kurangnya konsentrasi, cepat emosi, lebih menyukai kehidupan dalam dunia maya, ketika bermain *game* sangat terhanyut sampai-sampai seolah-olah si pemain terlibat langsung di dalam *game* yang dimainkan sehingga untuk bersosialisasi dengan orang lain cukup sulit.

Jadi, setelah melihat data-data yang dihasilkan, maka dapat dilihat seperti yang dikemukakan oleh Lee bahwa empat komponen indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online* yaitu *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance*, *negative repercussion*,⁴⁰ maka hal-hal tersebut sangat berdampak kepada kecerdasan sosial seseorang yang terkena kecanduan *game online*.

Menurut Nick Yee ada tiga motivasi pemain *game* dalam bermain *game* yaitu Komponen *achievement* (pencapaian), Komponen Sosial, Komponen *Immersion* (penghayatan).⁴¹ Dari data-data yang diperoleh dan dimasukkan dalam tabel, membuktikan bahwa ketiga komponen ini memang terjadi pada anak-anak yang mengalami kecanduan *game online*.

Mengenai kecerdasan sosial menurut ahli psikolog Edward Thorndike, "kecerdasan sosial adalah kemampuan memahami dan mengolah orang lain,"⁴² dan ketika seseorang yang hanya lebih meluangkan waktu lebih banyak dalam bermain *game online*, maka orang itu mengalami gangguan dalam kecerdasan sosial.

⁴⁰Eun Jin Lee, "A case Study of Internet *Game* Addiction," *Journal of Addiction Nursing* 1, no. 22 (2011):208, diakses 1 Agustus 2016, <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570Huungan%20kecanduan.pdf>.

⁴¹Nick Yee, "Motivations for Play in *Online Games*," *Cyberpsychology & Behavior* 9, no. 6 (2006):773, diakses 15 Agustus 2016, <https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7>

⁴²Daniel Goelman, *Sosial Intellegence* (Jakarta: Gramedia, 2007), xxi.

Dari analisis data yang ada, anak-anak yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih menikmati dunia maya dalam menghadapi masalahnya dari pada menghadapi masalah dan kekawatiran dalam dunia nyata. Lebih menyenangkan dan bisa melupakan masalah yang dihadapi melalui *game* dari pada menghadapi masalah dalam dunia nyata.

Dengan demikian anak yang mengalami kecanduan *game online* tidak ada kemampuan untuk memahami dan mengolah orang lain.

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya bahwa kemajuan teknologi sangat berkembang cepat. Perkembangan teknologi bukan hanya dinikmati oleh sekelompok orang atau sekelompok umur melainkan dialami oleh semua kelompok umur naik dari anak-anak maupun sampai pada orang dewasa.

Ada kelebihan dari kemajuan teknologi seperti internet yaitu dengan mudah untuk mendapatkan berita, pengetahuan sampai bisa berkomunikasi dengan orang lain yang berada jauh. Tetapi ada kekurangan atau bersifat negatif yaitu orang-orang yang menggunakan kemajuan teknologi di bidang internet bisa mengalami kecanduan yang bisa melupakan dunia nyata.

Banyak sosial media yang bisa memanjakan para penggunanya untuk eksis. Tetapi ada sesuatu yang lebih berbahaya yang bersifat negatif dari perkembangan teknologi yaitu *game online*.

Game online ini bisa membuat para pemain akan merasa senang karena memang memberikan sensasi dan tantangan yang menantang. *Game online* ini bisa dimainkan oleh berbagai orang di seluruh penjuru dunia asalkan terhubung internet.

Game online ini membuat para pemainnya lupa waktu karena selain mengasikan, bisa dimainkan secara *online* dengan orang-orang yang berada jauh. Memiliki alur cerita, memiliki strategi, bisa mengembangkan *hero* yang dimainkan dan juga memiliki grafis yang sangat baik yang bisa membuat para pemainnya bisa kecanduan dan melupakan waktu sehingga lebih memilih untuk mengurung diri dalam kamar dengan permainan *game online* dari pada bersosialisasi dengan orang lain.

Jadi ada beberapa kesimpulan dari penelitian ini:

Pertama, *game online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu dan mengalami kecanduan. Ketika mengalami kecanduan, maka akan sangat susah untuk terlepas dari *game* tersebut.

Kedua, orang yang sudah mengalami kecanduan *game online* akan mengalami gangguan kognitif, perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

Ketiga, perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan *insomnia*. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya, misalnya mudah marah atau *moodiness*.

Keempat, reaksi negatif di mana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan di sekitarnya

Kelima, mengalami masalah sosial, di mana akan lebih memilih menyendiri dari pada bersosialisasi dengan orang lain. Ini yang dimaksud dengan menurunnya kecerdasan sosial.

Keenam, ketika seseorang mengalami kecanduan *game online*, itu sama saja dengan tidak menghormati Tuhan karena waktu dihabiskan hanya untuk memuaskan keinginan dan sudah tidak ada waktu lagi untuk Tuhan, baik berdoa, beribadah, bersekutu, dan membaca firman Tuhan.

Ketujuh, relasi dan hubungan dengan sesama menjadi tidak baik apalagi relasi dengan Tuhan menjadi jauh karena hanya mementingkan keinginan pribadi dan memuaskan keinginan karena sudah mengalami kecanduan.

Kedelapan, terdapat hubungan yang erat antara kecanduan *game online* dan kecerdasan sosial. Ketika seseorang mengalami kecanduan *game online* maka itu akan sangat mempengaruhi kecerdasan sosial di mana orang tersebut akan sulit bersosialisasi dengan orang lain dan lebih suka bersosialisasi di dunia maya.

Kepustakaan

- Ade, Elok. "Kecerdasan Emosional." *Jurnal Psikologi* 18, no. 3 (2014):11-17.
Diakses 13 Maret 2017. https://prezi.com/_xkqyduza_up/kecerdasan-sosial/
- Bargh, & McKenna K. Y. A. "The Internet and Social Life." *Annual Review of Psychology* 55, no. 1 (2004):822-832. Diakses 7 September 2016.
<http://dx.doi.org/doi/10.1146/55.090902.141922>
- Brown, Lydia Morris. "Sosial Intelligence: The New Science of Success."
Diakses 13 Maret 2017.
<https://www.karlalbrecht.com/downloads/SosialIntelligence-BBR.pdf>
- Creek, L. Vander and T. L. Jacson. "Internet Addiction: Symptoms, Evaluation, and Treatment." Diakses 9 September 2016.
<http://netaddiction.com/articles/symptoms.pdf>
- Dona, Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. "Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Identitas diri Remaja."
Diakses 7 September 2016.

- <http://repository.unri.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/4307/jurnal.pdf>
- Feprinca, Dica. "Hubungan Motivasi Bermain *Game Online* Pada Masa Dewasa Awal Perilaku Kecanduan *Game Online* Defence of the Ancient (DotA 2)." *Jurnal Psikologi* no. 8 (2014):3-7
- Ferguson, Sinclair B. *Children of the Living God*. Surabaya: Momentum, 2003.
- Golemann, Daniel. *Sosial Intellegince*. Jakarta: Gramedia, 2006.
- Gunawan, Samuel T. "Kehidupan Bersama Dalam Keluarga Kristen." Diakses 10 Februari 2017.
http://artikel.sabda.org/kehidupan_bersama_dalam_keluarga_kristen
- L., D. Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 2 Juli 2016.
- Lee, Eun Jin. "A case Study of Internet *Game* Addiction." *Journal of Addiction Nursing* 1, no. 22 (2011):208-215.
- Lemmens, J. S., P. M. Valkenburg, J. Peter. "Development and Validation of a *Game* Addiction Scale for Adolescents." *Media Psychology* 12, no.1, (2009):77-95. Diakses 9 September 2016. <http://dx.doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Liza. "Otak Manusia, Neurotransmitter, dan Stress." Diakses 20 Agustus 2016. <http://www.academia.edu/7342950/6224830-otak-manusia-neurotransmitter-dan-stress-by-dr-liza-pasca-sarjana-stain-cirebon>.
- P., J. Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 3 Maret 2017.
- Parker, J. I. *Kristen Sejati*. Surabaya: Momentum, 2011.
- Rohmawati, Nur. "Upaya Pengaktifkan Siswa dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Pembelajaran Diskusi Panel Pada Siswa Kelas XI Bahasa Semester 1 SMA 1 Pabelan Kecamatan Pabelan Kabupaten Semarang." Skripsi, S.PPKn, Universitas Kristen Satya Wacana, 2012. Diakses 9 September 2016.
[http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9552/2/T1_132009081_BAB II.pdf](http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/9552/2/T1_132009081_BAB%20II.pdf)
- Ronda, Daniel. *Pengantar Konseling Pastoral*. Bandung: Kalam Hidup, 2015.
- Soejanto, Laily Tiarani dan F.I. Soekarman. "Tingkat Kecerdasan Sosial Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang." *Jurnal Konseling Indonesia* 1, no. 1 (Oktober 2015): 18-25. Diakses 13 Maret 2017. <http://ejournal.unikama.ac.id>
- Sutikno, Sobry. *Rahasia Sukses Belajar dan Mendidik Anak Teori dan Praktek*. Mataram: NTP Press, 2007.
- Tripp, Paul David. *Alat di Tangan Sang Penebus*. Surabaya: Momentum, 2010.
- Wulan, Rupita. "Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Warnet Lorong Cempaka Dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang." Diakses 9 September 2016.

<http://digilib.binadarma.ac.id/files/disk1/133/123-123-rupitawula-6649-1-jurnal.pdf>.

Y., M. Wawancara Oleh Penulis, Makassar, 3 Maret 2017.

Yee, Nick. "Motivations for Play in *Online Games*." *Cyberpsychology and Behaviour* 9, no. 6 (2006):772-775. Diakses 15 Agustus 2016.
<https://pdfs.semanticscholar.org/2d8d/3e2a295dea29a7f900033848039dcb55dbf7.pdf>.

Young, K. S. "Understanding *Online Gaming Addiction* and Treatment Issues for Adolescents." *The American Journal of Family Therapy* 37, no.5 (2009):85-90. Diakses 9 September 2016.
<http://dx.doi.org/10.1080/01926180902942191>

Zebeh, Aji Chandra. *Berburu Rupiah Lewat Game online*. Yogyakarta: Bounabooks, 2012.