

DAMPAK GAME WORMS ZONE TERHADAP EFEKTIVITAS KOMUNIKASI INTERPERSONAL SANTRI

Ayu Ismatul Maula

Sekolah Tinggi Ilmu Dakwah dan Komunikasi Islam Bogor

Email: Ayuismatulmaula2@gmail.com

Abstract

Worms zone game is a game that was released in April 2018. This game is a game that is being viral and has been downloaded approximately 50 million in less than two years. Many people who play this game, not only school children, but teenagers, students and workers also play this game to provide entertainment for them. The purpose of this study was to determine the impact of playing the worms zone game on interpersonal communication. This research is a descriptive qualitative research with a case study and literature study approach. The results of this study are : 1. Worms zone game has a negative impact on the message delivered communicator to the communicant. 2. There is coercion when a message is continued on the act by the communicant. 3. Worms zone game has a negative impact on the quality of interpersonal relationships on interpersonal communication.

Keywords: *Worms zone game, effectiveness, Interpersonal communication.*

Abstrak

Game Worms Zone merupakan game yang dirilis pada bulan April 2018. Game ini merupakan game yang sedang viral dan telah diunduh kurang lebih 50 juta dalam waktu kurang dari dua tahun. Banyak orang yang memainkan permainan ini, tidak hanya anak-anak sekolah saja, namun para remaja, pelajar hingga pekerja juga memainkan permainan ini untuk memberikan hiburan bagi mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak bermain game worms zone terhadap komunikasi interpersonal. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus dan studi literatur. Hasil penelitian ini adalah: 1. Permainan worms zone memiliki dampak negatif terhadap pesan yang disampaikan komunikator kepada komunikan. 2. Adanya paksaan apabila suatu pesan diteruskan tindakannya oleh komunikan. 3. Permainan worm zone memberikan dampak negatif terhadap kualitas hubungan interpersonal dalam berkomunikasi.

Kata Kunci: *Permainan Worms Zone, Efektivitas, Komunikasi Interpersonal*

PENDAHULUAN

Perilaku komunikasi antar manusia merupakan bukti bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan membutuhkan orang lain sejak ia lahir sampai mati. Manusia cenderung memerlukan bantuan dari orang lain

khususnya dari orang terdekatnya seperti keluarga, teman dan saudara. Sebagai makhluk sosial, manusia selalu memiliki keinginan untuk berbincang dengan orang lain, berbagi pendapat dan gagasan akan suatu hal dari yang penting sampai tidak penting, memberikan dan menerima

informasi, lalu bekerjasama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan dan lain sebagainya.

Kegiatan tersebut hanya dapat terpenuhi melalui kegiatan yang disebut dengan interaksi dalam suatu sistem sosial. Adanya aktivitas dalam kehidupan sosial menandakan bahwa manusia memiliki naluri untuk hidup bergaul dengan sesamanya. Naluri ini merupakan salah satu yang paling mendasar dalam kebutuhan manusia dalam hidupnya selain kebutuhan afeksi, inklusi dan control.

Teknologi komunikasi saat ini sudah menjadi bagian terpenting dalam hidup sehari-hari manusia, selain bertatap muka secara langsung, manusia juga bisa berinteraksi jarak jauh dengan yang lainnya menggunakan teknologi terkini seperti *whatsapp*, *instagram*, *email*, *twitter* dan aplikasi lainnya, hal ini semakin menegaskan bahwa manusia senantiasa berinteraksi dengan orang lain, meskipun ia sendirian di tempatnya, tetapi dengan media komunikasi yang dimilikinya, ia bias berinteraksi dengan siapapun yang ia inginkan.

Teknologi kini tidak hanya berfungsi untuk memberikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai media hiburan seperti halnya *game online*. Adam & Rollings mengatakan bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin

yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.

(Pratiwi, 2012) berpendapat bahwa *game online* merupakan permainan yang dimainkan oleh multipemain melalui internet. *Game online* ini tidak hanya memberikan hiburan kepada pemainnya, tetapi juga memberikan tantangan bagi pemain bagaimana ia bisa menyelesaikan permainan tersebut dengan baik tanpa memperdulikan waktu demi kepuasannya sehingga para *gamers* ini tidak hanya menjadi pengguna atau pemain *game online*, tetapi mereka juga menjadi pecandu *game online*.

Game online yang saat ini diminati oleh banyak kalangan baik anak sekolah, mahasiswa dan para pekerja adalah *Game Worms Zone* atau lebih dikenal dengan sebutan permainan cacing. Permainan ini membutuhkan konsentrasi penuh untuk pemain karena cacing yang mereka mainkan pada *game* tersebut harus berebut makanan dengan cacing lainnya, dan apabila ia kalah, maka cacingnya akan menjadi makanan dan dimakan oleh cacing yang lain.

Ketika pengguna *game online* berubah menjadi pecandu *game online*, hal ini sangat mempengaruhi komunikasi pecandu dengan orang disekitarnya, kemungkinan besar ia tidak akan memperdulikan orang disekitarnya dan hanya berfokus pada *game online* di

handphonenya. Komunikasi interpersonal menjadi buruk karena pesan yang disampaikan tidak diterima dengan baik antara komunikan dan komunikator. Selain itu terlihat beberapa santri jika berkumpul bersama teman kebanyakan dari mereka hanya sibuk dengan game online yang di mainkan di *handphone* masing-masing.

Dari latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana dampak *game worms zone* terhadap efektivitas komunikasi interpersonal santri Pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek Q, Krapyak, Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Komunikasi interpersonal dalam kehidupan manusia merupakan komunikasi yang memiliki efek besar dalam hal mempengaruhi orang lain, meskipun komunikasi ini merupakan aktivitas keseharian manusia, tetapi kenyataannya menunjukkan bahwa proses komunikasi interpersonal tidak selamanya mudah untuk dilakukan, seperti perbedaan latar belakang sosial budaya individu bisa menjadi faktor yang potensial menghambat keberhasilan komunikasi, selain itu saat individu sibuk dengan *handphone* atau komputernya untuk bermain *game online* juga menjadi salah satu alasan terhambatnya komunikasi antara individu.

Game online Worms Zone yang lebih dikenal dengan sebutan *game cacing* merupakan *game online* terkini yang sedang viral dan dimainkan oleh berbagai tingkatan dalam masyarakat, baik anak sekolah, remaja, dewasa bahkan mereka yang sudah berkeluarga. *Game cacing* ini membutuhkan fokus yang tinggi ketika bermain, karena apabila tidak fokus sedikit, maka cacing akan menabrak cacing yang lain dan *game* akan berakhir. *Game cacing* ini serupa dengan permainan ular yang pernah ada di aplikasi *handphone* nokia pada zamannya, hanya saja di zaman sekarang permainan tersebut diperbaiki dan dibuat semenarik mungkin oleh pembuat *game online* yang mana *game* ini dirilis pada bulan April 2018.



Apabila pemain *game cacing* tidak fokus ketika bermain, maka seperti yang tertera pada gambar diatas, *game* akan berakhir dan cacing milik pemain akan berubah menjadi makanan yang akan dimakan oleh cacing lainnya. Oleh karenanya, sering ketika pemain *game*

cacing diajak bicara oleh temannya, ia tidak akan merespon secara langsung atau bahkan tidak menanggapi obrolan yang dimulai oleh temannya, sehingga komunikasi interpersonal yang terjadi diantara keduanya tidak berjalan secara efektif.

Dalam penulisan ini, penulis mewawancarai enam santri pondok Pesantren Al-Munawwir Komplek Q yang terbagi menjadi dua kelompok, yakni tiga santri yang bermain *game online worms zone* atau yang dikenal dengan sebutan *game cacing* dan tiga santri yang tidak bermain *game cacing* dan merupakan teman dekat dari santri yang bermain *game cacing*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Informan A		Informan B	
Mereka yang bermain <i>game cacing</i> .		Mereka yang tidak bermain <i>game cacing</i> .	

a) Pengertian yang sama terhadap makna pesan ditandai dengan adanya makna pesan yang dikirim oleh komunikator dan makna pesan yang diterima oleh komunikan memiliki pemahaman atau pemaknaan yang sama. Kesimpulan dari jawaban informan sebagian besar menyatakan bahwa keduanya tidak memiliki makna pesan yang sama ketika lawan bicara sedang bermain *game cacing*. Informan A mengatakan

bahwa ketika mereka sedang bermain dan diajak mengobrol, maka mereka tidak bisa fokus pada keduanya, sehingga kadang ketika mereka fokus mendengarkan temannya, *game* mereka akan berakhir, sedangkan jika mereka fokus pada *game* mereka, temannya akan marah.

Menurut informan B, mereka akan sangat merasa sebal apabila informan A tersebut bermain *game cacing*, karena apa yang mereka bicarakan kepada informan A, tidak akan ditangkap dengan baik dan lebih sering mendapat perilaku diabaikan daripada didengar, sehingga banyak dari informan B yang sengaja membuat *game* tersebut berakhir dengan cara menelpon nomor informan A, dan setelahnya informan A akan marah kepada informan B karena *game* mereka menjadi *loading* dan harus mulai dari awal lagi.

b) Melaksanakan pesan secara sukarela ditandai dengan adanya tindak lanjut dari sebuah pesan yang diterima komunikan menjadi perbuatan atau tindakan yang dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan. Dalam kasus ini, menurut informan B, ketika mereka mengajak berbicara informan A yang sedang bermain *game*, mereka tidak akan menerima pesan dengan baik, dan tidak ada

tindakan selanjutnya setelah pembicaraan. Sebagai contoh, ketika informan B meminta tolong kepada informan A untuk mengambilkan buku dari lemari, informan A akan diam saja dan tidak ada tindakan untuk mengambilkan buku meskipun informan A sudah menyanggupi untuk membantu.

- c) Meningkatkan kualitas hubungan antarpribadi, disebabkan oleh pihak-pihak yang berkomunikasi merasakan adanya manfaat yang diperoleh dari komunikasi tersebut, sehingga merasa perlu adanya menjaga hubungan antarpribadi. Berkaitan dengan kasus ini, banyak hubungan yang menjadi renggang karena sebuah permainan, komunikasi yang tidak efektif bagi komunikator dan komunikan, sehingga beberapa informan B memutuskan untuk tidak terlalu dekat dengan informan A saat mereka sedang fokus bermain, dan tidak sedikit pula dari mereka yang akhirnya menjauh karena merasa bosan ketika sedang bersama informan A tetapi mereka fokus pada *gamenya* atau mereka selalu membahas tentang *game* tersebut, maka kualitas hubungan antar pribadi tidak tercipta di antara komunikator dan komunikan.

Seperti uraian diatas dapat dikatakan bahwa bermain *game worms*

zone atau permainan cacing memiliki dampak negatif lebih banyak terhadap keefektifan komunikasi interpersonal antara komunikator dan komunikan. Dengan adanya *game* tersebut, banyak hubungan yang semulanya baik menjadi retak dikarenakan pesan yang tidak diterima dengan baik dan respon yang tidak memuaskan dari komunikan terhadap komunikator.

KESIMPULAN

Komunikasi interpersonal yang efektif tidak hanya melibatkan komunikan dan komunikator, tetapi ada juga pesan yang diterima dengan baik oleh komunikan dan kualitas hubungan yang semakin baik antara komunikan dan komunikator. *Game worms zone* memiliki dampak negatif yang lebih banyak untuk komunikasi interpersonal, karena *game* tersebut menghambat proses komunikasi yang menyebabkan pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak sama dengan apa yang diterima komunikan, terdapat adanya paksaan ketika sebuah pesan ditindaklanjuti dengan sebuah perbuatan dan menurunnya kualitas hubungan antarpribadi komunikan dan komunikator.

DAFTAR PUSTAKA

- Aw, S. (2011). *Komunikasi Interpersonal* (first). Graha Ilmu.
- Effendy, O. U. (2011). *Ilmu Komunikasi:*

- Teori dan Praktek*. Remaja Rosdakarya.
- Holmes, David. 2012. *Teori Komunikasi Media, Teknologi, dan Masyarakat*. terj. Teguh Wahyu. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wiryanto. 2004. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Grasindo Rosdakarya.
- Michael E Roloff, C. R. B. (2014). *Handbook Ilmu Komunikasi* (D. S. Wedowati (ed.)). Nusa Media.
- Oktavianti, E. W. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Pratiwi. (2012). *Perilaku Adiksi Game Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Young, K. (2000). Cyber Disorders: The Mental Health Concern for the New Millenium,. *Cyber Psychology & Behaviour, Vol 3 No 5*.