



EDUCAZIONE: Jurnal Multidisiplin
Lembaga Penelitian Dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Yayasan Almahmudi Bin Dahlan
Website: <https://i-educa.org/index.php/educazione>

Dampak Game Online Terhadap Keterampilan Wirausaha Dan Hubungannya Dengan Pengangguran Dikalangan Gen Z

Arvina Wahyuni¹, Ahmad Habibi Nasution²

Ekonomi Islam , Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam ,Universitas Negeri Sumatra Utara

Email: arvinaxviii@gmail.com , ahmadhabibidaulay@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak game online terhadap keterampilan wirausaha dan hubungannya dengan pengangguran di kalangan generasi Z. Dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online memiliki dampak positif maupun negatif. Di satu sisi, beberapa fitur dalam game online, seperti manajemen sumber daya, pengambilan keputusan strategis, dan kemampuan kerja tim, dapat melatih keterampilan kewirausahaan, seperti kreativitas, inovasi, dan pemecahan masalah. Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan sering kali menyebabkan penurunan produktivitas, kurangnya motivasi untuk bekerja atau belajar, serta menghambat perkembangan keterampilan nyata yang dibutuhkan dalam dunia kerja

Kata kunci: Game online, keterampilan wirausaha, pengangguran, generasi Z, dampak kualitatif.

Abstract

This study aims to analyze the impact of online games on entrepreneurial skills and their relationship with unemployment among Generation Z. Using a qualitative approach, data were collected through in-depth interviews, observations, and literature studies. The results indicate that online games have both positive and negative impacts. On the one hand, certain features in online games, such as resource management, strategic decision-making, and teamwork, can help develop entrepreneurial skills such as creativity, innovation, and problem-solving. On the other hand, excessive use of online games often leads to decreased productivity, lack of motivation to work or study, and hinders the development of real-world skills needed in the job market.

Keywords: *Online games, entrepreneurial skills, unemployment, Generation Z, qualitative impact.*

PENDAHULUAN

Di era modren saat ini dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semangkin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satunya hasil dari hasil dari teknologi.

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi internet semakin berkembang pesat salah satu manfaat nya adalah sebagai sarana penghibur dikala penat, misal nya game online . Saat ini peminat game online tersebar luas di Indonesia. Di era digital, game berkembang dengan sangat cepat. Game online saat ini menjadi produk paling populer dikalangan remaja. Game online dimaksudkan untuk hiburan, akan tetapi seringkali game online dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai pelarian dari kenyataan, yang menyebabkan kecanduan. Hal ini berdampak negatif terhadap berbagai aspek kehidupan kaum muda. Menurut WHO, kecanduan game online termasuk dalam kategori gangguan mental baru yang disebut Gaming Disorder (GD). Gangguan permainan diusulkan di bawah kategori besar penyalahgunaan zat atau perilaku adiktif. Efek nya hampir sama dengan kecanduan obat-obatan terlarang atau alkohol. Kecanduan game online sering ditandaidengan ketidakmampuan untuk mengendalikan keinginan untuk bermain game, membuatnya sulit atau tidak mungkin untuk menghentikan perilaku tersebut meskipun semua cara telah digunakan Game online sebagai salah satu jenis hiburan terbaru, serta yang menyediakan fitur fitur baru yang jumlahnya sangat beragam dan semakin murah nya koneksi internet membuat game online semakin digemari oleh semua kalangan terutama gan z saat ini yang rentang usianya dari 10-20 an

Alasan kecanduan game online adalah karena itu membuat Anda merasa bahagia dan otak menghubungkan pada dopamine, hormon yang membuat Anda bahagia. Dalam keadaan normal itu akan membuat ketagihan. Objek yang menyenangkan merangsang otak untuk menghasilkan dopamine ekstra atau berlebih. Jumlah dopamine yang berlebihan merusak fungsi hipotalamus, bagian otak yang bertanggung jawab untuk mengatur emosi, menghasilkan suasana hati yang percaya diri, bersemangat, dan bahagia yang tidak wajar. Akibatnya tubuh otomatis jadi ketagihan dan ingin merasakan lagi. Jangka waktu yang berulang ini menyebabkan penggunaan candu berulang dalam jangka waktu yang lebih lama. Jika ini terjadi terus menerus terlalu lama, reseptornya akan rusak menyebabkan otak kecanduan. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja (2013) menemukan bahwa 10,15% remaja Indonesia kecanduan game online.

Artinya, satu dari sepuluh remaja di Indonesia dikatakan mengalami kecanduan game online. Fenomena game online semakin meningkat dan memprihatinkan karena banyak anak muda yang kecanduan game online. Ghuman & Griffiths (2012) menyatakan bahwa aktivitas game online yang berlebihan menyebabkan masalah seperti pengabaian aktivitas sosial, kehilangan manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan Gangguan ini secara signifikan telah mengubah prioritas kaum muda, mengakibatkan minat yang sangat rendah pada apa pun yang tidak terkait dengan game online (King & Delfabbro, 2018).

Remaja yang kecanduan game online semakin tidak bisa mengontrol waktu bermainnya. Dan hal inilah yang menyebabkan remaja mengabaikan dunia nyata dan peran mereka di dalamnya. Kecanduan game online dapat menimbulkan efek negatif atau berbahaya bagi anak muda yang mengalaminya dampak kecanduan game internet meliputi lima aspek utama kesehatan psikologis akademik, sosial, dan finansial. Oleh karena itu, game online sebagai salah satu bentuk perkembangan teknologi harus disikapi secara hati-hati agar tidak berdampak buruk bagi generasi muda. Untuk itu, perlu dilakukan tindakan pencegahan untuk menghindari kecanduan game online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan social pada remaja di universitas islam negeri sumatra utara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan berfokus pada konteks nyata mengamati dan menggali pengalaman serta pendapat responden terkait judul

kami yaitu “Dampak Game online terhadap keterampilan wirausaha serta hubungannya dengan pengurangan dikalangan GEN Z “. Subjek penelitian ini adalah:

1. **Individu Generasi Z** berusia 18-27 tahun yang aktif bermain game online dan mengalami dampak signifikan dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Wirausahawan muda** yang pernah mengalami kecanduan game online tetapi berhasil beralih dan memanfaatkan keterampilan wirausaha.
3. **Pakar/ahli** di bidang pendidikan, wirausaha, dan psikologi yang memiliki wawasan terkait permasalahan ini.

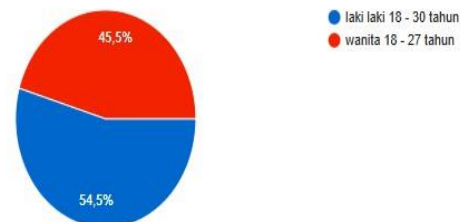
Sampel yang peneliti ambil yaitu pemuda dikalangan GEN Z berkisar dari 18-27 tahun dengan melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner ada sebanyak 44 responden.

HASIL PENELITIAN

Dari penelitian yang kami lakukan terhadap 44 responden memiliki jawaban yang bervariasi ada mengatakan bahwa berdasarkan ”analisis saya terhadap pengalaman saya. baik buruknya tergantung pada setiap prinsip seseorang. jika dilihat dari skala, memang banyak pemuda yang kehilangan banyak waktu produktif mereka dengan bermain game. stres yang diakibatkan juga berdampak pada semangat hidup yang dijalani. terkait dampak terhadap minat bekerja dan pengangguran saya rasa tidak terlalu berpengaruh ya. hanya saja mereka kehilangan waktu mereka belajar sehingga melupakan dunia yang semestinya mereka jalani. dikalangan sepermainan saya, walaupun manajemen waktu mereka berantakan, tapi mereka masih bisa bekerja walau tidak sepenuhnya efektif. dalam artian, banyak dari mereka yang bermain game online, tapi masih memiliki pekerjaan”

Jenis kelamin dan usia

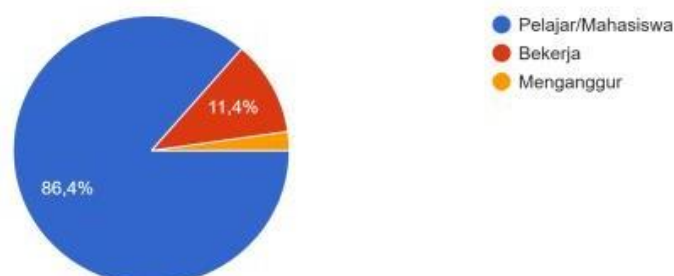
44 jawaban



Dan bahkan ada juga yang mengatakan bahwa bermain game online ini sangat membawa dampak buruk yang mana pemainnya tidak disiplin waktu sehingga kecanduan dan enggan untuk mencari pekerjaan. Rata-rata responden mengatakan bahwa game online akan berdampak buruk jika ia tidak pandai mengatur waktu dan buruk jika ia kecanduan. Variabel yang kami ambil dari pelajar / mahasiswa, yang sedang bekerja dan yang menganggur.

Status anda saat ini sedang

44 jawaban



1. Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, atau konsol permainan. Permainan ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan pemain lain secara virtual di berbagai lokasi. Menurut Darwis (2020), game online merupakan jenis permainan video yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya. Game online memiliki berbagai kategori, di antaranya adalah:

1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG): Genre ini memungkinkan ribuan pemain untuk berinteraksi dalam dunia virtual yang sama, menjalankan peran karakter fiksi, dan berpartisipasi dalam petualangan bersama.
2. Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): Dalam genre ini, dua tim pemain bersaing untuk menghancurkan basis utama lawan, dengan setiap pemain mengendalikan karakter unik dengan kemampuan khusus.
3. First Person Shooter (FPS): Genre ini menempatkan pemain dalam perspektif orang pertama, berfokus pada penggunaan senjata api dan pertempuran jarak dekat.

Meskipun game online menawarkan hiburan dan kesempatan untuk berinteraksi sosial, kecanduan game online dapat menimbulkan dampak negatif. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018), kecanduan game online dapat menyebabkan perubahan pada otak yang membuat individu sulit mengendalikan perilaku impulsif. Akibatnya, pemain mungkin merasa bosan bermain tetapi tidak mampu berhenti karena kehilangan kontrol. Dampak negatif lainnya termasuk gangguan kesehatan mental seperti depresi, kecemasan, dan isolasi sosial. Ketergantungan pada permainan dapat mengganggu fungsi sehari-hari dan mengganggu hubungan interpersonal. Selain itu, kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan tidur, mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, dan menyebabkan kelelahan. Pada remaja, kecanduan game online dapat mempengaruhi perilaku sosial. Remaja yang kecanduan cenderung menjadi lebih tertutup dan sulit berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu di dunia maya dan terpisah dari interaksi sosial yang sehat dan positif. Selain itu, kecanduan game online dapat memicu gangguan kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan perilaku agresif. Terlalu lama bermain game juga dapat menyebabkan gangguan tidur, kelelahan, dan masalah kesehatan lainnya. Untuk mengatasi kecanduan game online, penting bagi individu untuk mengenali tanda-tanda kecanduan, seperti keinginan bermain game setiap waktu, merasa murung atau stres ketika tidak bisa bermain, dan menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain tanpa menjalani aktivitas lain. Langkah-langkah seperti menetapkan batasan waktu bermain, mencari hobi alternatif, dan berkonsultasi dengan profesional kesehatan dapat membantu mengatasi kecanduan ini. Dengan memahami kategori game online dan dampak potensialnya, individu dapat membuat keputusan yang lebih bijak dalam mengelola waktu bermain dan menjaga keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Keterampilan Wirausaha

Keterampilan wirausaha merujuk pada kemampuan individu untuk menciptakan, mengelola, dan mengembangkan suatu usaha guna mencapai keuntungan. Menurut Zimmerman (2017), keterampilan wirausaha mencakup:

1. Kreativitas dan Inovasi: Kemampuan menciptakan ide baru dan solusi kreatif.
2. Kemampuan Mengambil Risiko: Keberanian dalam menghadapi ketidakpastian dalam berbisnis.

3. Manajemen Waktu dan Sumber Daya: Efisiensi dalam mengatur waktu, modal, dan tenaga kerja.
4. Komunikasi dan Negosiasi: Keterampilan dalam berinteraksi dan membangun relasi bisnis.
5. Kemampuan Memecahkan Masalah: Keterampilan untuk menyelesaikan tantangan dalam bisnis.

Namun, keterampilan ini membutuhkan pembiasaan dan pengasahan yang berkelanjutan. Pada generasi muda, keterampilan wirausaha sering kali tidak berkembang optimal karena faktor eksternal, salah satunya adalah kecanduan game online.

3. Hubungan Game Online dengan Keterampilan Wirausaha

Game online memiliki hubungan yang kompleks dengan keterampilan wirausaha, yang dapat membawa dampak positif maupun negatif bagi pemain, terutama di kalangan generasi muda. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game online dapat mengembangkan keterampilan tertentu yang relevan dalam dunia bisnis, seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan adaptasi terhadap perubahan (Putra & Wibowo, 2021). Namun, di sisi lain, penggunaan game online yang berlebihan juga dapat menghambat perkembangan keterampilan kewirausahaan akibat penurunan produktivitas dan ketergantungan psikologis (Setiawan, 2022).

Salah satu dampak positif game online terhadap keterampilan wirausaha adalah peningkatan kemampuan berpikir strategis. Dalam banyak game berbasis strategi dan simulasi bisnis, pemain dituntut untuk menyusun rencana, mengelola sumber daya, dan mengambil keputusan yang cepat dan tepat. Menurut penelitian oleh Nugroho (2020), pemain game strategi memiliki tingkat pemecahan masalah yang lebih baik dibandingkan mereka yang jarang bermain. Hal ini menunjukkan bahwa game online dapat memberikan pengalaman belajar tidak langsung yang bermanfaat dalam dunia wirausaha.

Selain itu, game online juga dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Permainan multiplayer, seperti dalam genre MOBA dan MMORPG, membutuhkan koordinasi yang baik antara anggota tim untuk mencapai kemenangan. Menurut penelitian dari Rahayu dan Prasetyo (2023), pemain yang terbiasa berkomunikasi dalam game online menunjukkan kemampuan komunikasi yang lebih baik, yang merupakan salah satu aspek penting dalam dunia bisnis dan wirausaha.

Namun, dampak negatif game online terhadap keterampilan wirausaha juga tidak bisa diabaikan. Salah satu dampak utama adalah berkurangnya disiplin dan manajemen waktu. Sering kali, pemain yang kecanduan game online menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain tanpa menyadari bahwa mereka melewatkan aktivitas produktif lainnya, seperti belajar keterampilan baru atau mengembangkan usaha kecil (Suryadi, 2021).

Selain itu, kecanduan game online juga dapat mengurangi kreativitas dan inovasi. Menurut penelitian oleh Widodo (2022), individu yang terlalu sering bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam berpikir kreatif di luar konteks permainan. Hal ini disebabkan oleh pola pikir yang lebih reaktif dibandingkan proaktif, sehingga menghambat kemampuan untuk menciptakan solusi inovatif dalam dunia bisnis.

Dampak negatif lainnya adalah meningkatnya risiko penghindaran tantangan dunia nyata. Banyak pemain yang merasa lebih nyaman dalam dunia virtual dibandingkan menghadapi realitas dunia kerja atau bisnis. Menurut penelitian oleh Lestari dan Ahmad (2023), sebagian besar individu yang mengalami kecanduan game online cenderung mengalami kesulitan dalam mengambil inisiatif untuk memulai usaha atau

mencari peluang bisnis yang nyata.

Meski demikian, potensi positif game online dalam pengembangan keterampilan wirausaha tetap dapat dimanfaatkan jika penggunaannya dikendalikan dengan baik. Salah satu solusinya adalah mengarahkan pemain game untuk mengikuti program pelatihan wirausaha berbasis game, seperti simulasi bisnis atau e-commerce berbasis gamifikasi. Dengan pendekatan ini, pemain tidak hanya menikmati hiburan, tetapi juga mendapatkan keterampilan yang berguna dalam dunia bisnis.

Dengan demikian, hubungan antara game online dan keterampilan wirausaha bersifat paradoksal. Jika digunakan secara bijak, game online dapat menjadi alat yang membantu pengembangan keterampilan strategis, komunikasi, dan adaptasi. Namun, jika digunakan secara berlebihan, game online justru dapat menghambat perkembangan keterampilan wirausaha dan meningkatkan risiko pengangguran di kalangan Gen Z. Oleh karena itu, keseimbangan dalam penggunaan game online sangat penting agar manfaatnya dapat dimaksimalkan tanpa menimbulkan dampak negatif yang signifikan.

4. Hubungan Game Online dengan Pengangguran di Kalangan Gen Z

Hubungan antara game online dan tingkat pengangguran di kalangan Gen Z menjadi topik yang semakin menarik untuk diteliti, mengingat banyaknya anak muda yang menghabiskan waktu berjam-jam bermain game online. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat berdampak negatif terhadap kesiapan kerja dan keterampilan wirausaha, yang berkontribusi terhadap meningkatnya angka pengangguran di kalangan generasi muda (Rahmawati & Satria, 2021).

Salah satu faktor utama yang menyebabkan meningkatnya pengangguran akibat game online adalah hilangnya produktivitas. Banyak pemain yang terlalu fokus pada permainan hingga mengabaikan kewajiban akademik atau profesional mereka. Menurut penelitian oleh Hidayat (2022), mahasiswa yang menghabiskan lebih dari lima jam per hari untuk bermain game memiliki kecenderungan untuk menunda tugas dan kurang fokus dalam mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja.

Selain itu, kecanduan game online dapat menyebabkan kurangnya keterampilan sosial yang diperlukan dalam dunia kerja. Game online, terutama yang berbasis individu atau solo play, dapat membuat pemain lebih nyaman berinteraksi dalam dunia virtual dibandingkan dengan dunia nyata. Menurut Prasetyo dan Lestari (2023), individu yang menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain game cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan membangun jaringan profesional, yang merupakan faktor penting dalam mendapatkan pekerjaan atau membangun usaha.

Lebih lanjut, game online juga dapat mengurangi motivasi kerja dan rasa tanggung jawab. Dalam banyak kasus, pemain yang kecanduan game mengalami kesulitan untuk tetap konsisten dalam menjalankan pekerjaan atau usaha karena mereka lebih tertarik dengan kesenangan instan yang ditawarkan oleh permainan (Wijayanti, 2021). Hal ini menyebabkan banyak anak muda yang gagal dalam mempertahankan pekerjaan mereka atau tidak memiliki minat untuk mencari peluang kerja.

Namun, tidak semua dampak game online terhadap pengangguran bersifat negatif. Ada beberapa individu yang berhasil memanfaatkan game online sebagai sumber pendapatan, misalnya dengan menjadi pemain profesional (e-sports), pembuat konten game, atau bahkan pengembang game itu sendiri (Suryadi, 2022). Industri game juga membuka peluang karier baru yang memungkinkan generasi muda untuk menghasilkan pendapatan dari hobi mereka.

Meskipun demikian, jumlah individu yang berhasil dalam industri game masih jauh lebih kecil dibandingkan mereka yang terdampak negatif oleh kecanduan game online. Menurut penelitian oleh Setiawan dan Nugraha (2023), hanya sekitar 5% dari pemain game yang benar-benar dapat mengubah hobi mereka menjadi pekerjaan yang

berkelanjutan, sementara sisanya cenderung mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan antara bermain dan bekerja.

Untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap pengangguran di kalangan Gen Z, diperlukan upaya dari berbagai pihak, termasuk keluarga, institusi pendidikan, dan pemerintah. Salah satu langkah yang dapat dilakukan adalah meningkatkan literasi digital dan kesadaran akan dampak kecanduan game, serta mengajarkan cara mengelola waktu dengan baik (Rahmadani, 2023).

Selain itu, penting juga untuk memberikan pelatihan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja, termasuk program yang mengajarkan cara memanfaatkan teknologi untuk keperluan produktif, seperti pemasaran digital, pengembangan aplikasi, atau bisnis berbasis internet. Dengan pendekatan ini, generasi muda dapat tetap memanfaatkan teknologi dan game online tanpa mengorbankan kesiapan mereka dalam memasuki dunia kerja atau berwirausaha.

Dengan demikian, meskipun game online dapat berkontribusi terhadap meningkatnya pengangguran di kalangan Gen Z akibat kecanduan dan kurangnya kesiapan kerja, ada juga peluang yang dapat dimanfaatkan dalam industri game. Oleh karena itu, keseimbangan dalam penggunaan game online serta edukasi yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa generasi muda tetap produktif dan siap menghadapi tantangan dunia kerja.

5. Kontribusi Game online terhadap tingkat pengangguran

Game online memiliki kontribusi yang signifikan terhadap tingkat pengangguran, terutama di kalangan Gen Z, yang merupakan kelompok usia dengan tingkat keterpaparan tinggi terhadap teknologi digital. Di satu sisi, game online dapat memberikan peluang ekonomi baru bagi sebagian kecil individu, seperti pemain profesional e-sports, streamer, atau pengembang game. Namun, di sisi lain, kecanduan game online yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan keterampilan kerja dan wirausaha, yang pada akhirnya meningkatkan risiko pengangguran (Rahmawati & Satria, 2021).

Salah satu faktor utama yang menyebabkan peningkatan pengangguran akibat game online adalah hilangnya produktivitas. Banyak pemain yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game tanpa menyadari bahwa mereka mengabaikan tanggung jawab akademik dan profesional. Menurut penelitian oleh Hidayat (2022), individu yang menghabiskan lebih dari lima jam sehari untuk bermain game memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan pendidikan atau kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan.

Selain itu, kecanduan game online dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan komunikasi, yang merupakan faktor kunci dalam dunia kerja. Menurut Prasetyo dan Lestari (2023), pemain yang lebih sering berinteraksi dalam dunia virtual cenderung mengalami kesulitan dalam membangun jaringan profesional dan menghadapi wawancara kerja. Keterampilan komunikasi yang lemah ini dapat memperburuk peluang mereka dalam memperoleh pekerjaan.

Lebih jauh, game online juga dapat menurunkan motivasi kerja dan minat dalam dunia usaha. Dalam banyak kasus, pemain yang kecanduan game lebih tertarik pada kepuasan instan yang diberikan oleh permainan dibandingkan dengan usaha jangka panjang yang diperlukan dalam dunia bisnis atau pekerjaan (Wijayanti, 2021). Hal ini menyebabkan banyak individu yang kehilangan semangat untuk mencari pekerjaan atau mengembangkan potensi mereka dalam bidang wirausaha.

Di sisi lain, industri game online juga menciptakan peluang ekonomi yang dapat mengurangi tingkat pengangguran, terutama bagi mereka yang mampu memanfaatkan game sebagai sumber penghasilan. Misalnya, beberapa pemain berhasil menjadi atlet e-sports profesional atau konten kreator di platform seperti YouTube dan Twitch. Menurut

Suryadi (2022), meskipun peluang ini ada, hanya sekitar 5% dari total pemain yang benar-benar dapat menjadikan game sebagai profesi yang berkelanjutan.

Namun, bagi mayoritas pemain yang tidak memiliki keterampilan atau kesempatan untuk berkarier di dunia game, kecanduan bermain justru dapat memperburuk prospek pekerjaan mereka. Menurut penelitian Setiawan dan Nugraha (2023), sebagian besar individu yang menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain game mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan teknis dan non-teknis yang dibutuhkan di dunia kerja.

Untuk mengurangi dampak negatif game online terhadap tingkat pengangguran, diperlukan intervensi dari berbagai pihak, termasuk keluarga, institusi pendidikan, dan pemerintah. Rahmadani (2023) menyarankan bahwa pendidikan literasi digital harus ditingkatkan untuk membantu generasi muda memahami cara memanfaatkan teknologi dengan bijak, termasuk bagaimana menyeimbangkan hiburan dan produktivitas.

Selain itu, penting juga untuk memberikan pelatihan keterampilan berbasis digital yang dapat mempersiapkan generasi muda untuk pekerjaan masa depan. Program seperti coding, digital marketing, dan desain grafis dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang relevan dengan industri modern, sekaligus mengurangi ketergantungan pada game online sebagai satu-satunya aktivitas berbasis teknologi.

Dengan demikian, meskipun game online dapat menjadi peluang ekonomi bagi sebagian kecil individu, kontribusinya terhadap peningkatan pengangguran tidak dapat diabaikan. Oleh karena itu, pendekatan yang seimbang diperlukan untuk memastikan bahwa generasi muda tetap dapat menikmati game tanpa mengorbankan kesiapan mereka dalam dunia kerja dan wirausaha.

6. Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Peneliti	Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Penelitian	Gap Penelitian
1	Dampak Ekonomi Kreatif Game Online terhadap Mahasiswa	Noor Ariani	2021	Meneliti dampak positif game online dalam konteks ekonomi kreatif bagi mahasiswa.	Game online dapat menjadi bagian dari ekonomi kreatif yang menambah pemasukan bagi individu, termasuk mahasiswa, melalui peluang seperti e-sports dan konten game.	Penelitian ini tidak secara spesifik membahas dampak game online terhadap keterampilan wirausaha atau pengangguran di kalangan Gen Z.
2	Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap	Yayu	2022	Meneliti hubungan antara kecanduan game online	Terdapat hubungan korelasi lemah antara	Penelitian ini tidak membahas dampak game online

	Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z			dan keterampilan sosial pada remaja Gen Z.	kecanduan game online dan keterampilan sosial, dengan nilai $\rho = 0,301$. Laki-laki lebih sering mengalami kecanduan game online dibandingkan perempuan, dan kecanduan ini lebih rentan dialami remaja usia 22-23 tahun.	terhadap keterampilan wirausaha atau pengangguran .
3	Pengaruh Pengendalian Diri terhadap Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends di Kalangan Generasi Z	Tidak disebutkan	2024	Meneliti pengaruh pengendalian diri terhadap tingkat kecanduan game online Mobile Legends di kalangan Generasi Z.	Pengendalian diri memiliki pengaruh signifikan terhadap tingkat kecanduan game online. Individu dengan pengendalian diri yang baik cenderung memiliki tingkat kecanduan yang lebih rendah.	Penelitian ini tidak mengaitkan kecanduan game online dengan keterampilan wirausaha atau pengangguran .
4	Membangun Masa Depan Kewirausahaan	Tidak disebutkan	2024	Membahas dampak positif dan negatif game online bagi remaja dalam konteks kewirausahaan.	Game online memiliki dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang	Penelitian ini bersifat umum dan tidak secara spesifik membahas hubungan antara game

					dapat menggunakan dengan bijak dan benar, game online dapat memberikan dampak positif, termasuk dalam pengembangan keterampilan yang relevan dengan kewirausahaan.	online, keterampilan wirausaha, dan pengangguran di kalangan Gen Z.
5	Pengaruh Gadget terhadap Nilai Keberagaman Remaja	Elvina	2022	Meneliti hubungan antara penggunaan gadget dan nilai keberagaman remaja.	Ada hubungan yang sangat relevan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar.	Penelitian ini tidak membahas dampak game online terhadap keterampilan wirausaha atau pengangguran .

Beberapa penelitian telah membahas dampak game online terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk ekonomi kreatif, keterampilan sosial, kecanduan, dan kewirausahaan. Noor Ariani (2021) meneliti dampak ekonomi kreatif dari game online terhadap mahasiswa, menemukan bahwa game online dapat menjadi sumber penghasilan

bagi individu melalui e-sports dan pembuatan konten game. Namun, penelitian ini tidak secara spesifik membahas keterampilan wirausaha atau pengangguran di kalangan Gen Z.

Penelitian oleh Yuyu (2022) berfokus pada pengaruh kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja Gen Z. Studi ini menunjukkan adanya hubungan lemah antara kecanduan game dan keterampilan sosial, dengan laki-laki lebih rentan terhadap kecanduan dibandingkan perempuan. Namun, penelitian ini tidak menyoroti dampak game online terhadap keterampilan wirausaha atau pengangguran.

Sebuah penelitian terbaru pada tahun 2024 meneliti pengaruh pengendalian diri terhadap kecanduan game online Mobile Legends di kalangan Gen Z. Hasilnya menunjukkan bahwa individu dengan pengendalian diri yang baik memiliki tingkat kecanduan yang lebih rendah. Meski demikian, penelitian ini tidak membahas hubungan kecanduan game dengan aspek ekonomi seperti wirausaha atau pengangguran.

Selain itu, studi tahun 2024 yang berjudul *Membangun Masa Depan Kewirausahaan* membahas dampak positif dan negatif game online terhadap remaja dalam konteks kewirausahaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online dapat memberikan manfaat jika digunakan secara bijak, tetapi tidak secara spesifik membahas dampaknya terhadap keterampilan wirausaha dan pengangguran di kalangan Gen Z.

Terakhir, penelitian oleh Elvina (2022) mengkaji hubungan antara penggunaan gadget dan nilai keberagamaan remaja. Studi ini menemukan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan menurunkan kepekaan sosial, meskipun penelitian ini tidak secara langsung membahas keterampilan wirausaha atau pengangguran. Secara keseluruhan, meskipun beberapa penelitian telah membahas dampak game online dalam berbagai aspek kehidupan, masih terdapat kesenjangan penelitian dalam menghubungkan game online dengan keterampilan wirausaha dan tingkat pengangguran di kalangan Gen Z. Hal ini menunjukkan perlunya penelitian lebih lanjut yang lebih spesifik dalam mengkaji hubungan tersebut.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa game online memiliki dampak signifikan terhadap keterampilan wirausaha dan tingkat pengangguran di kalangan Generasi Z. Game online cenderung menghambat produktivitas dan kemampuan pemuda dalam mengembangkan keterampilan wirausaha, terutama dalam hal pengelolaan waktu, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu, hubungan antara kecanduan game online dan pengangguran di kalangan Gen Z sangat erat, di mana individu yang kecanduan sering menunjukkan sikap malas, rendah motivasi kerja, serta kurangnya keterampilan praktis untuk memasuki dunia usaha. Untuk mengatasi dampak negatif tersebut, diperlukan solusi yang efektif, seperti edukasi literasi digital, pelatihan keterampilan wirausaha berbasis teknologi, serta pendampingan khusus bagi Generasi Z agar mereka dapat mengatasi kecanduan game online dan diarahkan ke kegiatan yang lebih produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. (2021). *Dampak Ekonomi Kreatif Game Online terhadap Mahasiswa*. Jurnal Ekonomi Kreatif dan Digital, **5**(2), 112-125.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Laporan Tingkat Pengangguran di Indonesia*. Jakarta: BPS.
- Elvina. (2022). *Pengaruh Gadget terhadap Nilai Keberagamaan Remaja*. Jurnal Psikologi dan Pendidikan, **10**(1), 45-60.
- Fauzan, A. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Produktivitas Generasi Muda*. Jakarta: Gramedia.
- Hidayat, M. (2022). *Dampak Kecanduan Game Online terhadap Produktivitas Remaja*. Jurnal Teknologi dan Perilaku Digital, **8**(3), 78-92.
- Hidayat, T. (2020). "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Kerja Generasi

- Z," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 12(3), 45-55.
- Prasetyo, R., & Lestari, S. (2023). *Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Keterampilan Sosial pada Remaja Gen Z*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 12(4), 210-225.
- Rahmadani, F. (2023). *Strategi Pengurangan Dampak Negatif Game Online melalui Literasi Digital*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 7(2), 33-48.
- Rahmawati, D., & Satria, B. (2021). *Kecanduan Game Online dan Dampaknya terhadap Motivasi Kerja di Kalangan Generasi Z*. *Jurnal Psikologi dan Perilaku Digital*, 9(1), 55-70.
- Santoso, B. (2021). *Keterampilan Wirausaha Digital dalam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setiawan, T., & Nugraha, A. (2023). *Analisis Keterkaitan Game Online dengan Pengangguran pada Pemuda Indonesia*. *Jurnal Ekonomi dan Teknologi Digital*, 6(3), 150-167.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, W. (2022). *Peluang dan Tantangan Industri Game Online bagi Generasi Muda*. *Jurnal Ekonomi Digital dan Inovasi*, 11(2), 95-110.
- Wijayanti, L. (2021). *Game Online dan Motivasi Berwirausaha pada Generasi Z*. *Jurnal Kewirausahaan dan Digitalisasi*, 4(2), 88-102.
- Yusuf, M. (2019). "Literasi Digital dan Pengangguran di Kalangan Pemuda," *Jurnal Ekonomi*
- Zimmerer, T. (2017). *Entrepreneurship and Small Business Management* (8th ed.). Pearson Education