

**PERILAKU SOSIAL PECANDU *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DESA BLANG BARU KECAMATAN LABUHAN HAJI BARAT
KABUPATEN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ISMAIL SAPUTRA
NIM. 190405016**

Prodi Kesejahteraan Sosial



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2023**

**PERILAKU SOSIAL PECANDU *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DESA BLANG BARU KECAMATAN LABUHAN HAJI BARAT
KABUPATEN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1 dalam Ilmu Dakwah
Prodi Kesejahteraan Sosial**

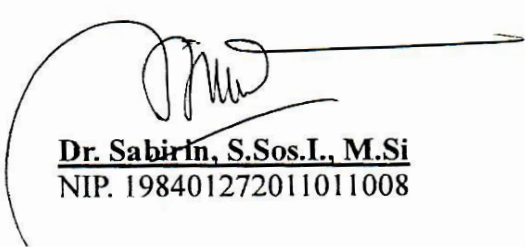
Oleh


**ISMAIL SAPUTRA
NIM. 190405016**

Disetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dr. Sabirin, S.Sos.I., M.Si
NIP. 198401272011011008


Hijrah Saputra, S.Fil.I., M.Sos
NIP. 199007212020121016

SKRIPSI

Telah Dinilai oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas
Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
dan Dinyatakan Lulus serta Disahkan sebagai Tugas Akhir untuk
Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah

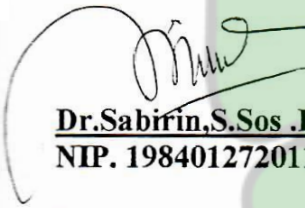
Prodi Kesejahteraan Sosial

Diajukan Oleh
ISMAIL SAPUTRA
NIM. 190405016
Pada Hari/ Tanggal

Selasa 22 Desember 2023 M
14 jumadil akhir 1445 H

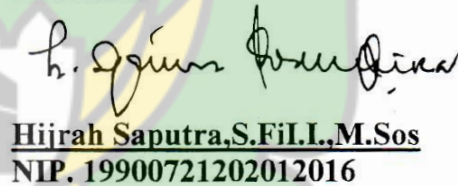
Di
Darussalam - banda aceh
Panitia sidang munaqasyah

Ketua



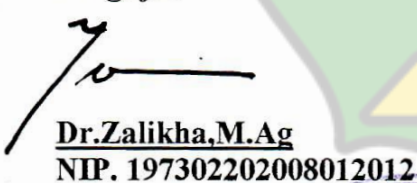
Dr. Sabirin, S.Sos. I., M.Si
NIP. 198401272011011008

sekretaris



Hijrah Saputra, S.Fi.I., M.Sos
NIP. 19900721202012016

Penguji I



Dr. Zalikha, M.Ag
NIP. 197302202008012012

Penguji II



Wirda Amalia, M.Kesos
NIP. 198909242022032001

Mengetahui
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Ar-Raniry



Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd
NIP. 196412201984122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Ismail Saputra
Nim : 190405016
Jenjang : S-1
Jurusan : Kesejahteraan Sosial

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 7 Agustus 2023
Yang Menyatakan,



Ismail Saputra

ABSTRAK

Pada skripsi ini, penelitian akan difokuskan pada perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengungkapkan bentuk perilaku sosial pecandu *game online*, dampak perilaku sosial pecandu dan upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif, jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 14 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembentukan perilaku remaja yang menjadi kecanduan *game online* cenderung kearah yang negatif, lantaran mereka menganggap bermain *game online* adalah suatu kepuasan yang tidak dapat digantikan dengan aktivitas lainnya. Dengan demikian mereka mengabaikan orang-orang terdekatnya seperti kedua orang tuanya dan masyarakat sekitar. Berinteraksi dengan orang-orang sekitar menjadi tidak efektif akibat mereka sudah jarang melakukan komunikasi, hal ini dikarenakan mereka lebih mementingkan keinginannya untuk bermain *game online* dibandingkan aktivitas lain sehingga mereka mengabaikan hal-hal yang tidak berkenaan dengan *game online*. Dampak *game online* terhadap perilaku sosial dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif yaitu: Dampak positif diantaranya: dapat menambah relasi atau menambah teman, sebagai *refreshing* menghilangkan stres, melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerjasama, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Dampak negatif diantaranya: dapat meningkatkan kemalasan, sangat membuang waktu sehingga tidak produktif, terbengkalainya tugas karena *game online*, menimbulkan efek ketagihan/kecanduan, dapat berkata kasar dan tidak menghiraukan temannya, orangtua bahkan masyarakat. Bentuk-bentuk perilaku sosial diantaranya: rasionalitas instrumental, rasionalitas yang berorientasi, tindakan tradisional, dan tindakan afektif. Sedangkan upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja yaitu: membatasi bermain *game*, mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

Kata Kunci: *Perilaku sosial, Pecandu Game Online, Remaja, Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji arat Kabupaten Aceh Selatan*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan umat serta pengikut-Nya, Adapun judul skripsi ini “Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan”. Skripsi ini merupakan sebuah karya tulis ilmiah yang diperlukan untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana S-1 pada Prodi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini terdapat banyak kesulitan dan hambatan disebabkan keterbatasan ilmu dan berkat adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan tersebut dapat diatasi, maka dari itu penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih yang tulus kepada :

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberi saya kehidupan dan kesempatan sehingga saya dapat merasakan nikmatnya bangku perkuliahan hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayah dan ibu tercinta yang telah mendoakan, membiayai, dan memotivasi saya untuk selalu maju dan semangat. Saya ucapkan terima kasih yang tidak terhingga untuk ibu yang mengiringi saya dengan sabar, pendengar terbaik saya disaat saya sedang berkeluh kesah, selalu memberikan nasihat

terbaik, dan selalu mendoakan saya untuk kesuksesan saya. Begitu pula ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada ayah saya yang tidak Lelah untuk memberikan yang terbaik untuk saya dalam hal apapun. Dan ucapan terima kasih juga kepada abang saya dan kakak ipar saya yang selalu menyemangati saya dalam penulisan skripsi ini

3. Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
4. Dr. Kusmawati Hatta, M. Pd, Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada semua mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
5. Dr. Sabirin, S.Sos.,I.,M.Si, sebagai pembimbing I dan Bapak Hijrah Saputra, S.Fil., M.Sos selaku pembimbing II yang telah mengorbankan waktu dan tenaganya untuk membimbing peneliti serta selalu memberikan support dan masukan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Seluruh dosen Kesejahteraan Sosial yang senantiasa memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan.
7. Para Informan yang telah banyak membantu memberikan informasi yang sangat dibutuhkan dalam penulisan skripsi ini. Terimakasih untuk wakru dan kesediaannya dan kepada Kepala Desa, Tuha Peut, Kadus, Orang tua, Remaja, serta Orang tua yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian serta memberikan data-data yang saya butuhkan dalam skripsi ini.

Hanya Allah SWT yang dapat membalas segala bentuk kebaikan dari semua pihak yang telah membantu skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak terdapat kesalahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan karya selanjutnya.

Banda Aceh, 7 Agustus 2023
Penulis,

Ismail Saputra



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Teori Yang digunakan.....	11
1. Pengertian Perilaku Sosial.....	11
2. Bentuk Perilaku Sosial	12
3. Faktor Perilaku Sosial Remaja.....	14
4. Pengertian Kecanduan.....	16
5. <i>Game Online</i>	21
C. Remaja.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Metode Penelitian.....	33
B. Lokasi Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
1. Subjek Penelitian.....	34
2. Objek Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Observasi.....	36
2. Wawancara	36
3. Dokumentasi	37
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
A. Gambaran Umum Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan haji Barat Kabupaten Aceh Selatan	39
B. Hasil Penelitian.....	41
C. Pembahasan	54

BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	70
DOKUMENTASI	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Remaja Pecandu <i>Game Online</i>	4
Tabel 3.1 Informan Penelitian.....	35



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi yang semakin pesat membawa perubahan dalam segala lapisan masyarakat. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, contohnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*, media *online* ini sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yaitu melihat dan mendengar.

Game online adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Perkembangan *game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri, meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang.¹

Seiring berjalannya waktu *game online* terus melakukan inovasi terbarunya dan semakin populer di semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Kepopuleran *game online* ini telah membuat sebagian besar orang

¹ Andri Arif Kustiawan, Andy Widya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, (Jawa Timur : CV AE Media Grafika, 2018), hal. 5-7.

menjadi kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat memberikan efek negatif yang sangat berbahaya.

Kecanduan bisa diartikan sebagai perilaku yang dapat berfungsi sebagai cara untuk bersenang-senang dan cara untuk melarikan diri dari keadaan yang tidak nyaman. Misalnya kegagalan yang berulang-ulang dalam mengontrol suatu perilaku ketidakmampuan untuk mengontrol. Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang ini dapat menimbulkan dampak yang negatif. Kecanduan juga dapat terjadi dalam penggunaan internet yaitu sebagai ketidakmampuan untuk menghentikan melakukan suatu aktivitas. Salah satu hal yang menyebabkan *game online* dapat menjadi tempat pelarian dari dunia nyata yang menyediakan kesenangan dalam memainkannya sehingga dapat menyebabkan kecanduan.

Remaja kecanduan *game online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi adanya pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan. Sejalan dengan hal tersebut Young mengemukakan bahwa faktor utama dalam permasalahan kecanduan *game online* disebabkan pemain sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian, seolah-olah mereka tidak pernah merasakan perasaan kebersamaan dalam dunia nyata.

Dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, kebanyakan *game online* dikenal oleh para remaja berawal dari ajakan teman sebayanya. Para pemain *game online* tersebut saling mengenal dan memiliki hubungan pertemanan yang akrab dan sering berkelompok dalam bermain *game online*. Selain itu, alasan mereka sering dan senang melakukan aktivitas bermain *game online* yang bertujuan untuk mengisi waktu luang dan mengalihkan diri dari kesepian, kebosanan dan melepaskan stress serta melegakan perasaan.

Perilaku sosial kecanduan *game online* pada remaja menunjukkan dampak negatif salahsatunya adalah pencurian yang dilakukan oleh remaja yang nekat mencuri demi mendapatkan uang untuk bermain *game online* tersebut para pelaku nekat mencuri bahkan tidak hanya sekali itu saja, pelaku juga pernah nekat mencuri laptop, HP dan kotak amal dimesjid.²

Pengakuan seorang mahasiswa pecandu *game online* yaitu dia merasa malas kuliah sejak mengenal dan mulai bermain *game online*. Dalam setiap bulannya bisa menghabiskan uang ratusan ribu hanya digunakan untuk bermain *game online*. Mahasiswa tersebut bisa bermain *game online* pada jam Sembilan malam hingga pagi hari.

Perilaku kecanduan *game online* pada remaja tidak dapat dibiarkan begitu saja karena bagi remaja yang menggemari *game online* secara berlebihan akan menimbulkan pengaruh negatif dalam dirinya, terutama dalam pengembangan penyesuaian sosialnya. Hubungan dengan keluarga, teman sebaya dan masyarakat lainnya akan berkurang, serta dapat terisolir dan menarik diri dari lingkungannya. Sebelumnya para remaja di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan belum mengenali dan bermain *game online*, para remaja tersebut begitu rajin dan semangat untuk sekolah dan bekerja, akan tetapi setelah mereka mengenali dan mulai bermain *game online*, perubahan perilaku mereka pun menjadi sebaliknya, salah satunya sering bolos sekolah, lupa waktu, berbicara yang tidak baik, melawan orang tua dan semakin malas untuk belajar dan kerja. Beberapa kasus yang tercatat, terdapat beberapa pecandu dengan *game online* ini

² Wiratno. *Kecanduan Game Online Empat Anak Ingusan Nekat Nyolong*. [Http://harianjoglosemar.com/berita/kecanduan-game-online-empat-anak-ingusan-nekat-nyolong](http://harianjoglosemar.com/berita/kecanduan-game-online-empat-anak-ingusan-nekat-nyolong). 2011

dapat menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan bersedia tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas dan kewajibannya. Oleh karena itu sebagian orang tua pun mulai resah jika ada anaknya mulai mengetahui tentang *game online* walaupun masih ada dampak positif dan negatifnya, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu dan perilaku sosial remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*, Karena banyak sekali remaja-remaja sekarang yang perilaku sosial setelah munculnya *game online* para remaja cenderung menyendiri dan tidak lagi mencari kesibukan seperti hal yang di atas, sehingga perilaku sosialnya kurang. Adapun para pecandu *game online* dapat di lihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Remaja Pecandu *Game Online*

No	NAMA	JENIS KELAMIN	USIA	DUSUN
1	KF	Laki-Laki	20	Bandar baru
2	MA	Laki-Laki	19	Bandar baru
3	AL	Laki-Laki	20	Bandar baru
4	MH	Laki-Laki	20	Bandar baru
5	AR	Laki-Laki	19	Bandar baru
6	ZS	Laki-Laki	20	Blang baru
7	MD	Laki-Laki	20	Blang baru
8	MS	Laki-Laki	20	Blang baru
9	AH	Laki-Laki	19	Blang baru
10	IW	Laki laki	19	Blang baru
11	AM	Laki-Laki	19	Blang baru
12	NS	Laki-Laki	19	Blang baru
13	WD	Laki-Laki	20	Blang baru
14	MI	Laki-Laki	18	Kampung ladang
15	AG	Laki-Laki	20	Kampung ladang
16	DS	Laki-Laki	20	Kampung ladang
17	HS	Laki-Laki	20	Kampung ladang
18	NH	Perempuan	18	Kampung ladang
19	KI	Perempuan	18	Kampung ladang
20	IY	Perempuan	18	Kampung ladang
Jumlah		20 Orang		

Sumber: Pengolahan Data oleh Peneliti

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan

diteliti, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang ”**Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan?
2. Bagaimana dampak perilaku sosial terhadap pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan?
3. Apa upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan.
2. Untuk mengetahui dampak perilaku sosial terhadap pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan.
3. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memperluas pengetahuan dan wawasan serta penjelasan tentang perilaku sosial pecandu *game online* pada remaja.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk belajar mengaplikasikan teori-teori yang telah peneliti dapatkan selama ini dibangku perkuliahan, Prodi Kesejahteraan Sosial.
- b. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya supaya menjadi lebih baik lagi.
- c. Bagi Remaja, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana perilaku sosial ataupun dampak pecandu *game online*, sehingga dapat mendorong generasi muda untuk tetap melakukan kegiatan yang positif.

E. Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang akan peneliti jelaskan, yang bertujuan untuk mencegah kesalahpahaman pengertian. Adapun istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Perilaku Sosial

Perilaku sosial adalah sikap yang menonjol pada saat di lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga juga sangat mempengaruhi terhadap perilaku anak, orang tua berperan penting dalam proses pembentukan perilaku seorang remaja. Oleh karena itu dalam keluarga pentingnya membangun komunikasi

dengan baik dan sesering mungkin berkomunikasi kepada anak. Perilaku sosial yaitu digunakan untuk menggambarkan perilaku umum remaja yang ditunjukkan dalam lingkungannya yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidaknya di kalangan masyarakat.³

2. Pecandu *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addiction disorder*.

3. Remaja

Remaja merupakan masa peralihan dari masa ke anak-anak ke masa dewasa, dimana mereka membangun kelompok dan hubungan dengan teman dan saling berinteraksi satu sama lainnya. Remaja menjadi mudah terpengaruh dengan lingkungan dan kurangnya kontrol diri pada kemajuan teknologi sehingga termotivasi untuk mencoba sesuatu yang baru dan menggiring remaja menjadi kecanduan *game online* sebagai pengalihan dari kesulitan permasalahan yang dihadapi.⁴

³ Hurlock, Elizabeth B. "Psikologi Perkembangan". (Jakarta: Erlangga, 2003)

⁴Pratiwi, *Perilaku Adiksi Game Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. 2015

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebelum melanjutkan penelitian ini, peneliti mencoba mencari informasi tentang tulisan ilmiah atau skripsi yang membahas tentang "Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja antara lain:

"Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya" Remaja menjadi generasi penerus untuk masa yang akan datang, seharusnya remaja dapat menciptakan karya karya positif untuk masa depan yang gemilang. Tapi kenyataannya banyak remaja yang justru terlibat dalam hal hal yang bersifat negatif, seperti kecanduan *game online* yang membuat remaja menjadi tidak produktif, pemalas dan tidak disiplin. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja, apa faktor faktor penyebab remaja kecanduan *game online*, bagaimana peran orang tua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*. Penulis dalam hal ini menggunakan penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk memberi gejala gejala, fakta, kejadian kejadian secara sistematis dan akurat. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai bagaimana bagaimana kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja, bermain *game online* membuat remaja menjadi pribadi yang cenderung mengabaikan interaksi dengan masyarakat sekitar dan menghindari kontak sosial, tidak disiplin dan bersikap tidak jujur, pemalas, keras kepala, pemaarah dan suka membantah. Faktor penyebab kecanduan *game online*, lantaran ketidakadaan

kesibukan atau aktivitas positif dalam keseharian, ajakan teman, kurang perhatian dari orang tua dan rasa penasaran yang tinggi. Adapun cara orang tua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*, mengikutsertakan anaknya untuk mengikuti bimbel/les, membangun usaha yang dapat membuat anaknya memiliki kesibukan selain bermain *game online* dan penghasilannya diserahkan kepadanya, memberikan bonus kepada anaknya apabila bersemangat dalam menjalankan tugasnya, orangtua menjadi lebih memperhatikan dan selalu menasehati untuk melakukan aktivitas dan menggunakan waktunya untuk hal yang lebih bermanfaat.⁵

“*Game Online di Kalangan Perantau Banda Aceh*”. Penelitian tersebut dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab bermain *game online* dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa penggemar *game*, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal ini dikarenakan adanya faktor faktor yang mendukung mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*, yaitu komunikasi yang kurang maksimal antara mahasiswa dengan anggota keluarga, khususnya orang tua lingkungan pergaulan yang kurang baik, merasa bosan seorang mahasiswa dari tugas yang diberikan di kampus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada subjeknya. Rahmat Riski menjadikan mahasiswa sebagai

⁵ Rahmi. *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*. (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021)

subjeknya sedangkan saya memilih para remaja dari latar belakang yang relevan dengan penelitian saya.⁶

“Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di Warnet Kecamatan Klojen Kota Malang”. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada remaja di 4 warnet kec. Klojen kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, adapun hasil dalam penelitian ini adalah tingkat keterampilan sosial remaja mayoritas berada pada kategori yang sangat rendah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terletak pada fokus kajiannya, penelitian ini fokusnya pada keterampilan sosial remaja sedangkan peneliti lebih fokus pada peran orangtua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*.

Penelitian berjudul *“Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja Kuta Alam Kota Banda Aceh di tinjau Menurut Hukum Keluarga Islam”*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dan tempat penelitian dilaksanakan di Kecamatan Kuta Alam Kota Banda Aceh. Sumber data berasal fatwa MPU Aceh tentang haram bermain game online Pubg, dan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Setelah semua data didapatkan lalu di analisa dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa di antara salah satu faktor yang mempengaruhi remaja bermain game online adalah pengaruh dari kepopuleran game online tersebut juga ketidakmampuan remaja mengatur aktivitas yang penting. Lalu pelaksanaan kewajiban orang tua sudah dijalankan dengan

⁶Rahmat Riski, *Game Online di Kalangan Perantau Banda Aceh*. (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017)

membatasi remaja terhadap penggunaan alat komunikasi dan solusinya yang dapat ditawarkan adalah dengan menjalankan fungsi keluarga secara optimal yaitu fungsi perlindungan.⁷

B. Teori yang digunakan

1. Pengertian Perilaku Sosial

Perilaku sosial menunjukkan kemampuan untuk menjadi orang yang bermasyarakat. Lebih lanjut lagi, perilaku sosial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku umum yang ditunjukkan oleh individu dalam masyarakat yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidak diterima oleh kelompok sebaya. Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial.⁸

Perilaku disebut juga dengan akhlak atau moral. Moral adalah kelakuan yang sesuai dengan ukuran-ukuran nilai masyarakat, yang timbul dari hati bukan paksaan dari luar yang disertai oleh rasa tanggungjawab atas kelakuan atau tindakan tersebut.⁹

Dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah seseorang yang memiliki sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara yang berbeda-beda. Sebagai contoh dalam melakukan kerja sama, ada orang

⁷ Muhammad Taufiq Nasution, *Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja Kuta Alam Kota Banda Aceh di tinjau Menurut Hukum Keluarga Islam*. 2021

⁸ Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. (Jakarta: Erlangga, 2003)

⁹ Drajat Zakiah, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*. (Jakarta: Ruhama, 2005)

yang mau melakukannya diatas kepentingan pribadinya, ada orang yang bermalasan-malasan, tidak sabar dan hanya ingin mencari untung sendiri.

Perilaku sosial adalah adanya suatu hubungan yang dilakukan oleh manusia dengan lingkungan sekitar. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Secara intrinsik adalah makhluk sosial dimana ia tidak akan dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Karena ia membutuhkan teman serta masyarakat untuk berinteraksi dan bergaul baik pergaulan bersifat batin maupun lahir sesuai dengan yang dibutuhkan.¹⁰

Dalam kehidupan masyarakat terjaid proses saling mempengaruhi satu sama lain yang terus-menerus dan silih berganti dari proses tersebut timbul suatu pola kebudayaan dan pola tingkah laku yang sesuai dengan aturan, hukum, adat istiadat, nilai dna norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Jadi perilaku sosial dapat diartikan sebagai hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya yang saling mempengaruhi antara satu sama lain yang dapat menimbulkan aturan dan norma yang berlaku di lingkungan masyarakat.

2. Bentuk Perilaku Sosial

Mengenai bentuk perilaku sosial, penulis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Max Weber. Untuk lebih jelasnya, klasifikasi mengenai perilaku sosial atau tindakan sosial adalah sebagai berikut:¹¹

¹⁰ Nunu Nurfirdaus dan Risnawati. *Studi tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa*. Vol 4. Nomor 1 Februari 2019. 39.

¹¹ Max Weber, *Teori Tindakan Sosial* (Jakarta: PT Rajawali Press, 2001), 17.

a. Rasionalitas Instrumental

Tindakan ini dilakukan seseorang dengan memperhitungkan kesesuaian antara cara yang digunakan dengan tujuan yang akan dicapai.

b. Rasionalitas yang berorientasi nilai

Tindakan ini bersifat rasional dan memperhitungkan manfaat tetapi tujuan yang hendak dicapai tidak terlalu dipentingkan oleh sipelaku.

c. Tindakan Tradisional

Tindakan tradisional adalah tindakan yang ditentukan oleh cara bertindak yang biasanya dan telah lazim dilakukan. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak rasional. Seseorang melakukan tindakan hanya karena kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat tanpa menyadari alasannya atau membuat perencanaan terlebih dahulu mengenai tujuan dan cara yang akan digunakan.

d. Tindakan afektif

Tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar. Seseorang yang sedang mengalami perasaan yang meluap-luap seperti ketakutan, kemarahan atau kegembiraan dan secara spontan mengungkapkan perasaan itu tanpa refleksi, berarti sedang memperlihatkan tindakan afektif. Tindakan itu benar-benar tidak rasional karena kurangnya pertimbangan yang logis, ideologi atau kriteria rasionalitas lainnya.

3. Faktor Perilaku Sosial Remaja

Seseorang akan dianggap berperilaku buruk atau menyimpang ketika perbuatan dan tingkah lakunya tidak sesuai dan melanggar norma yang ada. Pada kenyataannya sekarang ini, seseorang akan mudah melakukan pelanggaran terhadap norma yang ada. Bentuk- bentuk pelanggaran terhadap norma itulah wujud dari kemerosotan moral dan akhlak.¹² Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa norma dapat sebagai menentukan sesuatu itu dikatakan baik atau buruk, Pantas atau tidak pantas harus melalui proses menimbang terhadap norma yang ada, jika melakukan pelanggaran norma nilai moral akan tergolong tidak baik.

Ada beberapa yang umum menjadi penyebab terjadinya penurunan nilai-nilai moral pada anak atupun remaja. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah:

a. Minimnya pengetahuan agama yang didapat

Pengetahuan tentang agama, sangat perlu diterima seorang anak, sebagai benteng moral yang kuat. Jika ia benar-benar memahami ajaran agamanya dengan baik, maka ia akan selalu berusaha menjalankan kebaikan dan menghindari keburukan. Namun sebaliknya, jika pengetahuan agamanya sangat minim, maka akan sulit pula memelihara moralnya.

b. Kondisi keluarga dan lingkungan anak yang kurang baik

Lingkungan sangat mempengaruhi pola pikir dan perilaku anak, khususnya keluarga. Keluarga yang baik mampu memberikan pendidikan moral, begitu juga dengan lingkungan masyarakat, namun jika kondisi keluarga dan masyarakat

¹² Zakiah Drajat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Ruhama, 2005.

sekitar kurang baik, maka akan memberikan dampak negatif pada perkembangan anak.

c. Adanya pengaruh budaya asing

Budaya asing yang tidak tersaing akan berpengaruh pada pola pikir remaja, karena remaja cenderung meniru apa-apa saja yang ia anggap hebat, sekalipun itu bertentangan dengan norma dan adat istiadat di wilayahnya.

d. Tidak terealisasinya pendidikan moral

Perilaku orang tua dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh pula pada perilaku remaja. Karena remaja cenderung menjadi cerminan dari perilaku orangtuanya, Jika orangtua sendiri belum bisa menjalankan kebiasaan-kebiasaan baik, maka akan sulit pula bagi seorang remaja menjalankan kebiasaan-kebiasaan yang baik.

Ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu:

- a. Perilaku dan karakteristik orang lain jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong maka ia akan terpengaruh oleh pelaku seperti itu.
- b. Proses kognitif ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya.

- c. Faktor lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata, maka anak cenderung bertutur kata yang lemah lembut pula.
- d. Tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikirannya sosial itu terjadi. Misalnya seorang yang berasal dari etnis budaya tertentu yang mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda.

4. Pengertian Kecanduan

Kata kecanduan biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku yang berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT)

Kecanduan adalah keadaan tubuh yang semakin memerlukan bahan perangsang kenikmatan dalam jumlah lebih besar untuk mencapai efek yang sama. Kecanduan menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak, apabila zat yang membuat ketagihan tidak digunakan.¹³

¹³ Rahmat Anhar, Skripsi “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre*” (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014).

Kecanduan selalu memiliki karakteristik yang sama. Kecanduan dapat menciptakan kenikmatan jangka pendek, menghilangkan rasa sakit yang sesaat, memberikan rasa harga diri, kuasa dan kendali.¹⁴

Kecanduan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, dikenal dengan dua komponen kecanduan yaitu kecanduan fisik (*physical addiction*) dan kecanduan psikologis (*psychological addiction*). Banyak hal yang dapat menimbulkan kecanduan, tergantung pada gaya hidup (*lifestyles*), pengalaman mereka, dan cara pertumbuhannya, beberapa sebab diantaranya:

1. Genetika

Diyakini bahwa adiksi seperti halnya alkoholisme yang disebabkan karena faktor keturunan. Seseorang yang dibesarkan dalam keluarga yang memiliki riwayat kecanduan cenderung mengalami kecanduan juga.

2. Lingkungan

Faktor lingkungan juga ikut berperan, pergaulan dan komunitas dapat mempengaruhi munculnya kecanduan.

3. Penyalahgunaan

Seseorang yang mengalami kekerasan seksual, psikologis, emosional atau fisik juga cenderung untuk mengalami kecanduan.

4. Gangguan emosional

Gangguan emosional seperti kecemasan, depresi, gangguan bipolar atau stres pasca trauma sering meningkatkan resiko penyalahgunaan obat dan kecanduan.

¹⁴ M. Ikhsan, *Yang Penting Happy*, (Bandung: DARI Mizan, 2006), hal. 181.

5. Toleransi yang rendah terhadap frustrasi

Faktor yang sering dijumpai adalah toleransi yang rendah terhadap frustrasi. Adiksi sangat peka terhadap efek negatif dari stress, walaupun dalam tingkat yang rendah. Penderita sering kebingungan sepanjang hari sehingga ingin menghindari atau melarikan diri dari situasi yang menimbulkan stress.

6. Tekanan teman sebaya

Tekanan kelompok dan perasaan yang berlaku dalam kelompok dapat mendorong seseorang anggotanya untuk menggunakan bahan aditif kemudian menjadi kecanduan.

7. Stres

Jika tingkat stress melebihi kemampuan seseorang maka lebih besar kecenderungan untuk menggunakan senyawa adiktif tertentu yang dapat menyebabkan kecanduan.¹⁵

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan suatu rangsangan atau reaksi yang ditunjukkan oleh tubuh terhadap sesuatu atau keinginan tertentu secara berlebihan tanpa memperhatikan efek yang akan ditimbulkan akan melakukan hal apapun untuk dapat memenuhi keinginannya dan mengabaikan kesehatan fisik, psikologis maupun kondisi sosialnya.

Ciri-ciri kecanduan bermain *game online* yaitu:

1. Lamanya waktu bermain video *game* semakin bertambah. Seseorang yang mulai kecanduan *game*, biasanya selalu ingin dan ingin menambah jam

¹⁵ Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku* (Yogyakarta: CV Andi Offset), hal. 228-230.

mainnya. Jika biasanya dia hanya cukup bermain satu jam sehari, mungkin saja dia menambah jam mainnya menjadi 2 atau 3 jam sehari.

2. Terus-menerus memikirkan kegiatan bermain video *game* bahkan saat belajar, setiap perilaku, tindakan dan topik pembicaraannya selalu seputar *game*. Perilaku lain adalah melibatkan beberapa hal dalam *game* dengan rutinitasnya sehari-hari.
3. Ingin mengurangi atau berhenti bermain *game* tapi tidak berhasil. Artinya tidak bisa atau susah, itulah tanda seseorang sudah dalam masa kecanduan. Karena pikirannya sudah dipenuhi dengan *game* dan merasa bahwa *game* bagian dari kebutuhannya yang harus dipenuhi.
4. Gelisah dan ramah ketika dilarang bermain *game* sama orang tua.
5. Bermain *game* untuk melarikan diri dari masalah sedang dialami dan menghilangkan perasaan tidak nyaman.
6. Lebih memilih bermain *game* daripada bermain *game* dan berkumpul dan berkumpul dengan teman seusianya. Seseorang yang sudah kecanduan *game* biasanya menjadikan *game* sebagai teman terbaik karena seringnya mereka berinteraksi dengan teman mayanya.
7. Setelah kalah, seseorang tidak akan berhenti bermain bahkan ingin terus bermain. Dia tidak akan puas sebelum dia berhasil mengalahkan semuanya musuh dan kemudian dia menjadi pemenang.
8. Tidak peduli melakukan tindakan yang melanggar aturan asalkan bisa bermain *game*. Seseorang yang kecanduan *game* tidak segan-segan untuk

melakukan tindakan apapun asalkan dia bisa bermain *game* meskipun yang dilakukannya itu melanggar aturan.

Faktor-faktor kecanduan *game online* yaitu:

- a. Ciri khas biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya, bukan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain.
- b. Penggunaan yang berlebihan (*excessive user*) penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya akan mengabaikan kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misal makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat.
- c. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*) individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan ciri-ciri kecanduan *game online* pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game*.
- d. Antisipasi (*anticipation*) bermain *game* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran perasaan dan perilakunya,
- e. Mengabaikan akan kehidupan sosial, pemain akan mengabaikan kehidupan sosialnya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*. Kegiatan

bermain *game* yang dilakukan secara terus-menerus akan mengurangi waktu sosialnya.

5. *Game Online*

1) Pengetian *Game Online*

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah daring. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk makna baru yang tidak jauh berbeda dari pengertian kedua kata itu. *Game online* adalah kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini.

Game online yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersilkan.¹⁶

Pengertian *game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila perangkat yang digunakan untuk bermain terhubung dengan jaringan internet. Jadi apabila seseorang ingin bermain *game online* maka perangkat yang ia miliki harus terhubung ke internet.¹⁷

2) Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan terhadap *Game Online*

a. *Relationship*

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat sejak awal,

¹⁶Sitti Nurhalimah dkk, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), hal. 52-53, 57.

¹⁷ Muhammadin Abdika Yarobby, *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X Smart Nururrahman*, (SMAIT Pesantren Nururrahman, 2017/2018).

dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

b. *Manipulation*

Didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan memanipulasi pemain lain.

c. *Immersion*

Didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

d. *Escapism*

Didasari oleh pemain yang senang bermain didunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.

e. *Achievement*

Didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.¹⁸

3) Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek seseorang kecanduan akan game online sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan game online

¹⁸Yee N, *Motivations Of Play In Games Cyberpsychology and Behavior*, (Surabaya: CV Intan Pratama, 2014), hal. 13-14.

dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.

a. *Compulsion* (dorongan)

Merupakan suatu golongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain game online.

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak lepas dari rokok.

c. *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online. Begitu pula dengan masalah

kesehatan, para pecandu game online kurang memerhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.¹⁹

4) Dampak Bermain *Game online*

a. Dampak Positif Game Online

- 1) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, Karena setiap game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda
- 2) Meningkatkan kemampuan motorik
- 3) Meningkatkan kemampuan membaca
- 4) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- 5) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer
- 6) mengembangkan imajinasi.²⁰

b. Dampak Negatif *Game Online*

Berikut ini beberapa dampak negatif game online yang dimainkan tidak sesuai dengan porsi diantaranya:

1. Dari Segi Jasmani

Tidak mengherankan anak-anak memiliki kegemaran memainkan permainan ini memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan, sering terpapar pancaran radiasi dan layar monitor, sering tidur terlalu malam, dan sebagainya. Penyakit-penyakit yang sering dijumpai pada mereka yang mengalami kecanduan memainkan

¹⁹ Chen, C. Y. & Chang, S.L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*, (Jakarta: CV Intan Pratama, 2008), hal. 201-202.

²⁰ Al Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, (Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2011), hal. 11-13.

permainan ini, diantaranya : serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit penyakit di sekitar punggung.

2. Dari Segi Psikologis

Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan kriminal serta kekerasan, seperti perkelahian, pengrusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan sebagainya, yang secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang dalam kehidupan nyata ini adalah layaknya seperti di dalam permainan tersebut. Beberapa kasus kekerasan yang pernah diberitakan oleh media massa, yang melibatkan anak-anak dan remaja sebagai pelakunya adalah bukti nyata bahwa game online dapat merusak perkembangan mental seseorang. Ciri-ciri seseorang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah mudah marah, mudah mengucapkan kata-kata kotor, memaki, mencuri, dan sebagainya. Permainan online yang dilakukan tanpa kenal waktu juga dapat memengaruhi proses pendewasaan diri seseorang. Hal tersebut sangat beralasan karena dunia di dalam permainan online ada yang mengajak seseorang untuk hanyut serta larut dalam alur bahwa seseorang tidak mungkin tumbuh menjadi dewasa. Seseorang yang telah terpengaruh, biasanya akan ditandai dengan sikap pemalu, minder, kurang percaya diri, manja, dan bersifat kekanak-kanakan.

3. Dari Segi Waktu (dapat memengaruhi untuk melupakan tugas agama)

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level

berikutnya yang lebih mengesankan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi pemain untuk meninggalkan game-game ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan sholat sama sekali.

4. Dari Segi Keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktivitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain game online.²¹ Dari pembahasan diatas disimpulkan bahwa *game online* merupakan game yang dimainkan dengan cara mengkoneksikannya dengan menggunakan jaringan internet. Dapat dimainkan secara individual maupun secara berkelompok. *Game online* memiliki banyak jenis jenisnya untuk menarik minat para pemainnya. Banyak faktor dan aspek aspek yang menyebabkan seseorang menjadi tertarik dengan game online dan kebanyakan dari pemainnya menjadi kecanduan game online sehingga menimbulkan dampak yang signifikan dari segi jasmani, segi psikologis, dari segi keuangan maupun segi dalam pemanfaatan waktu.

C. Remaja

1. Pengertian Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari anak menuju dewasa, pada masa ini terjadi berbagai macam perubahan yang cukup bermakna baik secara fisik, biologis, mental dan emosional serta psikososial. kesemuanya ini dapat memengaruhi kehidupan pribadi, lingkungan keluarga maupun masyarakat.

²¹ Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal.320.

Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi perubahan tersebut dapat menimbulkan berbagai perilaku menyimpang seperti : kenakalan remaja, penyalahgunaan obat terlarang, penyakit menular seksual (PMS) dan HIV / AIDS, kehamilan yang tidak diinginkan, Aborsi dan sebagainya.

Remaja dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa latin adolescere yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan.”²² Remaja adalah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.²³

2. Fase Remaja

Batasan usia masa remaja awal berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian masa akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.²⁴

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Masa remaja sebagai periode yang penting, ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada lagi yang lebih penting karena akibat-akibat jangka panjangnya. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan

²² Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 24.

²³ John W Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja* (Jakarta: Erlangga, 2002), hal.23.

²⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 206.

perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

Masa remaja sebagai periode peralihan, peralihan tidak berarti terputus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan lebih sebuah peralihan dari satu tahap perkembangan ke tahap selanjutnya. Artinya apa yang terjadi sebelumnya akan meninggalkan bekas pada apa yang terjadi sekarang dan masa yang akan datang.

Masa remaja sebagai periode perubahan, tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Ada lima perubahan yang sama yang hampir bersifat universal. Yaitu meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Perubahan tubuh minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan menimbulkan masalah baru. Dengan berubahnya minat dan pola perilaku maka nilai nilai juga berubah. Apa yang dinilai penting pada masa kanak-kanak sekarang setelah hampir dewasa dianggap tidak penting lagi. Sebagaimana remaja bersikap ambivalen terhadap setiap perubahan.

Masa remaja sebagai usia yang bermasalah, masalah pada masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki maupun anak perempuan. Karena ketidakmampuan mereka untuk mengatasi sendiri masalahnya menurut cara mereka yakni banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak sesuai dengan harapan mereka.

Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada tahun awal masa remaja penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi laki-laki maupun

anak perempuan. Salah satu cara untuk mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status.

Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam hal cita-cita. Sehingga menyebabkan meningginya emosi yang merupakan ciri-ciri awal masa remaja.

Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa, yaitu merokok, minum minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlihat dalam perbuatan seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.²⁵

3. Perkembangan Remaja

Tugas perkembangan pada masa remaja menuntut perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku anak. Akibatnya, hanya sedikit anak laki-laki dan perempuan yang dapat diharapkan untuk menguasai tugas-tugas tersebut selama awal masa remaja, apalagi mereka yang matangnya terlambat, kebanyakan tumpukan dalam hal ini adalah bahwa remaja muda akan meletakkan dasar-dasar bagi pembentukan sikap dan pola perilaku. Tahapan perkembangan remaja menurut ada 3 tahap perkembangan remaja:

²⁵ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, (Jakarta: Erlangga, 1978), hal. 207-209.

a. Remaja awal 11 – 14 Tahun

Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah teransang secara erotis.

b. Remaja Madya 14-17 Tahun

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan dan senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan yaitu mencintai diri sendiri dengan menyukai teman-teman yang punya sifat-sifat yang sama dengan dirinya. Selain itu ia berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana peka atau tidak, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis dan sebagainya.

c. Remaja Akhir 17-20 Tahun

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandai dengan pencapaian 5 hal yaitu:

- 1) Minat yang semakin baik terhadap fungsi intelek.
- 2) Egonya mencari kesempatan dan pengalaman baru.
- 3) Terbentunya identitas seksual
- 4) *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri)
- 5) Tumbuh dinding yang memisahkan diri pribadinya dan masyarakat umum.

4. Ciri-Ciri Masa Remaja

Setiap masa perkembangan manusia memiliki ciri-ciri masing-masing, begitu pula dengan masa remaja. Berikut penjelasan ciri-ciri masa remaja:

- a. Peningkatan emosional yang terjadi secara cepat pada masa remaja awal yang dikenal sebagai masa *storm and stres*. Peningkatan emosional ini merupakan hasil dari perubahan fisik terutama hormon yang terjadi pada masa remaja. Dari segi kondisi sosial, peningkatan emosi ini merupakan tanda bahwa remaja berada dalam kondisi baru yang berbeda dari masa sebelumnya. Pada masa ini banyak tuntutan dan tekanan yang ditunjukkan pada remaja, misalnya mereka diharapkan untuk tidak lagi bertingkah seperti anak-anak, mereka harus lebih mandiri, dan bertanggungjawab. Kemandirian dan tanggung jawab ini akan terbentuk seiring berjalannya waktu, dan akan tampak jelas pada remaja akhir yang duduk di awal-awal masa kuliah.
- b. Perubahan yang cepat secara fisik yang juga disertai kematangan seksual. Terkadang perubahan ini membuat remaja merasa tidak yakin akan diri dan kemampuan mereka sendiri. Perubahan fisik yang terjadi secara cepat, baik perubahan internal seperti sistem sirkulasi, pencernaan, dan sistem respirasi maupun perubahan eksternal seperti tingi badan, berat badan, dan proporsi tubuh sangat berpengaruh terhadap konsep diri remaja.
- c. Perubahan dalam hal yang menarik bagi dirinya dan hubungan dengan orang lain. Selama masa remaja banyak hal-hal yang menarik bagi dirinya dibawa dari masa kanak-kanak digantikan dengan hal menarik yang baru

dan lebih matang. Hal ini juga dikarenakan adanya tanggung jawab yang lebih besar pada masa remaja, maka remaja diharapkan untuk dapat mengarahkan ketertarikan mereka pada hal-hal yang lebih penting. Perubahan juga terjadi dalam hubungan dengan orang lain. Remaja tidak lagi berhubungan hanya dengan individu dari jenis kelamin yang sama, tetapi juga dengan lawan jenis, dan dengan orang dewasa.



BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Adapun jenis dari penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan di lapangan untuk menyusun laporan ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian, secara sistematis dan akurat mengenai sifat populasi dan sampel tertentu.²⁶ Alasan peneliti memilih penelitian lapangan karena peneliti ingin menggali informasi tentang fakta dan kejadian yang berhubungan dengan Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Yang artinya data dikumpulkan melalui penggalian data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumentasi. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan realita empirik dibalik fenomena secara mendalam serta lebih rinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode deskriptif.

²⁶ Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan "Teori Aplikasi"* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 47.

B. Lokasi Penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan ini beralokasi di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini dikarenakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa pihak aparatur desa yang berada di Blang Baru peneliti menemukan terdapat banyak para remaja yang menghabiskan waktunya dengan duduk di warung kopi dan bermain hp, remaja di Desa Blang Baru juga sering kali telat ke sekolah dan kerap kali melanggar peraturan di sekolah dibandingkan dengan para remaja yang tinggal di desa lainnya.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah keseluruhan objek penelitian yang akan diteliti yaitu seluruh masyarakat Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.²⁷ *Purposive sampling* merupakan teknik pengambilan data sampel dengan pertimbangan tertentu, artinya informan penelitian yang dipilih adalah berdasarkan orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset dan orang yang paling paham dan mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang rentang usia 15 – 20 tahun yang bermain *game online* khususnya di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan

²⁷ Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal. 347.

Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Subjek yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria dan dapat memberikan informasi sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Adapun kriteria dan pertimbangan yang akan diteliti pada penelitian yaitu:

1. Remaja yang melakukan *game online* berusia 15 sampai 20 tahun.
Dengan rincian 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan
2. Kepala Desa, Tuha Puet, Kadus, Masyarakat sebanyak 4 orang, 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan dan Orang tua yang mengetahui aktivitas remaja dalam bermain *game online*.

2. Objek Penelitian

Adapun objek dalam penelitian ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset. Objek dalam penelitian ini adalah remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Untuk pengecekan tentang keberhasilan wawancara yang didapatkan dari informan, maka yang menjadi informan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah
1	Kepala Desa	1 orang
2	Tuha Peut	1 orang
3	Kadus	1 orang
4	Remaja usia 15 sd 20 Tahun	4 orang
5	Masyarakat	4 orang
6	Orang Tua	3 orang
Jumlah Informan		14 orang

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian.²⁸ Peneliti secara langsung mengamati remaja-remaja yang menjadi sasaran objek penelitian skripsi ini yaitu remaja yang sering duduk di warung kopi, kantor keuchik dan remaja yang sering bermain hp, mengamati dan mengenali setiap karakter yang dimiliki oleh sasaran penelitian. Observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek. Apabila dilihat pada proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi partisipan dan non-partisipan. Jenis observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi partisipan, peneliti ikut serta dalam kegiatan yang diobservasi, peneliti mengamati secara langsung kegiatan bermain *game online* yang dilakukan oleh 4 orang remaja. Kebiasaan remaja dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial remaja.

2. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu dan dengan wawancara, peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi yang tidak mungkin bisa ditemukan melalui observasi.²⁹ Ada beberapa jenis wawancara. Pada penelitian ini peneliti menggunakan wawancara terstruktur. Dimana peneliti mewawancarai remaja di Desa Blang Baru

²⁸ Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 94.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Alfabeta: Bandung, 2015), hal. 204.

Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Guna untuk menggali suatu informasi tentang remaja yang sering menggeluti dalam *game online* di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mendapatkan data dari berbagai sumber media, baik dari dokumen, video, camera, surat kabar, makalah, bulletin dan lainnya, dengan adanya dokumen ini akan terdapat informasi yang sekiranya sesuai dengan variabel penelitian.³⁰ Dan pada tahap ini akan lebih mudah untuk mengumpulkan dokumen daripada melakukan wawancara, sehingga akan lebih mudah untuk mempercayai adanya riwayat kehidupan pribadi pada waktu yang tepat, di masyarakat atau di tempat-tempat tertentu. Metode ini dapat digunakan oleh peneliti untuk memperoleh dokumen yang dapat dijadikan sebagai data berupa catatan atau dokumen lain yang mendukung penelitian.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengumpulan Data

Yaitu pengumpulan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, wawancara yang mendalam, dan penelusuran dokumen. Peneliti mengumpulkan seluruh hasil yang telah peneliti dapatkan di Desa Blang Baru selama peneliti melakukan observasi dan wawancara.

b. Reduksi Data

Yaitu sebagai proses seleksi terhadap data-data yang diperoleh melalui tiga cara pencarian data di atas. Seleksi ini dilakukan dengan bersumber pada

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek...*, hal.206.

rumusan masalah penelitian, sehingga data-data yang tidak relevan kemudian akan dikesampingkan. Setelah peneliti mendapatkan informasi dari responden, kemudian peneliti melakukan pemilihan informasi. Informasi yang tidak berkenaan dengan rumusan masalah peneliti pisahkan yang nantinya akan menjadi informasi pendukung. Peneliti akan memilih informasi yang berdasarkan dengan rumusan masalah sebelumnya.

c. Penyajian Data

Yaitu deskripsi dalam bentuk teks naratif berdasarkan kumpulan informasi dan hasil analisis dari data-data yang relevan. Rumusan masalah tetap menjadi referensi utama dalam penyajian data ini. Setelah memilih dan memilah informasi yang sesuai dengan rumusan masalah, jawaban para responden kemudian akan peneliti jabarkan sesuai dengan jawaban dari responden sebelumnya.

d. Penarikan Kesimpulan

Sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap hal yang ditemui dilapangan (dengan menyusun pola asahan dan sebab akibat).³¹ Pada saat melakukan observasi dan wawancara peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi dan situasi terhadap lingkungan sekitar maupun terhadap yang menjadi objek penelitian.

³¹ Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002), hal. 87.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan

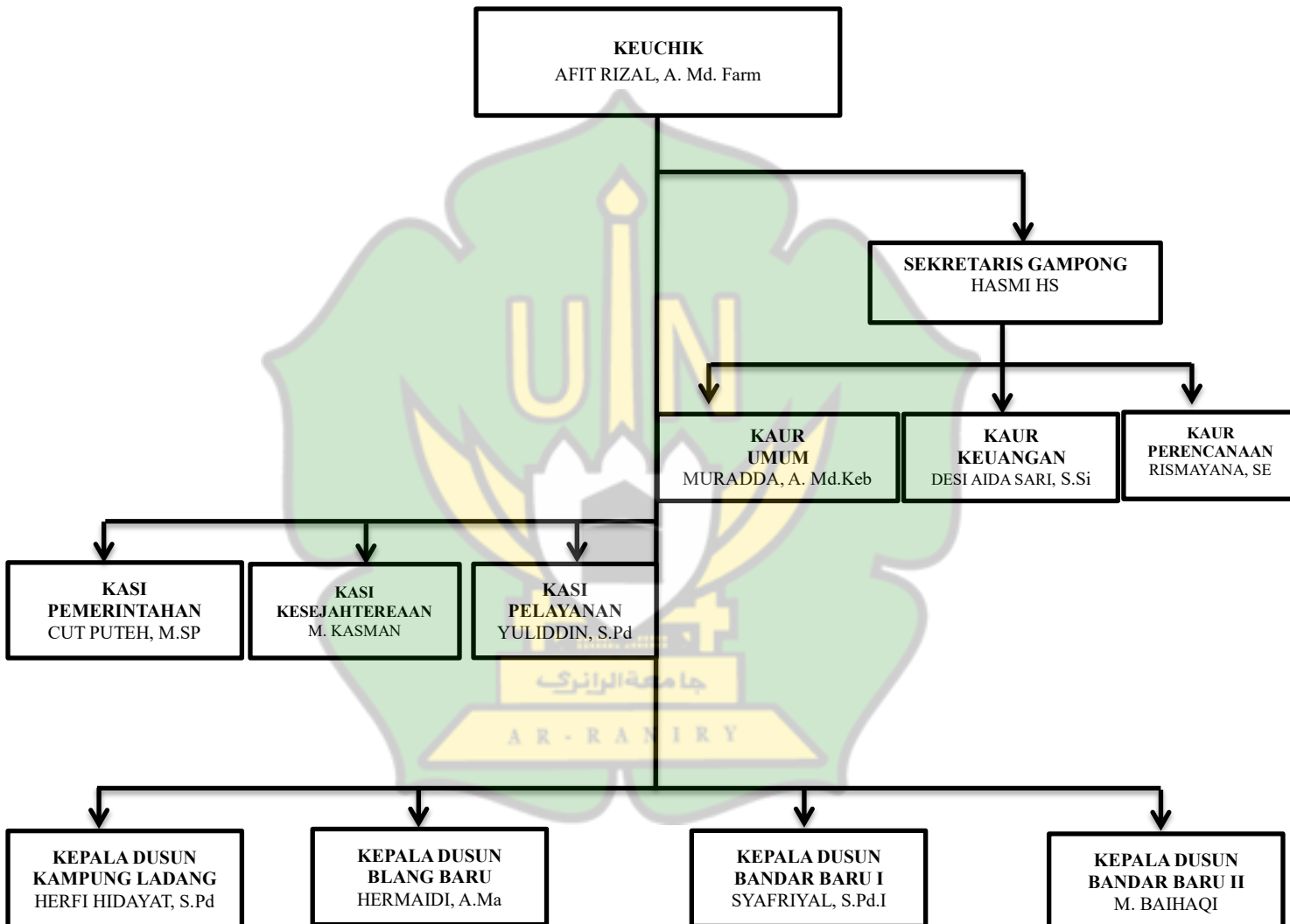
Blang Baru merupakan sebuah gampong yang terletak di Kecamatan Labuhanhai Barat, Kabupaten Aceh Selatan, Terdiri dari 15 desa diantaranya: Batee Meucanang, Peulokan, Teungoh Iboh, Tutong, Ujung Padang, Kuta Iboh, Blang Poroh, Blang Baru, Pulo Ie, Suak Lokan, Iku Lhueng, Pante Geulima, Kuta Trieng, Panton Pawoh, Panton Rubek. Penduduk Kecamatan Labuhanhaji Barat berjumlah 18.530 jiwa terdiri dari laki-laki 9.349 jiwa, sedangkan perempuan 9.181 jiwa.

Mayoritas penduduk bermata pencaharian sebagai petanim dan sebagian lainnya berprofesi sebagai nelayan, pedagang, pegawai negeri sipil. Dalam bidang pendidikan rata-rata penduduk Kecamatan Labuhanhaji Barat telah mengenyam pendidikan yang tersebar dari jenjang pendidikan pra sekolah hingga perguruan tinggi. Ditinjau dari bidang sosial budaya, masyarakat Kecamatan Labuhanhaji Barat 100% menganut Agama Islam dan mendukung pelaksanaan syariat Islam sebagai salah satu keistimewaan Provinsi Aceh.

Bahasa Aceh dan Bahasa Aneuk Jame merupakan sebagi bahasa pengantar sehari-hari yang secara turun menurun telah menyatu dalam satu budaya yang tidak dapt dipisahkan. Luas daerah desa Blang Baru mencapai 1,21 km² dengan persentase yang diperoleh 1,7, jarak dan ketinggian dari permukaan air laut desa Blang Baru memperoleh 5 (jarak ke ibukota kecamatan) sedangkan jarak ke ibukota kabupaten / kota adalah 57. Dalam penelitian ini yang dijadikan dalam

penelitian adalah desa Blang Baru, berikut strukturnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

**SUSUNAN ORGANISASI DAN TATA KERJA PEMERINTAHAN
GAMPONG BLANG BARU KECAMATAN LABUHANHAJI BARAT
KABUPATEN ACEH SELATAN**



Sumber: Pengolahan Data Tahun 2023

Susunan organisasi Gampong Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan terdiri dari 12 divisi diantaranya yaitu Afrizal, A.Md. Farm yang menjabat sebagai Keuchik, Hasmi HS menjabat sebagai sekretaris, Murad A, Md.Keb sebagai Kaur Umum, Desi Aidasari,S.Si sebagai Kaur Keuangan,

Rismayana, SE sebagai Kaur Perencanaan, Cut Putri, M.SP sebagai Kasi Pemerintahan, M. Kasman sebagai Kasi Kesejahteraan, Yuliddin, S.Pd sebagai Kasi Pelayanan, di Gampong Blang baru terdapat 4 dusun yaitu Dusun Kampung Ladang yang diketuai oleh Hefri Hidayat, S.Pd, Dusun Blang Baru diketuai oleh Hermaidi, A, Ma, Dusun Bandar Baru I di ketuai oleh Syafrizal, S.Pd.I dan Dusun Banda Baru II di ketuai oleh Baihaqi, demikianlah struktur organisasi yang ada di Gampong Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan.

B. Hasil Penelitian

Game online di kalangan remaja yang terdapat di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan sangat banyak digemari dan hampir setiap remaja di desa tersebut memainkan *game online* apalagi di desa tersebut terdapat jaringan internet yang cukup baik dan terdapat warung kopi yang menyediakan *wifi* yang digunakan para remaja untuk bermain *game online* sehingga dapat memudahkan para remaja untuk bermain. Keseharian anak-anak remaja bermain *game online* sama seperti anak-anak lainnya di pagi harinya bersekolah, siang harinya ada yang mengaji, menonton *televisi*, membantu orang tua, bermain bersama teman-teman terutama bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain.

Sebelum melakukan penelitian secara mendalam sebelumnya peneliti melakukan observasi awal di Desa Blang Baru. Berdasarkan observasi peneliti menemukan permasalahan di desa tersebut tentang perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja akibat dari bermain *game online*. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu pada perilaku sosial terhadap orang tua, masyarakat dan

teman sebayanya. Berikutnya peneliti melakukan wawancara secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap pihak yang terkait yaitu pecandu *game online* di kalangan remaja yang terdapat di desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Remaja yang melakukan *game online* berusia 15 sampai 20 tahun. Dengan rincian yang diwawancarai 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Kepala Desa, Tuha Puet, Kadus, Masyarakat sebanyak 4 orang, 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan dan Orang tua yang mengetahui aktivitas remaja dalam bermain *game online*.

1. Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang berinisial MA yang berusia 18 tahun, jenis kelamin perempuan.

“Saya pernah bermain *game online*, saya bermain palingan sehari sebanyak 7 kali atau bisa lebih, tergantung mood, lamanya bermain *game* sudah mencapai 3 tahunan. Awal proses menjadi penggemar *game online* yaitu dari ketertarikan dan melihat kawan-kawan banyak bermain *game* akhirnya saya penasaran. Saya tertarik dengan *game online* sejak usia 15 tahun dan saya aktif bermainnya sekitar usia 16 tahun. Adapun *game* yang pernah saya mainkan yaitu Barbie, Mobile Legend dan lain-lain. *Game Online* yang saya mainkan tidak berbayar. Saya bermain *game* ketika saya ada waktu luang saja dan tergantung hari contohnya di hari libur sekolah bisa jadi mainnya dari pagi sampe sore. Ketika saya bermain *game* kemampuan bahasa inggris saya bertambah dan bermain *game* dapat membuat saya tenang. Tempat bermain *game* adalah di kamar dan di luar rumah. Keuntungan *game online* menurut saya adalah saya semakin giat belajar serta bertambah kemampuan dan selalu bersemangat dalam memainkannya. Sedangkan kerugiannya yaitu minimnya kuota internet dan waktu juga banyak terbuang, dan istirahat kurang. Saya sangat menjaga tibanya waktu shalat, ketika adzan berkumandang saya menunaikan shalat terlebih dahulu setelah shalat selesai disitulah saya mulai bermain *game onlinenya*. Adapun dampak perilaku sosial yang saya dapatkan yaitu saya selalu patuh dan selalu ceria serta gembira. Saya tidak pernah membawa HP ke sekolah, dikarenakan larangan tidak boleh membawanya jika ketahuan akan dihukum. Saya sangat menghargai ketika

suara Adzan berkumandang, saya akan berhenti sejenak bermain, kemudian saya melakukan shalat terlebih dahulu.”³²

Hasil wawancara dengan MH yang berusia 18 tahun, jenis kelamin perempuan.

Saya memainkan *game online* dalam sehari sampai 10 kali, lama saya mengenali atau bermain *game* sudah 4 tahun. Awal mulanya saya menggemari *game online*, saya melihat kawan-kawan selalu bermain, kemudian timbul rasa penasaran, akhirnya saya mencoba mendownload beberapa aplikasi *game* kemudian saya mainkan. Ketertarikan tentang *game* sejak usia 11 tahun, dan mulai aktif memainkannya sejak usia 14 tahun. Adapun *game* yang pernah saya mainkan adalah *mobile legend, fre player, COC*. Saya bermain *game online* ketika ada waktu luang dan keseringan saya mainnya di malam hari, pada saat saya bermain *game* kemampuan bahasa inggris saya setidaknya sedikit bertambah dan saya tenang saat bermain, tempat saya bermain dimana saja baik di rumah maupun di luar rumah dan tidak di sekolah karena dilarang bawa HP. Saya sangat senang memainkan *game* tersebut, keuntungan dari *game online* adalah menghilangkan rasa bosan, menghibur diri, dan lain-lain. Sedangkan kerugiannya adalah banyak menghabiskan uang ketika Top Up, kuota internet dan waktu terbuang banyak. Terlalu susah untuk membagi waktu shalat jika sudah mulai bermain *game*, adapun perilaku sosial saya tentang *game* ini adalah saya semakin hari semakin lupa yang namanya belajar dan kerja dikarenakan sudah kecanduan *game online*. Saya tidak pernah bermain *game* di sekolah. Pada saat adzan berkumandang saya akan berhenti sejenak dan tidak memainkan *gamenya*. setelah shalat saya kembali memainkannya jika masih ada waktu luang.”³³

Hasil wawancara dengan MM, usia 20 Tahun, jenis kelamin laki-laki.

“Saya pernah bermain *game* dalam sehari kira-kira 10 kali, lama mengenali dan memainkan *game* selama 5 tahun. Saya tertarik bermain *game* karena kawan, saya mulai tertarik bermain sejak usia 15 tahun dan mulai aktif usia 17 tahun. *Game* yang pernah saya mainkan adalah *PUBG, High Domino*, dan lain-lain. Saya bermain *game* ketika ada waktu luang, keseringan mainnya di malam hari, tidak ada bertambah kemampuan bahasa inggris saya pada saat bermain, main *game* membuat saya tenang dan tempat saya bermain bebas dimana saja. *Game online* dapat membuat saya senang, keuntungan dari *game* membuat saya puas dan nyaman, sedangkan kerugiannya adalah kehabisan kuota internet uang Top Up. Walaupun saya kecanduan *game* akan tetapi saya tetap melaksanakan

³² Hasil Wawancara dengan MA, 6 September 2023

³³ Hasil Wawancara dengan MH, 6 September 2023

shalat walaupun kadang-kadang ada yang tertinggal. Biasanya saya bermain *game* di malam hari setelah shalat agar tidak terganggu dengan kewajiban yang harus dilaksanakan. Adapun dampak perilaku sosialnya yaitu sering di caci maki karena tidak mendengar ketika orang memanggil pada saat saya bermain *game online*. Saya tidak pernah main *game* di sekolah, dan ketika suara adzan tiba saya tetap melaksanakan shalat terlebih dahulu tanpa memainkan *game*.³⁴

Hasil wawancara dengan MJ, usia 18 tahun, jenis kelamin laki-laki.

“ Saya pernah memainkan *game*, dalam sehari sebanyak 5 kali, lamanya bermain sekitar 3 tahun. Awal prosesnya menjadi penggemar *game* melalui kawan-kawan. Saya tertarik dan mulai aktif bermain pada usia 15 tahun. *Game* yang pernah dimainkan yaitu PUBG, *Mobile Legend*. Saya memainkan *game* bebas tidak bergantung pada waktu, keseringan mainnya di siang dan malam hari. Pada saat saya bermain kemampuan bahasa inggris saya bertambah, dan merasakan ketenangan ketika bermain, tidak ada tempat yang khusus untuk bermain, saya terasa senang memainkan *game* tersebut. Adapun keuntungannya yaitu terasa puas, dan mendapatkan uang ketika bermain, sedangkan kerugiannya adalah banyak terbuang waktu, kuota internet dan uang habis untuk Top Up. Walaupun saya bermain *game* shalat tetap lebih utama bagi saya, saya bisa membagi waktu antara shalat dan bermain *game*. Dampak perilaku sosialnya yaitu keseringan tidak mendengarkan perkataan orang tua, dan sering membantah ketika disuruh mengerjakan sesuatu. Saya tidak pernah bermain *game* di sekolah, ketika suara adzan berbunyi saya berhenti memainkan *game*, akan lanjut lagi setelah shalat dilaksanakan.³⁵

Berdasarkan hasil wawancara di atas, pada zaman sekarang kewajiban seorang remaja mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, para remaja lebih mementingkan bermain *game online* dari pada belajar, di dalam kesehariannya para remaja lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu hal barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Pada situasi seperti ini, peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua dirumah sangat berperan penting dalam

³⁴ Hasil Wawancara dengan MM, 6 September 2023

³⁵ Hasil Wawancara dengan MJ, 6 September 2023

mengatur tingkah laku dan kepribadian remaja tersebut, remaja yang terlalu sering bermain *game online* menyebabkan kecanduan hingga merasa tidak puas apabila permainannya belum selesai.³⁶

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Dari informasi yang peneliti dapatkan dari informan mengenai perilaku sosial pecandu *game online* adalah membantah orang tua, kebanyakan remaja sekarang yang peneliti lihat di lingkungan desa Blang Baru, Kecamatan Labuhanhaji Barat, Kabupaten Aceh Selatan, sangat fokus dengan *game online* sehingga terlena dengan dirinya sendiri dan membantah orang tua di saat mereka bermain, bahkan remaja sekarang ini kebanyakan membantah orang tuanya dengan perkataan “ah ibu mengganggu saja, saya sedang bermain *game*, padahal kalimat tersebut tidak pantas dilontarkan ke orang tuanya”.

Perilaku sosial dalam melalaikan shalat, jarang sekali remaja ke masjid untuk berjamaah shalat lima waktu, hal tersebut yang saya lihat mereka dirumah

³⁶Hardiyansyah Masya dan Dian Adi Candra, “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016”, Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal). Vol. 3 No. 2 Lampung: IAIN Raden Intan, 2016, hlm. 106.

ataupun di tempat mereka biasa nongkrong, ketika menjelang magrib para remaja tersebut dengan keadaan masih memegang *handphone* untuk bermain *game online*.

2. Dampak Perilaku Sosial terhadap Pecandu *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala desa yang berinisial AR, dengan usia 31 tahun menyatakan bahwa:

“*Game Online* adalah *game* yang dimainkan oleh masyarakat tanpa memandang usia, biasanya *game online* ini dimainkan melalui Hp maupun komputer. Tentunya saya sebagai kepala desa berpandangan bahwa kecanduan *game online* akan berdampak negatif terhadap remaja tersebut, apalagi kalau menurunnya prestasi akademik dan produktifitas di sekolah dan dilingkungan sehari-hari. Sehingga akan menjadi masalah untuk remaja tersebut tentunya. Adapun upaya dan mengurangi sisi negatifnya yaitu lebih baik mencegah atau memberikan nasehat agar bisa mengurangi bermain *game*. Komunikasi remaja saat ini sudah rusak dikarenakan efek kecanduan *game online* contohnya sering melawan dan tidak mau mendengarkan nasehat-nasehat yang baik. mengatakan perubahan yang ia rasakan semenjak bermain *game online* ia menjadi semakin cuek dan merasa malas bila harus berhadapan dengan masyarakat sekitar, berinteraksi dengan orang sekitar sama sekali tidak menguntungkan justru membuat waktunya untuk bermain *game* menjadi semakin berkurang. Begitupun pada saat berinteraksi dengan keluarganya. Ia akan berinteraksi dengan keluarganya pada saat ia merasa membutuhkan atau menginginkan sesuatu, selebihnya ia berdiam diri di kamar sambil bermain. Kedekatan dengan keluarganya mulai renggang lantaran ia lebih memprioritaskan *game* ketimbang berkumpul dengan keluarganya. Sikap pelaku *game online* tergantung, kadang-kadang lalai bahkan lupa untuk mengaji dan sekolah. Kendala yang sering terjadi yaitu sering cekcok dan harus menggunakan nada bicara yang tinggi agar para remaja mendengarkan apa yang kita bilang.”³⁷

Hasil wawancara dengan Bapak Kadus yang berinisial HR, umur 34 Tahun, mengatakan bahwa:

³⁷ Afit Rizal Kepala Desa Blang Baru, 8 September 2023

“*Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui HP dan bahkan komputer, terkadang saya juga pernah memainkannya, *game* tersebut menurut saya tidak baik untuk dimainkan. Tentunya kalau kecanduan *game online* yang berdampak negatif seperti mengakibatkan siswa malas dalam sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan turunnnya prestasi akademik menjadi masalah bagi sekolah. Maka dari itu harus adanya penangan oleh orang tua terutamanya, sekolah dan masyarakat. Adapun upaya dan cara mengurangi sisi negatif dari *game* saya memberitahukan kepada orang tua pecandu agar bisa mengurangi bermain *game* Komunikasi yang digunakan oleh remaja terkadang ada yang baik dan sebaliknya tergantung remajanya. Kendala yang dialami remaja saat bermain yaitu timbulnya kelalaian dan tidak mendengar ketika kita panggil”³⁸.

Hasil wawancara dengan Tuha Peut yang berinisial JI, umur 48 tahun, mengatakan bahwa:

“*Game online* adalah sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini, saya tidak pernah memainkan *game* tersebut, menurut saya bermain *game* itu dapat menimbulkan dampak buruk terhadap remaja Kalau kita berbicara tentang *game online* ada dua pendapat yaitu *game online* akan berefek positif jika ia memainkan dengan bijaksana dan akan berefek negatif jika ia tidak bijaksana dalam memainkannya. Kita mengetahui bahwa *game online* sekarang ini termasuk dalam olahraga *E-Sport* bahkan ditandingkan dalam skala nasional sampai internasional. Namun disamping itu, *Game online* jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya ini akan berdampak negatif kepada individu yang memainkannya. Sehingga saya berpandangan main *game online*, boleh asalkan tau tempat dan situasi dan bijaksana dalam memainkannya. Jangan sampai lupa waktu/menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk bermain *game*.”³⁹

Hasil wawancara dengan salah seorang masyarakat yang berinisial PA, umur 35 tahun mengatakan bahwa:

“*Game online* adalah *game* yang dapat dimainkan untuk menghibur, biasanya dimainkan di HP, saya juga pernah memainkannya, pandangan tentang *game* yaitu suatu permainan yang dimainkan dengan bermacam-macam bentuknya ada *game* yang dimainkan untuk berjudi dan menghasilkan uang setelah memenangkan permainan tersebut dan ada juga *game* yang dimainkan hanya sebagai hiburan. berbicara tentang

³⁸ Hermaidi Kadus Desa Blang Baru, 9 September 2023

³⁹ Junaidi, Tuha Peut Desa Blang Baru, 9 September 2023

komunikasi remaja dengan keluarganya atau kawan sekitar yang sering saya dengar kata-kata yang tidak layak untuk dilontarkan itu keluar dari mulut remaja dikarenakan efek kecanduan dan tidak bisa terkontrol lagi. Kendala yang dialami yaitu sering membantah omongan, serta sering emosi kepada orang tua, dan masyarakat sekitar.⁴⁰ Sedangkan menurut Wirda yang berumur 49 tahun mengatakan bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan baik dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang tua yang biasanya dimainkan melalui HP, saya tidak pernah memainkannya, menurut saya *game* tersebut tidak baik untuk dimainkan, upayanya yaitu dapat mencegah agar waktunya bisa dibagi-bagi terutama dalam menunaikan shalat, sekolah bahkan mengaji. Sikap pelaku *game online* sering berkeliaran di malam hari demi *game*. kendalanya capek untuk menasehatinya kadang-kadang tidak didengar.⁴¹

Sering kita temui orang tua mereka membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan remaja, *gadget* digunakan untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan remaja yang ada di rumah. Sedangkan ibu yang menetap dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian remaja agar tidak mengganggu aktivitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan pengalih perhatian. Namun jika terlalu lama remaja akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur aplikasi lain yang lebih menarik. Mulai mendownload aplikasi *game online*, mulai dari sinilah remaja akan terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Remaja akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Ketergantungan bermain *game online* dan justru banyak melalaikan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Namun dengan jumlah remaja yang ada, penulis hanya mengambil sebanyak 4 orang sebagai sampel yang sesuai dengan kriteria

⁴⁰ Pardi Masyarakat Desa Blang Baru, 9 September 2023

⁴¹ Wirda Masyarakat Desa Blang Baru, 9 September 2023

penelitian, yaitu remaja yang memiliki *smartphone* dengan aplikasi yang lengkap dan juga terdapat aplikasi *game online*.

Menurut Hasil wawancara dari beberapa orang tua tentang *game online* yaitu setelah anak-anak mengenal *game* perilakunya sudah berubah, terkadang yang dulunya beliau ramah, jujur, dan baik akan tetapi malah kebalikannya setelah mengenal *game* tersebut. *Game* akan berdampak buruk salah satunya akan membantah orang tua dan sering tidak berkata jujur dan akan marah jika tidak diberikan kuota dan uang untuk top up. Keseringan mereka bermain *game* di warung kopi dan sesekali ada juga dirumah. Cara agar mereka tidak meninggalkan shalat da belajar yaitu dengan menegur, menasehati dan memberikan jadwal serta membatasinya bermain *game* agar tidak kecanduan. Untuk meminimalisir pecandu *game online* yaitu dengan mengambil HP ketika aktivitas mengaji dan sekolah dan tidak membelikan kuota internet apabila masih bermain *game*.⁴²

Adapun dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan Hp yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak.

⁴² Abdul Halim, Siti Sara, dan Saniah Hasil Wawancara dengan Orang Tua, 9 September 2023

Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengekspresikan pikirannya.

- c. Banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.
- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan *gadget* akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

Dampak yang ditimbulkan *game online* terhadap perubahan perilaku sosial yaitu:

- a. Melatih kekompakan dalam pertemanan

Dampak yang ditimbulkan terhadap perilaku sosial yaitu menjalin komunikasi antar sesama dan saling bekerja sama. Dalam hal ini, biasanya *game online* adalah *game* dengan tipe *teamwork* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, dengan tim di sini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka para pemain diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain *game online* tidak semuanya seumuran dan juga menjaga solidaritas.

b. Melatih rasa kesportifan terhadap lawan

Dampak yang ditimbulkan bermain *Game Online* terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu dapat melatih rasa sportifan pada lawan. Hal ini dapat membuat seorang mahasiswa lebih siap menerima kekalahan tanpa rasa putus asa ataupun menerima kemenangan dengan rendah hati. Cara seperti ini dapat membuat remaja tersebut bermain lebih jujur mengikuti aturan yang berlaku.

c. Menambah relasi

Banyak dari berbagai jenis game online akan membuat kita bertemu dengan orang yang kita kenal maupun tidak dikenal dalam setiap permainan. Hal ini mau tidak mau akan memperluas relasi pertemanan kita dalam bermain *game*. Setiap orang pastinya ingin memiliki relasi pertemanan yang luas agar kita dapat mengembangkan diri menjadi seseorang yang lebih baik dari sebelumnya. Ketika sedang bermain game online dengan orang yang tidak dikenal, kita akan dituntut untuk bersama-sama meraih kemenangan. Hal ini tanpa disadari akan membuat kita menjadi akrab dengan teman tim yang baru kita kenal. Kita pun menjadi terbiasa untuk berinteraksi dan membangun relasi yang baik dengan orang baru. Selanjutnya seseorang yang telah tergabung pada permainan yang sama akan membangun komunitas *game* nya demi menyalurkan hobi nya.

d. Membuat orang lain senang

Dampak yang ditimbulkan bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu membuat orang lain senang. Dengan kita mengajak orang lain bermain *game*, maka kita akan membuat orang lain merasa

senang. Apalagi *game* yang memang sama-sama diminati. Tentunya akan membangun hubungan pertemanan yang positif.

e. Kurangnya bersosialisai dengan masyarakat

Dampak yang ditimbulkan bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu kurang bersosialisasi dengan masyarakat, para *gamers* cenderung menarik diri dari pergaulan masyarakat karena waktu untuk bersosialisasi digunakan untuk bermain *game*. Banyak orang menjadikan *game* menjadi sebuah kegiatan wajib yang harus dilakukan setiap hari. Mereka yang sudah kecanduan dengan *game* akan mengalami kesulitan konsentrasi dan susah bersosialisasi. Pecandu *game* didominasi oleh para remaja, mereka menjadi malas belajar. Dampak sosialnya, *game online* ini membuat orang cenderung cuek dan kurang peduli dengan lingkungannya.

f. Relasi dengan orang tua berkurang

Dampak yang ditimbulkan bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu relasi dengan orang tua menjadi berkurang. Selain karena jauh dengan orang tua faktor bermain *game* menghambat interaksi antara anak dengan orang tua terutama anak laki-laki. Seorang informan diatas menghubungi orang tua hanya karena kalau uang simpanan nya sudah habis. Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya antara orang tua dengan anak menjadi renggang. Orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Sedangkan si anak sendiri tidak ingin dibatasi dalam permainannya. Bahkan pertentangan keinginan antara orang tua dan anak ini

berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tua nya.

g. Melupakan orang terdekat disekitarnya

Dampak yang ditimbulkan bermain *game online* terhadap perubahan perilaku sosial selanjutnya yaitu melupakan orang terdekat disekitarnya. Menimbulkan sikap individualisme dimana seseorang tidak mempedulikan keadaan orang lain di sekitarnya. Hubungan dengan teman, saudara dan keluarga menjadi renggang karena mereka hanya disibukkan dengan *game* ini. Pergaulan mereka hanya bermain *game* saja sehingga mereka terisolir dari pergaulan dengan teman-teman. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer atau hp yang membuat mereka jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Dari kajian kecanduan *game online* terhadap perilaku sosial mereka cenderung mementingkan diri sendiri dan mengedepankan individualis. Hal ini terlihat dari mereka yang tidak berinteraksi dengan teman di sekelilingnya, selanjutnya interaksi dengan orang tua juga berkurang dikarenakan *game online*. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut.

3. Upaya Yang Dilakukan Untuk Pemulihan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Kecanduan *game online* bisa dialami oleh siapa saja. Bermain *game* bisa menjadi hal yang menyenangkan untuk mengatasi stres, namun jika dilakukan secara berlebihan akan berdampak buruk bagi remaja. Kecanduan *game online* bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain *game* hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktivitas lainnya seperti pekerjaan atau tugas sekolah. Jenis kecanduan ini bahkan bisa menyebabkan penderitanya mengalami berbagai masalah psikologis lainnya seperti gangguan kecemasan dan depresi.

Salah satunya adalah memberitahukan kepada orang tua pecandu agar bisa mendidik anaknya lebih baik lagi, supaya bisa mengurangi bermain *game online*. Disamping itu, juga dapat mencegah dan menasehati serta memberikan arahan kepada orang tua agar bisa mengurangi bermain *game online*. mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

C. Pembahasan

Bermain *game online* di zaman sekarang ini menjadi salah satu kegiatan favorit bagi kalangan remaja ataupun orang dewasa. Remaja yang ada di Desa Blang Baru rata-rata bermain *game online* baik laki-laki maupun perempuan. Memainkan *game online* secara berlebihan tentunya akan membuat para pemainnya menjadi kecanduan, jika sudah kecanduan akan sulit untuk lepas dari *game online* yang dimainkan. Kecanduan *game online* akan berdampak pada

kehidupan nyata, misalnya mempengaruhi perilaku, mengalami gangguan mental, dan gangguan fisik. Oleh karena itu setiap para *gamers* harus memiliki pengendalian diri dan batasan waktu dalam bermain *game*.

1. Perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diatas dapat menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial remaja, korelasi atau hubungan antara *game online* diperoleh pengaruh yang berada pada kategori rendah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap perubahan perilaku sosial remaja. Perkembangan *Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri. Secara umum dalam penelitian berisikan mengenai penjelasan deskriptif tentang perilaku pecandu *game online* yaitu menghabiskan banyak waktu dengan bermain *game online*, jangankan waktu luang, waktu yang seharusnya dipakai untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah dipakai untuk bermain *game*. Tidak bertanggung jawab, mengabaikan dan melupakan untuk mengerjakan tugas akibat dari bermain *game*. Cenderung tidak peduli, tidak disiplin serta kurang fokus dalam pelajaran pada saat didalam kelas. Berdasarkan uraian mengenai perilaku sosial pecandu *game online* dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan game online yang dialami oleh pecandu adalah karena adanya pengaruh lingkungan yaitu dari teman-teman pergaulannya yang sudah terlebih dahulu memainkan *game online* dimana teman-temannya selalu mengajak bermain *game* bersama, karena takut dikucilkan didalam pertemanan jika menolak, kemudian juga karena adanya rasa bosan.

Di Indonesia, *game online* di kalangan anak-anak dan orang dewasa adalah *game* yang populer. Hal ini dapat dibuktikan melalui peningkatan pengguna atau *gamer*. Fenomena ini disebabkan oleh *game* baru yang memberikan pengalaman baru dan menawarkan *game visual grafis* baru kepada pengguna. Beberapa permainan baru muncul dengan dimensi baru dan banyak kekerasan yang tidak relevan dengan perkembangan anak. Relatif pengguna anak-anak lebih rentan terhadap *game online* terutama anak-anak yang duduk di bangku sekolah dasar. Saat ini, anak-anak semakin kecanduan *game online*. Mereka menghabiskan lebih banyak waktu duduk dan melihat perangkat bermain *game online* daripada belajar. Beberapa penyebab dari persaingan tersebut adalah ketatnya persaingan dalam permainan yang dilakukan setiap minggu atau setiap hari.⁴³

Game adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan bermain sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Juga termasuk aktivitas yang diminati oleh manusia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan di *Personal Computer* (PC) ataupun *handphone* (HP). *Game online* dapat dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin maraknya jenis *game online*.

Game offline merupakan *game* yang dibuat untuk kalangan menengah ke bawah, karena *game* ini tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan *game online*, yang mana sudah

⁴³ Fuad, Z. A., & Helminsyah. (2017). The impact of online games on social and cognitive development on elementary school students.

menggunakan konektivitas internet untuk memainkannya. Keunggulan tersebut dimanfaatkan oleh para pengguna game online untuk dapat terus mengupdate kualitas dari *game online* itu sendiri dan untuk dapat menggunakan keunggulan tersebut dalam berhubungan dengan pengguna *game online* lainnya. Bahaya yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu berlebihan. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat aktivitas menurun. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja. Lebih lanjut, dalam penelitian lain bermain game dapat membuat individu berkembang ke arah pribadi yang antisosial atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik interaksi antar-siswa, guru, maupun lingkungan sekitar.

Sejalan dengan penjelasan Hurlock bahwa perilaku secara bahasa berarti cara berbuat atau menjalankan sesuatu sesuai dengan sifat yang layak bagi manusia. Secara sosial, perilaku sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah, perilaku sosial bermakna aktivitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri sendiri atau orang lain yang sesuai dengan tuntunan sosial. Dalam hal ini, bahwa perilaku sosial adalah segala bentuk tindakan yang dilakukan atau direncanakan untuk membantu orang lain tanpa mempedulikan motif-motif penolong.⁴⁴

Dengan demikian, perilaku sosial yang terbentuk tidak terlepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi antara sesama individu maupun kelompok. Termasuk dalam hal ini, kaitannya dengan *game online* dapat

⁴⁴ Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.

mempengaruhi perilaku sosial siswa yang bersifat negatif seperti menggunakan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap apatis, dan mengeluarkan kata-kata kasar.

2. Dampak Perilaku Sosial terhadap Pecandu *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Adapun dampak positif dari *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Blang Baru cukup beragam. Ada berbagai hal tentang dampak positif *game online*, salah satu contohnya yaitu menambah relasi. Dalam bermain *game online* tentunya para pemain *game online* bertemu dengan orang yang bermain *game online* di wilayah yang berbeda-beda, di sinilah bagaimana para pemain *game online* berkenalan dan akhirnya menjadi relasi. Para pemain *game* menganggap bahwa *game online* adalah sebagai hobi mereka. Ada juga dampak positif lain yaitu sebagai kegiatan refreshing yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri karena dalam kegiatan refreshing ini para pemain *gamers* biasanya merasakan hal yang positif, seperti berkurangnya kejenuhan, melepas stres, dan sebagainya.

Adapun dampak positif lainnya seperti, melatih disiplin, komunikasi dan kerja sama. Dalam hal ini, biasanya *game online* adalah *game* dengan tipe *teamwork* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, dengan tim di sini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka di sini para pemain *game* diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain *game online* lainnya yang *notabene* tidak semua seumuran (komunikasi), dan juga menjaga solidaritas dalam tim (disiplin)

Bermain game ternyata tidak hanya menghabiskan waktu saja, melainkan ada pula dampak positif yang didapat. Dan bisa ditarik kesimpulan dari tulisan di atas bahwa orang yang bermain *game online* cenderung lebih nyaman bersosialisasi di media sosial khususnya *game online* karena mereka lebih nyaman bereksplorasi di tempat yang mana itu adalah hobi mereka. Dan perubahan perilaku yang didapat dari informasi ini ialah para pemain *game online* cenderung mencari rekan atau relasi di media sosial.

Perkembangan kemajuan teknologi sudah tidak terbendung lagi. Kemajuan teknologi saat ini dinikmati semua kalangan baik anak-anak sampai orang dewasa. Masyarakat yang berada di perkotaan sampai di daerah pedesaan dapat menikmati permainan ini asalkan terhubung langsung dengan jaringan internet. *Game online* adalah salah satu hiburan yang sangat menyenangkan sebagaimana yang dijelaskan oleh Pitaloka bahwa perubahan pemain terjadi akibat dari peruang ruang bermain sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan sains, alat bermain, dan cara bermain. Seiring dengan berkembangnya manusia kearah modernitas, sehingga kebutuhan hiburan menjadi cukup diprioritaskan yang sekalipun itu seorang pelajar.⁴⁵

Sejalan dengan hasil penelitian Suryanto yang menyatakan bahwa dampak positif dari *game online* yaitu ketika berada di warnet kerap berkenalan dengan orang baru yang sama-sama memiliki hobi main *game* serta mudah diajak

⁴⁵ Pitaloka, A. A. (2013). *Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*. SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi Antropologi, 3(1). Retrieved from <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2453>

berkenalan.⁴⁶ Sedangkan menurut Pratiwi yang menyatakan bahwa *game online* yakni mendapatkan teman baru dan terdapat banyak pemain yang berasal dari tempat yang berbeda, daerah ataupun negara. Berdasarkan uraian di atas, mengakses *game online* dapat memberikan dampak positif bagi remaja ketika bermain di satu lokasi seperti dapat melakukan interaksi sesama pemain dan menambah relasi dan negara, membangun komunikasi, melatih tingkat konsentrasi dan berusaha menggunakan waktu dengan semaksimal mungkin.

Semakin menjamurnya *game online* di kalangan remaja sangat mengkhawatirkan. Fenomena ini bisa kita temukan di cafe, warnet, kedai, tempat-tempat umum dan lain sebagainya. Permainan ini juga yang menjadi *trend* di kalangan anak muda sehingga sebagian remaja terjebak dalam permainan ini dan bahkan menjadikannya sebagai gaya hidup.

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja rata-rata remaja tersebut menghabiskan waktu bermain *game online* 5-7 jam setiap hari. Ketergantungan para remaja dalam bermain *game* mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. Para pemainnya mampu berlama-lama duduk untuk memainkan *game* serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online*. Data lainnya yang peneliti teukan adalah dari cara berbicara dimana para remaja terkadang berbicara kasar, mereka menggunakan kata-kata yang kasar kepada teman-teman mereka, seperti menghina dan mengejek. Saat kalah bermain *game* kebiasaan mengucapkan kata-kata kasar. Ungkapan yang biasa mereka lontarkan saat bermain *game online*.

⁴⁶ Suryanto, R. N. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar*. Jom Fisip, 2(2).

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan termasuk kurangnya minat dalam aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan dan fungsi hidup penting lainnya. Sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh Ali bahwasanya *game online* dapat meminimalisir kegiatan hal yang bersifat positif yang semestinya dijalani oleh anak dalam usia perkembangannya. Anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan berpengaruh terhadap waktu belajar dan kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁴⁷

Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial cukup beragam, contohnya yaitu membuang-buang waktu. Menimbulkan Efek Ketagihan, ada banyak hal yang menjadi latar belakang terjadinya kecanduan dalam *game online*, para pengguna *game online* pasti tidak tepat dalam penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online*, karena ada banyak fitur yang dihadirkan oleh aplikasi *game online* sangat menarik, serta jangkauannya luas, maka dari itu para siswa merasa lebih tertarik untuk bermain *game online* serta karena adanya rasa ingin tahu, ingin menang sehingga menyebabkan mereka lupa waktu dan penggunaan aplikasi *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan para siswa ketagihan atau kecanduan. Perubahan Perilaku dengan adanya *game online* dapat merubah sikap mereka salah satunya seperti berbicara kasar dan kotor, dikarenakan para siswa tidak dapat menahan emosi dan sikapnya saat mengalami kekalahan pada saat bermain maka para siswa tersebut meluapkan emosinya

⁴⁷ Ali, Z., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini, S. (2019). *Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019*. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10(2). [Http://ejournal.stikipbbm.ac.id](http://ejournal.stikipbbm.ac.id)

dengan berbicara kasar dan kotor dan jika peristiwa tersebut terus berlangsung maka akan menjadi sebuah kebiasaan bagi seorang siswa atau anak, hendaknya para orang tua dan guru harus bias memberikan arahan agar tidak mengalami perubahan perilaku kearah yang tidak baik. Selanjutntta pembangkang, sikap ini muncul ketika seorang siswa sudah kecanduan bermain *game online*. Pembangkang adalah sikap atau tindakan seseorang yang tidak ikut peraturan atau melakukan pemberontakan sehingga dapat menyebabkan aktivitas siswa terganggu, seperti halnya ketika orang tua menyuruh anaknya untuk makan namun anaknya tersebut terlalu asyik bermain game online serta mengabaikan perkataan orang tuanya maka hal tersebut dikatakan sebagai sikap yang membangkang.

Kecanduan *game online* juga sangat erat kaitannya dengan gangguan/masalah tidur. Salah satu faktor penyebab terjadinya insomnia adalah gaya hidup monoton, dimana seseorang akan lebih mementingkan bermain dari pada memenuhi kebutuhan istirahat dan tidurnya, apabila hal ini berlanjut maka dapat dipastikan remaja akan kesulitan menghadapi pelajaran juga pekerjaan lainnya.⁴⁸

Dari kajian Faktor kecanduan *game online* dan dampak terhadap perubahan perilaku sosial di atas, dalam perspektif sosiologis teori tindakan sosial tipe *affectual action* penulis melihat informan sudah candu terhadap *game online*, mereka cenderung mementingkan diri sendiri dan mengedepankan individualis. Hal ini terlihat dari mereka yang tidak berinteraksi dengan teman disekelilingnya,

⁴⁸ Fraldy Robert Mais dkk, "Kecanduan Game Online dengan Insomnia Pada Remaja", Jurnal Keperawatan. Vol. 8 No. 2 Manado: Universitas Sam Ratulangi, 2020, hlm. 25

selanjutnya interaksi dengan orangtua juga berkurang karena *game online*. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut.

Selanjutnya para remaja tersebut betah duduk di satu tempat dalam kurun waktu 5 – 8 jam bahkan lebih hanya untuk bermain *game online* dan juga *game online* sudah menjadi racun untuk sebagian remaja tersebut. Ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak mahasiswa rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain *game online*. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain *game online* merupakan uang yang diberi oleh orang tua mereka. Tindakan tersebut sangatlah tidak rasional dan menyimpang dari norma – norma yang ada di masyarakat. Kemudian kajian yang didapatkan penulis yaitu para remaja yang sudah kecanduan *game online* bisa memicu perilaku anarkis, mereka merasa kesal, marah dan merusak barang – barang yang ada di sekelilingnya.

3. Upaya Yang Dilakukan Untuk Pemulihan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Gejala kecanduan *game online* memang cukup serius. Maka dengan demikian tugas melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online* merupakan kewajiban bersama (orang tua), untuk itu orang tua harus memberikan arahan berupa larangan atau batasan kepada remaja agar tidak bermain *game online* khususnya. Upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online*

diantaranya yaitu komitmen orang tua di rumah (ayah dan ibu harus bekerja sama untuk membatasi anak bermain *game online*, beritahu kepada anak bahwa mereka harus tahu batasan dan aturan dalam *game online*, menerapkan komitmen supaya anak-anak terlepas dari hal-hal adiktif tentu tidak dengan cara kasar atau menggunakan kekerasan). Membuat jadwal khusus bermain *game* (Orang tua dapat memberikan izin ke anak untuk bermain *game* hanya di akhir pekan atau seminggu sekali, dan tentukan batas waktunya). Menemani anak saat bermain *game* (dengan mendampingi anak bermain *game*, orang tua bisa menghindari anak dari permainan yang memiliki unsur kekerasan atau pornografi). Orang tua harus punya kegiatan alternatif (selama membatasi aturan bermain *game*, orang tua juga harus mempersiapkan permainan alternatif yang sekiranya membuat anak senang dan teralihkan dari *gadget*). Dan memberikan konsekuensi.

Selanjutnya solusi yang mungkin dapat diterapkan orang tua untukantisipasi anak remajanya bermain *game online* ialah menyekolahkan remaja ke sebuah pesantren, secara tidak langsung kewajiban orang tua untuk mengawasi anak telah tergantikan dengan adanya pesantren karena pendidikan pesantren lebih menitikberatkan pada aspek agama, kedisiplinan dan akhlak sehingga remaja dapat terkontrol tingkah lakunya sehari-hari. Begitu juga dengan aturan di pesantren kebiasaan para murid tidak diperkenankan membawa handphone, dengan demikian remaja yang kecanduan bermain *game online* akan berkurang seiring waktu berjalan. Maka kewajiban orang tua telah tercapai karena telah menjauhkan anaknya dari pengaruh negatif *game online*.

Dengan demikian apabila kewajiban orang tua sebagai pembimbing juga melidungi dijalankan secara maksimal, dan remaja dapat mengikuti arahan orang tua dengan patuh dan baik. Maka kecanduan bermain *game online* dapat berkurang bahkan berhenti, untuk itu faktor pelaksanaan kewajiban orang tua sangat urgen agar dapat membatasi remaja bermain *game online*, pemenuhan hak remaja di atas merupakan prioritas utama dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa sekarang.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah mempelajari dari uraian bab-bab terdahulu, maka dengan itu penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan di antaranya:

1. Pembentukan perilaku remaja yang menjadi kecanduan game online cenderung kearah yang negatif, lantaran mereka menganggap bermain *game online* adalah suatu kepuasan yang tidak dapat digantikan dengan aktivitas lainnya. Dengan demikian mereka mengabaikan orang-orang terdekatnya seperti kedua orang tuanya dan masyarakat sekitar. Berinteraksi dengan orang-orang sekitar menjadi tidak efektif akibat mereka sudah jarang melakukan komunikasi, hal ini dikarenakan mereka lebih mementingkan keinginannya untuk bermain *game online* dibandingkan aktivitas lain sehingga mereka mengabaikan hal-hal yang tidak berkenaan dengan *game online*.
2. Dampak *game online* terhadap perilaku sosial dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif yaitu:
 - a. Dampak positif diantaranya: dapat menambah relasi atau menambah teman, sebagai *refreshing* menghilangkan stres, melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerjasama, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
 - b. Dampak negatif diantaranya: dapat meningkatkan kemalasan, sangat membuang waktu sehingga tidak produktif, terbengkalainya tugas

karena *game online*, menimbulkan efek ketagihan/kecanduan, dapat berkata kasar dan tidak menghiraukan temannya, orangtua bahkan masyarakat.

3. Upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja yaitu membatasi bermain *game*, mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasa yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Kepada para remaja yang bermain *game online* agar dikurangi waktu untuk bermain *game online*, apabila dalam *game online* tersebut terdapat hal-hal yang tidak baik seperti berkata-kata kasar, menampilkan adegan kekerasan dan hal buruk lainnya sebaiknya jangan ditiru. Bermain *game online* boleh-boleh saja namun harus pintar membagi waktu antara belajar, mengaji, beribadah dan kegiatan lainnya, jangan karena *game online* akhlak dan perilaku berdampak buruk bagi diri sendiri.
2. Kepada orang tua agar dapat mengontrol dan membimbing anak agar tidak terlalu sering bermain *game online* sehingga lupa akan aktivitas wajib seperti ibadah dan belajar. Setiap orang tua harus selalu mengontrol hal buruk apa saja yang dapat berdampak pada akhlak anak dan selalu membimbing anak apabila anak mulai mengikuti hal-hal buruk yang diperoleh anak dari bermain *game online*. Orang tua harus menjalin

komunikasi secara intens kepada remaja agar bisa terbuka pada orang tua sehingga bimbingan dan batasan mengenai *game online* dapat dijalankan. Orang tua dapat mengalihkan permainan remaja dengan olahraga atau *game online* lainnya yang tidak melanggar prinsip-prinsip Islam atau bisa juga dengan mencari kesibukan lainnya. Membuat kesepakatan kepada remaja tentang waktu bermain *game online*, ketegasan dalam hal waktu sangat penting untuk mengurangi intensitas bermain. Mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

3. Para guru, Sekolah memegang peran penting dalam pendidikan karena pengaruhnya besar sekali pada jiwa anak. Karena itu di samping keluarga sebagai pusat pendidikan, sekolahpun mempunyai fungsi sebagai pusat pendidikan untuk membentuk kepribadian anak. Artinya, sekolah berfungsi melanjutkan pendidikan keluarga dengan guru sebagai pengganti orang tua yang harus ditaati. Guru dalam hal ini membantu perkembangan anak didik untuk mewujudkan tujuan hidupnya secara optimal. Guru sebagai pengganti orang tua di sekolah harus memberikan kemudahan dalam pembelajaran bagi semua anak didik agar mampu mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang dimilikinya.
4. Tokoh Masyarakat pada umumnya memiliki peran yang sangat penting untuk meminimalisasi kecenderungan remaja terjerumus dalam kecanduan *game online*. Masyarakat perlu menciptakan lingkungan yang baik dan bermoral dengan cara tidak melakukan atau mengurangi perbuatan

immoral dalam masyarakat. Dengan demikian contoh yang baik ini dapat diikuti oleh remaja. Selain itu, masyarakat juga harus mengawasi perilaku kecanduan *game online* yang terjadi di kalangan remaja dengan memberikan pengawasan dan larangan kepada para remaja agar tidak terus terjerumus dalam kecanduan *game online*. Selain itu, masyarakat harus membantu menanamkan nilai-nilai moral yang baik bagi anak remaja, misalnya dengan melakukan kegiatan-kegiatan umum seperti bakti sosial, membuat kegiatan olah raga, melakukan sosialisasi untuk meminimalisasi kecenderungan remaja terjerumus dalam kecanduan *game online* dan melakukan kegiatan-kegiatan rohani untuk menumbuh-kembangkan iman para remaja.

5. Tokoh agama, disarankan agar kiranya memberikan perhatian lebih kepada masyarakat khususnya remaja. Agar mengadakan penyuluhan mengenai bahaya yang ditimbulkan *game online* ketika dimainkan terus menerus.
6. Kepada aparat, perlu diadakannya pengawasan khusus dan resmi yang lebih terorganisir agar dapat mencegah kecanduan bermain *game online* pada kalangan remaja.
7. Kepada peneliti lain, penelitian ini masih banyak kekurangan sehingga perlu kritik dan saran, namun semoga saja penelitian ini dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai rujukan sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Anhar Rahmat, Skripsi “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre*” Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.
- Al Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2011.
- Chen, C. Y. & Chang, S.L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*, Jakarta: CV Intan Pratama, 2008.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak Jilid 1*, Jakarta: Erlangga, 1978.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2003.
- John W Santrock, *Adolescence Perkembangan Remaja*, Jakarta: Erlangga, 2002.
- Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Kustiawan Andri Arif, dkk, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : CV AE Media Grafika, 2018.
- Muhammad Taufiq Nasution, *Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja Kuta Alam Kota Banda Aceh di tinjau Menurut Hukum Keluarga Islam*. 2021.
- M. Ikhsan, *Yang Penting Happy*, Bandung: DARI Mizan, 2006.
- Muhammadin Abdika Yarobby, *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X Smart Nururrahman*, (SMAIT Pesantren Nururrahman, 2017/2018).
- Pratiwi, *Perilaku Adiksi Game Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. 2015.
- Rahmi. *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021.
- Rahmat Riski, *Game Online di Kalangan Perantau Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017.

- Sitti Nurhalimah dkk, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004.
- Supardan Dadang, *Pengantar Ilmu Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara , 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta: Bandung, 2015.
- Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002.
- Yee N, *Motivations Of Play In Games Cyberpsychology and Behavior*, Surabaya: CV Intan Pratama, 2014.
- Zakiah Drajat, *Pendidikan Islam dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Ruhama, 2005.
- Zuriah Nurul, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2009.



DOKUMENTASI



Foto wawancara dengan Kepala Desa Blang Baru di Kantor Desa



Foto wawancara dengan Orang Tua Pecandu atas nama Abdul Halim



Foto wawancara dengan Tuha Peut Desa Blang Baru atas nama Junaidi



Foto wawancara dengan Masyarakat Desa Blang Baru atas nama Pandi



Foto wawancara dengan Masyarakat Desa Blang Baru atas nama Jasmi



Foto wawancara dengan Orang Tua Pecandu Desa Blang Baru atas nama Siti Sara



Foto wawancara dengan Remaja (Muhammad Jurhari, di Warung Kopi) Desa Blang Baru



Foto wawancara dengan Remaja (Naiwatul Azura, didepan teras rumah) Desa Blang Baru



Foto wawancara dengan Remaja
(Munarwadi, di sebuah toko)
Desa Blang Baru



Foto wawancara dengan Remaja
(M. Mulyadi, di toko kelontong)
Desa Blang Baru



LEMBAR WAWANCARA

Identitas Informan

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Status :

Pertanyaan:

A. Narasumber : Kepala Desa, Tuha Peut, Kadus, Masyarakat

1. Apa yang bapak / ibu pahami terkait *game online*?
2. Apa bapak / ibu pernah main *game online*?
3. Apa pandangan bapak terhadap *game online*?
4. Lalu bagaimana pandangan bapak terhadap remaja yang kecanduan *game online*?
5. Bagaimana upaya bapak terhadap remaja yang kecanduan *game online*? kalau baik, maka bagaimana cara mengurangi sisi negatif dari *game online* tersebut.
6. Bagaimana komunikasi remaja dengan keluarganya, kawan dan dengan masyarakat sekelilingnya?
7. Apakah pelaku *game online* berbicara kasar? dan bagaimana sikapnya di lingkungan sekitar?
8. Apa kendala yang dialami dalam mengawasi para remaja saat bermain *game online*?

B. Narasumber : Remaja

1. Apa pernah main *game online*? sehari berapa kali, berapa lama sudah mainnya?
2. Bagaimana awal proses saudara menjadi penggemar *game online*?
3. Sejak kapan anda tertarik dengan *game online*?
4. Sejak kapan anda mulai aktif bermain *game online*?
5. *Game* apa saja yang pernah dimainkan?
6. Apakah anda menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*?
7. Apakah anda bermain *game online* di pagi hari, siang, malam?
8. Apakah dengan bermain *game online* kemampuan bahasa inggris anda bertambah?
9. Apakah anda mendapatkan ketenangan saat bermain *game online*?
10. Apakah anda memiliki tempat khusus untuk bermain *game online*?

11. Apakah anda merasa sangat senang ketika bermain *game online*?
12. Apa saja keuntungan yang anda dapatkan dalam bermain *game online*?
13. Apa saja kerugian yang anda alami dalam bermain *game online*?
14. Apakah anda ada melaksanakan shalat 5 waktu?
15. Bagaimana membagi waktu shalat saat bermain *game online*?
16. Dampak perilaku sosial apa saja yang alami dalam bermain *game online*?
17. Apakah anda di sekolah bermain *game online*? kapan anda memainkannya?
18. Apakah anda masih bermain *game online* ketika mendengarkan suara azan?

C. Narasumber : Orang Tua

1. Apakah bapak / ibu bermain *game online*?
2. Apakah anak bapak/ibu bermain *game online*?
3. Sejak kapan anak bapak/ibu bermain *game online*?
4. Bagaimana perilaku anak bapak/ibu setelah mengenal *game online*?
5. Apakah anak ibu/bapak sering mengucapkan kata-kata kasar saat sedang bermain *game online*?
6. Bagaimana respon anak ibu/bapak ketika tidak diberikan kuota internet sehingga anak tidak dapat bermain *game online*?
7. Semenjak anak bapak/ibu bermain *game online* apakah anak ibu selalu jujur dan dapat dipercaya?
8. Setelah mengenal *game online* apakah anak bapak/ibu sering melakukan hal-hal yang benar?
9. Menurut bapak/ibu apakah *game online* berdampak pada akhlak anak?
10. Dimana anak bapak/ibu sering bermain *game online*, apakah di rumah atau di tempat lain?
11. Bagaimana cara bapak/ibu membagi waktu anak untuk melakukan aktivitas lain seperti beribadah dan belajar?
12. Bagaimana pendapat bapak / ibu tentang *game online*?
13. Bagaimana mengurangi / meminimalisir pecandu *game online*?