

---

# The Influence of Online Games Against the Development of Student Cadre of the Faculty of Education, Makassar State University: Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Kaderisasi Lembaga Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Muh Nur Ikhsan Hidayat

Universitas Negeri Makassar

Today's development has created a communication tool that is truly sophisticated that can be used to play games anywhere, what more can facilitate many groups in carrying out activities especially students in academic or non-academic activities (Student Affairs). But of course there are negative impacts on the game itself can specifically interfere with psychological, cognitive, and less productive activities when consuming excessive games.

---

## PENDAHULUAN

Mahasiswa kini memiliki banyak cara untuk memenuhi kesenangannya dari rutinitas harian di kampus yang kita lihat dari fakta dilapangan yang nantinya akan penulis deskripsikan dalam tulisan ini. Tulisan ini bertujuan untuk menggambarkan aktivitas mahasiswa dan berharap untuk meminimalisir kegiatan-kegiatan yang kurang produktif sesuai dari syarat produktif penulis itu sendiri. Sebelum kita melakukan pembahasan-pembahasan yang lajut mengenai dampak ditimbulkannya, nantinya penulis akan mendeskripsikan apa sebenarnya game online itu, Pengaruh apa saja yang ditimbulkan terhadap perkembangan kaderisasi mahasiswa dan juga apa saja tindakan yang dapat dilakukan untuk dapat meminimalisir bahkan berhenti terhadap kecanduan game.

## METODE

Dalam pembuatan dan pengolahan tulisan ini penulis menggunakan metode penelitian studi pustaka. Menurut [1] dalam bukunya "Metode Penelitian" mengemukakan bahwa studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literature, catatan, dan laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan". Adapun data yang diperoleh untuk melengkapi karya tulis ini bersumber dari sumber-sumber terpercaya seperti dari Wikipedia, jurnal ilmiah, hasil pengamatan penulis dari lingkungan kampus Fakultas Ilmu Pendidikan UNM yang memuat bahasan yang berhubungan dengan judul dan tujuan dari tulisan ini. Penelitian ini, dilaksanakan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar. Waktu pelaksanaan 26 November 2019 hingga 10 Januari 2020. Objek Penelitian : Mahasiswa Aktif

Untuk mengetahui lebih terperinci, dapat kita ketahui pengertian game online itu sendiri. Secara etimologi, Game Online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah berhubungan dengan koneksi dengan internet sehingga permainannya dapat

terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan sama walaupun berbeda tempat. Berdasarkan namanya saja dapat kita ketahui bahwa dalam memainkan permainan itu kita diharuskan untuk terkoneksi dengan internet karena sebab itu banyak para mahasiswa yang memilih untuk memainkan permainan itu di kantin kampus, warung kopi, sekretariat lembaga kemahasiswaan dengan menggunakan handphone yang dilengkapi dengan koneksi internet tertentu. Sebab terlalu asyik bermain game, tidak sedikit dari mereka ketagihan dan lupa pada kegiatan lembaga kemahasiswaan bahkan perkuliahannya itu sendiri hingga rela menghabiskan uang untuk membeli paket kuota dibandingkan buku sebagai penunjang ilmu pengetahuan, diskusi, makan, dan lain-lain sebagai penunjang kegiatan yang lebih produktif.

Masalah yang telah ditemukan oleh penulis, salah satunya adalah ketika beberapa mahasiswa rela duduk di kantin mulai dari pagi hingga sore hari untuk bermain game sehingga dampak yang ditimbulkannya seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Berdasarkan tanggapan salah satu mahasiswa terhadap penulis bahwa memainkan game online genre pertempuran/tembak-tembakan/peperangan karena bisa melatih taktik perang/tempur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan kaderisasi lembaga kemahasiswaan hari ini dalam lingkungan fakultas ilmu pendidikan saat ini ternilai kurang maksimal dikarenakan mengonsumsi game online yang berlebihan, sehingga ada beberapa strategi dan taktik yang dapat penulis tawarkan, antara lain: 1) mengembangkan dan memperkenalkan budaya literasi dan diskusi sejak mahasiswa baru; 2) Membangun rutinitas mahasiswa yang bersifat ilmiah; 3) Mengupayakan dalam menghilangkan kebudayaan senioritas (feodalisme). Dalam hal ini penulis dapat menjelaskan dari ketiga strategi dan taktik di atas:

**Pertama**, dalam mengembangkan dan memperkenalkan kebudayaan literasi dan diskusi, Sejak mahasiswa baru menginjakkan kakinya pertama kali dalam kampus, para pengurus lembaga kemahasiswaan melakukan pendampingan dan memberikan pengkajian sebagai bahan pengenalan untuk kampusnya sendiri sebab langkah awal dalam bentuk seperti ini dapat membentuk kebiasaan bahkan kebudayaan mahasiswa yang bersifat kepanjangan. Dapat diketahui bahwa, perkembangan budaya literasi dan diskusi-lah yang akan membentuk paradigma mahasiswa menuju lebih baik lagi apa lagi dalam tindakannya.

**Kedua**, selain upaya pengembangan budaya literasi dan diskusi untuk meminimalisir kebiasaan bermain game online, tentunya pada strategi ini “membangun rutinitas mahasiswa yang bersifat ilmiah” cukup tepat dilakukan. Dari metode dan cara yang digunakan penulis mengkaji lembaga kemahasiswaan adalah landasan lahirnya strategi yang kedua ini. Adapun secara spesifik seperti, lomba menulis karya ilmiah, cerpen atau tulisan dalam bentuk lain dan atau melakukan lapak baca sebagai bentuk upaya memberikan stimulus pada mahasiswa itu sendiri.

**Ketiga**, kebudayaan senioritas telah kita rasakan bahkan mahasiswa dari kampus-kampus lain. Seperti yang kita ketahui kebudayaan senioritas Menurut Ketua Umum Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Aminudin Ma'ruf, kekerasan atas nama senioritas memasuki fase memprihatinkan. Kekerasan akibat senioritas tidak terbatas pada dunia kampus dan mahasiswa, tetapi menjangkiti dunia pendidikan di jenjang awal.

Dapat penulis mengutip dalam pandangan Front Mahasiswa Nasional tentang kebudayaan senioritas dimaksudkan adalah perkembangan kebudayaan senioritas sama saja dengan perkembangan kebudayaan feodalisme karena definisinya sendiri dari “kompasiana.com” Istilah feodal atau feodalisme pertamakali dipopulerkan pada abad ke 17 . Dalam kamus politik, feodalisme adalah struktur pendelegasian kekuasaan sosial politik yang dijalankan kalangan bangsawan/monarki untuk mengendalikan berbagai wilayah yang diklaimnya melalui kerja sama dengan pemimpin-pemimpin lokal sebagai mitra. Dalam pengertian yang sebenarnya, struktur ini

---

disematkan oleh sejarawan pada sistem politik di Eropa pada abad pertengahan, yang menempatkan kalangan ksatria dan kelas bangsawan lainnya (vassal) sebagai penguasa kawasan atau hak tertentu (disebut fiefatau, dalam bahasa latin, feodum) yang ditunjuk oleh monarki (biasanya raja atau lord). Dapat penulis simpulkan bahwa feodalisme identik dengan kekuasaan sehingga ada perbedaan kelas dalam sebuah wilayah, sehingga inilah yang harus mahasiswa kikis sedikit demi sedikit melalui rutinitas kampus yang bersifat ilmiah dalam bentuk memberikan pemahaman tentang hakikat pendidikan sebagai mana mestinya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Teruntuk orang tua yang memberikan penuh kebebasan terhadap penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tak dapat penulis utarakan dalam bentuk narasi. Untuk teman-teman lembaga kemahasiswaan, penulis mengucapkan banyak terima kasih atas kesempatan penulis dalam melakukan penelitian tentang perkembangan kaderisasi, untuk para teman-teman mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar fakultas ilmu pendidikan yang tidak sempat saya sebutkan namanya satu-persatu dengan penuh hormat penulis ucapkan banyak terima kasih karena hingga tulisan ini dapat selesai atas semua pihak yang mendukung. Terakhir, penulis menganggap bahwa tulisan ini jauh dari kata sempurna maka dari itu izinkan penulis untuk menyampaikan permohonan maaf atas keterbatasan ilmu pengetahuan dan informasi yang dimiliki. Selamat berjuang dan bergeraklah mahasiswa !

## References

1. Mohammad Nazir. 1998. "Metode Penelitian". Jakarta : Ghalia Indonesia
2. Kompasiana.com. 2017. Feodalisme dalam Pemerintahan Dinasti. Diakses 27 November, 2019. 19: 37. <https://www.kompasiana.com/mamanpelita/5918f292759373fe048b4568/feodalisme-dalam-pemerintahan-dinasti>
3. Republika.co.id. 2014. Efek Buruk Senioritas di Sekolah. Diakses 28 November, 2019. 18: 37. <https://republika.co.id/berita/koran/news-update/14/06/30/n7ytw324-efek-buruk-senioritas-di-sekolah>
4. STIFFAWK SPACE. 2017. Diakses 28 November, 2019. 18: 37 <https://khalidzaev.blogspot.com>
5. Ripto Atmaja. 2014. "KARYA TULIS PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PELAJAR". SMP NEGERI 2 LALAN. Diakses 30 November, 2019. 13: 37 [https://www.academia.edu/8336798/karya\\_tulis\\_pengaruh\\_game\\_terhadap\\_pelajar.com](https://www.academia.edu/8336798/karya_tulis_pengaruh_game_terhadap_pelajar.com)