

**FENOMENA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DESA PESISIR KECAMATAN KUALA PESISIR
KABUPATEN NAGAN RAYA**

SKRIPSI

RAHMI

NIM. 160404037

Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2021 M/ 1442 H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry
Darusalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana S-1 Dalam Ilmu Dakwah Jurusan Pengembangan Masyarakat Islam**

Oleh

**Rahmi
NIM. 160404037**

Disetujui Oleh:

Pembimbing 1

**T. Zulyadi, M. Kesos., Ph.D
NIP. 198307272011011011**

Pembimbing II

**Furqan. MA
NIP. 1315098702**

SKRIPSI

**Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Desa Pesisir
Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya**

Diajukan Oleh:

Rahmi

NIM. 160404037

Pada Hari/Tanggal
Jum'at, 29 Januari 2021 M
16 Jumadil Akhir 1442 H

di
Darussalam-Banda Aceh
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,



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

Sekretaris,



Furgan, MA
NIDN. 1315098702

Penguji I,



Zulfadli, M.Si
NIP. 0115088203

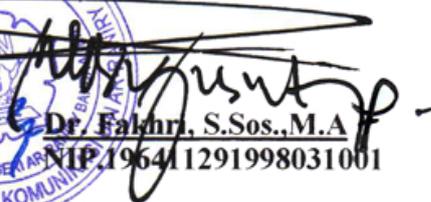
Penguji II,



Khairul Habibi, M.Ag
NIDN. 2025119101

Mengetahui,

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry



Dr. Fahrul, S.Sos., M.A
NIP. 196411291998031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya

Nama : Rahmi
No Induk Mahasiswa : 160404037
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Jurusan/Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini yang berjudul “Fenomena Kecanduan *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya”. Tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis dirujuk dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka. Jika dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan kemudian ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini maka saya menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry.

Banda Aceh, 20 Januari 2021

Yang Menyatakan,



Rahmi
NIM. 16040403

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Syukur Alhamdulillah dengan Taufik dan Hidayah-Nya penulis telah dapat menyusun skripsi penelitian. Shalawat beserta salam tidak lupa disanjungkan kepada baginda Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat beliau yang telah berjuang dalam menegakkan Agama Allah di muka bumi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu oleh pihak akademis dan pihak non akademis. Dalam hal ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa mendoakan dan mendukung penulis. Penulis mengucapkan terima kasih Ibu Nurul Husna, selaku Penasehat Akademik (PA), yang telah memberikan semangat dan nasehatnya. Penulis mengucapkan terima Kasih kepada Bapak T. Zulyadi, M. Kesos., Ph.D selaku Pembimbing I, dan Bapak Furqan, MA selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing dan membantu mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Rasyidah, M. Ag selaku Ketua Prodi PMI dan Ibu Sakdiah, M. Ag selaku Sekretaris Prodi PMI yang telah memberikan motivasi, arahan dan dukungan kepada penulis. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Zulfadli, M.Si dan Bapak Khairul Habibi, M.Ag yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi penguji sekaligus memberikan arahan dan masukan dalam menyempurnakan skripsi ini.

Kemudian penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman-teman semuanya yang telah membantu dan berpartisipasi dalam hal apapun untuk bisa menyelesaikan perkuliahan sampai akhir ini. Dengan ini penulis mengharapkan kritik saran yang membangun agar penelitian bisa tersusun lebih baik lagi. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk kita semua.

Banda Aceh, 23 Februari 2020
Penulis,

Rahmi



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Struktur Organisasi Pemerintahan

Lampiran 2. Instrumen Wawancara

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5. Jenis Jenis *Game Online*

Lampiran 6. Biografi Penulis



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya permasalahan yang terjadi di kalangan remaja, salah satunya adalah permasalahan mengenai remaja yang menjadi kecanduan *game online* seperti yang terjadi pada remaja di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. Banyak remaja di Desa Pesisir yang melupakan identitasnya sebagai seorang pelajar, seharusnya giat dan rajin dalam belajar untuk terus mengembangkan dan mengasah potensi yang ia miliki justru harus terabaikan lantaran terlalu sibuk bermain *game online*. Remaja menjadi generasi penerus untuk masa yang akan datang, seharusnya remaja dapat menciptakan karya karya positif untuk masa depan yang gemilang. Tapi kenyataannya banyak remaja yang justru terlibat dalam hal hal yang bersifat negatif, seperti kecanduan *game online* yang membuat remaja menjadi tidak produktif, pemalas dan tidak disiplin. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja, apa faktor faktor penyebab remaja kecanduan *game online*, bagaimana peran orang tua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*. Penulis dalam hal ini menggunakan penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk memberi gejala gejala, fakta, kejadian kejadian secara sistematis dan akurat. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai bagaimana bagaimana kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja, bermain *game online* membuat remaja menjadi pribadi yang cenderung mengabaikan interaksi dengan masyarakat sekitar dan menghindari kontak sosial, tidak disiplin dan bersikap tidak jujur, pemalas, keras kepala, pemarah dan suka membantah. Faktor penyebab kecanduan *game online*, lantaran ketidakadaan kesibukan atau aktivitas positif dalam keseharian, ajakan teman, kurang perhatian dari orang tua dan rasa penasaran yang tinggi. Adapun cara orang tua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*, mengikutsertakan anaknya untuk mengikuti bimbel/les, membangun usaha yang dapat membuat anaknya memiliki kesibukan selain bermain *game online* dan penghasilannya diserahkan kepadanya, memberikan bonus kepada anaknya apabila bersemangat dalam menjalankan tugasnya, orangtua menjadi lebih memperhatikan dan selalu menasehati untuk melakukan aktivitas dan menggunakan waktunya untuk hal yang lebih bermanfaat.

Kata kunci: *Game Online*, Kecanduan, Remaja

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR LAMPIRAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Batasan Penelitian	9
F. Definisi Operasional.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. KajianTerdahulu	12
B. Pengertian Kecanduan.....	14
C. <i>Game Online</i>	17
D. Remaja	22
E. Peran Orang Tua Dalam Pendampingan	26
F. Pandangan Islam Tentang <i>Game Online</i>	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Metode Penelitian	31
B. lokasi Penelitian	32
C. Populasi dan Sampel	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DANPEMBAHASAN	
A. Gambaran Lokasi Penelitian	38
B. Gambaran Desa Pesisir	40
C. Hasil Penelitian	40
D. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti sekarang ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sudah berkembang dengan sangat pesat, hal ini ditandai dengan terciptanya produk-produk berteknologi tinggi (canggih), yang dapat memberikan manfaat bagi manusia dalam berbagai bidang, baik dalam bidang pendidikan, kesehatan bahkan hiburan. Salah satu produk berteknologi tinggi yang memberikan manfaat hiburan adalah *game online*.

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

Menurut ligagame Indonesia, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *online*. *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang *bergenre action, sport*, maupun RPG (*role*

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

playing game). Tercatat lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia.²

Seiring dengan berjalannya waktu *game online* terus melakukan inovasi inovasi terbarunya dan semakin populer di semua kalangan mulai dari anak anak, remaja hingga dewasa. Kepopuleran *game online* ini telah membuat sebagian besar orang menjadi kecanduan dan ketergantungan sehingga dapat memberikan efek negatif yang sangat berbahaya.

Fenomena kecanduan *game online* ini juga telah dirasakan oleh para remaja di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. Kehadiran *game online* ini telah membawa dampak yang signifikan terhadap perkembangan pribadi remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. Kepribadian remaja di Desa Pesisir menjadi cenderung tertutup, enggan dan malas untuk bergabung dan berpartisipasi dalam setiap kegiatan kegiatan yang diadakan, contohnya pada saat ada kegiatan gotong royong, majelis taklim, peringatan hari besar Islam, kegiatan tahunan yang diselenggarakan di TPA setiap menjelang puasa dan kegiatan lainnya, sangat sedikit remaja yang aktif dan ikut serta dalam membantu menyukseskan kegiatan tersebut walaupun berulang kali diingatkan.

Remaja di Desa Pesisir juga menjadi pribadi yang susah diatur, kurang sopan terhadap orang yang lebih tua, pemalas dan sering membantah, sering berbohong, boros, bangun kesiangn, cepat emosional, suka begadang dan keras

²Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, (Maskha, 2018), hlm. 6.

kepala, semua tindakan tersebut adalah dampak negatif dari kecenderungan bermain *game online* setiap hari tanpa kontrol waktu yang tepat.

Di sekolah remaja yang telah kecanduan *game online* ini juga sering melakukan hal hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain seperti bolos sekolah, bermain *game* saat sedang belajar, mengganggu dan bertengkar dengan teman sekolahnya, sering telat ke sekolah, tidak fokus, sering ketiduran di kelas. Remaja yang kecanduan *game online* ini juga sering mengeluh mengalami sakit kepala, pusing, mata rabun, kurang nafsu makan dan penurunan berat badan. *Game online* yang seperti ini juga telah membuat para remaja di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya menjadi kurang meminati permainan tradisional. Seperti bermain kelereng, patok lele, layangan, lompat tali, congkak, bermain gasing dan lain lain.

Tindakan-tindakan yang telah dilakukan oleh remaja yang kecanduan *game online* ini sudah membuat masyarakat menjadi gelisah dan was-was akan perbuatan mereka, banyak tindakan dan perbuatan bersifat negatif yang seringkali ditonjolkan sehingga dikhawatirkan akan dicontoh oleh anak anak di bawah mereka sehingga semakin lama semakin meluas.

Remaja yang kecanduan *game online* di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya berusia antara 13 sampai 18 tahun. Adapun lokasi yang sering dijadikan tempat bermain *game* selain di rumah adalah warung kopi, warung bakso, tempat *doorsmeer*, pantai dan kantor *Keuchik*.

Adapun waktu yang digunakan untuk bermain *game* adalah bervariasi, mulai dari pukul 14.00 WIB sampai tengah malam bahkan sampai subuh, dan tak

jarang pula mereka juga bermain *game* pada saat sedang di Sekolah. Sedangkan untuk perempuan mereka banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* di rumah, yaitu di dalam kamar dan ruang tamu.

Untuk itu orang tua dan keluarga harus lebih peka terhadap perubahan perubahan yang terjadi para remaja mengingat dalam permainan ini banyak memperagakan adegan adegan peperangan dan pembunuhan. Keluarga merupakan bagian dari manusia yang setiap hari selalu berhubungan dengan kita, memiliki keterikatan aturan, emosional dan mempunyai peran masing masing yang merupakan bagian dari keluarga.

Agar dapat mencegah terjadi hal negatif pola asuh yang sesuai dengan kebutuhan dan usia sangat dibutuhkan, orang tua yang secara aktif memperhatikan dan menjalin komunikasi yang positif dengan anak-anaknya akan memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pembentukan jati diri anak untuk kedepannya terutama pada fase remaja.

Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku. Perkembangan arus informasi media massa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk

yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif.³

Dengan demikian orang tua dan keluarga menjadi benteng utama dalam menjaga dan mendidik agar terhindar dari hal hal negatif. Kepekaan dan kerjasama setiap anggota keluarga menjadi hal yang paling mendasar untuk tetap bisa mempertahankan keluarganya untuk melakukan hal hal positif.

Hampir semua kalangan remaja mengenal *game online*. Dan merekalah yang mendominasinya, sehingga dapat disimpulkan permainan *game online* pada kalangan remaja sudah sampai pada level yang sangat mengkhawatirkan. Apabila tidak segera diatasi akan menimbulkan efek negatif, terhadap kesehatan fisik, psikis maupun sosialnya.

Game dengan *genre* kekerasan menurut peneliti dari Amerika memiliki korelasi terhadap tindakan kekerasan. Saat memainkan *game* jenis ini pemain akan ikut berpartisipasi dan secara mental akan mempengaruhi cara berpikir.⁴

Remaja yang telah kecanduan *game online* secara otomatis akan menghabiskan waktunya untuk bermain *game*, *game* sudah menjadi kebutuhan baginya, apabila tidak bermain *game* dalam beberapa jam saja maka akan menimbulkan efek efek tertentu seperti emosionalnya yang sulit untuk dikontrol sehingga akan mudah marah dan merasa tersinggung.

³ Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003), hlm. 118.

⁴ Al Tridhonanto & Beranda Agency, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, 2011), hlm. 14.

Game online tanpa kuota tidak akan berarti apa apa. Semakin sering bermain *game online*, maka semakin banyak pula kuota yang diperlukan. Untuk memenuhi kuota tersebut tak jarang dari para pecandu *game online* ini melakukan tindakan-tindakan yang tidak pantas untuk dilakukan, seperti membentak, berkata kasar, memukul bahkan mengancam orang tuanya apabila tidak memenuhi keinginannya. Menjadi tidak sopan terhadap orangtua dan sering kali membuat orangtua merasa khawatir dengan perilakunya. Tindakan itu semua merupakan implementasi dari permainan *game* tersebut. Selain itu para pecandu *game online* juga telah banyak menghabiskan waktunya untuk perbuatan yang tidak bermanfaat.

Dalam sebuah Hadist yang diriwayatkan oleh At-Tirmizi diriwayatkan bahawa: Abu Hurairah radhiyallahu anhu berkata, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa salam Bersabda, Di antara tanda kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan perkara-perkara yang tidak bermanfaat baginya.⁵

Rasulullah Saw telah melarang kita untuk tidak melakukan perkara yang tidak bermanfaat salah satunya seperti bermain *game online* secara berlebihan yang mengakibatkan kelalaian dalam menjalankan kewajiban-kewajiban kita sebagai seorang hamba untuk senantiasa beribadah kepada Allah SWT.

Selain melakukan perbuatan yang tidak berfaedah, para pecandu *game online* juga seringkali menganggap interaksi sosial dengan masyarakat tidak penting, lalai dalam menunaikan kewajibannya dengan sang pencipta, banyak remaja-remaja yang telah kecanduan *game online* membatasi dirinya untuk terlibat

⁵Hadits Hasan, diriwayatkan oleh At-Tirmidzi No. 2318 dan yang lainnya.

dalam hal hal yang berhubungan dengan masyarakat luas seperti menghadiri pesta perkawinan, meghadiri rapat rapat, ikut tadarus di dan solat berjamaah di Mesjid, yang mereka prioritaskan hanya bermain *game*. Apabila hal ini terus menerus terjadi akan membentuk dan mengakibatkan pribadi remaja yang anti sosial dan juga akan menjadi penerus yang dangkal dalam pemahaman agama. Sebagai remaja yang nantinya akan dewasa dan memiliki tanggung jawab yang lebih besar apabila sejak remaja sudah membentuk pribadi yang anti sosial dan pemahaman agama yang sangat minim maka cenderung akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupan di masa yang akan datang.

Kecanduan *game online* pada remaja sangatlah berbahaya, dapat menurunkan konsentrasi dan minat belajar, malas dalam menjalankan kewajiban sebagai seorang muslim dan memperdalam ilmu agama, rawan melakukan tindakan kriminalitas, kekerasan baik pada orangtua, guru di sekolah anak anak maupun rekan sebaya.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

“Fenomena Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya”

AR - RANIRY

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja ?
2. Apa faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online* ?
3. Bagaimana peran orangtua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab remaja kecanduan *game online*.
3. Untuk mengetahui bagaimana peran orangtua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memperluas pengetahuan dan wawasan serta penjelasan tentang fenomena kecanduan *game online* pada remaja.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peneliti, penelitian ini juga merupakan kesempatan bagi peneliti untuk belajar mengaplikasikan teori-teori yang telah peneliti dapatkan selama ini dibangku perkuliahan, Prodi Pengembangan Masyarakat Islam dan Kesejahteraan Sosial.
 - b. Bagi pembaca, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan informasi untuk penelitian selanjutnya agar menjadi lebih baik.
 - c. Bagi Remaja, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan tentang bagaimana bahaya ataupun dampak dari kecanduan *game online*. Sehingga mendorong generasi muda untuk tetap melakukan kegiatan kegiatan yang positif.

d. Bagi Orang tua dan Masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi kepada orangtua dan masyarakat agar lebih mengontrol dan mengawasi serta bekerjasama dalam meningkatkan kreativitas anak.

E. Batasan Penelitian

Waktu Penelitian: Pada tanggal 10 November sampai 10 Desember

Tempat Penelitian: Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

F. Definisi Operasional

Untuk lebih menjelaskan apa yang dimaksud peneliti, maka peneliti menjelaskan konsep-konsep yang di dalam judul sebagai berikut :

1. Fenomena

Fenomena dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, fenomena berarti hal hal yang dapat disaksikan oleh panca indra dan dapat diterangkan secara ilmiah atau peristiwa yang dapat diabadikan.

2. Kecanduan

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.⁶

⁶ Chapin, J. P, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hlm. 42.

3. *Game online*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu permainan yang pada saat dimainkan pelakunya (pemainnya) sedang berada dalam jaringan (daring).⁷

4. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addiction disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan.

5. Remaja

Remaja adalah masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yakni antara 12 sampai 21 tahun. Mengingat pengertian remaja menunjukkan ke masa peralihan sampai tercapainya masa dewasa, maka sulit menentukan batas umurnya. Masa remaja mulai pada saat timbulnya perubahan-perubahan berkaitan dengan tanda-tanda kedewasaan fisik yakni pada umur 11 tahun atau mungkin 12 tahun pada wanita dan pada laki-laki lebih tua sedikit.⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat menimbulkan berbagai efek negatif yang sangat berbahaya bagi kesehatan, baik kesehatan fisik maupun bagi kesehatan psikis para pecandunya. Selain itu kecanduan *game online* juga berdampak pada aktivitas sosial remaja yang cenderung lebih cuek terhadap interaksi-interaksi sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu orang tua menjadi landasan dan pertahanan utama dalam

⁷[Http://brainly.co.id/tugas/188852665](http://brainly.co.id/tugas/188852665) diakses pada tanggal 20 Juli 2020.

⁸ Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta : PT. BPK Gunung Mulia, 2003), hlm. 203.

mengantisipasi dan memberikan pemahaman pemahaman mengenai bahaya kecanduan *game online*.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

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

Skripsi yang dibuat oleh Kautsar mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar”, yang dilakukan pada tahun 2019 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitian saya. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap dunia pendidikan bagaimana akan besarnya pengaruh negatif dari *game online* tersebut terhadap prestasi akademik peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif berbentuk analisis statistik deskriptif dan frekuensi. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu pada fokus kajiannya, penelitian ini meneliti tentang pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi akademik peserta didik, sedangkan penelitian saya lebih memfokuskan kepada pengaruh kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja.⁹

⁹ Skripsi Kautsar, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar” (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

Penelitian kedua dilakukan oleh Rahmat Riski mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada tahun 2017 dengan judul “ *Game Online* di Kalangan Perantau Banda Aceh”. Penelitian tersebut dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan faktor penyebab bermain *game online* dan dampak negatifnya bagi mahasiswa kota Banda Aceh. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa penggemar *game*, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game online*. Hal ini dikarenakan adanya faktor faktor yang mendukung mahasiswa menjadi kecanduan bermain *game online*, yaitu komunikasi yang kurang maksimal antara mahasiswa dengan anggota keluarga, khususnya orang tua lingkungan pergaulan yang kurang baik, merasa bosan seorang mahasiswa dari tugas yang diberikan di kampus. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada subjeknya. Rahmat Riski menjadikan mahasiswa sebagai subjeknya sedangkan saya memilih para remaja dari latar belakang yang relevan dengan penelitian saya.¹⁰

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rahmat Anhar mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim pada tahun 2014 dengan judul “Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Warnet Kec. Klojen Kota Malang”. Penelitian tersebut dilakukan

¹⁰ Skripsi Rahmat Riski, “*Game Online* di Kalangan Perantau Banda Aceh” (Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2017).

untuk mengetahui tingkat keterampilan sosial pada remaja di 4 warnet kec. Klojen kota Malang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, adapun hasil dalam penelitian ini adalah tingkat keterampilan sosial remaja mayoritas berada pada kategori yang sangat rendah. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian saya yaitu terletak pada fokus kajiannya, penelitian ini fokusnya pada keterampilan sosial remaja sedangkan peneliti lebih fokus pada peran orangtua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*.¹¹

B. Pengertian Kecanduan

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

Kecanduan adalah keadaan tubuh yang semakin memerlukan bahan perangsang kenikmatan dalam jumlah lebih besar untuk mencapai efek yang sama (seperti yang diinginkan). Kecanduan menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan atau psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak, apabila zat yang membuat ketagihan tidak digunakan.¹²

Seseorang dapat mengalami kecanduan terhadap zat-zat tertentu, aktivitas, bahkan kecanduan terhadap tipe-tipe orang tertentu. Pecandu atau orang

¹¹ Rahmat Anhar, Skripsi “*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre*” (Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014).

¹² Wim de Jong, *Kanker, Apakah Itu ?Pengobatan, Harapan, Hidup, dan Dukungan Keluarga*, (Jakarta: Arcan,2002), hlm.38.

yang mengalami kecanduan, menderita dorongan-dorongan adiktif yang tidak terkontrol sehingga kehilangan seluruh kendali atas tindakan mereka.¹³

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

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

1. Genetika

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

2. Lingkungan

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

3. Penyalahgunaan (*Abuse*)

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

¹³ Cecilia Guno Samekto, *Be Your Own Therapist*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2009), hlm. 135.

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

4. Gangguan emosional

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

5. Toleransi yang rendah terhadap frustrasi

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

6. Tekanan teman sebaya

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

7. Stres

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

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

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

C. Game Online

1. Pengertian Game Online

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

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

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

2. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan terhadap Game online

a. Relationship

Didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

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

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

b. *Manipulation*

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

c. *Immersion*

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

d. *Escapism*

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

e. *Achievement*

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

3. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik.

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

a. *Compulsion* (dorongan)

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

b. *Withdrawal* (penarikan diri)

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

c. *Tolerance* (toleransi)

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

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

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

memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.¹⁹

4. Dampak Bermain *Game online*

a. Dampak Positif *Game Online*

- a) Meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda
- b) Meningkatkan kemampuan motorik
- c) Meningkatkan kemampuan membaca
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- e) Meningkatkan pengetahuan tentang komputer
- f) Mengembangkan imajinasi.²⁰

b. Dampak Negatif *Game Online*

Berikut ini beberapa dampak negatif *game online* yang dimainkan tidak sesuai dengan porsinya, diantaranya:

1. Dari Segi Jasmani

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

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

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

paru, dislokasi jari-jari tangan, penyakit saraf, ambeien dan penyakit di sekitar tulang punggung.

2. Dari Segi Psikologis

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

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

Game-game ini menarik para pemain untuk duduk didepan layar selama berjam-jam. Setiap kali mereka menuntaskan level, mereka melanjutkan ke level berikutnya yang lebih mengesankan dan menarik. Akibatnya kan sulit bagi

pemain untuk meninggalkan *game-game* ini dan bangkit, bahkan untuk shalat. Sehingga, mereka menunda shalat hingga waktunya habis, dan bahkan dapat menyebabkan mereka meninggalkan shalat sama sekali.

4. Dari Segi Keuangan (mengajarkan pemborosan)

Permainan ini juga mendidik seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki aktivitas internet terpaksa harus membeli supaya tetap bisa bermain *game online*.²¹

Dari pembahasan diatas disimpulkan bahwa *game online* merupakan *game* yang dimainkan dengan cara mengkoneksikannya dengan menggunakan jaringan internet. Dapat dimainkan secara individual maupun secara berkelompok. *Game online* memiliki banyak jenis jenisnya untuk menarik minat para pemainnya. Banyak faktor dan aspek aspek yang menyebabkan seseorang menjadi tertarik dengan *game online* dan kebanyakan dari pemainnya menjadi kecanduan *game online* sehingga menimbulkan dampak yang signifikan dari segi jasmani, segi psikologis, dari segi keuangan maupun segi dalam pemanfaatan waktu.

D. Remaja

1. Pengertian Remaja

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

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

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

Remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan.”²²

Remaja adalah periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak hingga masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosial emosional.²³

2. Fase Remaja

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

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Masa remaja sebagai periode yang penting, ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku, dan ada lagi yang lebih penting karena akibat-akibat jangka panjangnya. Perkembangan fisik

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

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

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

yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.

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

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

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

Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada tahun awal masa remaja penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki maupun anak perempuan. Salah satu cara untuk mengangkat diri sendiri sebagai individu adalah dengan menggunakan simbol status.

Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, remaja adalah anak-anak yang tidak rapi, yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa yang harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja muda takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.

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

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

Masa remaja adalah masa dimana seseorang mengalami berbagai perubahan, baik perubahan fisik, mental maupun perubahan sosial yang dilalui dalam fase-fase tertentu. Masa remaja juga dikatakan masa-masa yang labil dan

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

rentan melakukan hal hal yang menyimpang sehingga memerlukan perhatian khusus oleh orang tua dan kerabat terdekat agar tidak terjerumus ke dalam hal hal yang dapat merugikan diri sendiri, keluarga serta lingkungan sekitar.

E. Peran Orang Tua dalam Pendampingan Remaja

Menjelang masa remaja awal (13-16 tahun), anak-anak akan mengalami kondisi di mana kehidupan terasa bebas, rasa penasaran yang tinggi terhadap hal-hal baru, meningkatnya fungsi seksualitas dan dorongan emosi yang tidak stabil. Untuk itu peran orang tua menjadi sangat penting terutama sebagai *agent of control* bagi perilaku mereka. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk menyikapi anak yang menjelang masa remaja.

- a. Memenuhi kebutuhan fisiologis dan psikis
- b. Merawat dan mengurus setiap anggota keluarga dengan sabar dan konsisten serta mempertahankan hubungan-hubungan kekeluargaan
- c. Mendidik, mengatur dan mengendalikan anak
- d. Mengatur kelancaran rumah tangga dan menanamkan rasa tanggung jawab kepada anak
- e. Memberikan rangsangan sosial bagi perkembangan anak
- f. Memberikan nafkah
- g. Memberi rasa aman dan pengertian
- h. Memberikan contoh yang teladan

i. Melindungi dan mengasihi anggota keluarga.²⁶

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa orang tua menjadi landasan utama dalam mendampingi, mengontrol dan mendidik anak anaknya, memberikan segala kebutuhan yang dibutuhkan oleh anak anaknya secara terus menerus, mencurahkan dan memberikan perhatian dan kasih sayang tanpa membeda bedakan setiap anggota keluarganya.

F. Pandangan Islam Tentang Game Online

Game atau permainan adalah bagian dari hiburan dan sarana untuk melepas lelah (Arab: *Al-lahwu wa al-tarwih*). Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah SWT semata. Islam memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintahnya Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah SWT. Sebagaimana firman Allah dalam surah An-Nisa ayat 14:

وَمَنْ يَعْصِ اللَّهَ وَرَسُولَهُ وَيَتَعَدَّ حُدُودَهُ يُدْخِلْهُ نَارًا خَالِدًا فِيهَا وَلَهُ عَذَابٌ مُّهِينٌ

Artinya: “Dan barang siapa yang mendurhakai Allah dan Rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya, niscaya Allah akan memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya dan baginya siksa yang menghinakan.” (QS. An Nisa: 12).²⁷

Namun demikian, Islam sesungguhnya adalah agama yang sangat menghormati realitas objektif dan realitas konkrit yang terdapat di sekitar dan dalam diri manusia. Ketika manusia menyukai keindahan, kecantikan, ketampanan, kelezatan dan kemerdekaan, Islam kemudian menghalalkannya,

²⁶ Gunarsa, Singgih D, *Psikologi Praktis: anak, remaja dan keluarga*, (Jakarta: Gunung Mulia, 2004), hlm. 31-37.

²⁷Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Q.S An-Nisa: 12.

dengan syarat hal tersebut didapatkan dengan cara yang baik dan dilakukan dengan cara yang benar, sebagaimana tercantum dalam Al-Quran surah Al-Baqarah ayat 42:

وَلَا تَلْبِسُوا الْحَقَّ بِالْبَاطِلِ وَتَكْتُمُوا الْحَقَّ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

Artinya: “Dan janganlah kamu campur adukkan yang hak dengan yang bathil dan janganlah kamu sembunyikan yang hak itu, sedang kamu mengetahui”. (QS. Al-Baqarah: 42).²⁸

Islam bukanlah agama yang membelenggu manusia, Islam juga bukan agama yang utopis, yang memperlakukan manusia seolah-olah malaikat yang tidak memiliki keinginan atau hawa nafsu sama sekali. Islam memperlakukan manusia sesuai dengan naluri kemanusiaannya. Islam sangat memberikan keleluasaan dan kelapangan bagi manusia yang merasakan kenikmatan hidup.

Mengenai hal ini ada satu cerita yang dapat kita ambil pelajaran, kisah mengenai seorang sahabat Nabi yang bernama Hanzhalah. Suatu ketika muncul kegundahan dalam hati Hanzhalah, ia merasa bahwa hidupnya telah diselubungi oleh kemunafikan. Terlintas dalam benaknya bahwa hidupnya hanyalah kepura-puraan, ketika berhadapan dengan Rasulullah ia menjadi seorang muslim yang benar-benar taat. Ia berperilaku serius, tidak bercanda, mata selalu sembab, hati selalu berdzikir dan senantiasa dalam kondisi ketakwaan kepada Allah SWT. Namun ia berlalu dari Nabi dan bertemu keluarganya seketika perangnya berubah, ia mencandai anak isterinya, merasa senang dan seolah-olah lupa bahwa sebelumnya ia menangis.

²⁸Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Q.S Al-Baqarah: 42.

Ternyata apa yang dialami oleh sahabat Hanzhalah juga dialami oleh sahabat Abu Bakar. Maka untuk mencari jawapan dari kegundahan hati dua sahabat tersebut, keduanya kemudian mendatangi Rasulullah. Bagaimana Rasulullah menjawab keduanya. Imam Muslim dalam kitab Shahihnya meriwayatkan jawapan tersebut.

Demi dzat yang aku berada di tangannya, jika kalian tetap seperti dalam kondisi ketika kalian berada bersama ku, atau seperti ketika kalian berzikir, maka Malaikat akan mendalami kamu sekalian di tempat-tempat tidurmu dan di jalan-jalanmu. Akan tetapi, wahai Hanzhalah, “semuanya ada waktunya”. Itu beliau ucapkan sebanyak 3 kali.²⁹ Hadits ini menunjukkan bahwa kesenangan psikologis dan hiburan merupakan dua hal yang natural dalam diri manusia. Nabi Saw bahkan mengatakan orang yang di dalam dirinya tidak ada hal tersebut, ia akan disalami malaikat. Disalami Malaikat merupakan ucapan simbol yang menunjukkan satu hal yang mustahil terjadi. Maknanya adalah Islam tidak mengajarkan agar seseorang menjauhi kesenangan dan hiburan. Sebaliknya, Islam justru mengajarkan bahwa mencari ketenangan, beristirahat, mencari hiburan bisa dilakukan, namun harus sesuai dengan porsinya. Islam tidak mengharamkan hiburan sama sekali.

Namun demikian, tidak semua hiburan (Al-lahwu) mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya membolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral

²⁹ Imam Muslim, Sahih Muslim, nor. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Keutamaan merutinkan zikir, merenungi perkara perkara akhirat dan Al-Muraqabah serta kebolehan meninggalkan yang demikian pada sebahagian waktu dan berurusan dengan dunia. Diakses pada tanggal 12 Juli 2020

lainnya. Yusuf al-Qardawi dalam bukunya *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwîhi*, menyebutkan jenis-jenis hiburan atau permainan yang dilarang dalam agama Islam yaitu:

- a. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsur menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- b. Permainan atau hiburan yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- c. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur magis (sihir).
- d. Permainan atau hiburan yang menyakiti binatang seperti menyabung ayam.
- e. Permainan atau hiburan yang mengandung unsur judi.
- f. Permainan atau hiburan yang melecehkan dan menghina orang atau kelompok lain.
- g. Permainan atau hiburan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.³⁰

Dari pembahasan di atas disimpulkan bahwa Islam tidak melarang untuk menyukai sesuatu hal, karena itu sifat naluriah kemanusiaannya selama tidak melanggar aturan yang telah ditetapkan, tetapi Islam melarang untuk menyukai sesuatu hal secara berlebihan sehingga menimbulkan kelalaian atau menimbulkan kemudharatan dan melupakan tugas serta kewajibannya sebagai hamba Allah Swt.

³⁰Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang *Hukum Bermain Game Online* diakses pada tanggal 15 Juli 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Adapun jenis dari penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan di lapangan untuk menyusun laporan ilmiah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberi gejala-gejala, fakta-fakta, kejadian-kejadian, secara sistematis dan akurat mengenai sifat populasi atau sampel tertentu.³¹ Alasan peneliti memilih penelitian lapangan karena peneliti ingin menggali informasi tentang fakta fakta dan kejadian yang berhubungan dengan fenomena *game online* pada remaja di Desa Pesisir kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan adalah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan melalui penggalan data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, catatan, memo, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realita empirik dibalik fenomena secara mendalam serta rinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif

³¹Nurul Zuriah, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan "Teori Aplikasi"* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 47.

dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif.³²

Dalam penelitian kualitatif para peneliti mencari makna, pemahaman, pengertian, tentang suatu fenomena kejadian maupun kehidupan-kehidupan manusia dengan terlibat secara langsung dan atau tidak terlibat secara langsung dalam setting yang diteliti, kontekstual, dan menyeluruh. Peneliti bukan mengumpulkan data sekali jadi atau sekaligus dan kemudian mengolahnya, melainkan tahap demi tahap dan makna disimpulkan selama proses berlangsung dari awal sampai akhir kegiatan, bersifat naratif dan holistik.³³

B. Lokasi penelitian

Adapun penelitian yang dilakukan ini berlokasi di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya Provinsi Aceh. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini dikarenakan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa pihak aparat *gampong* yang berada di kemukiman Desa Pesisir kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya peneliti menemukan Desa Pesisir terdapat lebih banyak para remaja yang menghabiskan waktunya dengan duduk di warung kopi dan bermain hp, remaja di Desa Pesisir juga sering kali telat ke sekolah dan kerap kali melanggar peraturan di sekolah di bandingkan dengan para remaja yang tinggal di *gampong* lainnya yang terdapat dalam kemukiman Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

³²Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), hlm. 131.

³³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 328.

C. Populasi dan Sampel

Populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau studi sensus.

Sampel adalah sebagian karakteristik atau ciri yang dimiliki oleh suatu populasi. Bisa juga dikatakan bahwa sampel merupakan bagian kecil yang diambil dari anggota populasi berdasarkan prosedur yang sudah ditentukan sehingga bisa digunakan untuk mewakili populasinya.³⁴

Populasi dan sampel bisa dipersepsikan sama dan bisa pula berbeda, tergantung dari mana sudut pandang persepsi itu dibangun. Baik populasi maupun sampel adalah subjek penelitian. Adakalanya penelitian dilakukan dengan pendekatan studi populasi yang jumlah populasi sama dengan sampel. Oleh karena dalam berbagai kasus penelitian, peneliti sering kali ingin mengakses yang sangat banyak jumlahnya dan tersebar pada wilayah yang luas, dia akan mengalami kesulitan dalam mengaksesnya bahkan tidak mungkin bagi peneliti untuk mengkajinya secara keseluruhan. Pada konteks inilah diperlukan penentuan sampel sebagai sumber data penelitian. Disinilah letak perbedaan utama antara sampel dan populasi.

Dalam rangka penelitian kualitatif populasi merupakan salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah atau

³⁴ Ismail Nurdin, Sri Hartati, *Metode Penelitian Sosial*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), hlm.95.

area objek penelitiannya. Apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu aspek tertentu dalam wilayah tertentu, atau pada individu tertentu dalam area tertentu atau terhadap peristiwa, ia harus menentukan terlebih dahulu apa batasan wilayah, objek, atau peristiwa yang diselidikinya. Wilayah objek atau individu yang ditelitinya mempunyai karakteristik tertentu, yang akan mencerminkan atau memberi warna pada hasil penelitian.

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan pengukuran, objek, atau individu yang sedang dikaji pada sekelompok atau kumpulan orang dan mengacu pada semua jenis ukuran atau kualitas fokus suatu kajian. Sampel adalah sebagian dari suatu populasi.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah remaja serta para orangtua di Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya. Untuk sampelnya ditetapkan informannya sebagai berikut yaitu 5 remaja yang sering duduk di warung kopi, di kantor *Geuchik* dan di *doorsmeer*, dan remaja yang sering bermain hp. 5 orangtua, 1 orang *Keuchik*, 2 orang perangkat Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian.³⁵ Peneliti secara langsung mengamati remaja-remaja yang menjadi sasaran objek penelitian skripsi ini yaitu

³⁵ Dadang Supardan, *Pengantar Ilmu Sosial*, (Jakarta: PT Bumi Aksara , 2008), hal. 94.

remaja yang sering duduk di warung kopi, kantor Keuchik dan remaja yang sering bermain hp. Mengamati dan mengenali setiap karakter yang dimiliki oleh sasaran penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.³⁶ Peneliti mewawancarai para informan yang sebelumnya telah bersedia untuk diwawancarai yaitu remaja, orangtua, *Keuchik*, *Tuha Peut* dan Perangkat desa yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Bentuk wawancara yang akan digunakan peneliti adalah wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.³⁷ Dokumentasi yang peneliti maksudkan disini berupa profil Desa Pesisir, struktur organisasi dan foto-foto peneliti dengan informan sebagai bukti penelitian.

³⁶ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2000), hal.180.

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 240.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengumpulan data

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

b. Reduksi data (*data reduction*)

Yaitu sebagai proses seleksi terhadap data-data yang diperoleh melalui tiga cara pencarian data di atas. Seleksi ini dilakukan dengan bersumber pada rumusan masalah penelitian, sehingga data-data yang tidak relevan kemudian akan dikesampingkan. Setelah peneliti mendapatkan informasi dari responden, kemudian peneliti melakukan pemilihan informasi. Informasi yang tidak berkenaan dengan rumusan masalah peneliti pisahkan yang nantinya akan menjadi informasi pendukung. Peneliti akan memilih informasi yang berdasarkan dengan rumusan masalah sebelumnya.

c. Penyajian data (*data display*)

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

d. Penarikan kesimpulan

Sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap hal yang ditemui dilapangan (dengan menyusun pola asahan dan sebab akibat).³⁸ Pada saat melakukan observasi dan wawancara peneliti melakukan pengamatan terhadap kondisi dan situasi terhadap lingkungan sekitar maupun terhadap yang menjadi objek penelitian.



³⁸ Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002), hal. 87.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Nagan Raya

Kabupaten Nagan Raya berada di pantai barat Sumatra yang subur dan sangat cocok bagi pertanian, khususnya padi yang terpusat di Kecamatan Seunagan, Seunagan Timur, dan Beutong karena ditunjang oleh Sungai Krueng Beutong dan Sungai Krueng Nagan yang mengalir di wilayah tersebut. Potensi lainnya adalah usaha peternakan dan perkebunan terutama kelapa sawit. Karena sumber daya pertaniannya yang melimpah, maka Nagan Raya dikenal sebagai salah satu lumbung beras utama di Aceh. Bahkan Soeharto, mantan presiden RI pernah berkunjung ke Nagan Raya, sebagai apresiasinya terhadap pertumbuhan hasil pertanian di daerah tersebut tahun 1987. Sebelum adanya gangguan keamanan pada masa konflik Aceh, Nagan Raya menjadi pusat bagi transmigran yang menghidupkan sektor pertanian di kawasan ini. Namun setelah tahun 2001 banyak transmigran yang meninggalkan unit-unit permukimannya karena gangguan dan ancaman dari kelompok sipil bersenjata.

Kabupaten Nagan Raya adalah sebuah kabupaten di Provinsi Aceh, Indonesia. Ibu kotanya Suka Makmue, yang berjarak sekitar 287 km atau 6 jam perjalanan dari Banda Aceh. Kabupaten ini berdiri berdasarkan UU Nomor 4 Tahun 2002, tanggal 2 Juli 2002 sebagai hasil pemekaran Kabupaten Aceh Barat. Kata Nagan memiliki kemiripan dengan nama 5 kecamatan yang ada di kabupaten tersebut, namun secara arti bahasa sampai

sejauh ini sama sekali tidak ada dalam kosakata Aceh pun belum ditemukan landasan historis, maupun hasil penelitian yang jelas terkait dari mana penyebutan nama tersebut muncul. Sedangkan Raya berarti besar, menunjuk semua kecamatan yang ada di Nagan, kendati di dalam nama kecamatan tersebut tidak tercantum kata "Nagan", misalnya: Beutoeng, salah satu kecamatan. Kabupaten Nagan Raya diresmikan pada tanggal 10 April 2002 mempunyai dasar hukum UU No. 4 Tahun 2002. Kabupaten Nagan Raya memiliki 10 kecamatan dan 222 gampong dengan kode pos 23661-23672 (dari total 243 kecamatan dan 5827 gampong di seluruh Aceh). Per tahun 2010 jumlah penduduk di wilayah ini adalah 138.670 (dari penduduk seluruh provinsi Aceh yang berjumlah 4.486.570) yang terdiri atas 70.039 pria dan 68.631 wanita (rasio 102,05). Dengan luas daerah 354.491 ha (dibanding luas seluruh provinsi Aceh 5.677.081 ha), tingkat kepadatan penduduk di wilayah ini adalah 42 jiwa/km² (dibanding kepadatan provinsi 78 jiwa/km²). Pada tahun 2017, Kabupaten Nagan Raya memiliki luas 3.363,72 km² dengan jumlah penduduk 167.672 jiwa.

Kabupaten Nagan Raya sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Aceh Tengah dan Kabupaten Aceh Barat. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Gayo Lues dan Kabupaten Aceh Barat Daya. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Aceh Barat Daya dan Samudera Indonesia. Sebelah Barat berbatasan dengan Aceh Barat. Nagan Raya mempunyai 1 Rumah Sakit Umum Daerah Tipe C (Dokter Spesialis, Dokter Umum dan Dokter Gigi) dan

10 Puskesmas yang kesemuanya terletak dipinggir jalan raya, sehingga mudah diakses.³⁹

B. Gambaran Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya

Desa Pesisir merupakan salah satu *Gampong* yang terletak dikecamatan Kuala Pesisir kabupaten Nagan Raya, memiliki jumlah penduduk laki laki 307 jiwa, perempuan 307 jiwa, usia nol sampai 15 tahun berjumlah 168 jiwa, usia 15 tahun sampai 65 tahun berjumlah 393 dan usia 65 tahun ke atas berjumlah 39 jiwa, jumlah keseluruhan 592 jiwa. Masyarakat Desa Pesisir mayoritas bekerja sebagai pelaut dan petani. Desa Pesisir sebelah Utara berbatasan dengan *Gampong* Langkak, sebelah Selatan berbatasan dengan Samudera Hindia, sebelah Timur berbatasan dengan *Gampong* Kubang Gajah dan sebelah Barat berbatasan dengan *Gampong* Langkak.

C. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah peneliti lakukan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Kecanduan *game online* terhadap pembentukan perilaku remaja.

Dari hasil wawancara dengan F, ia mengatakan bermain *game online* sangatlah menarik sehingga membuat ia semakin hari semakin menikmati permainannya. Akibatnya ia menjadi pribadi yang sering mengabaikan orang

³⁹ https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Nagan_Raya di akses pada tanggal 25 Januari 2021 pukul 15.00 Wib.

orang sekitarnya, jarang melakukan interaksi sehingga lama kelamaan ia merasa canggung dan segan untuk memulai komunikasi dengan lingkungan sekitar, ia sering menolak ajakan tetangganya untuk menghadiri dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti menghadiri pesta, gotong royong dan kegiatan amal karena ia merasa kurang percaya diri dikelilingi banyak orang.⁴⁰

Dari hasil wawancara dengan A, ia mengatakan sebelum bermain *gameonline* ia merupakan pribadi yang ramah, suka melakukan interaksi dengan masyarakat dan menyukai keramaian. Namun setelah ia bermain *game online* ia menjadi tidak suka lagi melibatkan diri dan berinteraksi dengan orang banyak, orang-orang sekitar terasa membosankan karena perbedaan pembahasan sehingga ia lebih memilih mengasingkan diri agar dapat bermain *game online*. Ia juga sering marah apabila ada orang yang menggangukannya pada saat bermain *game*. Dan tak segan membentak atau memukul apabila tidak mendengarkan perkataannya untuk tidak menggangukannya. Sering mengeluarkan kata-kata kotor apabila ia kalah bermain *game*. Selain itu ia juga merasa tidak enak badan apabila tidak bermain *game*, pikiran tentang *game* terus saja membayangkan bayangannya apabila ia tidak memainkannya.⁴¹

Dari hasil wawancara dengan R, ia mengatakan semenjak kecanduan *game online* sering bersikap tidak jujur, ia sering mengambil hasil dagangan tanpa sepengetahuan kedua orang tuanya, mulai dari dua puluh ribu sampai seratus ribu

⁴⁰ Hasil wawancara dengan F pada tanggal 02 September 2020

⁴¹ Hasil wawancara dengan A pada tanggal 04 September 2020

perharinya. Ia juga menjadi tidak disiplin dan suka berdebat dengan ibunya karena menegurnya untuk berhenti bermain game agar segera tidur.⁴²

Dari hasil wawancara dengan N, ia mengatakan perubahan yang ia rasakan semenjak bermain *game online* ia menjadi semakin cuek dan merasa malas bila harus berhadapan dengan masyarakat sekitar, berinteraksi dengan orang sekitar sama sekali tidak menguntungkan justru membuat waktunya untuk bermain *game* menjadi semakin berkurang. Begitupun pada saat berinteraksi dengan keluarganya. Ia akan berinteraksi dengan keluarganya pada saat ia merasa membutuhkan atau menginginkan sesuatu, selebihnya ia berdiam diri di kamar sambil bermain. Kedekatan dengan keluarganya mulai renggang lantaran ia lebih memprioritaskan game ketimbang berkumpul dengan keluarganya.⁴³

Hasil wawancara dengan AV, ia mengatakan bermain *game online* telah membuat ia menjadi sangat pemalas dan keras kepala, ia sering menolak apabila orang tuanya meminta tolong kepadanya seperti membeli sayur, memberi makan dan menutup kandang ayam dan lainnya. Perdebatan sering terjadi antara ia dan ibunya lantaran ia tidak mau melakukan sesuatu apapun selain bermain *game*.⁴⁴

2. Faktor faktor remaja kecanduan *game online*.

Dari hasil wawancara dengan F, awal mula bermain *game online* lantaran ketidakadaannya kesibukan untuk mengisi kesehariannya. Ia merasa bosan dan

⁴² Hasil wawancara dengan R pada tanggal 10 September 2020

⁴³ Hasil wawancara dengan N pada tanggal 07 September 2020.

⁴⁴ Hasil wawancara dengan AV pada tanggal 11 September 2020.

tidak tahu harus melakukan apa sehingga ia mencoba untuk bermain *game online*. Awalnya ia bermain hanya untuk mengisi waktu kosongnya saja, namun semakin lama ia semakin menjadi tidak bisa lepas dari *game online*. Menurutnya *game online* itu sangat menarik sehingga membuat ia sulit untuk mengontrol diri pada saat bermain *game online*. Karena sudah keseringan bermain game online ia menjadi semakin betah berada di kamarnya.⁴⁵

Hasil wawancara dengan A, faktor ia tertarik bermain *game online* karena sering melihat kedua abangnya bermain *game online* sehingga ia penasaran untuk mencobanya, hal ini diperkuat lantaran kedua abangnya tidak pernah bosan memainkannya. Kemudian ia meminta kepada kedua abangnya untuk mengajarnya bermain *game online*. Lama kelamaan ia semakin sering dan mulai kecanduan dengan *game online*.⁴⁶

Hasil wawancara dengan R, faktor tertarik bermain *game online* karena ajakan dari teman temannya, walaupun awalnya ia menolak karena ia mengetahui dapat buruknya, tetapi karena terus menerus temannya mengajak untuk bermain *game online* ia menjadi merasa tidak enak sehingga ikut bermain *game online*.⁴⁷

Hasil wawancara dengan N, ia terjebak dalam bermain *game online* karena teman teman dekatnya semua bermain *game online*, teman temannya ini juga sering menceritakan bagaimana keseruan yang didapatkan saat bermain *game online*. Karena semua teman temannya bermain *game online* pembahasannya pun

⁴⁵Hasil wawancara dengan F pada tanggal 02 September 2020.

⁴⁶Hasil wawancara dengan A pada tanggal 04 September 2020.

⁴⁷Hasil wawancara dengan R pada tanggal 10 September 2020.

tidak lepas dari *game online* sehingga membuat ia merasa terasingkan. Tidak ingin terus terusan merasa terasingkan ia pun akhirnya bermain *game online*.⁴⁸

Hasil wawancara dengan AV, ia mengatakan merasa bosan dan jenuh dengan hari harinya, kedua orang tuanya sibuk dengan pekerjaan masing masing. Ia merasa sering diabaikan dan kurang diperhatikan. Ia juga sering menegur ibunya untuk tidak terlalu sibuk dengan pekerjaannya tetapi tetap saja ibunya mengabaikan keluhannya itu dengan alasan harus tetap bekerja karena ingin meneruskan usaha keluarganya. Karena terus terusan seperti itu membuat ia semakin tertarik untuk bermain *game online* guna menyibukkan dirinya.⁴⁹

3. Peran orang tua dalam mengantisipasi remaja kecanduan *game online*.

Dari hasil wawancara dengan pihak keluarga F, peneliti memperoleh informasi bawa F adalah anak terakhir dari tiga bersaudara, kedua kakak dan abangnya sudah menikah. karena F anak terakhir cenderung manja dan masih bersekolah. Makanya kedua orang tuanya tidak membenarkan F melakukan kegiatan atau aktivitas yang dapat mengganggu sekolahnya. Orang tuanya berkeinginan anaknya fokus untuk sekolah. Setelah mengetahui anaknya menjadi kecanduan *game online* orang tua tidak henti hentinya mengingatkan dan menasehati F agar dapat memanfaatkan waktunya lebih baik. Kemudian orang tua mendaftarkan F untuk mengikuti les supaya tidak bermain *game* terus menerus.⁵⁰

⁴⁸Hasil wawancara dengan N pada tanggal 07 September 2020.

⁴⁹Hasil wawancara dengan AV pada tanggal 11 September 2020.

⁵⁰Hasil wawancara dengan keluarga F pada tanggal 15 September 2020.

Dari hasil wawancara dengan pihak keluarga A, keluarga menyadari bahwa ketiga anaknya telah kecanduan *game online*. Keluarga A tidak sepenuhnya menyalahkan ketiga anaknya menjadi kecanduan *game online*. Mengingat anaknya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah neneknya sehingga orang tuanya tidak dapat mengontrol anak anaknya dengan baik. Agar anak anaknya mengurangi aktivitas bermain *game*. Orang tua membangun *doorsmeer* atas kesepakatan bersama. Dengan jadwal dan tugas yang telah disepakati. Orang tuanya juga menyerahkan sepenuhnya penghasilan *doorsmeer* kepada ketiga anaknya agar mereka lebih bersemangat menjalaninya.⁵¹

Dari hasil wawancara dengan keluarga R. Awal mulanya R tidak terlalu sering menggunakan Hpnya. Karena keluarganya mempunyai usaha kelontong yang dimana R yang mengelolanya. Karena keluarga R memiliki usaha kelontong teman teman sering main ke tempatnya untuk menemani R. Setelah orang tua mengetahui R menjadi kecanduan *game online* orang tua R menjadi lebih tegas terhadap R. Teman teman yang biasanya sering ke tempat R dilarang untuk berkumpul lagi. Selain itu orang tua R juga memberi upah kepada R apabila ia membuka usaha kelontong pada pagi hari dan melayani para pembeli dengan semangat. Hal ini dilakukan orang tuanya mengingat ia sudah tidak dapat mengontrol dirinya pada saat bermain *game* sampai pukul 3 malam.⁵²

Adapun hasil wawancara dengan keluarga N adalah. N merupakan anak yang pendiam dan agak susah bersosialisasi dengan orang baru. N juga tidak suka

⁵¹ Hasil wawancara dengan keluarga A pada tanggal 21 September 2020.

⁵² Hasil wawancara dengan R pada tanggal 16 September 2020.

jika orang-orang terdekat mengabaikannya. Pada suatu ketika orang tua menyadari perubahan yang dialami N seperti jarang keluar kamar, bangun kesiangan, makan tidak menentu membuat orang tua N menjadi khawatir. Setelah ditelusuri N berdiam di kamar karena N bermain game online. Setelah mengetahui bahwa N sudah menjadi kecanduan *game online* orang tua N menjadi lebih protektif, pukul 11 malam orang tua N mengambil hp N agar N tidak bermain game. Selain itu orang tua juga tidak lupa mengingatkan N untuk berhenti bermain *game online*.⁵³

Hasil wawancara dengan keluarga AV. Keluarga AV adalah keluarga yang kedua orang tuanya memiliki kesibukan sendiri. Ayah AV sering tidak berada di rumah lantaran banyaknya pekerjaan di luar. Sedangkan ibu AV membuka sebuah usaha yang lokasinya agak jauh dari rumah. Pukul 07.00 pagi ibu AV berangkat pukul 18.00 sore baru pulang ke rumah. AV sering menegur ibunya agar lebih perhatian kepada AV dan adiknya dan sering mengabaikan permintaan AV. Orang tua mengetahui AV yang asik bermain game online dari tetangga dan saudara lainnya. Mengetahui anaknya yang sudah kecanduan game online, orang tua AV mengurangi kesibukannya, meminta maaf karena sering mengabaikan AV dan membujuk AV agar mau mengurangi bermain game. Keluarga AV juga mendaftarkan AV mengikuti bimbel agar dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang bermanfaat.⁵⁴

Hasil wawancara dengan Pak *Keuchik*. Mengenai tanggapan pak *Keuchik* terhadap fenomena kecanduan *game online* yang sedang menjerat para remaja.

⁵³Hasil wawancara dengan N pada tanggal 18 September 2020.

⁵⁴Hasil wawancara dengan AV pada tanggal 23 September 2020.

Pak *Keuchik* merasa prihatin dengan banyaknya remaja yang telah mengalami kecanduan *game online*, tidak hanya remaja anak-anak pun sudah banyak yang menjadi candu dengan *game*. Di lihat dari perekonomian masyarakat yang rata-rata tidak memiliki pendapatan yang tetap. Membuat orang tua menjadi semakin kwalahan. Banyak juga masyarakat yang mengeluhkan kepada pak *Keuchik* agar membuat kegiatan yang dapat mengisi kekosongan waktu anak-anak agar tidak hanya bermain *game online*.⁵⁵

Hasil wawancara dengan pak Kadus. Dalam wawancara tersebut peneliti membahas bagaimana tanggapan pak Kadus mengenai fenomena kecanduan *game online* pada remaja ini. Pak Kadus mengungkapkan perihal penyesalannya yang belum bisa menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Pak Kadus hanya bisa menghimbau kepada masyarakat agar tidak henti-hentinya saling menasehati dan peduli kepada sesama.⁵⁶

Hasil wawancara dengan Pak *Tuha Peut*. Mengenai perspektif kecanduan *game online* di kalangan remaja ini. Pak *Tuha Peut* mengatakan sudah mengingatkan kepada anak-anak dan masyarakat agar tidak terlalu ketergantungan dengan hp, apalagi dalam hp mengandung banyak sekali hal-hal yang dapat merusak kinerja otak apabila kita tidak dapat mempergunakannya secara bijak.

⁵⁵Hasil wawancara dengan Geuchik Hamdan pada tanggal 25 September 2020.

⁵⁶Hasil wawancara dengan Pak Kadus pada tanggal 26 September 2020.

Orang tua sedini mungkin jangan membiasakan atau memberikan anak-anak menggunakan hp dengan alasan apapun.⁵⁷

D. Pembahasan

Ketertarikan remaja terhadap *game online* telah membuat sebagian besar pemainnya mengalami kecanduan diakibatkan oleh intensitas bermain *game* yang relative lama sehingga timbul efek kecanduan yang semakin hari semakin sulit untuk dihilangkan. Dan hal ini sejalan dengan teori yang mengemukakan tentang kecanduan, kecanduan menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan atau psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak. Remaja yang terlalu sering bermain *game online* mengalami efek kecanduan yang kemudian memberikan dampak seperti menjadi anti sosial, suka lupa waktu, pemalas, tidak disiplin dan lain lain. *Game online* ini juga telah menyebabkan interaksi dan komunikasi remajasesakin sedikit karena sebagian besar waktunya telah digunakan untuk bermain *game online*.

Dalam teori yang mengenai tentang masa remaja adalah periode perubahan, yang mana perubahan tersebut mencakup segala aspek, baik dari aspek fisik, sikap, psikologis maupun aspek emosionalnya. Dari hasil penelitian banyak remaja yang perubahan sikapnya cenderung menuju kearah atau hal hal yang bertentangan. Seperti terjerumus ke dalam permainan *game online*. Pola pikir remaja yang kecanduan *game online* akan berbeda dengan pola pikir remaja yang tidak mengalami kecanduan *game online*. Sebagai seorang remaja yang sedang

⁵⁷Hasil wawancara dengan Tuha Peut Pak Sulaiman Toha pada tanggal 30 September 2020.

berada pada periode perubahan ini masih sangat labil sangat mudah untuk terseret ke dalam hal yang bersifat negatif sehingga kehadiran dan dukungan orang tua menjadi kunci utama agar di periode perubahan ini remaja bisa menjadi pribadi yang berkualitas dan bermoral.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pembentukan perilaku remaja yang menjadi kecanduan *game online* cenderung kearah yang negatif, lantaran mereka menganggap bermain *game online* adalah suatu kepuasan yang tidak dapat digantikan dengan aktivitas lainnya. Dengan demikian mereka mengabaikan orang-orang terdekatnya seperti kedua orang tuanya dan masyarakat sekitar. Berinteraksi dengan orang-orang sekitar menjadi tidak efektif akibat mereka sudah jarang melakukan komunikasi, hal ini dikarenakan mereka lebih mementingkan keinginannya untuk bermain *game online* dibandingkan aktivitas lain sehingga mereka mengabaikan hal-hal yang tidak berkenaan dengan *game online*.

Adapun faktor remaja menjadi kecanduan *game online* itu beragam, mulai dari timbulnya rasa bosan akibat tidak adanya kegiatan yang bisa dilakukan, ajakan teman, kurangnya perhatian dari kedua orang tua dan karena berada dan dikelilingi oleh teman-teman yang sudah menjadi kecanduan *game online*.

Adapun peran orang tua dalam mengantisipasi remaja yang kecanduan *game online* yaitu, lebih memperhatikan dan menasehati serta membimbing anaknya agar memanfaatkan waktu dengan lebih baik, mengikutsertakan anak-anaknya untuk mengikuti bimbel/les, membangun usaha agar anaknya ada kegiatan yang lebih bermanfaat dan dapat menghasilkan.

B. SARAN

Dari penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti ingin menyampaikan saran saran untuk meminimalisir permasalahan yang berkenaan dengan kecanduan *game online* pada remaja.

1. Disarankan kepada remaja agar lebih mampu mengontrol diri serta lebih bijak dalam memilih lingkungan pertemanan, hindari sejak awal apabila lingkungan mulai mengarah pada hal yang bersifat negatif.
2. Disarankan kepada orang tua agar lebih memperhatikan dan lebih peka terhadap perubahan yang dilakukan oleh anak anaknya. Bangun komunikasi yang baik dengan anak dan selalu meluangkan waktunya, karena dasarnya mencegah lebih baik daripada mengobati.
3. Disarankan kepada aparaturnya dan masyarakat agar lebih memperhatikan dan saling bekerjasama antar masyarakat dalam mendidik putra putrinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rozaq, 2009, *Mengenal Game*, CV Sumber Jaya, Surabaya.
- Al Tridhonanto, Agency, B., 2011, *Optimalkan Potensi Anak Dengan Game*, PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta.
- Chapin, J.P., 2009, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, Rajawali Pers, Jakarta.
- Chen, C.Y., Chang, S.L., 2008, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game Online*, CV Intan Pratama, Jakarta.
- Dadang Supardan, 2008, *Pengantar Ilmu Sosial*, PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Deddy Mulyana, 2000, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Rosdakarya, Bandung.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Q.S Al-Baqarah: 42.
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, Q.S An-Nisa: 12.
- Emria Fitri, Lisa Erwinda, Ifdil Ifdil, *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Konseling*, (Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang), Jurnal Online, vol. 4, No.3, 2018.
- Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah Tentang *Hukum Bermain Game Online* diakses pada tanggal 15 Juli 2020
- Hadits Hasan, diriwayatkan oleh At-Tirmidzi No. 2318 dan yang lainnya.
- Hartati, S.I.D., 2019, *Metode Penelitian Sosial*, Media Sahabat Cendekia, Surabaya.
- Hurlock, E.B., 1978, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta.
- Imam Muslim, Shahih Muslim, no. 2750, Kitab At-Taubah, Bab: Keutamaan merutinkan dzikir, merenungi perkara perkara akhirat dan Al-Muraqabah serta kebolehan meninggalkan yang demikian pada sebagian waktu dan berurusan dengan dunia. Diakses pada tanggal 12 Juli 2020
- Jong, W.D., 2012, *Kanker, Apakah Itu ?Pengobatan, Harapan, Hidup, dan Dukungan Keluarga*, Arcan, Jakarta.

Kustiawan, A.A ., Utomo, A.W.B., 2018, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, CV AE Media Grafika, Jawa Timur.

M. Ikhsan, 2006, *Yang Penting Happy*, DARI Mizan, Bandung.

Mokhammad Ridoi, 2018, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*, Maskha, Jakarta.

Moleong, L.J., 2004, *Metode Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosda Karya, Bandung.

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

Muri Yusuf, 2014 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, Prenadamedia Group, Jakarta.

Nurul Zuriah, 2009, *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan "Teori Aplikasi"*, Bumi Aksara, Jakarta.

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

Samekto, C.G., 2009, *Be Your Own Therapist*, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.

Santrock, J.W., 2002, *Adolescence Perkembangan Remaja*, Erlangga, Jakarta.

Sarwono, S.W., 2004, *Psikologi Remaja*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Singgih D Gunarsa, S.D., 2003, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta.

Sitti Nurhalimah, 2019, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, CV Budi Utama, Yogyakarta.

Skripsi Kautsar, "*Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di Man 3 Aceh Besar*" (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2019).

Skripsi Rahmat Riski, "*Game Online di Kalangan Perantau Banda Aceh*" (Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2017).

Sugiono, 2011, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*, Alfabeta, Bandung.

Supriyadi, 2017, *Pintu-Pintu Hikmah*, Elex Media Komputindo, Medan.

Sutopo, 2002, *Penelitian Kualitatif*, Universitas Sebelas Mart Press, Surakarta.

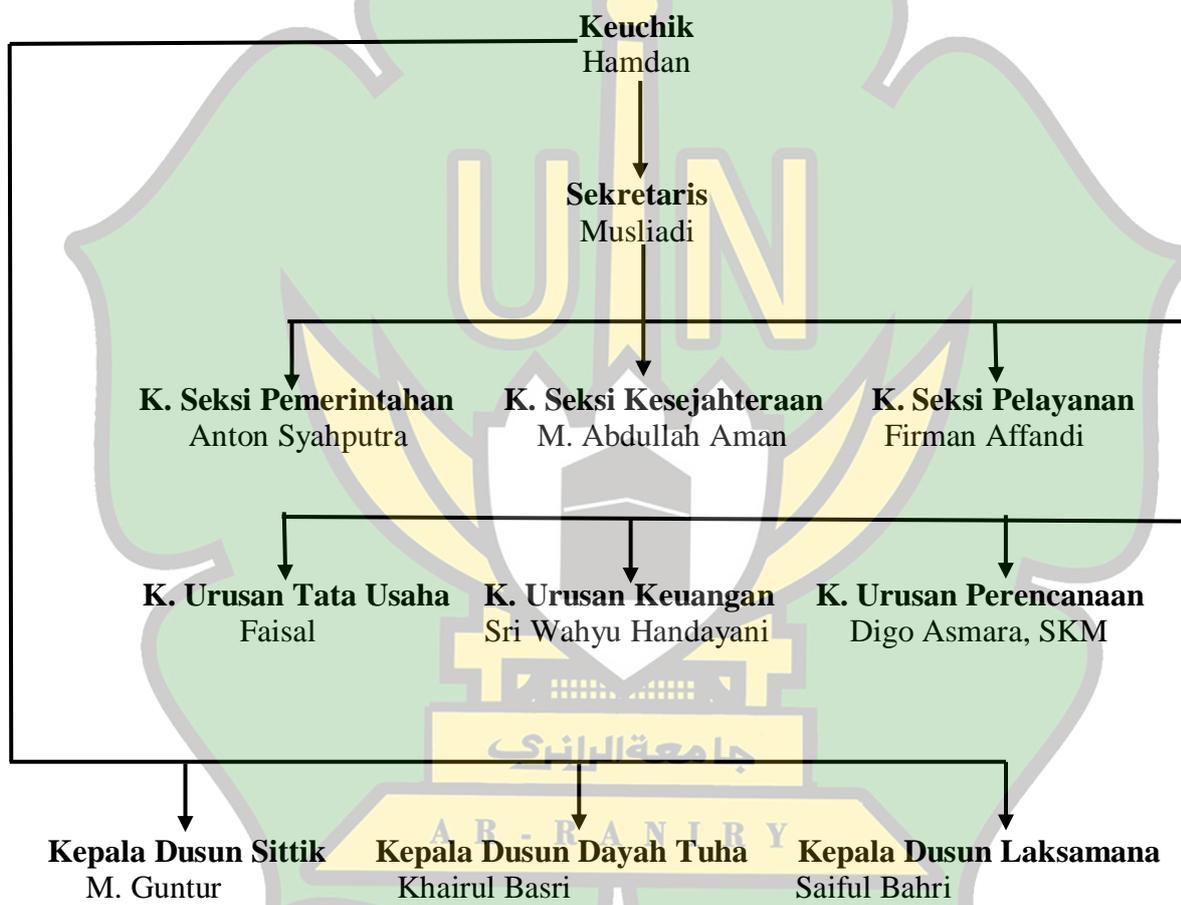
Timotius, K.H., *Otak dan Perilaku*, CV Andi Offset, Yogyakarta.

Yee N, 2014, *Motivations Of Play In Gamers Cyberpschology and Behavior*, CV Intan Pratama, Surabaya.



Lampiran

**STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAHAN
DESA PESISIR KECAMATAN KUALA PESISIR
KABUPATEN NAGAN RAYA**



Transkrip Wawancara

1. Tanggal 02 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan F. Dari hasil wawancara yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang peneliti lakukan. Adapun hasilnya adalah F menjadi kecanduan *game online* ini dikarenakan tidak adanya aktivitas atau kesibukan lain yang dapat mengisi kekosongan waktunya.

2. Tanggal 04 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan A. Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memperoleh informasi bahwa A menjadi kecanduan *game online* disebabkan F sering melihat kedua abangnya pada saat mereka sedang bermain *game online*, sehingga lama kelamaan A menjadi tertarik untuk bermain *game online*.

3. Tanggal 07 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan N. Dari wawancara tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa N menjadi terjerumus ke *game online* disebabkan karena teman teman dekatnya semuanya telah bermain *game online*, sehingga N merasa terasingkan dengan mereka, untuk dapat bergabung kembali dengan teman dekatnya itu N juga bermain *game online*.

4. Tanggal 10 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan R. Dari wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa R menjadi kecanduan *game online* adalah ajakan dari teman temannya. Awalnya R masih belum tertarik, karena temannya terus terusan

mengajaknya, R merasa jadi tidak enak sehingga dia bergabung untuk bermain *game online*.

5. Tanggal 11 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan AV . Hasilnya adalah AV menjadi kecanduan *game online* karena semua anggota keluarganya sibuk dengan pekerjaan masing masing. Karena merasa bosan dan jenuh AV mencoba menghilangkan kejenuhannya itu dengan bermain *game online*.

6. Tanggal 15 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan keluarga F. Dari hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi, F adalah anak terakhir dari tiga bersaudara, kedua kakak dan abangnya sudah menikah. karena F anak terakhir cenderung manja dan masih bersekolah. Makanya kedua orang tuanya tidak membenarkan F melakukan kegiatan atau aktivitas yang dapat mengganggu sekolahnya. Orang tuanya berkeinginan anaknya fokus untuk sekolah. Setelah anaknya menjadi kecanduan *game online* orang tua tidak henti hentinya mengingatkan F agar dapat memanfaatkan waktunya lebih baik. Orang tua mendaftarkan F untuk mengikuti les supaya tidak bermain *game* terus menerus.

7. Tanggal 16 September 2020

Peneliti mewawancarai keluarga R. Dari hasil wawancara dengan keluarga R. Awal mulanya R tidak terlalu sering menggunakan Hpnya. Karena keluarga R mempunyai usaha kelontong yang dimana R yang mengelolanya. Karena keluarga R memiliki usaha kelontong teman teman R sering main ke tempatnya untuk menemani

R. Setelah orang tua mengetahui R menjadi kecanduan *game online* orang tua R menjadi lebih tegas terhadap R. Teman teman yang biasanya sering ke tempat R dilarang untuk berkumpul lagi. Selain itu orang tua R juga memberi upah kepada R apabila R membuka usaha kelontong pada pagi hari dan melayani para pembeli dengan semangat. Hal ini dilakukan orang tuanya mengingat R sudah tidak dapat mengontrol dirinya pada saat bermain game sampai pukul 3 malam.

8. Tanggal 18 September 2020

Peneliti mewawancarai keluarga N. Adapun hasil wawancara dengan keluarga N adalah. N merupakan anak yang pendiam dan agak susah bersosialisasi dengan orang baru. N juga tidak suka jika orang-orang terdekat mengabaikannya. Pada suatu ketika orang tua menyadari perubahan yang dialami N seperti jarang keluar kamar, bangun kesiangan, makan tidak menentu membuat orang tua N menjadi khawatir. Setelah ditelusuri N berdiam di kamar karena N bermain *game online*. Setelah mengetahui bahwa N sudah menjadi kecanduan *game online* orang tua N menjadi lebih protektif, pukul 11 malam orang tua N mengambil hp N agar N tidak bermain *game*. Selain itu orang tua juga tidak lupa mengingatkan N untuk berhenti bermain *game online*.

9. Tanggal 21 September 2020

Peneliti mewawancarai keluarga A. Keluarga A menyadari bahwa ketiga anaknya telah kecanduan *game online*. Keluarga A tidak sepenuhnya menyalahkan ketiga anaknya menjadi kecanduan game online. Mengingat anaknya lebih banyak menghabiskan waktu di rumah neneknya sehingga orang tua A tidak dapat

mengontrol anak anaknya dengan baik. Agar anak anaknya mengurangi aktivitas bermain game. Orang tua A membangun *doorsmeer* atas kesepakatan bersama. Dengan jadwal dan tugas yang telah disepakati. Orang tua A juga menyerahkan sepenuhnya penghasilan *doorsmeer* kepada ketiga anaknya agar mereka lebih bersemangat menjalaninya.

10. Tanggal 23 September 2020

Peneliti mewawancarai keluarga AV. Keluarga AV adalah keluarga yang kedua orang tuanya memiliki kesibukan sendiri. Ayah AV sering tidak berada di rumah lantaran banyaknya pekerjaan di luar. Sedangkan ibu AV membuka sebuah usaha yang lokasinya agak jauh dari rumah. Pukul 07.00 pagi ibu AV berangkat pukul 06.00 sore baru pulang ke rumah. AV sering menegur ibunya agar lebih perhatian kepada AV dan adiknya dan sering mengabaikan permintaan AV. Orang tua mengetahui AV yang asik bermain *game online* dari tetangga dan saudara lainnya. Mengetahui anaknya yang sudah kecanduan game online, orang tua AV mengurangi kesibukannya, meminta maaf karena sering mengabaikan AV dan membujuk AV agar mau mengurangi bermain game. Keluarga AV juga mendaftarkan AV mengikuti bimbel

11. Tanggal 25 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan Pak *Geuchik*. Mengenai tanggapan pak *geuchik* terhadap fenomena kecanduan game online ini yang sedang menjerat para remaja. Pak *Geuchik* merasa prihatin dengan banyaknya remaja yang telah mengalami kecanduan *game online*, tidak hanya remaja anak anak pun sudah banyak

yang menjadi candu dengan *game*. Di lihat dari perekonomian masyarakat yang rata rata tidak memiliki pendapatan yang tetap. Membuat orang tua menjadi semakin kualahan. Banyak juga masyarakat yang mengeluhkan kepada pak *Geuchik* agar membuat kegiatan yang dapat mengisi kekosongan waktu anak anak agar tidak hanya bermain *game online*.

12. Tanggal 26 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan pak Kadus. Dalam wawancara tersebut peneliti membahas bagaimana tanggapan pak Kadus mengenai fenomena kecanduan game online pada remaja ini. Pak Kadus mengungkapkan perihal penyesalannya yang belum bisa menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat. Pak Kadus hanya bisa mengimbau kepada masyarakat agar tidak henti hentinya saling menasehati dan peduli kepada sesama.

13. Tanggal 30 September 2020

Peneliti melakukan wawancara dengan Pak Tuha Peut. Mengenai perspektif kecanduan game online di kalangan remaja ini. Pak Tuha Peut mengatakan sudah mengingatkan kepada anak anak dan masyarakat agar tidak terlalu ketergantungan dengan hp, apalagi dalam hp mengandung banyak sekali hal hal yang dapat merusak kinerja otak apabila kita tidak dapat mempergunakannya secara bijak. Orang tua sedini mungkin jangan membiasakan atau memberikan anak anak menggunakan hp dengan alasan apapun.











AR - RANIRY



UIN





Jenis-Jenis Game online

1. Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Biasanya ketika bermain yang player seolah merasakan dirinya ada dalam game. Misalnya game peperangan, maka yang terlihat tangan memegang senjata. Game balapan mobil yang terlihat adalah stir mobil, tangan dan pemandangan dari kaca depan mobil. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS).

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).

3. Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG).

Merupakan permainan di mana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online, Shadows of Angmar, Final Fantasy, Dota.

4. Cross-platform Online Play.

Jenis permainan yang dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. Misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 begitu juga dengan Super Mario dan Sonic.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game.

Permainan yang dimainkan pada peramban seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Sebuah permainan daring sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan peramban melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL).

6. Simulation games. Pada life-simulation games

Pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG).

Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama