

**GAMBARAN KEHIDUPAN SOSIAL PECANDU GAME ONLINE
KOMPETITIF PADA KALANGAN REMAJA DI GAMPONG
MEUNASAH BAKTHU KECAMATAN SUKAMAKMUR
KABUPATEN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

**MUHAMMAD AL FURQAN
NIM. 190405021**

**Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Program Studi Kesejahteraan Sosial**



**FAKULTAS DAKWAH DAN KAMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
1447 H/2026 M**

**GAMBARAN KEHIDUPAN SOSIAL PECANDU GAME ONLINE KOMPETITIF
PADA KALANGAN REMAJA DI GAMPONG MEUNASAH BAKTHU
KECAMATAN SUKAMAKMUR KABUPATEN ACEH BESAR**

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

Program Studi Kesejahteraan Sosial

Oleh :

MUHAMMAD AL FURQAN

190405021

DI SETUJUL OLEH:

جامعة الرانيري
Pembimbing
AR - RANIRY


Dr. Sabirin, S.Sos.I.,M.Si.
Nip.19841272011011008

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Dinyatakan Lulus dan Disahkan Sebagai
Tugas Akhir Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana (S1) Ilmu Dakwah
Program Studi Kesejahteraan Sosial

Disusun Oleh :

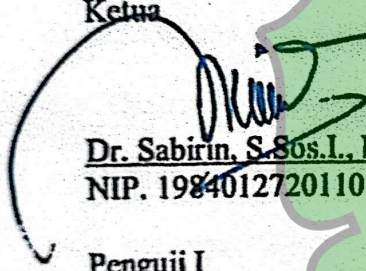
MUHAMMAD AL FURQAN
NIM. 190405021

Pada Hari/Tanggal

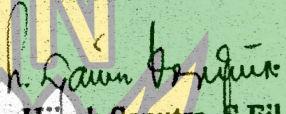
KAMIS, 15 Januari 2026 M
26 Rajab 1447 H

Banda Aceh,
Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

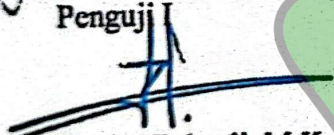
Ketua


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

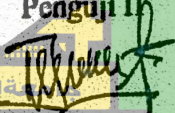
Sekretaris


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

Penguji I


Teuku Zulyadi, M.Kesos. Ph.D
NIP. 198307272011011011

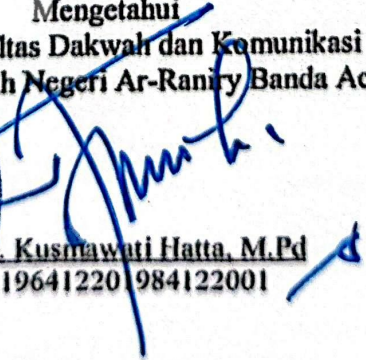
Penguji II


Junaidi, M.Tr.Sos
NIP.-

Mengetahui

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh




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

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Al Furqan

Nim : 190405021

Jenjang : Strata Satu (S-1)

Jurusan/Prodi : Kesejahteraan Sosial

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 di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan ternyata memang 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, 07 Novemeber 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Al Furqan

Abstrak

Fenomena kecanduan game online pada kalangan remaja menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi perilaku sosial, hubungan keluarga, serta partisipasi dalam kegiatan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan kehidupan sosial remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan penelitian terdiri dari lima remaja pecandu game online kompetitif, tiga perangkat gampong, dan dua orang tua yang mengetahui aktivitas anak mereka dalam bermain game. Data dianalisis melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online kompetitif berdampak nyata terhadap kehidupan sosial remaja. Remaja cenderung mengurangi interaksi dengan keluarga dan masyarakat, lebih memilih berkomunikasi secara virtual, serta jarang berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Kondisi ini juga menyebabkan perubahan perilaku, seperti berkurangnya tanggung jawab, menurunnya motivasi belajar, dan melemahnya hubungan emosional dengan orang tua. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online kompetitif tidak hanya memengaruhi keseimbangan waktu dan aktivitas remaja, tetapi juga berdampak pada kualitas kehidupan sosial mereka. Diperlukan perhatian dan pengawasan dari keluarga, serta masyarakat agar remaja dapat menggunakan teknologi digital secara bijak dan seimbang antara dunia maya dan dunia nyata.

Kata Kunci: Kehidupan Sosial, Remaja, Kecanduan, Hubungan



KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menuntaskan penyusunan skripsi yang berjudul **“Gambaran Kehidupan Sosial Pecandu Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu Kecamatan Sukamakmur Kabupaten Aceh Besar”** Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, dan seluruh umat beliau. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang Strata Satu (S1) Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Ucapan terimakasih dan rasa hormat kepada:

1. Atas izin dan kekuasaan Allah SWT, penulis senantiasa diberi nikmat, kesehatan, serta kemampuan, sehingga dapat menempuh pendidikan di bangku perkuliahan hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ayah tercinta, Tarmizi, dan Ibu tersayang, Rosmiati, dua sosok paling berharga dalam hidup saya yang telah melewati begitu banyak perjuangan dan pengorbanan dengan penuh kasih sayang.

3. Untuk diri sendiri yang telah berjuang dan bertahan hingga saat ini, meskipun berbagai ujian datang silih berganti. Semoga setiap langkah ke depan senantiasa dipenuhi dengan keberhasilan dan kebahagiaan.
4. Prof. Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
5. Dr. Mahmuddin, S.Ag., M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
6. Bapak Dr. Fairuz, S.Ag., MA, selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
7. Bapak Dr. Sabirin, S.Sos.I., M.Si, sebagai Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan juga dosen di Prodi Kesejahteraan Sosial UIN Ar-Raniry yang secara bersamaan menjadi pembimbing skripsi saya. Bapak telah menasehati dan membimbing saya secara maksimal sehingga saya dapat merampungkan penulisan skripsi ini.
8. Bapak Teuku Zulyadi, S.Sos.I., M.Kesos, Ph.D, selaku Ketua Prodi Kesejahteraan Sosial UIN Ar-Raniry.
9. Kepada bapak Hijrah Saputra, S.Fil.I., M.Sos sebagai Sekretaris Prodi Kesejahteraan Sosial.
10. Seluruh Dosen Prodi Kesejahteraan Sosial yang telah mendidik dan memberikan ragam ilmu pengetahuan.
11. Kakak Mastura, S.Si., yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan selalu membantu penulis dalam berbagai urusan administrasi selama menempuh pendidikan di Program Studi Kesejahteraan Sosial.

12. Seluruh informan yang telah berpartisipasi dan memberikan bantuan dalam proses pengumpulan data serta menyampaikan berbagai informasi yang sangat berarti, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.



DAFTAR ISI

Abstrak	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitan.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Penjelasan Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Sebelumnya Yang Relevan	10
B. Konsep Game Online	15
C. Kecanduan Game Online	18
D. Remaja	27
E. Kehidupan sosial	28
F. Pandangan Islam Terhadap Game Online.....	29
G. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak.....	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Dan Sifat Penelitian.....	35
B. Sumber Data	36
C. Teknik Pengumpulan Data	38
D. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV PEMBAHASAN	43
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
B. Kehidupan Sosial Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Di Gampong Meunasah Bakthu	63
C. Hubungan Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Dengan Keluarga....	74
BAB V PENUTUP	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 : Sejarah Kepemimpinan.....	43
Tabel 4.2 : Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Gampong Meunasah Bakthu.....	59



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini membawa dampak besar terhadap kehidupan masyarakat, terutama di kalangan remaja, salah satu fenomena yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi adalah permainan daring atau game online.

Game online menawarkan berbagai pengalaman interaktif yang menyenangkan, sehingga banyak remaja yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain. Berdasarkan data terbaru laporan dari *We Are Social* pada Januari 2022, sekitar 94,5% pengguna internet di Indonesia yang berusia 16-64 tahun terlibat dalam aktivitas bermain game online.¹

Namun, meskipun game online dapat memberikan hiburan dan peluang untuk berinteraksi dengan orang lain, kecanduan game online dapat menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan akhlak dan perilaku remaja, kecanduan game online dapat menyebabkan remaja kehilangan kontrol terhadap waktu yang dihabiskan untuk bermain, sehingga mengganggu aktivitas lain seperti belajar, bersosialisasi, dan beristirahat.

Dampak yang lebih serius adalah potensi penurunan kualitas hubungan sosial dan perilaku moral remaja yang lebih buruk, meskipun game online dapat meningkatkan keterampilan sosial virtual, kecanduan

¹ We Are Social & Hootsuite, *Digital 2022: Indonesia*, (Data Reportal, 2022), Di akses di https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia?utm_source=chatgpt.com, Pada Tanggal 8 Januari 2025.

game dapat mengisolasi siswa dari interaksi sosial nyata, sehingga memengaruhi kemampuan adaptasi sosial mereka.²

Selain itu, game online yang mengandung unsur kekerasan dan tingkat kompetisi yang tinggi berpotensi meningkatkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Hal ini sejalan dengan temuan Arjuna yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online dan perilaku agresif pada siswa. Hasil analisis yang dikemukakan menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya hubungan yang kuat antara frekuensi bermain game online dengan meningkatnya perilaku agresif. Remaja yang lebih sering memainkan game online, khususnya game yang menonjolkan unsur kekerasan dan persaingan, cenderung menunjukkan tingkat agresivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang jarang bermain game online.

Cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang jarang atau tidak bermain game online, fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana kecanduan game online dapat mempengaruhi pembentukan karakter remaja, baik dalam aspek sosial maupun moral.³

Kecanduan game online berhubungan dengan penurunan prestasi akademik, gangguan dalam interaksi sosial, serta berkurangnya perhatian

² Maharani, S., *Pola Adaptasi Sosial Siswa Dilihat dari Pengaruh Game Online*, (Jurnal Sosial Humaniora Sigli, 2023), 7(1), Hal. 206–215.

³ Arjuna, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024).

terhadap kegiatan sosial yang lebih penting, banyak remaja yang lebih memilih untuk berinteraksi dengan dunia maya dari pada berkomunikasi dengan teman atau keluarga di dunia nyata, yang dapat mengarah pada isolasi sosial dan penurunan kualitas akhlak mereka.⁴

Bermain Game online sangat menyita waktu sehingga menyebabkan semakin sedikitnya waktu untuk berinteraksi dengan orang-orang dalam dunia nyata, kondisi seperti itu tentu tidak lah baik mengingat keberlangsungan hidup bermasyarakat, interaksi sosial itu bagian hal sangat penting dalam hal untuk saling mempengaruhi, mengubah, memperbaiki, juga mewarisi sikap, nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, game online, bisa saja dikatakan mempunyai aspek interaksi sosial, namun orientasi puncaknya adalah hanya memenangkan game itu sendiri.⁵

Salah satu penyimpangan sosial yang dilakukan anak-anak, dan anak usia remaja saat ini akibat kecanduan game online antara lain masalah perilaku komunikasi antar personal, Mereka lebih suka berkomunikasi secara digital melalui platform game atau media sosial dari pada berbicara langsung, hal ini bakal berdampak pada hubungan mereka dengan keluarga, teman, dan masyarakat secara umum.

ketergantungan pada komunikasi virtual mengurangi kesempatan untuk berlatih keterampilan komunikasi sosial yang sehat, seperti berbicara

⁴ Prasetyo, Y., *Dampak kecanduan game online terhadap perkembangan sosial dan akademik remaja*. (Jurnal Psikologi Remaja, 2020).3(1), hal.45-59.

⁵ Dahliah, *Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*, Vol. 2, 2 November 2023, 52.

dengan percaya diri, mendengarkan secara aktif, atau mengelola konflik secara langsung, hal ini menyebabkan mereka merasa terisolasi, dan kemampuan mereka dalam berinteraksi secara langsung atau tatap muka dapat menurun.⁶

Sekarang ini sangat banyak anak-anak yang bergantung pada smartphone, mulai dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteladanan dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan smartphone. Ketika sang anak telah diberikan smartphone banyak kalangan orang tua ini tidak mengawasi dan mempedulikan si anak pada aktivitas menggunakan smartphone sehingga tidak ada pembatasan, seringnya bermain merupakan faktor dasar ketergantungan terhadap bermain game.⁷

Dalam konteks lokal, fenomena bermain game online juga terlihat jelas di Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, aktivitas bermain game online telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang cukup populer di kalangan remaja gampong. Remaja sering terlihat menghabiskan waktu di rumah, warung kopi, atau tempat yang menyediakan akses internet untuk bermain game online secara bersama maupun individu. Kondisi ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya hadir sebagai media hiburan,

⁶ Przybylski, A. K., & Weinstein, N., *Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality*, (Journal of Social and Personal Relationships, 2022), 34(5), 658-681.

⁷ Sukron Habibi, H. dan Zaka H. R, *Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021. 1305.

tetapi telah membentuk pola aktivitas sosial baru di lingkungan gampong tersebut.

Lebih lanjut, intensitas bermain game online di kalangan remaja Gampong Meunasah Bakthu cenderung tinggi, terutama pada jenis game online yang bersifat kompetitif. Aktivitas ini kerap dilakukan pada waktu luang, bahkan tidak jarang berlangsung hingga larut malam. Akibatnya, sebagian remaja mulai mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan sosial dan keagamaan yang sebelumnya menjadi bagian penting dari kehidupan bermasyarakat di gampong. Perubahan ini menandai adanya pergeseran pola interaksi sosial remaja, dari interaksi langsung di lingkungan nyata menuju interaksi berbasis dunia digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian secara mendalam mengenai kehidupan sosial remaja yang terlibat dalam aktivitas bermain game online kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana intensitas bermain game online memengaruhi pola interaksi sosial remaja, hubungan dengan keluarga, serta keterlibatan mereka dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana kehidupan sosial remaja pecandu game online kompetitif?

2. Bagaimana aktivitas game online kompetitif pada remaja mempengaruhi hubungan dengan keluarga?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kehidupan sosial remaja pecandu game online kompetitif.
2. Untuk mengetahui aktivitas game online kompetitif pada remaja mempengaruhi hubungan dengan keluarga.

D. Manfaat Penelitian

Apabila dalam penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara praktis sebagai wahana untuk mengembangkan, menerapkan, serta menambah ilmu pengetahuan mengenai Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu.
2. Secara teoritis diharapkan dapat berguna sebagai bahan masukan dan pengetahuan bagi penulis, pembaca, serta masyarakat luas pada umumnya tentang Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu.

E. Penjelasan Istilah

1. Kehidupan sosial

Interaksi yang terjadi antara individu dengan orang lain dalam lingkungan sosial, baik dalam skala kecil (keluarga, teman) maupun skala lebih besar (komunitas, masyarakat). kehidupan sosial mencakup berbagai aspek, seperti membangun hubungan, berbagi pengalaman, dan berkomunikasi dengan orang lain, penting untuk perkembangan emosional dan mental seseorang, karena manusia adalah makhluk sosial yang cenderung membutuhkan interaksi dengan orang lain untuk merasa bahagia dan berkembang.

Pada kehidupan sosial, kita belajar untuk berempati, bekerja sama, dan memecahkan masalah bersama orang lain, hal ini juga melibatkan kegiatan seperti berkumpul dengan teman-teman, mengikuti acara sosial, atau bahkan berpartisipasi dalam organisasi atau kelompok tertentu, kehidupan sosial yang sehat biasanya membantu kita merasa lebih terhubung dengan dunia di sekitar kita dan mendukung kesejahteraan mental.

2. *Game Online* Kompetitif

Jenis permainan video yang memungkinkan pemain untuk saling bersaing satu sama lain dalam lingkungan virtual, baik dalam tim maupun individu. Dalam game jenis ini, hasil permainan seperti kemenangan atau kekalahan sering kali tergantung pada keterampilan, strategi, dan kemampuan pemain untuk bekerja sama (dalam kasus game berbasis tim). Biasanya, ada elemen peringkat (ranking) atau leaderboard yang menambah

faktor kompetitif, di mana pemain berusaha untuk naik peringkat dan menjadi yang terbaik.

Contoh game online kompetitif termasuk:

- a. MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) seperti *mobile legend* atau *dota 2*
- b. FPS (*First-Person Shooter*) seperti *Counter-Strike: Global Offensive* atau *Overwatch*
- c. *Battle Royale* seperti *free fire* atau *pubg mobile*

Game-game ini sering kali memberikan pengalaman yang sangat memikat dan menantang karena elemen persaingan yang terus-menerus. Maka dari itu, peneliti akan meneliti hanya remaja yang bermain game-game yang disebutkan di atas.⁸

3. Remaja

Remaja adalah tahap perkembangan kehidupan antara masa kanak-kanak dan dewasa, yang biasanya berlangsung dari usia sekitar 12 hingga 18 tahun, meskipun rentang usia ini bisa bervariasi sedikit tergantung pada budaya dan individu. Masa remaja adalah periode penting di mana seseorang mengalami banyak perubahan fisik, emosional, dan sosial.

Beberapa karakteristik utama masa remaja meliputi:

⁸ Widyatama, T., *Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya*, (ResearchGate, 2022) Diakses dari: <https://www.researchgate.net/publication/357525289> *Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya*, Pada Tanggal 15 Januari 2025.

- a. Perubahan Fisik: Proses pubertas yang membawa perubahan tubuh yang signifikan, seperti pertumbuhan tinggi badan, perubahan suara, dan perkembangan organ reproduksi.
- b. Perubahan Emosional dan Psikologis: Remaja mulai mencari identitas diri mereka, merasa lebih mandiri, dan mulai mengembangkan pandangan hidup yang lebih luas, emosi juga bisa lebih intens selama periode ini, dengan perasaan yang sering berubah-ubah.
- c. Pengaruh Sosial: Hubungan dengan teman-teman dan keluarga sangat penting, dan remaja sering kali mencoba untuk menyesuaikan diri dengan kelompok sebaya mereka, mencari tempat mereka dalam dunia sosial.
- d. Pencarian Identitas: Remaja sering mencoba memahami siapa mereka sebenarnya, apa yang mereka inginkan dari kehidupan, dan apa yang membuat mereka unik. Ini bisa melibatkan eksperimen dengan berbagai kegiatan, minat, atau cara berpikir. Masa remaja adalah waktu yang penuh dengan tantangan, tetapi juga peluang untuk tumbuh, belajar, dan menemukan siapa diri kita.⁹

⁹ Lubis, R., et. al., *Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan dan Perkembangannya*, (Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2024), 7(3), 7899–7910.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Sebelumnya Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh: Ifmayani Faurin Lestari.¹⁰

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kecanduan game online pada remaja di Desa Pener, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang pada tahun 2021, memahami perilaku sosial remaja, serta menilai pengaruh game online terhadap perilaku sosial mereka.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimental dengan fokus pada remaja yang sedang bersekolah di SMK, berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan deskriptif persentase dan analisis korelasi produk moment.

Hasil uji coba instrumen menunjukkan bahwa variabel X (game online) memiliki satu item yang tidak valid, sementara variabel Y (perilaku sosial) memiliki dua item yang tidak valid. Uji reliabilitas dengan sampel N=26 pada taraf signifikan 5% menghasilkan nilai variabel X sebesar 0,999 dan variabel Y sebesar 0,821.

¹⁰ Ifmayani, F. L., *Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021*, Skripsi(Tegal: Universitas Pancasakti, 2021), Di akses di <http://reporsitory.upstegal.ac.id>. Pada Tanggal 8 Februari 2025.

Berdasarkan hasil analisis korelasi produk moment, diperoleh nilai hitung 0,646 yang lebih besar dari nilai tabel 0,373, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara game online dan perilaku sosial remaja di Desa Pener, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang pada tahun 2021.

Disarankan kepada remaja yang kecanduan game online untuk berfokus pada aktivitas positif yang lebih bermanfaat daripada terus bermain game online, serta menyadari dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan tersebut yang dapat merugikan dan mempengaruhi konsep diri mereka.

Selain itu, untuk remaja yang perilaku sosialnya menyimpang, disarankan agar mereka menjalin hubungan sosial yang sehat di dunia nyata, karena hubungan yang kuat dengan teman dan keluarga dapat mengurangi kecenderungan untuk bermain game online dan membantu mereka berinteraksi lebih baik di masyarakat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Pebrianti.¹¹

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif yang ditimbulkan oleh permainan game online terhadap kepribadian sosial anak-anak di SDN 1 Bahaur, Kabupaten Seruyan dan untuk mengetahui dampak negatif dari permainan game online terhadap kepribadian sosial anak-anak di SDN 1 Bahaur, Kabupaten Seruyan.

¹¹ Yuli Pebrianti, *Dampak Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*, Skripsi (Palangkaraya: FTIK-IAIN, 2021). Di akses di, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/>. Pada Tanggal, 8 Februari 2025.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian yang terdiri dari tujuh anak SDN 1 Bahaur, serta dua guru dan tiga orang tua sebagai informan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi data menggunakan triangulasi sumber. Proses analisis data dilakukan dalam empat tahap, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) dampak positif dari permainan game online terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur meliputi a) membantu dalam bersosialisasi; b) meningkatkan kerja sama; c) menumbuhkan simpati; 2) Sementara itu, dampak negatif yang ditemukan dari permainan game online terhadap kepribadian sosial anak SDN 1 Bahaur adalah a) kecanduan; b) penggunaan bahasa kasar dan kotor; c) sikap pembangkang; d) sering terlibat perselisihan atau pertengkaran; e) mengganggu orang lain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rollys Ardian Dwi Saputra.¹²

Pada penelitian ini, peneliti merumuskan dua rumusan masalah, yang pertama, bagaimana bentuk interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren. Kedua, bagaimana dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan jenis penelitian

¹² Rollys, A. D. S, *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*, Skripsi (Ponorogo: IAIN, 2020). ii Di akses di. <http://repository.radenintan.ac.id>. Pada Tanggal, 8 Februari 2025.

yang bersifat deskripsi dengan pendekatan kualitatif. Peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Tujuan penelitian ini yang pertama, untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren. Kedua, untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren.

Hasil penelitian menunjukan bahwa Interaksi sosial pada remaja kecanduan game online sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan peneliti. Interaksi Sosial Asosiatif Interaksi Sosial yang dilakukan oleh Remaja manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal & internal. Interaksi Sosial Disosiatif meliputi persaingan, kontravensi, pertentangan, konflik.

Dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online di Desa Singosaren, keseringan bermain game remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang.

Dampak psikologis Anak berani membantah orang tua di karenakan Aspek psikologis banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan, dan pembunuhan. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja, bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni.¹³

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana dampak game online terhadap moral anak di SD Inpres Buttatianang II Makassar, jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu. Sedangkan Whitney berpendapat, bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian yang diperoleh peneliti yang telah terkumpul secara lengkap mengenai dampak game online terhadap penyimpangan perilaku moral siswa/i kelas 5 SD Buttatianang II Makassar, maka langkah selanjutnya yang dilakukan penulis yaitu menyusun laporan dengan menganalisis data untuk memastikan bahwa

¹³ Sri Wahyuni, *Pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang anak SD inpres buttatianang ii, rappojawa, kec. Tallo, makassar*, Skripsi (Makassar: UM 2021) Di akses di, <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>, Pada Tanggal, 8 Februari 2025.

data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat empiris dan teruji keabsahannya.

B. Konsep Game Online

1. Pengertian Game Online

Pengertian Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan, baik LAN maupun internet, dengan menggunakan media visual elektronik. Game online memanfaatkan teknologi visual elektronik dan menyediakan server khusus agar dapat diakses pemain, Permainan ini tidak memiliki akhir yang jelas dan dapat terus dimainkan.

Game online merupakan video game yang dimainkan melalui jaringan komputer, seperti internet atau teknologi sejenis, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game, sebelum adanya internet, teknologi seperti modem dan kabel terminal digunakan untuk mengakses game.

Jenis game online sangat beragam, mulai dari permainan berbasis teks sederhana hingga dunia maya kompleks yang dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Selain itu, banyak game online terhubung dengan komunitas daring, menjadikannya aktivitas sosial yang berbeda dari permainan pemain tunggal.

2. Sejarah Game Online

Sejarah game online dimulai pada tahun 1969 ketika permainan pertama kali dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Pada awal tahun 1970, sistem time-sharing bernama Plato dibuat untuk membantu siswa belajar

secara online dengan memungkinkan beberapa pengguna mengakses komputer secara bersamaan. Dua tahun kemudian, Plato IV diperkenalkan dengan kemampuan grafis yang lebih baik, yang kemudian digunakan untuk menciptakan permainan multiplayer.

Perkembangan signifikan game online terjadi setelah tahun 1995 ketika pembatasan NSFNET (National Science Foundation Network) dihapus, sehingga akses internet menjadi lebih luas. Hal ini membuka peluang ekonomi bagi perusahaan pengembang game online dan memicu persaingan yang mendorong perkembangan pesat hingga saat ini.

Game online lebih tepat disebut sebagai teknologi dari pada genre permainan, karena fungsinya adalah menghubungkan pemain secara virtual, bukan sekadar pola permainan tertentu. Game online memiliki berbagai jenis, mulai dari permainan berbasis teks sederhana hingga dunia virtual kompleks yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan.

Dalam game online, terdapat dua komponen utama, yaitu server dan client. Server bertugas mengelola permainan dan menghubungkan para pemain, sementara client adalah pengguna yang terhubung ke server untuk bermain. Game online juga dianggap sebagai aktivitas sosial karena memungkinkan interaksi virtual antar pemain dan sering kali menciptakan komunitas maya. Perkembangan game online sejalan dengan perluasan

jaringan komputer dari jaringan lokal kecil hingga internet, serta meningkatnya akses internet secara global.¹⁴

3. *Game Online Kompetitif*

a. Game online kompetitif

Game online kompetitif adalah jenis permainan di mana pemain bersaing secara langsung satu sama lain, bukan melawan komputer. Tujuan utama dalam game kompetitif adalah untuk menang dan membuktikan bahwa pemain adalah yang terbaik melalui strategi, refleksi, kreativitas, dan kerja sama tim.¹⁵

b. Karakteristik game kompetitif

Dalam penelitian ini, beberapa karakteristik utama game kompetitif diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) *Tantangan dan Reward*: Game kompetitif sering kali mengandung elemen tantangan yang memotivasi pemain untuk berusaha lebih keras. Unsur reward, seperti poin atau level, memberikan insentif tambahan untuk mencapai tujuan tertentu.
- 2) *Adaptasi Tingkat Kesulitan*: Game ini dirancang untuk menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan individu pemain, sehingga menciptakan pengalaman yang tidak hanya

¹⁴ Riskun, Reza Riskun Reza, dan Loeziana Uce Loeziana Uce. *Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Nusantara 9.1 (2024): hal. 46-60.

¹⁵ Super live 7 *Game Kompetitif 2023 Paling Sengit untuk Dimainkan Di Akses di*, <https://superlive.id/superchallenge/artikel/news/7-game-kompetitif-2023-paling-sengit-untuk-dimainkan>, Pada Tanggal, 8 Maret 2025.

menantang tetapi juga dapat diakses oleh berbagai tingkat keterampilan.

- 3) Interaksi Sosial: Dalam game kompetitif, interaksi dengan pemain kerja sama antar anggota tim, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi.
- 4) Pengembangan Keterampilan: Pemain game kompetitif sering kali mengembangkan keterampilan seperti problem-solving, berpikir kritis, dan regulasi emosi. Ini membantu mereka tidak hanya dalam konteks permainan tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Motivasi Intrinsik: Elemen kompetisi dalam game dapat merangsang semangat persaingan sehat di antara pemain, mendorong mereka untuk meningkatkan kinerja mereka dan meraih prestasi yang lebih baik.¹⁶

C. Kecanduan Game Online

1. Pengertian Kecanduan Game online

Kecanduan game online adalah salah satu bentuk kecanduan yang dipicu oleh penggunaan teknologi internet, sering disebut sebagai internet *addictive disorder*, internet dapat menyebabkan kecanduan, termasuk

¹⁶ Baso Intang Sappaile, et. al., *Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar*, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024.

komputer game addiction, yaitu bermain game secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa game online, yang sangat populer dan sering diakses, dapat menyebabkan kecanduan dengan intensitas tinggi.

Kecanduan game online ditandai dengan perilaku kronis dan kompulsif untuk terus bermain melalui koneksi internet, meskipun hal ini berdampak negatif pada kehidupan sehari-hari. Meskipun mengalami kerugian pribadi, para pecandu sering kali sulit berhenti atau mengurangi aktivitas bermain mereka karena merasa terjebak dalam kebiasaan tersebut. Mereka kesulitan mengendalikan diri untuk mengurangi waktu dan frekuensi bermain game online.

Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan internet dan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, menghabiskan waktu luang. Game online kini mudah diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone, menjadikannya hiburan yang menyita banyak waktu dan perhatian. Fenomena global ini juga memengaruhi siswa di tingkat Madrasah Tsanawiyah, di mana akses yang semakin mudah terhadap game online mendorong sebagian dari mereka ke pola bermain kompulsif atau kecanduan game online.

Kecanduan game online telah diakui sebagai gangguan kesehatan mental oleh berbagai lembaga kesehatan dan pakar psikologi. Ciri utamanya adalah penggunaan game secara berlebihan dan obsesif yang mengganggu aktivitas sehari-hari. Bagi siswa Madrasah Tsanawiyah, kecanduan ini dapat

mengalihkan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, beribadah, atau bersosialisasi dengan keluarga dan teman, menjadi waktu yang dihabiskan untuk bermain game.¹⁷

Dampak negatif dari kecanduan ini tidak hanya terbatas pada penurunan prestasi akademik, tetapi juga meliputi gangguan tidur, isolasi sosial, dan masalah kesehatan fisik seperti kelelahan mata, sakit punggung, dan gangguan makan.¹⁸

2. Faktor-faktor Kecanduan Bermain *Game Online*

kecanduan terhadap permainan tidak dapat dipandang sebagai fenomena yang bersifat tunggal. Terdapat berbagai faktor yang saling berkaitan, seperti pekerjaan, sikap, rutinitas harian, dan gaya hidup, yang turut memengaruhi tingkat kecanduan bermain. Perbedaan di antara para pemain dalam hal konteks sosial dan motivasi juga perlu diperhatikan.

Selain itu tingkat keterikatan pemain terhadap game dapat berubah dari waktu ke waktu. Beragam faktor, termasuk lingkungan sosial, interaksi dengan pemain lain, serta desain permainan itu sendiri, memiliki peran penting dalam membentuk kecanduan terhadap game online.

¹⁷ Halodoc WHO, *Kecanduan Game Merupakan Gangguan Mental*, (2023). Diakses dari: <https://www.halodoc.com/artikel/who-kecanduan-game-merupakan-gangguan-mental> pada tanggal: 05 MEI 2025.

¹⁸ Hidayat, Ayi Najmul, et al. *Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu*, Jurnal Tahsinia 5.1 (2024): hal.115-125.

Terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain game online:

a. *Relationship* (Hubungan)

Berawal dari dorongan untuk berinteraksi dengan pemain lain, seseorang menunjukkan keinginan untuk membangun relasi yang saling mendukung sejak awal, serta kecenderungan untuk membahas berbagai persoalan dan isu yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

b. *Manipulation* (Manipulasi)

Didorong oleh keinginan untuk memperlakukan pemain lain sebagai objek demi kepuasan dan keuntungan pribadi. Individu dengan kecenderungan ini biasanya menikmati tindakan curang, mengejek, serta berusaha menguasai atau mendominasi pemain lainnya.

c. *Immersion* (Keterlibatan Mendalam)

Berasal dari dorongan pemain yang menikmati peran sebagai sosok lain. Mereka terpesona oleh alur cerita dalam “dunia imajiner” dan senang menciptakan karakter yang selaras dengan latar sejarah maupun tradisi yang ada di dunia tersebut.

d. *Escapism* (Pelarian Diri)

Berasal dari keinginan pemain untuk sementara waktu melarikan diri ke dunia maya guna melepaskan diri dari tekanan, stres, maupun permasalahan dalam kehidupan nyata. Sejalan dengan pandangan Yee Thalemann mengemukakan bahwa remaja sering memanfaatkan game online sebagai sarana untuk mengatasi stres, di mana aktivitas bermain tersebut berfungsi sebagai strategi coping yang berfokus pada media.

e. *Achievement* (Pencapaian)

Motivasi ini muncul dari keinginan pemain untuk menjadi yang terkuat dalam dunia virtual melalui pencapaian berbagai tujuan serta pengumpulan item yang melambangkan kekuasaan dan prestise.

Berdasarkan berbagai faktor penyebab kecanduan game online yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan tersebut meliputi *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism*, dan *achievement*, serta aspek lain seperti pekerjaan, aktivitas sehari-hari, dan gaya hidup individu.¹⁹

3. Karakteristik Kecanduan Bermain Game Online

Seseorang dapat dikategorikan mengalami kecanduan game online apabila menunjukkan lima dari sembilan karakteristik berikut dalam kurun waktu dua belas bulan, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

a. Keasyikan (*Preoccupation*)

Individu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan permainan, bahkan saat tidak sedang bermain, serta sering merencanakan waktu berikutnya untuk dapat bermain kembali.

b. Penarikan Diri (*Withdrawal*)

¹⁹ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan*, Skripsi (2020); hal. 25-26.

Individu merasakan kegelisahan, mudah marah, murung, cemas, atau sedih ketika berusaha mengurangi, menghentikan, atau tidak memiliki kesempatan untuk bermain game.

c. Toleransi (*Tolerance*)

Individu merasa perlu meningkatkan durasi bermain, memilih jenis permainan yang lebih menantang, atau menggunakan perlengkapan yang lebih canggih demi memperoleh tingkat kesenangan yang sama seperti sebelumnya.

d. Kesulitan Mengurangi atau Berhenti (*Reduce/Stop*)

Individu menyadari perlunya mengurangi waktu bermain game, namun tidak mampu menahan diri dan gagal mengurangi durasi yang dihabiskan untuk bermain.

e. Mengabaikan Aktivitas Lain (*Giving Up Other Activities*)

Individu kehilangan minat atau mengurangi keterlibatan dalam berbagai kegiatan rekreasi maupun aktivitas sosial lainnya karena lebih memilih untuk bermain game.

f. Melanjutkan Meskipun Ada Masalah (*Continue Despite Problems*)

Individu tetap bermain meskipun menyadari dampak negatif yang ditimbulkan, seperti kurang tidur, datang terlambat ke sekolah atau tempat kerja, menghabiskan uang secara berlebihan, berkonflik dengan orang lain, atau mengabaikan tanggung jawab penting.

g. Berbohong (*Deception*)

Individu cenderung berbohong kepada keluarga, teman, atau orang lain mengenai durasi bermain game, atau berusaha menyembunyikan seberapa sering mereka bermain agar orang lain tidak mengetahuinya.

h. Menghindari atau Meredakan Suasana Hati Negatif (*Escape from Negative Moods*)

Individu bermain game sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah pribadi atau untuk mengatasi perasaan tidak menyenangkan seperti rasa bersalah, cemas, putus asa, atau depresi.

i. Risiko atau Kehilangan Hubungan dan Peluang (*Risk/Loss of Relationships or Opportunities*)

Individu menghadapi risiko atau bahkan kehilangan hubungan penting, pekerjaan, kesempatan pendidikan, maupun peluang karier akibat terlalu sering bermain game.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan penilaian terhadap seseorang yang diduga mengalami kecanduan game online dapat dilakukan dengan mengamati sembilan karakteristik utama, yaitu: keasyikan, penarikan diri, toleransi, kesulitan mengurangi atau berhenti, mengabaikan aktivitas lain, melanjutkan meskipun ada masalah, berbohong atau menutupi kebiasaan bermain, menggunakan game untuk meredakan suasana hati negatif, serta mengalami risiko atau kehilangan hubungan dan peluang. Seseorang dikatakan mengalami kecanduan game online apabila memenuhi

lima dari sembilan karakteristik tersebut.²⁰

4. Aspek-aspek Kecanduan Bermain Game Online

Sejumlah aspek yang digunakan untuk menilai tingkat kecanduan seseorang terhadap aktivitas online, yang disusun berdasarkan acuan dari DSM-IV. Para peneliti sepakat bahwa kecanduan internet termasuk dalam kategori sindrom kecanduan yang memiliki kesamaan dengan *compulsive control disorder*, yaitu gangguan pengendalian impuls yang meliputi *Gambling Addiction*, *Internet Addiction Disorder*, dan *Internet Gaming Disorder*.

Sejumlah aspek utama kecanduan internet, yang meliputi hal-hal berikut:

a. *Salience* (Keutamaan atau Pusat Perhatian)

Individu menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi terhadap aktivitas internet, termasuk kecenderungan untuk menyembunyikan perilaku tersebut dari orang lain. Ia mulai kehilangan minat terhadap kegiatan lain dan menjadikan internet atau game online sebagai sarana pelarian dari pikiran yang mengganggu. Hidup terasa membosankan, hampa, dan tidak menyenangkan apabila tidak terhubung dengan internet atau tidak bermain game.

²⁰ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan*, Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Medan Area, (2020): hal. 26-28.

b. *Excessive Use* (Penggunaan Berlebihan)

Individu menunjukkan perilaku penggunaan internet atau game online secara berlebihan dan bersifat kompulsif, disertai ketidakmampuan untuk mengendalikan durasi penggunaannya. Kebiasaan ini sering kali disembunyikan dari orang lain, dan ketika dipaksa berhenti atau tidak dapat mengakses internet dalam waktu lama, individu cenderung mengalami perasaan depresi, panik, atau kemarahan.

c. *Neglect Work* (Mengabaikan Tugas atau Pekerjaan)

Individu menganggap penggunaan internet sebagai kebutuhan utama, sehingga waktu yang berlebihan untuk bermain game online berdampak pada menurunnya kinerja dan produktivitas di sekolah maupun tempat kerja. Kondisi ini juga sering membuat individu bersikap defensif dan tertutup ketika ditanya mengenai durasi atau frekuensi bermain game yang sebenarnya.

d. *Anticipation* (Antisipasi atau Hasrat Bermain)

Individu terus-menerus memikirkan aktivitas bermain game online meskipun sedang tidak berada di depan komputer atau ponsel, serta merasakan dorongan kuat untuk segera bermain ketika sedang offline.

e. *Lack of Control* (Kurang Kendali Diri)

Individu mengalami kesulitan dalam mengatur waktu bermain game online, sering kali menghabiskan waktu lebih lama dari yang direncanakan. Akibatnya, orang-orang di sekitarnya kerap mengeluh mengenai lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain.

f. *Neglect of Social Life* (Mengabaikan Kehidupan Sosial)

Individu cenderung memanfaatkan interaksi dalam game online sebagai cara untuk menghadapi masalah pribadi atau mengurangi stres dan ketegangan mental. Mereka sering membangun hubungan baru dengan sesama pemain daring dan menjadikan dunia maya sebagai sarana utama untuk memenuhi kebutuhan sosial yang mungkin tidak terpenuhi dalam kehidupan nyata.²¹

D. Remaja

Remaja dapat didefinisikan dari berbagai aspek. Secara biologis, remaja ditandai oleh perubahan fisik yang mencakup dimulainya pubertas hingga berakhirnya pertumbuhan fisik. Dari sisi kognitif, remaja mengalami peningkatan kemampuan berpikir abstrak. Sementara itu, secara sosial, masa remaja dianggap sebagai tahap persiapan menuju kedewasaan.

Perubahan biologis yang terjadi meliputi perkembangan organ reproduksi, peningkatan tinggi dan berat badan, pertumbuhan massa otot, perubahan struktur otak, serta perubahan pada suara. Di sisi kognitif, terjadi

²¹ Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan*, Skripsi (2020); hal. 29-30.

peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir logis serta abstrak secara lebih efektif.²²

E. Kehidupan sosial

Kehidupan sosial adalah hubungan dan interaksi sesama manusia dalam suatu kelompok atau lingkungan, ditandai dengan adanya komunikasi dan saling membutuhkan. Kehidupan sosial bagian yang tak terpisahkan dari manusia di karenakan pasti bakal ada nya berkomunikasi dengan satu sama lain secara tidak sengaja disengaja maupun disengaja.

Kehidupan sosial memiliki banyak manfaat yang signifikan, seperti meningkatkan kesehatan mental dengan mengurangi rasa kesepian dan stres, sekaligus memperkuat rasa bahagia melalui dukungan emosional. Interaksi sosial juga melatih kemampuan berkomunikasi, menumbuhkan rasa empati dan toleransi, serta membantu individu dalam menyelesaikan masalah melalui berbagi pengalaman dan ide.

Selain itu, kerja sama dalam lingkungan sosial dapat memudahkan pencapaian tujuan bersama, baik dalam aspek pendidikan, pekerjaan, maupun aktivitas lainnya. Dengan adanya hubungan sosial yang baik, seseorang akan merasa lebih dihargai, aman, dan nyaman, sehingga menciptakan lingkungan yang harmonis dan penuh kepercayaan.²³

²² Arnett, Jeffrey Jensen, *Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For* Child Development Perspectives, 1 (2): 68-73, (2007).

²³ Aldi Nur Sopian, *Kehidupan Sosial (Social Life): Pengertian, Tujuan dan Tips*, diakses, <https://www.kompasiana.com/aldinursopian/6540c95fedff76581e6b6ed2/kehidupan->

F. Pandangan Islam Terhadap Game Online

1. Hukum Bermain Game Online

- a. Dalam kitab Fiqh Manhaji dijelaskan mengenai permainan catur, bahwa permainan ini termasuk aktivitas yang melatih kecerdasan batin, akal, serta kemampuan berpikir. Tidak diragukan lagi, catur memiliki manfaat bagi ketajaman hati dan pikiran. Namun, apabila seseorang terlalu larut dalam permainan ini hingga melampaui batas kewajaran manfaatnya, maka hukumnya menjadi makruh. Sedangkan jika permainan tersebut sampai membuat seseorang meninggalkan kewajiban, maka hukumnya berubah menjadi haram.
- b. Dalam kitab Fatawa Mu'ashirah, Syekh Wahbah Az-Zuhaili menjelaskan bahwa kecanduan terhadap penggunaan komputer dapat membawa dampak buruk bagi akal. Terlalu lama menatap layar juga dapat melemahkan fungsi pancaindra, khususnya mata. Oleh karena itu, penggunaan komputer yang ideal adalah secara wajar dan tidak berlebihan. Apabila seseorang begadang di depan komputer hingga menyebabkan tertundanya pelaksanaan salat fardu, seperti salat Subuh dan lainnya, maka perbuatan tersebut dihukumi haram.
- c. Dalam kitab Hasiyah I'anah Ath-Thalibin, dijelaskan hukum terkait permainan catur. Syekh Abi Bakar Syata menyebutkan bahwa

bermain catur dihukumi makruh apabila tidak disertai salah satu dari tiga hal berikut:

- 1) Tidak melibatkan taruhan atau harta dari salah satu maupun kedua pemain, karena hal tersebut tergolong judi.
- 2) Tidak terlalu larut dalam permainan hingga melalaikan ibadah salat, meskipun karena lupa.
- 3) Tidak bermain dengan orang yang meyakini bahwa catur itu haram.

Namun, apabila salah satu dari ketiga syarat tersebut dilanggar, maka hukum bermain catur berubah menjadi haram. Berdasarkan hasil kajian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain game pada dasarnya diperbolehkan. Namun, apabila aktivitas tersebut dilakukan secara berlebihan dan melampaui batas serta aturan yang seharusnya, maka hukumnya dapat berubah menjadi haram.²⁴

2. Adiksi Game Online Dalam Perspektif Islam

Dengan kemajuan teknologi yang begitu cepat, manusia kini dapat melakukan berbagai hal, termasuk mencari hiburan dan kesenangan. Banyak orang memanfaatkan internet sebagai sarana rekreasi, salah satunya melalui aktivitas bermain game.

Dijelaskan bahwa hukum asal dari suatu perkara pada dasarnya adalah boleh. Hal ini sejalan dengan kaidah fikih yang berbunyi: “Hukum asal dari

²⁴ Arifin, Nurul, and Wiryo Nuryono, *Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya*. Jurnal BK Unesa 12.1 (2021), hal: 615-616.

sesuatu adalah mubah hingga ada dalil yang melarangnya” (Imam As-Suyuthi, Al-Asyba’ wan An-Nazha’ir, hlm. 43). Berdasarkan kaidah tersebut, bermain game diperbolehkan selama tidak terdapat unsur yang menjadikannya terlarang.

Game termasuk dalam bentuk hiburan, dan Islam tidak melarang seseorang untuk mencari hiburan atau sesuatu yang dapat memberikan rasa senang, karena hiburan juga memiliki manfaat positif. Meskipun Islam mengajarkan umatnya untuk selalu taat kepada Allah, kesenangan tetap diperlukan sebagai sarana menyegarkan pikiran, memulihkan semangat, dan menjaga keseimbangan hidup. Namun demikian, setiap bentuk hiburan, termasuk game, tetap harus dijalankan dengan memperhatikan batas-batas yang sesuai dengan syariat Islam.

Game online memang dapat memberikan rasa senang bagi seseorang yang memainkannya. Namun, kesenangan tersebut tetap harus dibatasi agar tidak melampaui ketentuan yang telah ditetapkan. Apabila permainan tersebut melewati batas atau mengandung unsur yang menjadikannya terlarang, maka hukum asalnya tidak lagi dapat dijadikan acuan. Ayat yang disebutkan sebelumnya menegaskan bahwa tidak diperbolehkan mencampuradukkan antara hal yang benar (hukum asal yang mubah) dengan hal yang salah (hukum setelah muncul sebab yang menjadikannya terlarang).

Dasar hukum dalam Islam berlandaskan pada Al-Qur’an dan Al-Hadis. Apabila suatu permasalahan belum dijelaskan hukumnya secara

langsung, maka dapat ditinjau melalui ijma' dan qiyas. Ijma' merupakan kesepakatan para ulama dalam menetapkan hukum atas suatu perkara, sedangkan qiyas adalah metode menyamakan hukum suatu hal dengan perkara lain yang memiliki sebab atau illat yang serupa.

Selain itu, terdapat pula sumber hukum berupa fatwa. Karena pada masa lalu fenomena kecanduan game online belum dikenal, para ulama dapat menggunakan fatwa sebagai dasar dalam menetapkan hukumnya. Kata fatwa berasal dari bahasa Arab dalam bentuk mufrad (tunggal). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fatwa diartikan sebagai keputusan atau pendapat tentang persoalan agama Islam yang diberikan oleh mufti atau ulama terhadap suatu masalah tertentu. Menurut Muhammad Atho Mudzhar, fatwa merupakan pandangan hukum Islam yang diberikan sebagai jawaban atas pertanyaan hukum. Ia juga menjelaskan bahwa orang yang memberikan fatwa disebut mufti, yaitu penasihat atau ahli hukum Islam.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, manusia kini dapat melakukan berbagai hal dengan mudah, termasuk dalam hal mencari kesenangan dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati adalah bermain game melalui akses internet.

Bahkan, tidak sedikit individu yang akhirnya mengalami kecanduan bermain game online. Dalam pandangan Islam, teknologi menempati posisi kedua setelah ibadah. Oleh karena itu, setiap individu seharusnya memahami prioritas hidupnya serta mampu menjaga diri agar tidak berlebihan dan melampaui batas yang diperbolehkan.

Islam sendiri memperbolehkan permainan sebagai bentuk hiburan selama dilakukan secara wajar dan tidak melampaui batas. Namun, apabila permainan tersebut membuat seseorang kecanduan hingga melalaikan kewajiban, maka hukumnya berubah menjadi haram.²⁵

G. Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak

Anak sebagai amanah dari Allah SWT yang pada waktunya akan tumbuh menjadi pribadi yang mandiri dan tidak selalu bergantung kepada orang tua. Oleh sebab itu, anak perlu dibekali dengan fondasi keimanan yang kokoh serta bimbingan aturan yang jelas sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan. Demikian pula bagi seorang pendidik, anak merupakan tanggung jawab moral yang harus diarahkan dan dibina, sehingga di masa mendatang ia mampu menjalani kehidupannya dengan berlandaskan ilmu pengetahuan serta nilai-nilai pendidikan yang telah ditanamkan sejak dini.

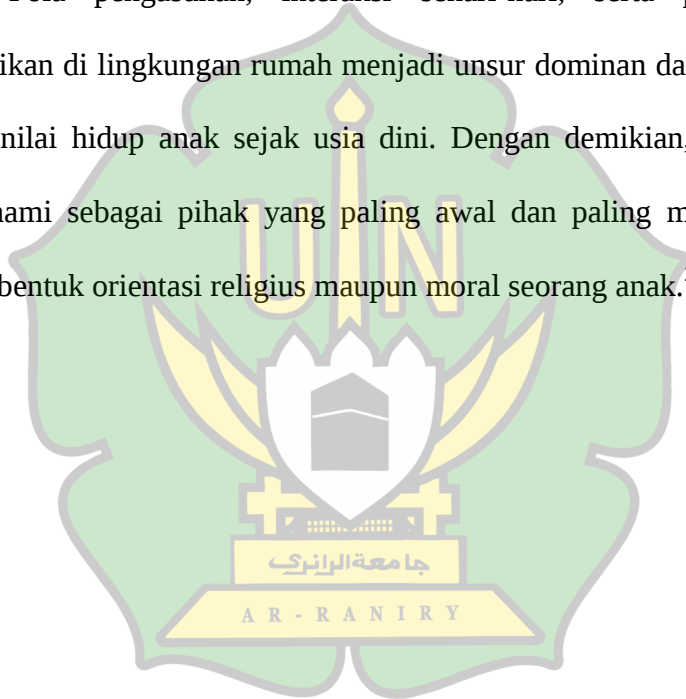
Hadits Abu Hurairah yang diriwayatkan oleh Imam Muslim menyatakan bahwa Nabi SAW bersabda:

عَلَى يُوْلَدُ إِلَّا مَوْلُودٌ مِنْ مَا وَسَّلَمَ عَلَيْهِ اللَّهُ صَلَّى اللَّهُ رَسُولُ قَالَ قَالَ هُرَيْرَةُ أَبِي عَنْ
وَيُشَرِّكَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ يَهْوَدَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِطْرَةَ

²⁵ Arifin, Nurul, and Wiryo Nuryono, *Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya*. Jurnal BK Unesa 12.1 (2021), hal. 619-621.

Artinya: “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah; kedua orang tuanyalah yang menjadikannya penganut agama Yahudi, atau Nasrani, atau Majusi.” Pernyataan dalam hadis yang menegaskan peran orang tua dalam menentukan kecenderungan keagamaan anak mengandung makna bahwa keluarga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembentukan keyakinan, kepribadian, dan pola pikir anak.

Pola pengasuhan, interaksi sehari-hari, serta pendidikan yang diberikan di lingkungan rumah menjadi unsur dominan dalam mengarahkan nilai-nilai hidup anak sejak usia dini. Dengan demikian, orang tua dapat dipahami sebagai pihak yang paling awal dan paling menentukan dalam membentuk orientasi religius maupun moral seorang anak.²⁶



²⁶ Erna Sari Augusta, *Bagaimana Islam Mendidik Anak*, artikel, MTs Negeri 28 Jakarta.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif lapangan (field research). Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan, berinteraksi dengan masyarakat setempat, serta berpartisipasi secara aktif dalam dinamika sosial yang terjadi. Keterlibatan peneliti dalam kehidupan masyarakat bertujuan agar peneliti dapat memahami secara mendalam pengalaman, pandangan, dan realitas yang dirasakan oleh mereka.

Penelitian lapangan pada hakikatnya merupakan metode yang bertujuan untuk mengungkap secara spesifik dan objektif tentang apa yang sedang terjadi di tengah-tengah kehidupan masyarakat pada suatu waktu tertentu.²⁷ Memahami uraian di atas, jenis penelitian dianggap tepat karena sifatnya alamiah dan memerlukan keutuhan sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan penulis sebelumnya.

Berkenaan Gambaran Kehidupan Sosial Orang Yang Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu. Sejalan dengan penggunaan penelitian, kualitatif juga bertujuan

²⁷ Mardalis, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 28.

supaya data-data yang diperoleh mendasar sesuai dengan makna dan fakta di lapangan.

2. Sifat Penelitian

Penelitian kualitatif memiliki sifat yang lebih menekankan pada pendekatan deskriptif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono, Deskriptif adalah data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka-angka.²⁸ Penelitian deskriptif ini bertujuan memberikan deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat, serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.²⁹

Memahami uraian di atas, maka penelitian berupaya dalam mendeskripsikan dan menganalisa data secara sistematis dan faktual, terkait fenomena Gambaran Kehidupan Sosial Orang Yang Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu.

B. Sumber Data

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber pertamanya. Dalam penelitian ini, sumber primer tersebut berupa observasi, serta wawancara: a). 3 Perangkat Gampong Meunasah Bakthu. 2 Orang Tua Remaja Pecandu *Game* Gampong

²⁸ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 9.

²⁹ M. Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009), hal. 54.

Meunasah Bakthu. b). 5 remaja Pecandu Game Online Kompetitif di Gampong Meunasah Bakthu.

Adapun untuk 5 Remaja, diperoleh dengan memenuhi kategori pengambilan sampel:

- a. Anak Remaja Usia sekitar 12 - 18 Tahun;
- b. Mempunyai Orang tua yang mengetahui anaknya bermain game online kompetitif.
- c. Bermain Game Online Kompetitif dengan durasi waktu min 5 Jam/Hari.
- d. Remaja yang bermain game salah satu dari; 1. *Mobile Legend*, 2. *Free Fire*, 3. *Pubg*, dan *Pes Mobile*.

Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa subjek tersebut memiliki pengetahuan yang relevan mengenai Gambaran Kehidupan Sosial Pecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu. Pemilihan subjek ini bertujuan agar peneliti dapat memperoleh informasi dari beragam sumber serta memahami berbagai pengalaman perspektif sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber pendukung yang berhubungan dengan permasalahan penelitian. Data sekunder ini umumnya telah tersedia dalam bentuk dokumen, seperti data tentang kondisi geografis

suatu daerah, data mengenai tingkat produktivitas sebuah perguruan tinggi, dan lain sebagainya.³⁰

Sumber data sekunder yang peneliti gunakan berasal dari buku-buku teori yang membahas Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu. Antara lain sebagai berikut:

- a. Dokumen buku dan jurnal yang berkaitan dengan judul yang diteliti.
- b. Data yang diperoleh dari dokumentasi (berupa gambar-gambar yang berkaitan dengan judul)

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah: Sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.³¹ Penelitian ini menggunakan metode wawancara semi-terstruktur.

Dalam metode ini, pewawancara awalnya mengajukan serangkaian pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu, pewawancara mendalami setiap pertanyaan lebih lanjut untuk menggali informasi yang lebih rinci. Pendekatan ini memungkinkan diperolehnya data yang

³⁰ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Raja grafindo persada: 2007), hal.39.

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal.198.

mencakup seluruh variabel dengan penjelasan yang lengkap dan mendalam.³²

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari para pihak yang terlibat dalam Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu. Sebagai pewawancara akan melakukan wawancara secara langsung dengan pihak yang diwawancarai yaitu: Kepala Keuchik Gampong Meunasah Bakthu, Teungku Gampong Meunasah Bakthu, Tuha Peut Gampong Meunasah Bakthu, 2 Orang tua Masyarakat Gampong Meunasah Bakthu, dan 5 Anak remaja yang bermain Game Online.

2. Observasi

Observasi adalah pencatatan dan pengamatan yang sistematis pada gejala-gejala yang diteliti. Observasi juga salah satu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian, dicatat dan di direncanakan secara sistematis, dan dapat dikontrol dengan keandalan (reliabilitas) dan kesahihannya (validitasnya).³³ Dalam garis besarnya observasi dapat dilakukan (1). Dengan partisipasi, pengamat jadi sebagai partisipan. (2). Tanpa partisipasi, pengamat jadi sebagai non partisipan.³⁴

Metode observasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Penyebabnya adalah dalam kegiatan keseharian penulis

³² Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta 2010) hal. 202.

³³ Husaini, Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara 2008), hal. 52.

³⁴ Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996) hal.107.

tidak melakukan interaksi secara langsung dengan subjek penelitian. Objek penelitian yang diobservasi menurut Spradley dalam Sugiyono, Dinamai situasi sosial yang mengandung tiga hal, yaitu *place* (tempat), dan *activities* (aktivitas) serta *actor* (pelaku).³⁵

Berdasarkan teori tersebut, maka hal-hal yang dicermati menggunakan metode observasi non partisipan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Tempat atau lokasi di mana subyek Penelitian dilakukan yaitu Gampong Meunasah Bakthu;
- b. Aktifitas Pemain *Game Online*;
- c. Prilaku Sosial Remaja; Yang Bermain *Game online*
- d. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Kompetitif Terhadap Remaja Pada Perkembangan Kehidupan Sosial; Perilaku Sosial

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber arsip dan dokumen, termasuk surat kabar, majalah, jurnal, buku, dan benda-benda tertulis lainnya yang relevan.³⁶ Oleh karena itu, fokus pengumpulan data diarahkan pada setiap dokumen atau foto-foto yang berkaitan dengan Kehidupan Sosial Kecanduan *Game Online* Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu Hal ini mencakup penjelasan mengenai jenis dan sifat penelitian.

³⁵ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 68.

³⁶ Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta 2010) hal. 202.

D. Teknik Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif, di mana data yang diperoleh dari penelitian akan dilaporkan apa adanya dan diinterpretasikan secara kualitatif untuk menarik kesimpulan. Proses analisis dimulai dengan menelaah seluruh data yang telah terkumpul dari pengamatan, catatan lapangan, wawancara dengan responden, dan observasi. Data tersebut kemudian dideskripsikan dan diinterpretasikan berdasarkan jawaban yang diperoleh.

Tahapan analisis, seperti yang diungkapkan oleh Mukhtar dan mengutip pendapat Miles dan Huberman, mengikuti model analisis data yang bersifat mengalir (*flow model analysis*), yang mencakup langkah-langkah meliputi:

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah proses yang berlangsung selama penelitian, menggunakan serangkaian instrumen yang telah disiapkan untuk memperoleh informasi melalui metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Reduksi data

Reduksi data adalah proses yang diperlukan karena jumlah data yang diperoleh di lapangan sangat banyak, sehingga perlu dicatat dengan teliti dan rinci. Peneliti harus melakukan analisis data melalui reduksi, yang bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data. Dalam tahap ini, data

dirangkum, dipilah-pilah berdasarkan hal-hal pokok, dan difokuskan pada aspek-aspek penting untuk mencari pola yang ada.

3. Display data

Data yang diperoleh di lapangan berupa uraian deskriptif yang panjang dan sulit dipahami akan disajikan secara sederhana, lengkap, jelas, dan ringkas. Namun tetap memenuhi kebutuhan penelitian. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami gambaran serta hubungan antara aspek-aspek yang diteliti.

4. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah aktivitas analisis di mana, sejak awal pengumpulan data, seorang analis mulai memberikan keputusan mengenai apakah suatu hal memiliki makna atau tidak, serta apakah terdapat keteraturan, pola, penjelasan, kemungkinan konfigurasi, hubungan sebab-akibat, dan proposisi.³⁷

³⁷ Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, (Jakarta: Refrensi (GP Press Group, 2013), hal. 135.

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Berdasarkan kisah turun-temurun dari orang tua, sejarah mencatat bahwa Gampong Meunasah Bakthu mulai berdiri sebagai sebuah permukiman sejak abad ke-8, atau sekitar lima puluh tahun sebelum masa penjajahan Belanda di Aceh. Nama Meunasah Bakthu sendiri diyakini berasal dari dua kata yang berbeda, yaitu Dayah dan Bakthu. Hal ini merujuk pada sebuah dayah yang dulunya berdiri di lokasi meunasah saat ini, yang dikenal dengan sebutan Dayah Bakthu. Pada masa kolonial Belanda, banyak masyarakat sekitar yang menuntut ilmu agama di dayah tersebut. Namun, wabah penyakit menular pernah melanda daerah itu, menyebabkan banyak penduduk meninggal dunia. Dari hanya beberapa keluarga yang berhasil selamat, kemudian muncul inisiatif untuk membangun sebuah meunasah yang diberi nama Meunasah Bakthu.

Pada mulanya, gampong ini hanya dihuni oleh dua keluarga yang tinggal di rumah panggung khas Aceh beratapkan rumbia. Seiring perkembangan zaman, kondisi gampong pun ikut berubah. Kini, Gampong Meunasah Bakthu terbagi menjadi dua dusun yang masing-masing namanya diambil dari tokoh berpengaruh di daerah tersebut. Dusun pertama adalah Dusun Syik Powa, dinamai dari seorang tokoh kaya, dermawan, sekaligus ulama yang disegani. Dusun kedua adalah Dusun Waki Wahab, yang juga

dikenal sebagai ulama, dermawan, dan tokoh yang dihormati, bahkan di luar wilayah gampong.

Letak gampong yang jauh dari pantai serta berada di lahan dataran rendah yang subur membuat sebagian besar penduduk bermata pencaharian sebagai petani dan pekebun, sementara sebagian lainnya memilih beternak. Dari sisi sosial ekonomi, gampong ini telah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Sekitar tahun 1980-an, rumah-rumah di sana masih banyak yang beratapkan rumbia. Namun, sejak pertengahan tahun 1985 hingga sekarang, perubahan besar terjadi dengan semakin banyaknya rumah permanen yang menggunakan atap seng maupun genteng.

1. Sejarah Kepemimpinan Gampong

sejarah kepemimpinan yang menjadi bagian penting dari perjalanan pemerintahan dan perkembangan sosial masyarakatnya. Begitu pula dengan Gampong Meunasah Bakthu, yang dari masa ke masa telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan. Setiap periode kepemimpinan membawa kebijakan dan pendekatan yang berbeda dalam membangun kehidupan masyarakat, baik dalam bidang sosial, ekonomi, maupun keagamaan. Sejarah Kepemimpinan Gampong Meunasah Bakthu pada masa dulu hingga sekarang, sebagaimana yang tercantum dalam tabel berikut ini:

No	Nama Keuchik	Tahun	Kondisi Pemerintahan
1.	Syik Powa	1920 – 1930	Sistem Pola Adat dan Budaya
2.	Amat	1930 – 1937	Sistem Pola Adat Dan Budaya
3.	Keuchik Mud	1937 – 1945	Sistem Pola Adat Dan Budaya
4.	Tgk.Musa Abdullah	1946 – 1974	Sistem Demokrasi
5.	Ibrahim	1975 – 1976	Sistem Demokrasi
6.	Budiman Bintang	1976 – 1982	Sistem Demokrasi
7.	Dahlan Sulaiman	1982 – 1993	Sistem Demokrasi
8.	Tgk. Sulaiman Mahmud	1993 – 2003	Sistem Demokrasi
9.	Marwan Ibrahim	2003 – 2005	Sistem Demokrasi
10.	Soewandy Hasyim	2005 – 2011	Sistem Demokrasi
11.	Dra.Mariana	2011 – 2012	Sistem Demokrasi
12.	Pjs.Amiruddin	2013 – 2014	Sistem Demokrasi
13.	Pjs.Zainuddin Basyah	2014 – 2015	Sistem Demokrasi
14.	Hafit	2016 - 2027	Sistem demokrasi

Tabel 4.1. Sejarah Kepemimpinan Gampong Meunasah Bakthu

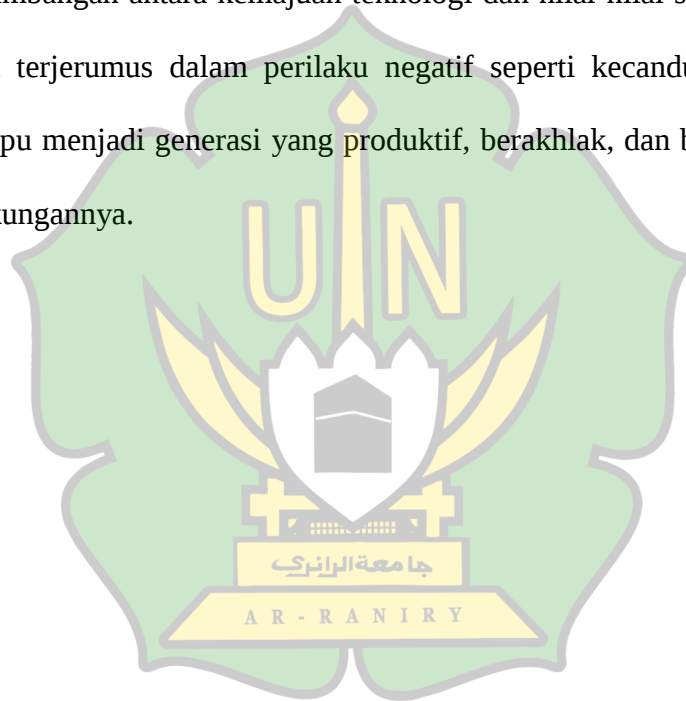
Berdasarkan data pemerintahan gampong, Gampong Meunasah Bakthu telah mengalami beberapa kali pergantian kepemimpinan dari masa ke masa. Setiap periode kepemimpinan memiliki karakteristik dan kebijakan yang berbeda dalam membangun kehidupan sosial masyarakat, termasuk dalam pembinaan generasi muda. Pemimpin gampong pada masa awal lebih menekankan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, dan kegiatan keagamaan sebagai dasar pembentukan karakter warga, terutama bagi kalangan remaja.

Namun, seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, pola kehidupan sosial di gampong mengalami perubahan yang cukup signifikan. Pemimpin gampong di masa kini dihadapkan pada tantangan baru, yaitu menurunnya interaksi sosial secara langsung akibat meningkatnya penggunaan teknologi digital, termasuk game online di kalangan remaja. Fenomena ini menuntut pemimpin gampong untuk lebih adaptif dalam menetapkan kebijakan yang relevan dengan kebutuhan generasi sekarang.

Kepala gampong saat ini berupaya menghadirkan berbagai program pembinaan remaja melalui kegiatan positif seperti pelatihan keterampilan, lomba olahraga, dan pengajian rutin. Upaya tersebut bertujuan untuk mengurangi ketergantungan terhadap dunia digital dan mendorong remaja agar lebih aktif berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Selain itu, kepemimpinan gampong berperan penting dalam membangun sinergi antara

tokoh masyarakat, orang tua, dan lembaga pendidikan untuk bersama-sama menciptakan suasana yang kondusif bagi perkembangan remaja.

Dengan demikian, sejarah kepemimpinan Gampong Meunasah Bakthu tidak hanya menggambarkan perjalanan pemerintahan dari masa ke masa, tetapi juga menunjukkan adanya perubahan orientasi sosial dan tantangan baru yang dihadapi masyarakat. yang sangat menentukan dalam menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan nilai-nilai social, agar remaja tidak terjerumus dalam perilaku negatif seperti kecanduan game online, mampu menjadi generasi yang produktif, berakhlak, dan berdaya guna bagi lingkungannya.



2. Kondisi Geografis

Gampong Meunasah Bakthu yang terletak di Kemukiman Aneuk Batee, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Aceh Besar, berada di kawasan dataran rendah yang berjarak sekitar 2 kilometer dari pusat kecamatan, 42 kilometer dari pusat kabupaten, dan sekitar 14 kilometer dari Kota Banda Aceh. Letaknya yang strategis menjadikan gampong ini cukup mudah dijangkau serta memiliki potensi alam yang mendukung kegiatan pertanian dan perkebunan. Mayoritas penduduk menggantungkan hidup pada sektor agraris dengan menanam tanaman keras seperti durian, mangga, dan rambutan. Aktivitas ini mencerminkan karakter masyarakat yang sederhana, pekerja keras, dan menjunjung tinggi nilai kebersamaan dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Dari sisi infrastruktur, Gampong Meunasah Bakthu telah mengalami perkembangan yang signifikan. Akses jalan yang memadai hingga ke setiap dusun memudahkan mobilitas masyarakat dalam berinteraksi, baik untuk kepentingan ekonomi, sosial, maupun keagamaan. Lingkungan tempat tinggal juga tertata cukup baik, dengan rumah-rumah permanen dan pemanfaatan lahan yang sesuai dengan fungsinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa masyarakat gampong telah memiliki kesadaran terhadap pentingnya kenyamanan lingkungan serta keteraturan sosial.

Namun, di balik kemajuan tersebut, ketersediaan sarana sosial seperti ruang publik, fasilitas pendidikan nonformal, serta tempat rekreasi bagi remaja masih tergolong terbatas. Minimnya fasilitas yang dapat menampung

kegiatan positif bagi remaja menyebabkan sebagian besar dari mereka mencari hiburan alternatif melalui media digital, termasuk bermain game online. Situasi inilah yang kemudian menjadi salah satu faktor pendorong meningkatnya intensitas penggunaan gawai di kalangan remaja, yang pada akhirnya dapat mengarah pada perilaku adiktif terhadap game online.

Dengan demikian, kondisi geografis dan sosial Gampong Meunasah Bakthu tidak hanya menggambarkan potensi wilayah secara fisik, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial masyarakatnya, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital. Keterbatasan sarana aktivitas sosial remaja serta kemudahan akses internet menjadi kombinasi yang berkontribusi terhadap perubahan pola interaksi sosial, di mana sebagian remaja lebih memilih berinteraksi secara virtual dibandingkan tatap muka di lingkungan nyata.

3. Visi dan Misi

a. Visi

Visi sendiri merupakan gambaran masa depan yang ingin dicapai, disusun dengan mempertimbangkan potensi serta kebutuhan masyarakat. Visi ini tidak hanya menjadi arah bagi Keuchik terpilih dalam periode enam tahun ke depan, tetapi juga merupakan hasil integrasi dari aspirasi masyarakat.

Proses penyusunannya dilakukan secara partisipatif, dimulai dari tingkat dusun hingga tingkat gampong. Adapun visi Gampong Meunasah Bakthu adalah: “Menjadiakan Gampong Meunasah Bakthu

Sebagai Sentra Penghasil padi Dan Palawija Serta Ternak Yang Mampu Menjawab Kebutuhan Persediaan Pasar”

Visi Gampong Meunasah Bakthu yaitu “Menjadikan Gampong Meunasah Bakthu sebagai sentra penghasil padi dan palawija serta ternak yang mampu menjawab kebutuhan persediaan pasar” memiliki makna yang lebih luas dari sekadar pembangunan sektor pertanian. Di dalamnya tersirat semangat kemandirian, kerja keras, dan pemberdayaan masyarakat yang menjadi fondasi bagi pembentukan karakter generasi muda, termasuk remaja di gampong tersebut.

Visi Gampong Meunasah Bakthu pada dasarnya mencerminkan cita-cita bersama masyarakat untuk mewujudkan lingkungan yang sejahtera, religius, dan berdaya saing. Visi ini tidak hanya menjadi pedoman bagi pemerintahan gampong, tetapi juga berperan penting dalam membentuk arah pembinaan generasi muda. Remaja sebagai bagian dari masyarakat merupakan kelompok yang memiliki peran strategis dalam mewujudkan visi tersebut.

Dalam konteks penelitian ini, mewujudkan visi tersebut menuntut peran aktif remaja untuk mengembangkan potensi diri, menjaga moralitas, serta memanfaatkan teknologi secara bijak. Hal ini menjadi sangat relevan mengingat fenomena kecanduan game online yang tengah marak di kalangan remaja dapat menghambat terwujudnya tujuan gampong yang berdaya dan berakhlak.

Oleh karena itu, visi Gampong Meunasah Bakthu dapat dijadikan dasar bagi pemerintah gampong dan tokoh masyarakat untuk mengarahkan remaja agar lebih berpartisipasi dalam kegiatan positif, seperti pelatihan keterampilan, kegiatan keagamaan, serta program sosial yang mampu memperkuat nilai-nilai kebersamaan dan tanggung jawab sosial. Dengan demikian, visi gampong tidak hanya menjadi slogan, tetapi menjadi panduan nyata dalam membina remaja menuju kehidupan yang produktif dan berkarakter.

b. Misi

Misi merupakan pernyataan yang menjelaskan tujuan serta sasaran yang ingin dicapai oleh Gampong. Rumusan misi berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan langkah-langkah strategis guna mewujudkan visi yang telah ditetapkan. Dengan adanya misi, arah dan fokus penyelenggaraan kegiatan pemerintahan gampong menjadi lebih jelas sehingga setiap program dapat dilaksanakan sesuai tujuan pembangunan.

Untuk mewujudkan visi Gampong Meunasah Bakthu sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, Pemerintah Gampong menetapkan beberapa misi utama sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan reformasi perangkat Gampong dengan mengembangkan profesionalisme melalui penguatan kapasitas dan ketrampilan, penataan struktur yang proporsional,

- 2) Meningkatkan dan mengembangkan ;kualitas pelayanan publik dan administrasi Gampong,
- 3) Mengembangkan dan membangun sistem pemerintahan gampong yang profesional, efektif dan efesien,
- 4) Mengembangkan pelayanan kebutuhan dasar masyarakat seperti pendidikan, kesehatan dan tempat tinggal,
- 5) Meningkatkan sarana dan prasarana di bidang pertanian dan perkebunan untuk meningkatkan produktifitas kedua bidang tersebut,
- 6) Meningkatkan kapasitas dan ketrampilan dari petani melalui penyuluhan dan pelatihan,
- 7) Meningkatkan peranan generasi muda dalam mewujudkan cita-cita pembangunan gampong,
- 8) Mendukung Peningkatan mutu Pendidikan Anak Usia Dini
- 9) Meningkatkan pelayanan kesehatan Ibu dan Anak melalui pengembangan kegiatan Posyandu,
- 10) Meningkatkan kualitas dan kuantitas kesejahteraan sosial pada perseorangan, keluarga dan kelompok masyarakat,
- 11) Meningkatkan Pembangunan infrastruktur Gampong,
- 12) Mengembangkan adat istiadat yang berlandasan budaya Aceh dalam kehidupan kemasyarakatan sehari-hari,

13) Membuka peluang kerjasama dengan pihak luar dengan ketersediaan potensi sumber daya manusia di bidang Pertanian dan Perkebunan dukungan modal usaha.

Misi yang ditetapkan oleh Pemerintah Gampong Meunasah Bakthu memiliki keterkaitan erat dengan kondisi sosial remaja yang mengalami kecanduan game online. Secara umum, seluruh misi tersebut berorientasi pada pembangunan manusia dan penguatan nilai sosial di tingkat masyarakat. Upaya peningkatan kualitas pelayanan publik, pendidikan, kesehatan, serta pemberdayaan generasi muda merupakan langkah yang dapat membantu remaja keluar dari pola hidup yang pasif dan terisolasi akibat kecanduan game.

Melalui pengembangan kapasitas perangkat gampong, penyediaan fasilitas sosial, dan pelibatan remaja dalam kegiatan kemasyarakatan, gampong dapat menciptakan lingkungan sosial yang sehat dan produktif.

Program yang menekankan pada peningkatan keterampilan, kegiatan keagamaan, serta penguatan nilai budaya Aceh juga berperan penting dalam membentuk karakter dan moral remaja agar lebih bertanggung jawab, disiplin, serta memiliki kesadaran sosial yang tinggi.

Selain itu, misi yang berfokus pada peningkatan kesejahteraan sosial dan kerja sama dengan pihak luar membuka peluang bagi remaja untuk diarahkan pada kegiatan positif seperti wirausaha,

pelatihan teknologi, maupun kegiatan sosial berbasis komunitas. Dengan demikian, misi Gampong Meunasah Bakthu bukan hanya mendukung pembangunan ekonomi dan pemerintahan, tetapi juga menjadi dasar dalam memperbaiki pola kehidupan sosial remaja yang terdampak oleh kecanduan game online, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi generasi muda yang mandiri, beretika, dan berkontribusi nyata bagi masyarakat.

4. Sarana dan Prasarana Gampong Meunasah Bakthu

Gampong Meunasah Bakthu sebagai salah satu gampong di Kecamatan Sukamakmur memiliki berbagai sarana dan prasarana yang berfungsi mendukung aktivitas pemerintahan, sosial, keagamaan, kesehatan, serta pengembangan sumber daya manusia. Keberadaan fasilitas tersebut bukan hanya berperan sebagai penunjang pelayanan publik, tetapi juga memiliki nilai strategis dalam membentuk perilaku dan pola aktivitas masyarakat, khususnya remaja.

a. Sarana dan Prasarana yang Tersedia di Gampong Meunasah Bakthu

Beberapa sarana dan prasarana utama yang dapat diidentifikasi antara lain:

1) Kantor Pemerintahan Gampong

Berfungsi sebagai pusat administrasi dan pelayanan masyarakat, serta tempat koordinasi program pembangunan dan kegiatan sosial.

2) Meunasah (Balai Ibadah dan Sosial)

Meunasah menjadi pusat kegiatan keagamaan, musyawarah masyarakat, serta pembinaan moral dan karakter generasi muda melalui pengajian, ceramah, dan kegiatan keislaman lainnya.

3) Sarana Jalan dan Drainase

Jalan penghubung antar dusun dan saluran drainase mendukung mobilitas warga serta memperlancar aktivitas ekonomi dan sosial masyarakat.

4) Sarana Kesehatan

Posyandu dan Posbindu berfungsi sebagai fasilitas pelayanan kesehatan dasar, khususnya bagi ibu dan anak, sekaligus menjadi ruang edukasi kesehatan masyarakat.

5) Sarana Olahraga dan Kepemudaan

Lapangan futsal dan area olahraga menjadi wadah bagi aktivitas fisik remaja, pembinaan bakat olahraga, serta kegiatan kebersamaan antar pemuda.

6) Sarana Penerangan Jalan dan Informasi Publik

Fasilitas ini mendukung keamanan lingkungan serta keterbukaan informasi bagi masyarakat.

7) Ruang Kegiatan Sosial dan Keagamaan

Digunakan untuk kegiatan pengajian, pertemuan pemuda, serta kegiatan adat dan budaya.

b. Keterkaitan Sarana Prasarana dengan Upaya Mengurangi Ketergantungan Game Online

Keberadaan sarana dan prasarana di Gampong Meunasah Bakthu memiliki fungsi preventif dan edukatif dalam mengarahkan remaja kepada aktivitas yang lebih seimbang. Keterkaitan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Sarana Olahraga sebagai Alternatif Aktivitas Fisik

Lapangan futsal dan fasilitas olahraga menyediakan ruang bagi remaja untuk menyalurkan energi, membangun kerja sama tim, dan mengembangkan minat serta bakat. Aktivitas fisik yang terjadwal dapat membantu mengurangi waktu yang dihabiskan di depan layar sekaligus meningkatkan kesehatan jasmani dan interaksi sosial.

2) Meunasah sebagai Pusat Pembinaan Karakter

Kegiatan keagamaan dan pembinaan moral di meunasah berperan dalam membentuk kesadaran remaja mengenai pengelolaan waktu, tanggung jawab, serta nilai kedisiplinan. Lingkungan religius dan sosial yang aktif dapat menjadi penyeimbang bagi pengaruh budaya digital yang berlebihan.

3) Ruang Sosial dan Kepemudaan sebagai Media Interaksi Nyata

Pertemuan pemuda, kegiatan budaya, dan diskusi sosial memberi kesempatan bagi remaja untuk berpartisipasi langsung dalam kehidupan masyarakat. Interaksi nyata ini penting untuk menjaga

kemampuan komunikasi interpersonal yang sering berkurang akibat dominasi aktivitas virtual.

4) Peran Sarana Pemerintahan dalam Program Kepemudaan

Kantor gampong dan perangkatnya dapat memfasilitasi program pelatihan, kegiatan kreatif, atau lomba kepemudaan yang mendorong remaja untuk mengembangkan potensi diri di luar dunia digital.

Dari sudut pandang pembangunan sosial, sarana dan prasarana gampong tidak hanya dipahami sebagai infrastruktur fisik, tetapi juga sebagai ruang pembentukan perilaku sosial. Ketika fasilitas tersedia namun kurang dimanfaatkan, remaja cenderung mencari alternatif hiburan yang lebih mudah diakses, termasuk game online. Sebaliknya, ketika fasilitas dimanfaatkan secara aktif dan berkelanjutan, remaja memiliki lebih banyak pilihan kegiatan yang bersifat produktif, kolaboratif, dan membangun keterampilan hidup.

Dengan demikian, hubungan antara sarana prasarana dan perilaku remaja bersifat tidak langsung namun signifikan. Infrastruktur yang memadai perlu diimbangi dengan program, pendampingan, dan partisipasi masyarakat agar berfungsi optimal sebagai media pembinaan generasi muda.

5. Tingkatan Kesejahteraan Sosial Masyarakat Gampong Meunasah Bakthu

Indikator dan klasifikasi keluarga sejahtera menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) dibedakan ke dalam beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Keluarga Pra Sejahtera

Keluarga pra sejahtera merupakan keluarga yang belum mampu memenuhi satu atau lebih kebutuhan dasar yang ditetapkan sebagai kriteria Keluarga Sejahtera Tahap I. Kebutuhan dasar tersebut meliputi pemenuhan pendidikan keagamaan, kecukupan pangan, kelayakan papan, sandang, serta akses terhadap pelayanan kesehatan.

b. Keluarga Sejahtera Tahap I

Keluarga sejahtera tahap I adalah keluarga yang telah mampu memenuhi kebutuhan dasar secara minimal. Pada tahap ini, seluruh anggota keluarga pada umumnya dapat makan sedikitnya dua kali sehari, menjalankan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing, serta memiliki pakaian yang berbeda untuk keperluan di rumah, bekerja atau bersekolah, dan bepergian.

c. Keluarga Sejahtera Tahap II

Keluarga sejahtera tahap II merupakan keluarga yang telah memenuhi seluruh kriteria pada tahap I, serta mampu memenuhi kebutuhan tambahan. Indikatornya antara lain keluarga menyediakan lauk berupa daging, ikan, atau telur minimal satu kali dalam satu minggu, setiap anggota keluarga memperoleh setidaknya satu stel pakaian baru dalam satu tahun, melaksanakan ibadah secara teratur, serta berada dalam kondisi sehat selama tiga bulan terakhir.

d. Keluarga Sejahtera Tahap III

Keluarga sejahtera tahap III adalah keluarga yang tidak hanya mampu memenuhi kebutuhan dasar dan tambahan, tetapi juga telah menunjukkan upaya pengembangan kualitas keluarga. Hal ini ditandai dengan adanya usaha untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan menyisihkan sebagian pendapatan untuk tabungan, kebiasaan makan bersama minimal satu kali sehari sebagai sarana komunikasi keluarga, keikutsertaan dalam kegiatan sosial di lingkungan tempat tinggal, melakukan rekreasi bersama di luar rumah sekurang-kurangnya satu kali dalam enam bulan, memperoleh informasi melalui media massa seperti surat kabar, televisi, atau majalah, serta kemampuan menggunakan sarana transportasi yang sesuai dengan kondisi wilayah setempat.

e. Keluarga Sejahtera Tahap III Plus

Keluarga sejahtera tahap III Plus merupakan keluarga yang telah memenuhi seluruh kriteria pada tahapan sebelumnya dan menunjukkan tingkat kepedulian sosial yang tinggi. Kepedulian tersebut diwujudkan melalui pemberian sumbangan secara sukarela dan berkelanjutan untuk kegiatan sosial kemasyarakatan, baik dalam bentuk materi maupun keterlibatan aktif sebagai pengurus organisasi, yayasan, atau lembaga sosial di masyarakat.

Berdasarkan berbagai aspek yang telah diuraikan sebelumnya, kondisi masyarakat Gampong Meunasah Bakthu saat ini belum dapat

dikategorikan sebagai masyarakat dengan tingkat kesejahteraan yang baik sebagaimana yang diharapkan. Hal tersebut dapat dilihat dari data

a No	Kesejahteraan Sosial	Jumlah	Persentase
1.	Keluarga Pra Sejahtera	7	5,08 %
2.	Keluarga Sejahtera I	13	6,78 %
3.	Keluarga Sejahtera II	56	52,54 %
4.	Keluarga Sejahtera III	4	32,20 %
5.	Keluarga Sejahtera III Plus	2	3,39 %
Jumlah		82	100 %

sajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2. Tingkat Kesejahteraan Masyarakat Gampong Meunasah Bakthu

Secara umum, hubungan antara tingkat kesejahteraan keluarga dan kecenderungan remaja dalam bermain game online tidak bersifat langsung, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi berbagai faktor seperti pola asuh, kualitas komunikasi keluarga, ketersediaan sarana kegiatan sosial, serta lingkungan pergaulan. Tingkat kesejahteraan yang berada pada kategori menengah di Gampong Meunasah Bakthu menunjukkan adanya peluang sekaligus tantangan. Peluang muncul karena sebagian besar keluarga telah memiliki kemampuan dasar untuk mendukung perkembangan anak, sedangkan tantangan muncul dalam bentuk kebutuhan peningkatan literasi digital dan penguatan peran keluarga dalam mengarahkan penggunaan teknologi secara bijak.

6. Kondisi Sosial Kemasyarakatan Gampong Meunasah Bakthu dan Kaitannya dengan Remaja Pencandu Game Online

Kondisi sosial kemasyarakatan di Gampong Meunasah Bakthu pada dasarnya masih ditandai oleh hubungan antarwarga yang relatif dekat dan pola kehidupan yang berlandaskan nilai kekeluargaan serta budaya gotong royong. Interaksi sosial masyarakat umumnya berlangsung melalui kegiatan keagamaan, musyawarah gampong, aktivitas adat, serta kegiatan sosial seperti pengajian, peringatan hari besar keagamaan, dan kerja bakti lingkungan. Meunasah sebagai pusat kegiatan ibadah dan sosial memiliki peran penting dalam mempertemukan berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang tua.

Struktur sosial masyarakat didominasi oleh keluarga yang bekerja di sektor pertanian, perkebunan, perdagangan kecil, dan sebagian pada sektor formal seperti pegawai negeri maupun swasta. Kondisi ini membentuk pola kehidupan yang sederhana namun cukup stabil. Dalam kehidupan sehari-hari, norma sopan santun, penghormatan kepada tokoh agama dan tokoh adat, serta semangat kebersamaan masih menjadi nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat.

Namun demikian, perubahan sosial mulai terlihat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan meningkatnya penggunaan telepon pintar di kalangan remaja. Akses internet yang semakin mudah membawa pengaruh terhadap pola interaksi sosial generasi muda.

Remaja tidak lagi sepenuhnya menghabiskan waktu di ruang sosial fisik seperti lapangan olahraga, meunasah, atau kegiatan kemasyarakatan, tetapi mulai beralih pada ruang interaksi digital, salah satunya melalui permainan game online.

Fenomena remaja yang menghabiskan waktu cukup lama bermain game online memunculkan dinamika baru dalam kehidupan sosial gampong. Sebagian remaja cenderung lebih aktif di dunia virtual dibandingkan lingkungan nyata, sehingga partisipasi mereka dalam kegiatan sosial, keagamaan, dan olahraga dapat mengalami penurunan. Kondisi ini tidak serta-merta menunjukkan hilangnya nilai sosial, namun lebih menggambarkan adanya pergeseran bentuk interaksi dari tatap muka menuju interaksi berbasis teknologi.

Dalam konteks sosial kemasyarakatan Meunasah Bakthu, keberadaan lingkungan yang masih menjunjung nilai kebersamaan sebenarnya menjadi potensi besar untuk menyeimbangkan pengaruh tersebut. Kegiatan pengajian remaja, olahraga bersama, festival budaya, dan pertemuan kepemudaan dapat berfungsi sebagai ruang alternatif bagi remaja untuk membangun relasi sosial secara langsung. Lingkungan keluarga juga memiliki peran penting dalam membentuk pola penggunaan teknologi yang lebih seimbang melalui pengawasan dan komunikasi yang baik.

Keterkaitan antara kondisi sosial masyarakat dan fenomena game online pada remaja dapat dipahami sebagai hubungan timbal balik. Di

satu sisi, perkembangan teknologi menghadirkan tantangan berupa berkurangnya interaksi sosial langsung. Di sisi lain, kekuatan nilai sosial yang masih hidup di masyarakat gampong dapat menjadi faktor pelindung agar remaja tetap memiliki keterikatan dengan lingkungan sekitarnya. Apabila kegiatan sosial dan kepemudaan dikelola secara berkelanjutan, maka ruang digital tidak akan sepenuhnya menggantikan ruang sosial nyata, melainkan menjadi pelengkap dalam kehidupan remaja.

Dengan demikian, kondisi sosial kemasyarakatan Gampong Meunasah Bakthu menunjukkan karakter masyarakat yang masih memiliki modal sosial yang kuat, namun sedang menghadapi proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Fenomena remaja yang cenderung intens bermain game online bukan semata-mata persoalan individu, melainkan bagian dari perubahan sosial yang memerlukan pendekatan kolektif melalui penguatan kegiatan sosial, keagamaan, dan kepemudaan. Pendekatan tersebut penting agar perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif tanpa mengurangi kualitas interaksi sosial dan partisipasi remaja dalam kehidupan masyarakat gampong.

B. Kehidupan Sosial Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Di Gampong Meunasah Bakthu

Rutinitas remaja pecandu game online cenderung monoton. Mereka lebih sering berada di dalam rumah atau di warung kopi yang memiliki

jaringan internet gratis. Kebiasaan ini menyebabkan mereka jarang mengikuti kegiatan sosial seperti gotong royong, pengajian, atau olahraga bersama. Waktu luang yang seharusnya digunakan untuk berinteraksi dengan keluarga dan masyarakat digantikan oleh aktivitas bermain game. Kondisi tersebut membuat remaja kehilangan keseimbangan antara dunia nyata dan dunia maya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa remaja serta orang tua di Gampong Meunasah Bakthu, diketahui bahwa sebagian besar remaja menghabiskan waktu ber jam-jam per hari untuk bermain game online seperti Mobile Legends, Free Fire, PUBG Mobile, dan Pes Mobile. Aktivitas bermain biasanya dilakukan pada malam hari hingga larut, bahkan ada yang bermain hingga dini hari. Akibatnya, waktu istirahat mereka berkurang dan pola makan tidak teratur.

1. Interaksi Remaja Pecandu Game Online Kompetitif dengan Teman, dan Masyarakat

Interaksi sosial merupakan bagian penting dari kehidupan seorang remaja. Melalui interaksi, remaja belajar memahami diri sendiri dan orang lain, serta membentuk identitas sosialnya. Namun, bagi remaja yang kecanduan game online kompetitif, pola interaksi ini mengalami perubahan yang cukup signifikan. Keterikatan mereka terhadap dunia digital sering kali memengaruhi hubungan dengan teman sebaya, anggota keluarga, maupun lingkungan masyarakat di sekitarnya.

a. Interaksi dengan Teman Sebaya

Remaja pecandu game online kompetitif umumnya memiliki jaringan pertemanan yang luas di dunia maya. Mereka berinteraksi secara aktif dengan rekan bermain dari berbagai daerah melalui fitur komunikasi dalam permainan, dalam konteks ini, interaksi yang terjadi bersifat dinamis dan penuh kompetisi.

Berdasarkan wawancara dengan AFH Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif

“Game mobile legend itu 5vs5, untuk memenangkan game itu kita butuh yang selevel skill dan kerja sama untuk memenangkan gamenya, kawan saya yang segampong mereka tidak semahir saya, jadi Saya lebih sering berinteraksi dengan teman-teman yang saya kenalanya melalui game online bang dibandingkan dengan teman segampong. hubungan pertemanan kami hanya dalam game, jangan kan bertemu alamat dia saya tidak tau”.³⁸

Hubungan sosial yang terjalin melalui permainan daring cenderung bersifat fungsional, yakni berorientasi pada tujuan permainan, bukan pada hubungan emosional yang mendalam. Fenomena ini akan menyebabkan sebagian remaja menjadi lebih tertutup dan kurang percaya diri saat berinteraksi dengan teman sebaya di lingkungannya sendiri.

³⁸ wawancara dengan AFH Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

Secara keseluruhan, kehidupan sosial remaja pecandu game online kompetitif menunjukkan adanya ketidak seimbangan antara interaksi digital dan interaksi sosial di dunia nyata. Dunia game menjadi ruang utama bagi mereka untuk berkomunikasi dan mengekspresikan diri, sementara kehidupan sosial di lingkungan sekitar semakin terpinggirkan.

b. Interaksi dengan Masyarakat

Interaksi remaja pecandu game online dengan masyarakat di lingkungannya, seperti di Gampong Meunasah Bakthu, umumnya cenderung menurun. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu di rumah atau di warkop, sehingga jarang berpartisipasi dalam kegiatan sosial seperti gotong royong, pengajian remaja, atau acara kemasyarakatan lainnya. Akibatnya, hubungan sosial antara remaja dan masyarakat menjadi renggang.

Berdasarkan wawancara dengan MZL Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif

“Kalau dengan masyarakat, saya jarang berinteraksi. Biasanya setelah pulang sekolah saya langsung main game di rumah atau pergi ke warkop yang ada WiFi. Jadi memang jarang ikut kegiatan di gampong”.³⁹

³⁹ Wawancara dengan MZL Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

Beberapa warga menilai bahwa remaja masa kini mulai kehilangan rasa kebersamaan dan tanggung jawab sosial. Selain itu, kebiasaan berdiam diri di rumah atau warkop membuat sebagian remaja menjadi kurang peka terhadap situasi sosial di sekitarnya. Mereka jarang bertegur sapa, sulit diajak berdiskusi, dan cenderung menghindari pergaulan yang melibatkan banyak orang.

Berdasarkan wawancara dengan Hafit Keuchik gampong meunasah bakthu

“Kalau dibandingkan dengan dulu dampaknya cukup terasa. Hubungan antara remaja dan masyarakat menjadi sangat renggang. Remaja cenderung menyendiri, jarang menyapa. Akibatnya, rasa kebersamaan dan hubungan sosial jadi tidak seerat dulu”.⁴⁰

2. Partisipasi Remaja Pecandu Game Online Kompetitif dalam Kegiatan Sosial dan Keagamaan

Partisipasi sosial dan keagamaan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter remaja. Melalui keterlibatan dalam kegiatan sosial, remaja belajar mengenai nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, serta tanggung jawab terhadap lingkungan. Sementara itu, kegiatan keagamaan membantu menanamkan nilai moral, spiritual, dan pengendalian diri. Namun, bagi sebagian remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif, partisipasi dalam kedua bidang ini cenderung menurun.

⁴⁰ Wawancara dengan Hafit Keuchik Gampong Meunasah Bakthu tanggal 24 Oktober 2025

a. Partisipasi dalam Kegiatan Sosial

Kecanduan terhadap game online membuat sebagian besar remaja lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar dibandingkan berinteraksi langsung dengan masyarakat. Aktivitas seperti gotong royong, kerja bakti, atau kegiatan pemuda gampong lainnya.

Berdasarkan wawancara dengan ART Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif

“Jarang, Bang. Kalau ada gotong royong atau kegiatan pemuda, saya sering tidak ikut. Kadang karena capek, tapi sering juga karena malam sebelumnya main game sampai larut”.⁴¹

Dalam beberapa kasus, remaja bahkan memilih untuk tidak hadir sama sekali pada kegiatan sosial, meskipun sudah diundang oleh perangkat Gampong atau tokoh pemuda setempat. Sering kali diabaikan karena dianggap tidak menarik atau mengganggu waktu bermain.

Berdasarkan wawancara dengan Imam Ahmadi Tuha Peut gampong meunasah bakthu

“Sebagian besar karena mereka bermain game sampai larut malam. Akibatnya, pagi hari sulit bangun dan tidak bersemangat untuk ikut

⁴¹ wawancara dengan ART Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

kegiatan sosial. Ada juga yang beranggapan kegiatannya kurang menarik dibandingkan bermain game”.⁴²

Berdasarkan hasil wawancara itu, terlihat bahwa sebagian remaja yang gemar bermain game online cenderung kurang terlibat dalam kegiatan kemasyarakatan seperti gotong royong membersihkan meunasah, peringatan hari nasional, atau kegiatan olahraga.

Mereka lebih memilih bermain game hingga larut malam, sehingga saat pagi hari sulit bangun dan tidak bersemangat untuk ikut kegiatan sosial seperti hal nya gotong royong, persiapan Acara. Akibatnya, peran mereka dalam membangun solidaritas sosial menjadi lemah.

b. Partisipasi dalam Kegiatan Keagamaan

Selain kegiatan sosial, partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan juga mengalami penurunan akibat kecanduan game online kompetitif. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beribadah, mengaji, atau mengikuti pengajian di meunasah sering kali tergantikan oleh aktivitas bermain.

Berdasarkan wawancara dengan Arifin Teungku Gampong Meunasah Bakthu

“Kalau dibandingkan dengan beberapa tahun lalu dek, keterlibatan remaja dalam kegiatan keagamaan memang menurun. Sekarang semakin jarang terlihat remaja yang rutin hadir ke meunasah, terutama

⁴² wawancara dengan Imam Ahmadi Tuha Peut Gampong Meunasah Bakthu tanggal 24 Oktober 2025

dalam kegiatan pengajian(kegiatan itu dilakukan setiap malam senin) dan tadarus di pausa, pada acara-acara besar seperti Maulid Nabi atau Isra Mikraj. Hadir, itupun kehadirannya tidak selalu aktif, sebagian hanya datang sebentar lalu pulang”.

Hasil wawancara bahwa sebagian remaja mulai jarang terlihat dalam kegiatan seperti pengajian malam Senin, tadarus Al-Quran, maupun peringatan hari besar Islam. Mereka hanya hadir pada acara keagamaan tertentu, seperti Maulid Nabi atau Isra Miraj, dan itupun tidak selalu berperan aktif. Hal ini menandakan bahwa tingkat spiritualitas remaja pecandu game mengalami penurunan, yang salah satunya disebabkan oleh ketergantungan terhadap dunia digital.

3. Aktivitas Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Saat Bermain Bersama (Mabar), Respon terhadap Gangguan, Interaksi sesama pemain, dan Ekspresi Emosi

Berdasar hasil dari observasi, Saat melakukan mabar, remaja biasanya menunjukkan antusiasme tinggi. Mereka mempersiapkan diri dengan memastikan koneksi internet stabil, mengisi baterai ponsel, dan menyiapkan alat pendukung seperti headset agar komunikasi dengan tim berjalan lancar. Aktivitas ini bisa berlangsung selama beberapa jam, bahkan hingga larut malam, tergantung pada durasi permainan dan tingkat kompetisi yang dihadapi.

Dalam sesi permainan, fokus remaja sepenuhnya tertuju pada layar. Mereka saling berkoordinasi, mengatur strategi, dan bereaksi cepat terhadap

situasi permainan. Dalam Permainan Remaja berkomunikasi menggunakan bahasa yang beragam mulai dari kata-kata yang sopan hingga ungkapan emosional atau kasar tergantung pada situasi permainan.

Ketika permainan berjalan baik, komunikasi cenderung positif dan penuh semangat; namun saat tim mengalami kekalahan, sering muncul kata-kata yang bernada tinggi, ejekan, atau saling menyalahkan. Saat menang, mereka biasanya menunjukkan kegembiraan yang berlebihan: tertawa keras, berteriak menang! atau memuji diri sendiri dan timnya.

Kemenangan menjadi bentuk kepuasan emosional yang memicu keinginan untuk bermain lagi. Namun sebaliknya, saat mengalami kekalahan, ekspresi yang muncul bisa sangat berbeda mulai dari wajah kesal, mengeluh, hingga mengucapkan kata-kata kasar. Beberapa remaja menunjukkan tanda-tanda frustrasi ketika kalah, seperti memukul meja, melempar earphone, atau keluar dari permainan tanpa pamit (*rage quit*).

Dalam konteks ini, mabar tidak hanya menjadi kegiatan hiburan, tetapi juga arena kompetisi yang menuntut kecepatan berpikir dan kerja sama tim. Namun, akibat intensitas yang berlebihan, biasanya menunjukkan reaksi yang cukup kuat terhadap gangguan dari luar.

Misalnya, saat dipanggil tidak sedang bermain, mereka sering kali merasa terganggu dan memberikan respon negatif. Beberapa remaja

menjawab dengan nada tinggi, menunda respon, atau bahkan diam sama sekali agar tidak kehilangan konsentrasi.⁴³

4. Pola Makan dan Istirahat Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Menjadi Tidak Teratur

Kecanduan terhadap game online kompetitif tidak hanya berdampak pada aspek sosial dan emosional remaja, tetapi juga berpengaruh langsung terhadap kondisi fisik, terutama pola makan dan waktu istirahat. Aktivitas bermain yang dilakukan dalam durasi panjang membuat sebagian remaja mengabaikan kebutuhan dasar tubuhnya. Remaja yang kecanduan game online cenderung memiliki pola makan yang tidak konsisten. Selain itu, jenis makanan yang dikonsumsi sering kali kurang sehat. Makanan cepat saji seperti mi instan, gorengan, dan minuman berkafein menjadi pilihan utama karena dianggap praktis dan tidak mengganggu waktu bermain.

Berdasarkan wawancara dengan ART Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif

“Kalau lagi main, saya sering lupa waktu. Kadang baru ingat makan setelah merasa sangat lapar, biar gak ribet saya makan mie, jajan ringan dan kadang Cuma minum kopi, terkadang juga saya main nya sampai subuh kalau lagi ada teman mabar, Akibatnya, siang hari saya sering mengantuk dan badan terasa lemas”.⁴⁴

⁴³ Hasil observasi penelitian di Gampong Meunasah Bakthu, tanggal 23 Oktober 2025

⁴⁴ Wawancara dengan ART Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

Kebiasaan ini bakal menimbulkan dampak negatif seperti gangguan pencernaan, penurunan berat badan, dan kelelahan. Dalam jangka panjang, pola makan yang tidak teratur dapat memicu masalah kesehatan serius seperti maag, anemia, dan penurunan daya tahan tubuh. Selain makan, waktu tidur juga menjadi aspek yang paling sering terganggu. Banyak remaja yang bermain hingga larut malam, bahkan ada yang begadang hingga dini hari. Aktivitas ini dilakukan secara berulang karena permainan daring bersifat kompetitif dan menimbulkan rasa penasaran untuk terus bermain. Akibatnya, waktu tidur berkurang drastis dan pola istirahat menjadi tidak teratur.

Kekurangan tidur membuat remaja merasa lelah di siang hari, sulit berkonsentrasi saat belajar, dan mudah tersulut emosi. Dalam beberapa kasus, remaja juga menunjukkan tanda-tanda gangguan tidur seperti insomnia ringan atau sulit tidur tanpa membuka aplikasi game terlebih dahulu. Kondisi ini memperburuk keseimbangan fisik dan mental mereka.

Berdasarkan wawancara dengan UFR Orang Tua remaja pecandu game online kompetitif gampong meunasah bakthu

“Kalau tidak ditegur, Anak saya biasanya baru tidur lewat jam dua, bahkan kadang sampai jam tiga dini hari Kalau main game, biasanya hanya berubah sebentar jadi perlu dingatkan lagi, di Pagi hari kadang sangat sulit

dibangunkan. Untuk salat subuh saja harus berkali-kali dipanggil, apalagi untuk berangkat sekolah. Kadang terlambat, kadang juga tidak masuk”.⁴⁵

Wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa sebagian remaja baru tidur setelah pukul dua atau tiga dini hari. Pada pagi hari, mereka sulit dibangunkan untuk salat subuh atau berangkat sekolah. Pola ini berlangsung terus-menerus hingga mengganggu kegiatan akademik dan tanggung jawab sosial mereka di rumah maupun lingkungan sekitar.

C. Hubungan Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Dengan Keluarga

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap perilaku remaja yang mengalami kecanduan game online kompetitif, dapat diketahui bahwa hubungan mereka dengan keluarga cenderung mengalami perubahan yang cukup signifikan. Perubahan ini dapat dilihat dari segi komunikasi, kedekatan emosional, serta fungsi sosial keluarga dalam kehidupan sehari-hari.

1. Komunikasi remaja dengan Keluarga

Komunikasi menjadi unsur utama dalam membangun hubungan yang sehat antara orang tua dan anak. Namun, pada remaja yang kecanduan game online, komunikasi sering kali menurun baik dalam frekuensi maupun kualitasnya. Waktu yang seharusnya digunakan untuk berbicara atau melakukan aktivitas bersama keluarga banyak tersita oleh aktivitas bermain.

⁴⁵ wawancara dengan UFR Orang Tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 25 Oktober 2025

Remaja lebih memilih berinteraksi dengan rekan satu tim di dunia maya daripada dengan orang tua atau saudara kandung di rumah.

Berdasarkan wawancara dengan MDI Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif.

“ Di dalam kamar saya main, jika di panggil sama oran tua, saya merasa sangat terganggu kalau dipanggil. Di Karnakan game nya tidak bisa di jeda jadi mengharuskan saya untuk tetap fokus dan juga jaga komunikasi dengan teman satu tim agar srateginya tetap berjalan hingga game selesai”.⁴⁶

Akibatnya, muncul jarak komunikasi yang semakin melebar. Orang tua merasa diabaikan, sedangkan remaja merasa tidak dimengerti. Dalam kondisi tertentu, komunikasi yang tersisa hanya berupa teguran atau peringatan dari orang tua agar anak berhenti bermain, yang justru memperparah konflik.

Berdasarkan wawancara dengan IQL Orang Tua remaja pecandu game online kompetiif gampong meunasah bakthu.

“Kami sebenarnya ingin berbicara dengan anak, menanyakan kegiatan sekolah atau kesehariannya, tetapi sering kali ia sibuk bermain game dan sulit diajak berkomunikasi”. Kadang komunikasi yang terjadi hanya berupa teguran agar berhenti bermain. Hal itu sering menimbulkan emosi karena anak merasa tidak dipahami”.⁴⁷

⁴⁶ Wawancara dengan MDI Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

⁴⁷ Wawancara dengan IQL Orang Tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 25 Oktober 2025

2. Hubungan Emosional remaja dengan keluarga

Kedekatan emosional antara anggota keluarga menjadi salah satu indikator keharmonisan keluarga. Namun, bagi remaja pecandu game online kompetitif, kedekatan emosional ini sering kali terganggu. Intensitas bermain yang tinggi membuat mereka jarang berinteraksi secara hangat dengan keluarga.

Berdasarkan wawancara dengan UFR Orang Tua remaja pecandu game online kompetitif gampong meunasah bakthu.

“Kami merasa hubungan emosional dengan anak semakin renggang. Karna Jarang ada momen berbincang santai atau bercanda seperti dulu. Sang anak Sekarang sering menyendiri di kamar. Makan bersama keluarga pun jarang dilakukan”.⁴⁸

3. Konflik dan Pengendalian Diri

Kecanduan game online juga memicu meningkatnya potensi konflik dalam keluarga. Ketika orang tua mencoba menetapkan batas waktu bermain, sebagian remaja menunjukkan reaksi negatif seperti marah, membantah, atau menarik diri. Sikap defensif ini muncul karena remaja merasa aktivitas bermainnya merupakan bagian dari identitas diri dan sumber kebahagiaan.

Berdasarkan wawancara dengan UFR Orang Tua remaja pecandu game online kompetitif gampong meunasah bakthu

⁴⁸ wawancara dengan UFR Orang Tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 25 Oktober 2025

“Ketika kami membatasi waktu bermain, anak sering menunjukkan sikap marah dan membantah, seolah tidak menerima aturan yang kami buat.”

Dia merasa bermain game adalah haknya, sehingga setiap larangan justru memicu pertengkaran di dalam rumah”.⁴⁹

Kurangnya pengendalian diri membuat remaja sulit menyeimbangkan waktu antara hiburan dan tanggung jawab, seperti belajar atau membantu pekerjaan rumah. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menurunkan rasa tanggung jawab sosial dan menimbulkan ketegangan berkelanjutan di dalam keluarga.

Berdasarkan wawancara dengan ART Remaja gampong meunasah bakthu pencandu game online kompetitif

“Saya tahu ada kewajiban lain seperti belajar atau membantu di rumah, tetapi sering kali sulit mengatur waktu karena ingin menyelesaikan permainan”.⁵⁰

4. Dampak Kecanduan Game terhadap Dinamika Keluarga

Kecanduan game online kompetitif tidak hanya memengaruhi perilaku individu remaja, tetapi juga berdampak pada dinamika keluarga secara keseluruhan. Aktivitas keluarga yang biasanya dilakukan bersama menjadi terganggu. Selain itu, suasana rumah menjadi lebih tegang karena sering terjadi perbedaan pendapat antara orang tua dan anak. Orang tua merasa

⁴⁹ wawancara dengan UFR Orang Tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 25 Oktober 2025

⁵⁰ Wawancara dengan ART Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 23 Oktober 2025

kewalahan menghadapi kebiasaan anak yang sulit diatur, sementara anak merasa diawasi berlebihan. Kondisi ini menyebabkan hubungan emosional yang awalnya hangat menjadi dingin dan penuh jarak. Konflik yang berulang tanpa penyelesaian dapat menimbulkan rasa frustrasi bagi kedua belah pihak.

Dalam beberapa kasus, orang tua memilih untuk menyerah dan membiarkan anak tenggelam dalam permainan demi menghindari pertengkaran. Sikap seperti ini justru memperburuk keadaan, karena anak akan semakin kehilangan kontrol terhadap waktu bermain dan semakin sulit untuk beradaptasi dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan wawancara dengan IQL Orang Tua remaja pecandu game online kompetitif gampong meunasah bakthu.

“Sering terjadi perdebatan karena kami menegur, dia merasa terlalu diawasi. Jadi kadang kami memilih diam dan membiarkan saja agar rumah tidak ribut”⁵¹.

⁵¹ Wawancara dengan IQL Orang Tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu pencandu game online kompetitif, tanggal 25 Oktober 2025

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Remaja yang kecanduan game online cenderung lebih banyak berinteraksi di dunia maya dibandingkan dengan lingkungan nyata. Intensitas bermain yang tinggi menyebabkan mereka kehilangan banyak waktu untuk bersosialisasi dengan teman, mengikuti kegiatan masyarakat, maupun berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan. Kondisi ini berdampak pada menurunnya empati sosial, berkurangnya kepekaan terhadap lingkungan sekitar, serta munculnya sikap tertutup dalam pergaulan sehari-hari. Akibatnya, kehidupan sosial remaja menjadi tidak seimbang antara dunia digital dan kehidupan nyata, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial secara langsung dan membangun hubungan sosial yang sehat di lingkungannya.
2. Aktivitas bermain game online kompetitif memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap hubungan antara remaja dan keluarganya. Banyak remaja yang lebih memilih menghabiskan waktu bermain dari pada berinteraksi atau berbincang dengan anggota keluarga. Kondisi ini menyebabkan komunikasi dalam keluarga menurun dan suasana kekeluargaan menjadi kurang harmonis. Pola interaksi yang seharusnya terjalin melalui kebersamaan dan percakapan langsung mulai tergantikan oleh aktivitas digital yang bersifat individual.

Remaja yang kecanduan game cenderung lebih sering menyendiri di kamar atau di tempat-tempat tertentu untuk bermain dalam waktu lama. Hal ini membuat hubungan emosional antara anak dan orang tua menjadi renggang, karena minimnya kesempatan untuk berkomunikasi dan berbagi pengalaman sehari-hari. Orang tua pun sering kali merasa kesulitan mengontrol waktu bermain anak, yang pada akhirnya menimbulkan rasa khawatir dan ketegangan dalam keluarga.

B. Saran

1. Bagi Remaja

Bagi remaja yang telah mengalami kecanduan game online, diharapkan segera berusaha meninggalkan kebiasaan tersebut secara bertahap. Mulailah dengan mengurangi waktu bermain dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti berolahraga, mengikuti pelatihan keterampilan, atau berpartisipasi dalam kegiatan sosial di lingkungan gampong. Dengan cara ini, remaja dapat memulihkan fokus dan meningkatkan produktivitas.

Sementara itu, bagi remaja yang belum Bermain, disarankan untuk menjauhkan diri rasa penasaran Bermain game dan gunakan waktu luang untuk kegiatan positif seperti membaca, olahraga, atau membantu kegiatan masyarakat.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih aktif memantau aktivitas anak, terutama dalam penggunaan gawai. Pendekatan yang lembut, komunikasi terbuka, dan pemberian contoh positif jauh lebih efektif daripada larangan keras. Orang tua juga perlu menciptakan suasana rumah yang hangat agar anak merasa nyaman berbagi cerita dan tidak mencari pelarian di dunia game.

3. Bagi Pemerintah Gampong dan Tokoh Masyarakat

Pemerintah gampong dapat menyediakan kegiatan alternatif seperti pelatihan keterampilan, lomba olahraga, atau kegiatan keagamaan yang menarik bagi remaja. Dengan begitu, mereka memiliki ruang positif untuk berinteraksi dan menyalurkan energi secara produktif.

Selain itu, tokoh masyarakat juga sebaiknya menjalin kerja sama dengan perangkat gampong dan lembaga pemuda untuk memastikan kegiatan tersebut berjalan berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan generasi muda. Dengan keterlibatan tokoh masyarakat yang kuat, kegiatan positif di gampong akan lebih bermakna dan mampu membentuk karakter remaja yang berdaya, berakhlak, dan bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldi Nur Sopian, *Kehidupan Sosial (Social Life): Pengertian, Tujuan dan Tips*, diakses, https://www.kompasiana.com/aldinursopian/6540c95fedff76581e6b6ed2/kehidupan-sosial-social-life-pengertian-tujuan-dan-tips?page=all#goog_rewarded Pada tanggal 9 Maret 2025.
- Arifin, Nurul, and Wiryo Nuryono, *Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya*. Jurnal BK Unesa 12.1 (2021).
- Arjuna, *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Balassuka Kecamatan Tombolo Pao Kabupaten Gowa*, (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024).
- Arnett, Jeffrey Jensen, *Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For Child Development Perspectives*, 1 (2): 68-73, (2007).
- Baso Intang Sappaile, et. al. *Dampak penggunaan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar*, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024.
- Dahliah, *Game Online Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*, Vol. 2, 2 November 2023.
- Halodoc WHO, *Kecanduan Game Merupakan Gangguan Mental*, (2023). Diakses dari: <https://www.halodoc.com/artikel/who-kecanduan-game-merupakan-gangguan-mental>.
- Hidayat, Ayi Najmul, et al. *Peran Guru Pembimbing Dalam Mengatasi Siswa Yang Kecanduan Game Online Di Madrasah Tsanawiyah Yapida Tambi Kabupaten Indramayu*, Jurnal Tahsinia 5.1 (2024).
- Husaini, Usman dan Purnomo Setiadi Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara 2008).
- Ifmayani, F. L, *Pengaruh game online terhadap perilaku sosial remaja SMK di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021*, Skripsi (Tegal: Universitas Pancasakti, 2021), Di akses di <http://reporsitory.upstegal.ac.id>. Pada Tanggal 8 Februari 2025.

- Lubis, R., et. al., *Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan dan Perkembangannya*, (Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2024).
- M. Nazir, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009).
- Maharani, S., *Pola Adaptasi Sosial Siswa Dilihat dari Pengaruh Game Online*, (Jurnal Sosial Humaniora Sigli, 2023).
- Mardalis, *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).
- Mukhtar, *Metode Praktis Penelitian Deskriptif Kualitatif*, (Jakarta: Refrensi (GP Press Group, 2013).
- Nasution, *Metode Research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996).
- Prasetyo, Y., *Dampak kecanduan game online terhadap perkembangan sosial dan akademik remaja*. (Jurnal Psikologi Remaja, 2020).
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N., *Can you connect with me now? How the presence of mobile communication technology influences face-to-face conversation quality*, (Journal of Social and Personal Relationships, 2022).
- Riskun, Reza Riskun Reza, dan Loeziana Uce Loeziana Uce. *Studi Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Nusantara 9.1 (2024).
- Rizka Hardiningsih, *Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (Iat) Pada Remaja Di Sma Panca Budi Medan*, Skripsi (2020).
- Rollys, A. D. S, *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*, Skripsi (Ponorogo: IAIN, 2020). ii Di akses di. <http://repository.radenintan.ac.id>. Pada Tanggal, 8 Februari 2025.
- Sri Wahyuni, *Pengaruh permainan game online terhadap perilaku menyimpang anak SD inpres buttatianang ii, rappojawa, kec. Tallo, makassar*, Skripsi (Makasar: UM 2021) Di akses di, <https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>, Pada Tanggal, 8 Februari 2025.
- Sugiyono, *Memahami Penelitian Kulaitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta 2010).

- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).
- Sukron Habibi, H. dan Zaka H. R, *Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Vol 5 No 3 Tahun 2021.
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Raja grafindo persada: 2007).
- Super live, *7 Game Kompetitif 2023 Paling Sengit untuk Dimainkan*, Di Akses di, <https://superlive.id/superchallenge/artikel/news/7-game-kompetitif-2023-paling-sengit-untuk-dimainkan>, Pada Tanggal, 8 Maret 2025.
- We Are Social & Hootsuite, *Digital 2022: Indonesia*, (Data Reportal, 2022), Di akses di https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia?utm_source=chatgpt.com.
- Widyatama, T., *Perbedaan Antara Game Kasual dan Game Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain Game Online Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya*, (ResearchGate, 2022) Di Akses dari: https://www.researchgate.net/publication/357525289_Perbedaan_Antara_Game_Kasual_dan_Game_Kompetitif_Terhadap_Perkembangan_Jumlah_Pemain_Game_Online_Serta_Pengaruh_Genre_Tersebut_Bagi_Para_Pemainnya.
- Yuli Pebrianti, *Dampak Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn 1 Bahaur Kabupaten Seruyan*, Skripsi (Palangkaraya: FTIK-IAIN, 2021). Di akses di, <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/>.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama/NIM : Muhammad Al Furqan/190405021
 Tempat/Tanggal Lahir : Meunasah Bakthu, 18 Agustus 2001
 Jenis Kelamin : Laki-Laki
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Agama : Islam
 Kebangsaan/Suku : Aceh
 Status : Belum Nikah
 Alamat : Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan
 Sumakamakmur, Kabupaten Aceh Besar,
 Provinsi Aceh
 Orang Tua
 Nama Ayah : Tarmizi
 Nama Ibu : Rosmiati
 Alamat : Gampong Meunasah Bakthu, Kecamatan
 Sumakamakmur, Kabupaten Aceh Besar,
 Provinsi Aceh
 Pendidikan
 SD/MI : SDN Aneuk Batee
 SMP/MTS : SMPS Islam Al-Falah
 SMA/MA : MAN 1 Aceh Besar

Banda Aceh, 06 November 2025
 Peneliti

(_____)

LAMPIRAN

Lampiran 1: SK Penetapan Pembimbing Skripsi

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: B.681/Un.08/FDK/Kp.00.4/6/2025
 Tentang
 Pembimbing Skripsi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025

DEKAN FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan Skripsi mahasiswa pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing Skripsi yang dituangkan ke dalam Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.
 b. Bahwa yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing Skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
 6. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggara Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 7. Peraturan Pemerintah Nomor 53 Tahun 2010, tentang Disiplin Pegawai Negeri Sipil;
 8. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan IAIN Ar-Raniry Banda Aceh menjadi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang organisasi dan tata kerja UIN Ar-Raniry;
 10. Keputusan Menteri Agama No. 89 Tahun 1963, tentang Penetapan Pendirian IAIN Ar-Raniry;
 11. Keputusan Menteri Agama No. 153 Tahun 1968, tentang Penetapan Pendirian Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry;
 12. Keputusan Menteri Agama Nomor 40 tahun 2008 tentang Statuta IAIN Ar-Raniry;
 13. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry No. 01 Tahun 2015 tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur PPs dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry;
 14. DIPA UIN Ar-Raniry Nomor: 025.04.2.423925/2025, Tanggal 02 Desember 2024.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry sebagai Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
Pertama : Menunjuk Sdr.
 Dr. Sabirin, S.Sos.I., M.Si.
 Untuk membimbing Skripsi:
 Nama : Muhammad Al Furqan
 NIM/Jurusan : 190405021/Kesejahteraan Sosial (KESOS)
 Judul : Gambaran Kehidupan Sosial Pecandu Game Online Pada Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu Kecamatan Suka Makmur Kabupaten Aceh Besar

Kedua : Kepada Pembimbing yang tercantum namanya di atas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku;
Ketiga : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada dana DIPA UIN Ar-Raniry Tahun 2025;
Keempat : Segala sesuatu akan diubah dan ditetapkan kembali apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan di dalam Surat Keputusan ini.

Kutipan : Surat Keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di: Banda Aceh
 Pada Tanggal: 24 Juni 2025 M
 28 Dzulhijjah 1446 H

an. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh
 Dekan

 Kusmawati Hatta

Tembusan:
 1. Rektor UIN Ar-Raniry;
 2. Kabag. Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry;
 3. Pembimbing Skripsi;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan;
 5. Arsip

Keterangan:
 SK berlaku sampai dengan tanggal: 24 Juni 2026



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B.2575/Un.08/FDK.I/PP.00.9/10/2025

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

KEUCHIK GAMPONG MEUNASAH BAKTHU

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 190405021

Nama : Muhammad Al Furqan

Program Studi/Jurusan : Kesejahteraan Sosial

Alamat : Jl. Banda Aceh-Medan Km. 13 Tgk. H. Waki Wahab Desa Meunasah Bakthu

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **GAMBARAN KEHIDUPAN SOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE KOMPETITIF PADA KALANGAN REMAJA DI GAMPONG MEUNASAH BAKTHU**

Banda Aceh, 22 Oktober 2025

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Mahmuddin, M.Si.

NIP. 197210201997031002

Berlaku sampai : 13 Januari 2026

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Lampiran 2: Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3: Instrumen Wawancara

Judul Penelitian/Skripsi : Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu

Pewawancara/Nim : Muhammad Al Furqan/190405021

Hari/Tanggal : a. Rabu, 23 Oktober 2025
b. Kamis, 24 Oktober 2025
c. Jumat, 25 Oktober 2025

Orang Yang Di Wawancara :

1. Bapak Keuchik
2. Teungku Gampong
3. Tuha Peut
4. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online Kompetitif (2 orang)
5. Remaja Pecandu Game Online Kompetitif (5 orang)

Tujuan wawancara ini adalah untuk kebutuhan penelitian/skripsi dengan judul “Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu”.

Adapun daftar pertanyaan yang akan diwawancara ialah:

1. Pertanyaan berikut diajukan Kepada Keuchik Gampong Meunasah Bakthu:
 - a. Bagaimanakah Sejarah Gampong Meunasah Bakthu?
 - b. Potensi Apa Yang Dimiliki Gampong Meunasah Bakthu?

- c. Seperti Apakah Visi Dan Misi Gampong Meunasah Bakthu?
 - d. Bagaimanakah Permainan Game Online?
 - e. Apakah Ada yang bermain Game online di Gampong Meunasah Bakthu?
 - f. Bagaimana Komunikasi Remaja pecandu Game Online Kompetitif dengan keluarga, teman, dan sekitar nya?
2. Pertanyaan berikut diajukan Kepada Teungku Gampong Meunasah Bakthu:
- a. Bagaimanakah Permainan Game Online?
 - b. Apakah ada perubahan pada remaja pecandu Game Online Kompetitif yang terlihat dalam kegiatan ibadah?
 - c. Bagaimana partisipasi remaja pecandu Game Online Kompetitif dalam kegiatan keagamaan?
 - d. Bagaimana Komunikasi Remaja pecandu Game Online Kompetitif dengan keluarga, teman, dan sekitarnya?
3. Pertanyaan berikut diajukan Kepada Tuha Peut Gampong Meunasah Bakthu:
- a. Bagaimanakah Permainan Game Online Kompetitif?
 - b. Bagaimana aktivitas sehari-hari Remaja yang sudah kecanduan Game Online Kompetitif di lingkungan gampong?

- c. Apakah ada perubahan dalam perilaku social pada remaja pecandu Game Online Kompetitif seperti berkurangnya interaksi dengan masyarakat?
 - d. Bagaimana partisipasi Remaja pecandu Game Online Kompetitif dalam kegiatan sosial?
 - e. Bagaimana Komunikasi Remaja pecandu Game Online Kompetitif dengan keluarga, teman, dan sekitarnya?
4. Pertanyaan berikut diajukan Kepada Orang Tua Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Gampong Meunasah Bakthu:
- Rumusan Masalah 1:
- Bagaimana kehidupan sosial remaja pecandu game online kompetitif?
- a. Seberapa sering anak Anda bermain game online dalam sehari?
 - b. Kapan biasanya anak mulai dan berhenti bermain game?
 - c. Apakah anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah atau di luar rumah setelah mengenal game online?
 - d. Bagaimana perubahan pola tidur atau waktu istirahat anak sejak sering bermain game online?

Rumusan Masalah 2:

Bagaimana aktivitas game online kompetitif pada remaja mempengaruhi hubungan dengan keluarga?

- a. Bagaimana hubungan anak dengan anggota keluarga sebelum dan sesudah bermain game secara intensif?

- b. Apakah anak masih berpartisipasi dalam kegiatan keluarga (misalnya makan bersama, atau acara keluarga)
 - c. Apakah pernah terjadi konflik antara anak dan orang tua terkait waktu bermain game?
 - d. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengingatkan atau menegur anak ketika bermain game terlalu lama?
 - e. Apakah kebiasaan bermain game memengaruhi tanggung jawab anak di rumah (belajar, membantu pekerjaan rumah, ibadah, dsb.)?
5. Pertanyaan Berikut Diajukan Kepada Remaja Pecandu Game Online Kompetitif Gampong Meunasah Bakthu:

Rumusan Masalah 1:

Bagaimana kehidupan sosial remaja pecandu game online kompetitif?

- a. Seberapa sering kamu bermain game online dalam sehari atau seminggu?
- b. Game apa yang paling sering kamu mainkan, dan apa alasannya?
- c. Biasanya kamu bermain sendirian atau bersama teman (dalam tim)?
- d. Apakah kamu merasa kesulitan mengatur waktu antara bermain game dan aktivitas lain (seperti sekolah atau membantu orang tua)?
- e. Pernahkah kamu merasa dijauhi atau dikritik karena terlalu sering bermain game?

Rumusan Masalah 2:

Bagaimana aktivitas game online kompetitif pada remaja mempengaruhi hubungan dengan keluarga?

- a. Bagaimana tanggapan orang tuamu terhadap kebiasaanmu bermain game online?
- b. Apakah kamu sering berbicara atau berinteraksi dengan orang tua selama atau setelah bermain game?
- c. Menurutmu, apakah hubunganmu dengan keluarga berubah sejak kamu sering bermain game online? Jika iya, seperti apa perubahannya?
- d. Apakah kamu merasa lebih dekat atau justru menjauh dari keluarga karena sering bermain game?
- e. Apakah waktu bermain game membuatmu jarang ikut kegiatan keluarga (seperti makan bersama, berbincang, atau membantu di rumah

Rencana Observasi

1. Durasi bermain Lama waktu bermain per sesi
2. Interaksi sosial online/offline sesama teman game (ramah, kasar)
3. Respon terhadap gangguan Reaksi saat diajak berbicara
4. Emosi saat bermain Ekspresi saat menang/kalah
5. Komunikasi dengan keluarga; ayah, ibu, nenek, kakek, adik, abang, kakak.
6. Komunikasi dalam lingkungan Gampong Meunasah Bakthu

Lampiran 4: Daftar Informan

Judul Penelitian/Skripsi : Gambaran Kehidupan Sosial Kecanduan Game Online Kompetitif Pada Kalangan Remaja Di Gampong Meunasah Bakthu

Pewawancara/Nim : Muhammad Al Furqan/190405021

Institusi Peneliti : Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah Dan Komunikasi, Uin Ar-Raniry, Banda Aceh

No	Nama	Jabatan
1	Hafit	Keuchik Gampong Meunasah Bakthu
2	Arifin	Teungku Gampong Meunasah Bakthu
3	Imam Ahmadi	Tuha Peut Gampong Meunasah Bakthu
4	Iql	Orang tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu
5	Ufr	Orang tua Remaja Gampong Meunasah Bakthu
6	Mzl	Remaja Gampong Meunasah Bakthu
7	Afh	Remaja Gampong Meunasah Bakthu
8	Art	Remaja Gampong Meunasah Bakthu
9	Mdi	Remaja Gampong Meunasah Bakthu
10	Mil	Remaja Gampong Meunasah Bakthu



Lampiran 5: Dokumentasi Penelitian



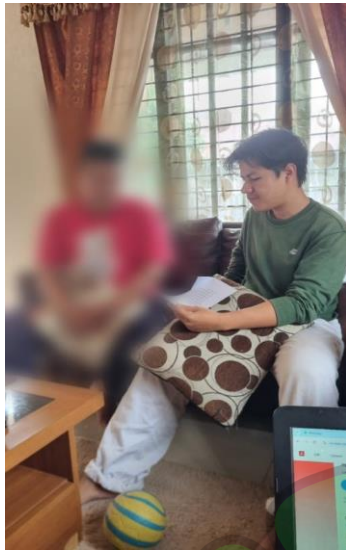
Wawancara dengan Keuchik
Gampong Meunasah Bakthu



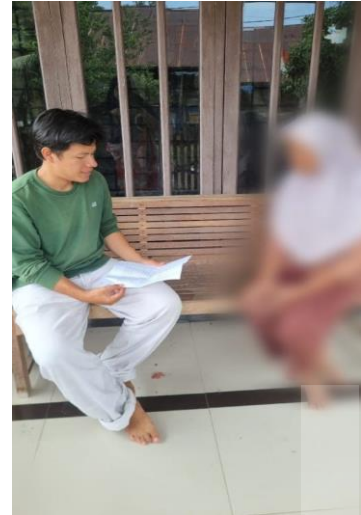
Wawancara dengan Tuha Peut
Gampong Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Teungku Gampong
Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Orang
Tua Remaja kecaduan game
Gampong Meunasah
Bakthu



Wawancara dengan Orang
Tua Remaja kecaduan game
Gampong Meunasah
Bakthu



Wawancara dengan Remaja Pecandu
Game Gampong Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Remaja Pecandu
Game Gampong Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Remaja Pecandu Game Gampong Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Remaja Pecandu Game Gampong Meunasah Bakthu



Wawancara dengan Remaja Pecandu Game Gampong Meunasah Bakthu

Observasi Remaja Pecandu Game Gampong Meunasah Bakthu, saat bermain Bersama.



Kantor Keuchik Gampong Meunasah Bakthu



Meunasah Gampong Meunasah Bakthu



Gedung PKK Gampong Meunasah Bakthu



Lapangan Futsal/voly Gampong Meunasah Bakthu



Gudang Keperluan Acara Kanduri Gampong Meunasah Bakthu

