

**INTERAKSI KELUARGA PECANDU GAME ONLINE DI  
GAMPONG KUTABULOH DUA KECAMATAN MEUKEK,  
KABUPATEN ACEH SELATAN**

**Skripsi**

**Diajukan Oleh**

**MUHAMMAD SYAWAL  
NIM. 180404017**



**PRODI PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM (PMI)  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
1444 H/2022**

**INTERAKSI KEKUARGA PECANDU GAME ONLINE DI  
GAMPONG KUTABULOH DUA KECAMATAN MEUKEK,  
KABUPATEN ACEH SELATAN**

**Skripsi**

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Pengembangan Masyarakat Islam

Oleh:

**MUHAMMAD SYAWAL**  
**NIM. 180404017**

Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Prodi Pengembangan Masyarakat Islam  
Di Setujui untuk disidangkan Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Dr Rasyidah. M.Ag.  
NIP. 19730908199803202

  
Julianto Saleh, S. Ag., M.Si  
NIP. 197209021997031002

# SKRIPSI

Telah Dinilai Oleh Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry  
Dan Dinyatakan Lulus serta DiSerahkan Sebagai  
Tugas Akhir untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana S-1 Ilmu Dakwah  
Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam  
Diajukan Oleh

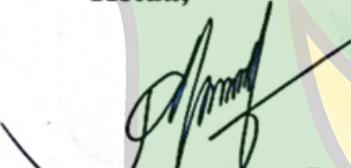
Muhammad Syawal  
NIM. 180404017

Pada Hari/Tanggal  
Jumat, 23 Desember 2022 M  
29 Jumadil Awal 1444 H

Di  
Darussalam-Banda Aceh,  
Panitia Sidang Munaqasyah

Ketua,

Sekretaris,

  
Dr. Rasvidah, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 197309081998032002

  
Julianto Saleh, S. Ag., M.Si  
NIP. 197209021997031002

Anggota I,

Anggota II,

  
Dr. Sabirin, Sos. I.M. Si  
NIP. 108401272011011008

  
Drs. M. Jakfar Puteh, M.Pd  
NIP. 195508181985031005

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Ar-Raniry  
  
Dr. Kusmawati Hatta, M.Pd  
NIP. 196412201984122001



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Muhammad Syawal  
NIM : 180404017  
Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, Saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menyebutkan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau izin pemilik karya.
4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data.
5. Mengerjakan karya ini dan mampu mempertanggungjawabkannya.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap untuk dicabut gelar akademik saya atau diberikan sanksi lain berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

AR - RANIRY  
Darussalam-Banda Aceh, 23  
Desember 2022

Yang Menyatakan



Muhammad Syawal  
NIM 180404017

## ABSTRAK

Skripsi ini di susun dalam rangka membahas tentang Interaksi Keluarga Pecandu *Game Online* di Gampong Kuta Buloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. Permasalahan terhadap keluarga yang mengalami kurangnya komunikasi tentang interaksi antara remaja pecandu *game online*. Sehingga para remaja sulit dalam menyikapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan dan akibatnya, sehingga penting untuk kita bahas implementasi bagi pecandu game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi remaja pecandu game online di dalam keluarganya dan dampak interaksi pecandu game online di dalam keluarganya. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah kualitatif dan analisis data yang digunakan adalah deskripsi analisis dengan jumlah informan sebanyak 11 orang. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi keluarga remaja pecandu game online sangat tidak harmonis hubungan remaja dan orang tuanya terganggu akibat game online tersebut sehingga menggagu perubahan karakter remaja. Dampak dari interaksi pecandu game online terhadap keluarganya antara ada 2 yaitu dampak negatif dan positif, dampak negatifnya interaksi dengan orang tua terganggu, interaksi sosial remaja terganggu, Anak sulit untuk diatur dan di nasehati anak sering menghabiskan waktu untuk bermain *game*, dampak positifnya memperluas jaringan pertemanan dengan sesama pemain game online, mengasah bahasa Inggris para remaja.

***Kata kunci: Interaksi Keluarga, Remaja, Pecandu game online, Komunikasi, Gampong Kuta Buloh Dua.***

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, yang telah memberi rahmat serta karuni-Nya kepada kita semua. Shalawat beriring salam kepada Nabi Muhammad Saw, keluarga dan sahabatnya sekalian yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyyah ke alam islamiah yang penuh ilmu pengetahuan. Alhamdulillah berkat rahmat dan hidayah-Nya Allah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul”. **Interaksi Keluarga Pecandu Game Online Di Gampong Kuta Buloh Dua”**

Penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini, terkhusus ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orangtua tercinta Saya, mamak Hj. Asmidar dan bapak H. Iskandar yang telah mendukung saya untuk menyelesaikan studi saya.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman M, Ag selaku Selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry.
3. Dr. Ibu Kusmawati Hatta, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry.
4. Ibu Dr. Rasyidah, MAg Selaku Ketua Prodi Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry, Sekaligus Pembimbing Skripsi 1

5. Bapak Julianto Saleh. S.Ag., M.Si. yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen prodi Pengembangan Masyarakat Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada seluruh kawan-kawan yang telah banyak memberikan motivasi kepada penulis dan serta dukungan yang kuat dalam penyelesaian proses skripsi ini. Shafrizal SS, Muhammad Ridha, Alhilal Sufi, Muhammad Hanif, M.Iqbal, Ida Susana, S.Sos, Revi, Ananda Riski, dan sahabat-sahabat yang tidak bisa saya sebutkan namanya dan para sepupu maupun saudara saya yang ada di Gampong Kuta Buloh Dua kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan dan mereka semua adalah orang-orang yang sangat berpengaruh dalam kehidupan penulis, memberikan sepercik demi percikan ilmu.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis harapkan kritikan dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

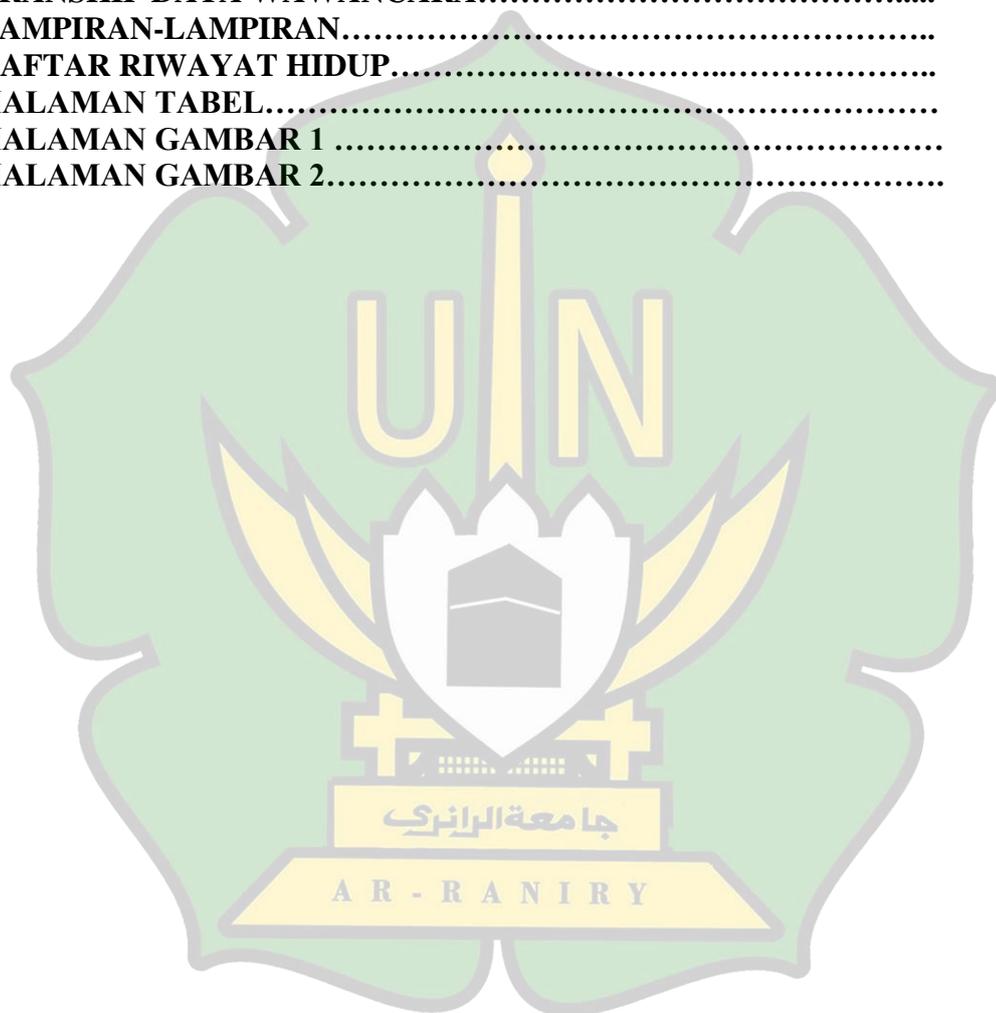
Banda Aceh, 23 Desember 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

COVER.....	I
LEMBAR PENGESAHAN.....	II
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG.....	III
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SIDANG.....	IV
ABSTRAK.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR TABEL.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR LAMPIRAN.....	
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penjelasan Istilah.....	8
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Penelitian Sebelumnya Relavan.....	10
B. Tinjauan tentang <i>Game online</i> .....	13
1. Pengertian <i>Game online</i> .....	14
2. Dampak <i>Game online</i> Terhadap Interaksi.....	
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	15
C. Interaksi Keluarga.....	17
1. Hubungan Orang Tua dan Anak.....	18
2. Pola Asuh.....	22
3. Masalah dalam komunikasi Keluarga.....	24
4. Pentingnya Komunikasi Dalam Keluarga.....	25
5. Konflik Orang Tua Dan Anak.....	26
6. Konflik Pada Masa Remaja.....	26
<b>BAB III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
a. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	29
b. Lokasi Penelitian.....	30
c. Informan Penelitian.....	30
d. Teknik Pengumpulan Data.....	31
e. Teknik Pengolahan Dan Analisis Data.....	32
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	34
1. Kondisi Geografis Gampong Kuta Buloh Dua.....	34
2. Pemerintahan Gampong Kuta Buloh Dua.....	36
3. Visi Dan Misi Gampong Kuta Buloh Dua.....	38

4. Kondisi Ekonomi, Keagamaan, Pendidikan, dan Sosial Budaya.....	39
B. Interaksi Remaja Pecandu Game Online Dalam Keluarganya di Gampong Kuta Buloh Dua.....	41
C. Dampak Interaksi Remaja Pecandu Game Online Dalam Keluarganya di Gampong Kuta Buloh Dua.....	47
<b>BAB V. PENUTUP.....</b>	<b>51</b>
a. Kesimpulan.....	51
b. Saran-Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>TRANSKRIP DATA WAWANCARA.....</b>	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>84</b>
<b>HALAMAN TABEL.....</b>	<b>31</b>
<b>HALAMAN GAMBAR 1 .....</b>	<b>36</b>
<b>HALAMAN GAMBAR 2.....</b>	<b>38</b>



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi *game online* banyak jenisnya, semua faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang bermain *game online*, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.<sup>1</sup>

Keluarga merupakan faktor ekstern yang mempengaruhi seseorang remaja yang tercandu bermain *game online*. Remaja yang sering bermain *game online* akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: menjauh dari keluarga, relasi antara anggota keluarga semakin tidak harmonis, suasana rumah tangga dan keadaan keluarga mengakibatkan perselisihan antara remaja dan kedua orang tua. Keluarga merupakan institusi pertama dan utama dalam perkembangan seorang remaja.<sup>2</sup> Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembentukan kepribadian seorang remaja bermula dari lingkungan keluarga. Salah satu bentuk tanggung jawab orang tua terhadap remaja di dalam keluarga adalah dengan mendidiknya.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Muhammad Fathurrohman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm.137.

<sup>2</sup> Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*.....hlm. 60.

<sup>3</sup>.Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 55.

Menurut pendapat Ali dan Asrori, mengatakan bahwa “interaksi antar anggota keluarga merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perilaku remaja, harmonis-tidaknya, intensif-tidaknya interaksi antar anggota keluarga akan mempengaruhi perkembangan interaksi remaja yang di dalam keluarga.<sup>4</sup>

Interaksi dalam keluarga, menurut Gerungan berpendapat bahwa “keluarga merupakan kelompok interaksi yang bersifat primer, kelompok primer atau disebut juga *face- to- face-group* yaitu kelompok interaksi yang anggotanya sering berhadapan muka dan saling mengenal dekat dan karena itu hubungannya lebih harmonis.<sup>5</sup>

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan, salah satu hasil perkembangan teknologi. Salah satu dari perkembangan teknologi adalah internet. Permainan video game dengan menggunakan jaringan internet yang di kenal dengan *game online*.

*Game online* menjadi tren baru yang banyak di minati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan bermain Bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari berbagai daerah, bangsa, bahkan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet ini lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar yang luar biasa, jika kita melihat di tempat

---

<sup>4</sup> Mohammad Tgk Ali & Mohammad Asrori, *Psikologi Remaja, Rineka Cipta*, Jakarta, 2004, hlm 95

<sup>5</sup> Gerungan, *Psikologi Sosial, Refika Utama*, Bandung, 2010, h. 92

persewaan game, maka kita tidak akan menemukan tempat-tempat yang sepi, siang ataupun malam dari para pengembangan game.

*Game online* ini memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang di barengi dengan keasikan bermain game. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan online seperti: Higgs Domino, Mobile Legends dan PUBG.

*Game online* sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri, karena game tersebut memiliki spesifikasi yang harus dimiliki computer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan komputer. Game mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang di berbagai negara di awal tahun 80-an. *Game online* muncul pada tahun 2001 dimulai dengan masuknya Nexia online.<sup>6</sup> Situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap dinamika kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. 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 masa baik berupa majalah, surat kabar, tabloid, maupun media elektronik seperti radio, televisi, dan internet

---

<sup>6</sup>BKKBN, Cerita Remaja Indonesia. <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1,01> januari 2021

mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Remaja merupakan salah satu kelompok penduduk yang mudah terpengaruh oleh arus informasi baik yang positif maupun yang negatif. Beberapa tahun ini sedang maraknya beberapa *game online* yang berbasis online yang banyak di populerkan oleh kalangan remaja sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang sangat pesat dan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, yang membuat resah dari semua kalangan Lembaga pemerintahan, Lembaga masyarakat dan pihak kependidikanpun yang semakin hari semakin memperhatikan terkait persoalan perkembangan remaja.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang begitu pesat. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dapat diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan internet yang dapat di mainkan kapan saja, dunia dan permainan ini sendiri menampilkan gambar-gambar yang menarik seperti yang diinginkan, yang di dukung oleh perangkat untuk game ini sendiri.

Istilah *game online* berasal dari MMORPG (*Massively Multiplayer online Role-playing online game*), yaitu ekstensi jenis game jenis *Role Playing Game* yang memiliki fasilitas *multiplayer*. Seorang pemain dapat menghubungkan perangkatnya ke sebuah server dan dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain seluruh dunia

Dampak positif bagi seseorang yang memainkan *game online* adalah untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin serta sebagai hiburan penghilang stress setelah seharian beraktivitas. Bahkan untuk sekarang ini sudah banyak gamers (sebutan untuk pemain game) yang memanfaatkan game tersebut untuk usaha bisnis, seperti menjual koin tertinggi yang di dapatkan oleh gamers kepada pemain gamers yang lainnya dengan harga yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun dampak negatif yang ditimbulkan dari permainan *game online* adalah munculnya kekerasan dikalangan masyarakat. Permainan *game online* juga dapat menghambat semangat belajar remaja atau tidak suka membaca dikarenakan kecanduan yang berlebihan yang di dapat dari game tersebut. Kecanduan yang berlebihan dapat membuat anak terkadang memunculkan sifat-sifat yang tidak diinginkan seperti kekerasan terhadap orang tua maupun terhadap orang lain.

Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal hal baru. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*.

Permasalahan yang terdapat pada interaksi keluarga pecandu *game online* dimana suatu komunikasi yang kurang maksimal antara anak dengan anggota keluarga, khususnya orang tua dalam pengawasan remaja terhadap menggunakan sebuah alat komunikasi yang digunakan secara baik oleh karena itu pola asuh dari orang tua kepada remaja sangat kurang maka sebab itu kurangnya kemampuan remaja dalam membangun interaksi dalam lingkungan keluarga.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Maret 2022 di *Gampong Kutabuloh Dua* peneliti menemukan persoalan dan permasalahan terhadap keluarga yang mengalami kurangnya komunikasi tentang interaksi antara remaja pencandu *game online*. Sehingga para remaja sulit dalam menyikapi permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya.<sup>7</sup> Adapun data pecandu game online yang peneliti temukan sebanyak Dua Belas (12) orang.

Peneliti juga melakukan observasi salah satu rumah pecandu *game online* menurut peneliti dapat dijelaskan bahwa Akmal dengan keluarganya kurang berkomunikasi, karena pecandu tersebut terlalu fokus terhadap *game online* yang dimainkan, terkadang pecandu tersebut mengalami marah tidak jelas kepada kedua orang tuanya.<sup>8</sup> Selain itu Akmal menghabiskan waktu untuk bermain game 11 jam.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 14 Maret 2022 kepada Bapak Jamaluddin di *Gampong Kutabuloh Dua* Menurut beliau bahwa anaknya tersebut (remaja) belakangan ini sudah 2 tahun kecanduan judi online anaknya sering menghabiskan uang untuk membeli chip sehingga anak tersebut marah-marah dan tidak berinteraksi dengan baik kepada keluarganya, dan anak tersebut tidak mau mendengar apa yang dikatakan oleh kedua orang tua tersebut.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Hasil observasi di Gampong Kutabuloh Dua, Tanggal 12 Maret 2022

<sup>8</sup> Hasil Wawancara dengan Akmal, Tanggal 14 Maret 2022

<sup>9</sup> Hasil Wawancara dengan Jamaluddin, Tanggal 14 Maret 2022

Selanjutnya peneliti juga mewawancarai kepada ibunya yang bernama Masyitah menurut beliau bahwa anaknya Akmal sering bermain game dari siang pada pukul 15:00 WIB s/d pukul 18:00, malamnya dari pukul 21:00 WIB s/d pukul 03:00 WIB. Ibunya tersebut sering menegur kepada anaknya karena anak tersebut sering menghabiskan waktu sia-sia.<sup>10</sup>

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **Interaksi Keluarga Pecandu Game online Di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan.**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana interaksi remaja pecandu *game online* dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?
2. Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu *game online* dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian Interaksi Keluarga Pecandu *Game online* Di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan adalah:

1. Untuk mengetahui tentang bagaimana tingkat interaksi pecandu *game online* terhadap keluarga.
2. Untuk mengetahui dampak *game online* pada perilaku sosial remaja.

---

<sup>10</sup> Hasil Wawancara dengan Ibu Masyitah, Tanggal 14 Maret 2022

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian Interaksi Keluarga Pecandu *Game online* Di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan.

##### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumbangan pemikiran bagi hal-hal baru yang terjadi mengenai tentang dampak perilaku remaja terhadap candunya bermain *game online* di warung kopi.

##### 2. Manfaat Praktis

Dapat menambah wawasan pengetahuan dan sumbangan cara pemikiran tentang terhadap bahaya nya bermain *game online* pada remaja sekarang. bagi penulis pribadi, serta juga sebagai bahan pertimbangan bagi desa dan juga masyarakat dalam melakukan kegiatan yang mengandung unsur cara memperbaiki dan mendidik remaja dalam candunya bermain *game online*

#### E. Penjelasan Istilah

##### 1. Interaksi Keluarga

Mar'at menegaskan bahwa “interaksi sosial merupakan suatu proses di mana individu memperhatikan, merespon terhadap individu lain, sehingga direspon dengan suatu tingkah laku tertentu”.<sup>11</sup> Menurut Walgito “interaksi sosial ialah hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu yang satu

<sup>11</sup> Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya*, (Bandung: Ghalia Indonesia, . 2008), h. 35

mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya, jadi terdapat adanya hubungan timbal-balik".<sup>12</sup>

Berdasarkan kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dalam keluarga adalah hubungan timbal balik, saling mempengaruhi yang terjadi antar individu. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan adalah dalam suatu keluarga yaitu hubungan yang berlangsung antara ibu dan ayah, ibu dan remaja, ayah dan remaja, dan antar remaja.

## 2. Pecandu *Game online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung 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. Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi.<sup>13</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tergantung individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

---

<sup>12</sup> Bimo Walgito, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2008), h. 45

<sup>13</sup> Bayu Trias Sukmo Wibowo, (Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 bengkulu) Skripsi FKIP Universitas Bengkulu, 2014, universitasbengkulu.ac.id (diakses pada tanggal 07/06/2013 pukul 18.30)

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Sebelumnya Relevan

Penelitian sebelumnya yang relevan bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan menghindari kesamaan dengan peneliti lain. Dan juga untuk menjadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti. Peneliti melakukan telaahan terhadap beberapa skripsi yang terkait dengan pengkajian tentang Interaksi Keluarga Pecandu *Game online* dan permasalahannya, antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi yang dibuat oleh Bambang Suryantoro mahasiswa prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel dengan judul “Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Surabaya”, yang dilakukannya pada tahun 2013 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitiannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dengan interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 cukup signifikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.<sup>14</sup> Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Suryantoro ini lebih memfokuskan kepada pola interaksi siswa yang kecanduan *game online*. Hal ini berbeda dengan

---

<sup>14</sup> Bambang Suryantoro, (*Hubungan Antara Kecanduan Game online Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya*), Skripsi Prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel, 2013, Digilibuinsby.ac.id, (diakses pada tanggal 06/06/2017 pukul 21.45)

penelitian saya karena dalam penelitian ini saya lebih memfokuskan interaksi pecandu *game online* dengan keluarganya.

2. Skripsi yang dibuat oleh Muhammad Saidi Tobing mahasiswa prodi Bimbingan Konseling Islam UIN Ar-Raniry Banda Aceh “Dampak *Game online* Terhadap Interaksi Masyarakat Dewasa Awal Dalam Fungsi Sosial Di Kecamatan Syiah Kuala” yang dilakukan pada tahun 2021 menjadi salah satu penelitian yang sangat relevan dengan penelitiannya. Pada penelitian ini dijelaskan untuk mengetahui bagaimana interaksi dampak *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa awal pada fungsi sosial Kota Banda Aceh, tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui, *game online* yang paling dominan dimainkan oleh masyarakat dewasa awal Kota Banda Aceh, rentang usia yang paling dominan di masyarakat dewasa awal Kota Banda Aceh dan dampak yang di timbulkan dari *game online* terhadap interaksi masyarakat dewasa Jenis metode yang digunakan dalam penelitiannya adalah metode deskriptif analisis Pada penelitian ini untuk teknik pemilihan subjeknya sepenuhnya ditentukan oleh peneliti yaitu dengan cara memilih kasus yang informatif (*informatif-rich cases*) dengan berdasarkan strategi dan tujuan yang telah ditetapkan. Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentas. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini dengan cara menganalisis *Data Reduction, Data Display, dan Conslusion Drawing/ Verificatiom*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* mengakibatkan mereka tidak

sering berinteraksi dengan masyarakatnya, kemudian sholat mereka terlalaikan bahkan tidak dilaksanakan.

### **B. Tinjauan tentang *Game online***

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang di tunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.

*Game online* adalah salah satu dari hasil perkembangan internet. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Mohammad Ali dan Mohammad Asrori.,2012 *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta didik*.Jakarta : PT Bumi Aksara.Hal 9

Teknologi *game online* berawal dari penemuan metode networking computer tahun 1970-an oleh militer Amerika.

Pada *game online* ini pertama kali menggunakan jaringan LAN atau *Local Area Network* tetapi sesuai dengan perkembangan teknologi akhirnya *game online* menggunakan jaringan yang lebih luas lagi seperti www atau yang lebih dikenal dengan internet yang bisa diakses dengan nirkabel, untuk bisa memainkan *game online* terlebih dahulu kita harus menginstal program game tersebut, untuk memulai *game online* terlebih dahulu kita harus register atau mendaftar dan kita langsung dapat memainkannya. Bedanya dengan *game offline*, dalam bermain *game online* kita tidak harus berpergian, kita hanya butuh duduk di depan komputer dan bisa langsung menikmati permainan.

### **1. Pengertian *Game online***

Game berasal dari bahasa Inggris, yang berarti permainan. Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game adalah sesuatu hal yang dapat dimainkan dengan sebuah aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dilakukan dalam hal serius atau tidak atau memiliki tujuan tersendiri seperti refreshing.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Putra, Febriyano Pratama. "Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3D dan Bahasa Pemrograman C#". Skripsi. (Surakarta: Fakultas Komunikasi dan Informatika Jurusan Teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah, 2012).

Dalam bahasa Indonesia istilah *online* dipadankan menjadi dalam jaringan (daring), yaitu perangkat elektronik yang terhubung ke jaringan internet. *Online* menurut Kurniawan adalah suatu kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan berbagai kegiatan yang bisa dilakukan secara *online* seperti halnya untuk *searching, stalking, bisnis, daftar kuliah, dan lain-lain*.<sup>17</sup>

Dapat disimpulkan diatas bahwa *game online* adalah suatu *game* yang berbasis elektronik dan visual yang menyediakan server-server tertentu agar para pemain bisa memainkan dengan teman.

## 2. Dampak *Game online* Terhadap Interaksi

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah dampak dapat diartikan pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif) Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>18</sup>

*Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Kurniawan, Dedik dan Java Creativity. *Website Pencetak Uang*. (Jakarta: PT. Elek Media Komputindo, 2010).

<sup>18</sup> Poewardaminta WJS, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka), Hal. 234.

<sup>19</sup> Rollings, Andrew; Ernest Adams. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Prentice Hall

Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Lewis mengatakan bahwa sosial adalah sesuatu yang dicapai, dihasilkan dan ditetapkan dalam interaksi sehari-hari antara warga negara dan pemerintahannya.

Dapat disimpulkan bahwa dari teori diatas menjelaskan bahwa remaja kurang berinteraksi terhadap keluarganya.

### **3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online***

Banyak penyebab yang di timbulkan dari *game online* dalah satunya karena gamers tidak akan pernah menyelesaikan permainan sampai tuntas, selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. penyebab lain yang dapat di telesuri adalah pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari.

Terdapat dari faktor internal dan faktor eksternal yang dapat menyebabkan adiksi remaja terhadap *game online*. Faktor-faktor internal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:<sup>20</sup>

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar

---

<sup>20</sup> Yee, N. 2005, *Motivations Of Play In Online Gamers. Cyberpschology dan Behavior.* (26 Februari 2013)

game semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau disekolah.
3. 1Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivis penting lainnya.
4. Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online*.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya adiksi bermain *game online* pada remaja adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. Lingkungan yang kurang terkontrol
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik
3. Menjadikan game sebagai aktivitas yang menyenangkan
4. Harapan orang tua yang melambung kepada anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

Menurut Smart mengemukakan bahwa seseorang suka bermain *game online* dikarenakan seseorang terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Beberapa orang tua menjadikan *game online* sebagai alat penenang bagi anak dan apabila hal itu dilakukan secara berulang-ulang maka anak tersebut terbiasa bermain *game online* adalah sebagai berikut:

---

<sup>21</sup> Laufi Dian Deodo Saputra, *Makalah Dampak Game Online Terhadap Kaum Remaja*, Dampak Game Online, Hal 12

1. Kurang perhatian dari orang terdekat
2. Depresi
3. Kurang kontrol
4. Kurang kegiatan
5. Lingkungan
6. Pola asuh

Beberapa tips atau solusi cara mengatasi kecanduan *game online*, antara lain sebagai berikut:

1. Bersungguh-sungguh (niat)
2. Mempunyai pikiran hemat
3. Mencari aktivitas lain
4. Membatasi waktu bermain *game online*
5. Jangan bergaul dengan *game online*
6. Meminta bantuan orang terdekat untuk mengingatkan

### **C. Interaksi Keluarga**

Keluarga merupakan arena utama dan pertama untuk melakukan interaksi sosial dan mengenal perilaku-perilaku yang dilakukan oleh orang lain. Juga keluarga sebagai tonggak awal dalam pengenalan budaya-budaya masyarakat dalam mana anggota keluarga belajar tentang pribadi dan sifat orang lain di luar dirinya. Karena itu keluarga merupakan wadah yang memiliki arti penting dalam pembentukan karakter, hubungan kekerabatan, sosial dan kreativitas para anggotanya. Karena itu sangat menarik untuk dikaji urgensi keluarga ini dalam berbagai dimensinya baik oleh para ilmuwan maupun para praktisi.

Menurut Bossard & Ball dalam Notoedirdjo dan Latipun mengatakan bahwa memberikan batasan tentang keluarga dari aspek kedekatan hubungan

satu sama lain dengan mengatakan bahwa, keluarga sebagai lingkungan sosial yang sangat dekat hubungannya dengan seseorang. Pada keluarga itu seseorang dibesarkan, bertempat tinggal, berinteraksi satu dengan yang lain, dibentuknya nilai-nilai, pola pemikiran, dan kebiasaannya. Keluarga juga berfungsi sebagai seleksi segenap budaya luar, dan dimensi hubungan anak dengan lingkungannya. Oleh karena itu, keluarga merupakan lembaga sosial yang mempunyai multi fungsi, dalam membina dan mengembangkan interaksi antar anggota keluarga. Keluarga merupakan sarana pengasuhan bagi anak-anak untuk belajar hal-hal yang menyangkut masalah norma agama, nilai dan adat istiadat yang berlaku dalam masyarakat. Pengasuhan dapat didefinisikan sebagai pola perilaku yang diterapkan orangtua terhadap anak-anaknya, melalui interaksi langsung atau tidak langsung, baik yang sifatnya memberi dukungan maupun yang bersifat menghambat anak, dalam segala aktifitas eksplorasi dan komitmen demi mencapai status identitas dirinya.<sup>22</sup>

Di dalam interaksi orang tua dengan anak tercakup ekspresi atau pernyataan orang tua tentang sikap, nilai, dan minat orang tua yang pada akhirnya interaksi orangtua dengan anaknya inilah yang disebut sebagai gaya pengasuhan orang tua.<sup>23</sup>

### **1. Hubungan Orang Tua dan Anak**

Memiliki seorang anak menjadi salah satu hal kewajiban yang diinginkan oleh orang tua. Yang dilihat dari beberapa survei memiliki seorang anak dalam keluarga bukan lagi kewajiban, melainkan hanya satu pilihan. Slater menguraikan

---

<sup>22</sup>Notosoedirdjo, M. dan Latipun, (2001). *Kesehatan Mental. Konsep dan Penerapannya*. Malang: UMM Press.

<sup>23</sup> Maccoby, E. E. 1980. *Social Development. Psychology Growth & The Parent-Child*

terkait pola-pola dasar hubungan orang tua dan anak yang bersifat bipolar serta pengaruh yang ditimbulkan terhadap kepribadian anak, Menurut Savitri, Magdalena, & Maspika terdapat beberapa pola perlakuan orangtua yang banyak terjadi yaitu sebagai berikut:

a. *Tolerance-Intolerance*

Orang tua yang memiliki toleransi yang penuh kepada anak, memungkinkan anak memiliki ego yang lebih kuat. Sebaliknya sikap toleransi yang kurang tentu akan menghasilkan ego yang lemah bagi anak.

b. *involvement-detachment*

Orang tua yang memiliki kepedulian dan memiliki sikap meu terlibat dengan anak cenderung akan berpengaruh dalam membentuk kepribadian anak yang ekstrovert. Begitupun sebaliknya apabila sikap orang tua yang bersikap bodoh amat dan membiarkan anak akan memungkinkan anak menjadi bersikap introvert.

c. *Permissive-strictness*

Hubungan yang terbangun antara anak dan orang tua yang bersifat permisif memungkinkan anak memiliki kontrol intelektual yang baik. Begitupun sebaliknya jika hubungan keduanya didasari dengan kekerasan tentu akan berakibat bagi pembentukan kepribadian anak yang lebih impulsif dan mengarah ke negatif.

d. *Warmth-coldness*

Kehangatan hubungan yang terjalin antara anak dan orang tua akan membantu anak memiliki sikap mudah bergaul di lingkungan sosialnya. Begitupun

sebaliknya apabila hubungan diantara keduanya yang bersifat dingin tentu akan membuat anak menjadi sulit berbaur di lingkungan sosialnya. Perlakuan orang tua kepada anak sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian anak. toleran, dan memiliki sikap hangat dan peduli kepada anak menjadi bentuk penerimaan orangtua terhadap keberadaan anak.<sup>24</sup>

Hubungan orang tua dan anak anak berdampak pada perkembangan kepribadian anak. Orang tua yang berlaku diktator yakni menghendaki anak untuk selalu dalam lingkaran keinginan orangtua akan membuat anak menjadi pribadi yang takut dan merasa tertekan. Tentu hal tersebut berdampak negatif terhadap anak itu sendiri. Sebaliknya orangtua yang memiliki sikap yang hangat dan terkadang sebagai teman yang mengerti anak, tentu akan membantu membentuk kepribadian anak menjadi lebih baik. Namun tentu orang tua juga tetap harus bersikap sebagai layaknya orang tua bagi anak.

Perlakuan orang tua terhadap anak akan membentuk dan menggambarkan kepribadian anak nantinya. Terdapat beberapa pola perlakuan orangtua yang banyak terjadi diantaranya:

- a. Orang tua yang terlalu melindungi atau *overprotection* kepada anak, seperti mengontrol anak dengan cara berlebihan, terlalu sering ikut campur dalam masalah pribadi anak, mengawasi anak dengan cara berlebihan atau ingin mengetahui setiap kegiatan anak, yang tentu akan berpengaruh terhadap perilaku anak menjadi agresif, membentuk sifat bergantung, serta memiliki sifat yang selalu ingin menjadi perhatian orang lain.

---

<sup>24</sup> Savitri, Magdalena, & Maspika, *Sosiologi Keluarga*, Hal. 138

- b. Orang tua *permissiveness* atau pembolehan yang beresiko. Memberikan kebebasan pada kehidupan anak untuk selalu mengungkapkan isi hati, membiarkan dan mengetahui kelemahan anak dan akan menuruti apa yang menjadi keinginan anak. hal tersebut memungkinkan membentuk kepribadian anak menjadi pandai mencari jalan keluar dan percaya diri namun juga akan bersifat menuntut dan tidak sabar dengan segala sesuatu.
- c. Orang tua *Rejection* atau penolakan. Sikap tersebut seperti menunjukkan rasa tidak peduli dan tidak perhatian kepada anak serta akan menimbulkan suasana yang lebih terlihat seperti permusuhan dan kurang harmonis. Hal tersebut memungkinkan pembentukan kepribadian anak menjadi agresif, pendiam dan bahkan bisa menjadi bersifat sadis.
- d. Orang tua *acceptance* atau penerimaan. Biasanya orang tua menunjukkan rasa perhatian dan peduli yang tulus kepada anak. orangtua dapat membantu mengembangkan hubungan yang lebih kooperatif diantara mereka sehingga tentu anak akan menjadi lebih stabil dan memiliki perencanaan yang baik untuk masa depan serta bersifat lebih realistis.
- e. Orang tua *domination* atau mendominasi. Dengan bersikap mendominasi dan menguasai anak memungkinkan anak akan menjadi pribadi yang sopan, sangat berhati-hati dengan apa yang dilakukan, menjadi pemalu, penurut serta menjadi lebih sering bingung.
- f. Orang tua *submissions* atau penyerahan. Orang tua yang terlalu berlebihan dalam menuruti apa yang menjadi keinginan anak akan berakibat negatif terhadap pembentukan kepribadian anak. anak cenderung akan berperilaku

tidak patuh, ceroboh, dan bersikap otoriter dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Sehingga hal ini juga memungkinkan anak menjadi tidak mampu dalam memposisikan dirinya dengan positif di lingkungan sosial.

- g. Orang tua *punitiveness overdiscipline*, orangtua yang memiliki perilaku ini akan dengan mudah memberikan hukuman kepada anak sebab memiliki kedisiplinan yang sangat ketat terhadap anak. hal tersebut akan mengakibatkan anak menjadi lebih impulsif.

## 2. Pola Asuh

Pola asuh jika dilihat dari katanya terdiri dari dua kata yakni pola serta asuh. Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia pola bermakna sebagai corak, model, sistem, bentuk, cara kerja, sedangkan kata asuh bermakna merawat dan mendidik (menjaga) anak kecil, membantu melatih (membimbing) dan mengepalai dan menyelenggarakan (memimpin) satu badan atau lembaga. Purandina, menyatakan bahwa pola asuh berarti bagaimana perilaku orang tua kepada anaknya, mengatur, mengarahkan membimbing dan mendidik serta mengawasi anak-anak mencapai siklus dalam perkembangannya sehingga dapat membentuk perilaku yang akan sesuai dengan standar yang berlaku di masyarakat luas. Petranto juga berpendapat tentang pola asuh orangtua dalam keluarga merupakan adalah bagaimana orang tua memperlihatkan perilakunya di hadapan anak dan anak menjadi contoh dan teladan bagi anak.<sup>25</sup> pola asuh yang diberikan oleh orangtua bisa saja tergambar negatif maupun positif. Pola asuh yang diterapkan dalam setiap keluarga tentu ada

---

<sup>25</sup> Purandina, I. P. Y. (2020). Pendidikan Karakter Tumbuh Selama Pandemi Covid-19. *COVID-19: Perspektif Pendidikan*, 99.

yang berbeda dengan keluarga lainnya, sebab adanya perspektif dan pandangan yang berbeda pula dari para orang tua.

Ada berbagai perbedaan dalam menata gaya pola asuh dalam memberikan pendidikan kepada anak yang memungkinkan memiliki kesamaan diantaranya. Adalah sebagai berikut:

Menurut Baumrind dalam Anisah, dalam bahwa orang tua dapat berinteraksi dengan anak melalui beberapa cara yaitu:<sup>26</sup>

- a. Pola asuh *authoritarian* (*otoriter*), pola asuh ini merupakan pola pengasuhan dengan cara memberikan batasan dan menampik terhadap anak. pihak wali akan memotivasi anak untuk menuruti pos mereka yang akan menyukai pekerjaan dan tenaga yang sulit. Penjaga diktator dengan jelas memotong dan mengontrol anak muda itu dengan perdagangan verbal yang minimal
- b. Pola asuh *authoritative*, pola asuh ini memberikan rasa bebas kepada anak namun tetap memiliki batasan dan penguasaan terhadap apa yang mereka kerjakan. Hubungan yang terjadi secara timbal balik diantara keduanya dan akan menciptakan suasana hangat dan mendukung apa yang anak mereka inginkan.
- c. Pola asuh *neglectful*, adalah pola asuh di mana orangtua tidak terlalu ikut campur dalam kehidupan pribadi anak. hubungan keduanya dengan gaya asuh ini memberikan pemahaman kepada mereka bahwa terdapat perbedaan dalam kehidupan orang dewasa dengan kehidupan anak.

---

<sup>26</sup> Anisah, A. S. (2017). Pola asuh dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84.

- d. Pola asuh *indulgent*, merupakan pola asuh ini ditandai dengan perilaku orangtua yang mengawasi anak namun juga tidak memberikan batasan yang berlebihan kepada anak. orangtua akan membiarkan anak melakukan hal sesuai dengan apa yang anak butuhkan.

### 3. Masalah Dalam Komunikasi Keluarga

Komunikasi keluarga adalah suatu aktivitas yang pasti terjadi dalam kehidupan keluarga, baik itu melalui komunikasi verbal maupun non verbal. Dapat dibayangkan jika dalam keluarga tanpa komunikasi maka sepi-senyaplah kehidupan keluarga dari kegiatan bercengkerama, berbicara, berdialog, bertukar pikiran dan lain sebagainya. Menurut Rae Sedwig dalam Achdiat, Komunikasi keluarga adalah suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh (*gesture*), intonasi suara, tindakan untuk menciptakan harapan image, ungkapan perasaan serta saling membagi pengertian.<sup>27</sup> Dilihat dari pengertian di atas bahwa, kata-kata, sikap tubuh, intonasi suara dan tindakan, mengandung maksud mengajarkan, mempengaruhi dan memberikan pengertian. Sedangkan tujuan pokok dari komunikasi ini adalah memprakarsai dan memelihara interaksi antara satu anggota dengan anggota lainnya sehingga tercipta komunikasi yang efektif. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa, komunikasi keluarga adalah komunikasi yang terjadi di antara orangtua dengan anak-anaknya dan suami dengan istri, dalam berbagai hal sebagai sarana bertukar pikiran, menyosialisasikan nilai-nilai kepribadian orangtua kepada anaknya, dan

---

<sup>27</sup> Rae Sedwig dalam Achdiat (1997): Hal 9 Komunikasi keluarga merupakan suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh (*gesture*),.

penyampaian segala persoalan atau keluh kesah dari anak kepada kedua orangtuanya.

#### **4. Pentingnya Komunikasi Dalam Keluarga**

Memperhatikan uraian di atas, tergambar dengan jelas bahwa dalam keluarga dijadikan wadah untuk membicarakan hal-hal yang terjadi pada setiap individu, komunikasi yang dijalin merupakan komunikasi yang dapat memberikan suatu atau saling mengisi kepada setiap anggota keluarga lainnya. Dengan adanya komunikasi, permasalahan yang terjadi diantara anggota keluarga dapat dibicarakan dengan mengambil solusi terbaik.<sup>28</sup>

Bagi seorang anak, komunikasi dalam keluarga merupakan pengalaman pertama yang dijadikan bekal dalam memposisikan atau menempatkan diri dalam masyarakat. Orangtua dalam sebuah keluarga menjadi figur bagi anak dalam segala hal seperti sikap, perilaku, tuturkata yang terbentuk karena peran orangtua. Dalam keluarga, proses komunikasi yang terjadi adalah komunikasi interpersonal. Kegiatan komunikasi interpersonal merupakan kegiatan individu yang dilakukan dalam kehidupan sehari sebagai makhluk sosial. Hampir waktu yang digunakan oleh individu dalam kesehariannya adalah untuk berkomunikasi dengan individu yang lain.

#### **5. Konflik Orang Tua dan Anak**

Secara naluriah orang tua akan menganggap anaknya sebagai bagian paling penting dalam hidupnya. Dalam posisi tersebut orang tua akan berusaha mencapai

---

<sup>28</sup> Bagus, M. (2010). Buku Ajar Psikologi Komunikasi- Fakultas Psikologi. Surabaya: Universitas Airlangga.

kebahagiaan dan kesejahteraan anak. Dengan perspektif demikian seharusnya konflik orang tua-anak tidak akan terjadi, karena orangtua akan senantiasa berkorban untuk anaknya. Namun dalam hubungan orangtua-anak sering kali juga mengandung perspektif kekuasaan dan kewenangan. Selain terdapat aspek ketanggapan dalam merespon kebutuhan anak, juga terdapat aspek tuntutan yang mencerminkan harapan orang tua terhadap sikap dan perilaku anak. Akhirnya hubungan orang tua-anakpun biasanya diwarnai dengan berbagai konflik sumber utama pada umumnya berasal dari ketidakcocokan antara pandangan anak dan pandangan kedua orang tua.<sup>29</sup>

#### **6. Konflik Pada Masa Remaja**

Pada umumnya masa remaja dianggap sebagai masa yang paling sulit dalam tahap perkembangan individu. Istilah *storm and stress* bermula dari psikolog Amerika yakni Stanley Hall, yang menganggap bahwa *storm and stress* merupakan fenomena universal pada masa remaja dan bersifat normatif. Fenomena tersebut terjadi karena remaja menjalani proses evolusi menuju kedewasaan. Setelah memasuki masa dewasa, ibarat badai akan berlalu dan langit menjadi cerah kembali. Pandangan hal tersebut dapat dikatakan masa remaja merupakan masa pertarungan antara ide, yaitu hasrat untuk mencari kesenangan seksual dan super ego, yaitu tuntutan untuk memenuhi norma dan moral sosial.<sup>30</sup>

Konflik remaja dengan orangtua merupakan salah satu hal yang banyak mengundang perhatian para peneliti. Area yang menjadi perhatian pada umumnya

---

<sup>29</sup> Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga; Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana.

<sup>30</sup> Zhou Y, et al. 2006. *Inferring functional linkages between proteins from evolutionary scenarios*. J Mol Biol

adalah frekuensi terjadinya konflik, topik yang menjadi konflik dan cara yang digunakan untuk melakukan resolusi konflik. Beberapa penelitian menunjukkan pola kurvalinier pada intensitas konflik orangtua-anak, yaitu meningkat pada remaja awal, mencapai puncaknya pada remaja tengah dan menurun pada remaja akhir.<sup>31</sup>

Walaupun terdapat kesamaan dalam hal tingginya intensitas konflik pada masa remaja awal, faktor usia agaknya tidak dapat digunakan sebagai patokan sebagai kecenderungan meningkat atau menurunnya konflik orangtua-anak. Faktor pola interaksi mungkin bisa lebih memprediksikan intensitas konflik, bahwa konflik orang tua-anak meningkat dalam keluarga dengan kondisi penuh permusuhan dan menurun dalam keluarga yang hangat dan suportif. Orangtua berada pada posisi yang lebih tinggi yang harus dipatuhi, dan anak dipandang memiliki kewajiban untuk taat terhadap orangtua. Banyak yang beranggapan bahwa, konflik orang tua-anak disebabkan oleh sikap remaja yang menentang orangtuanya.<sup>32</sup>

Sebagian ilmuwan memandang penentangan remaja merupakan tanda terkikisnya moral. Berbagai label disematkan pada remaja, seperti malas, kurang hormat, dan liar.

---

<sup>31</sup> Montemayor, R. 1983. *Parents and adolescents in conflict: All families some of the time and some families most of the time.* *Journal of Early Adolescence*.

<sup>32</sup> Rueter dan Conger *konflik orangtua-anak meningkat dalam keluarga dengan kondisi penuh permusuhan dan menurun dalam keluarga yang hangat dan suportif*, 1995, Hal. 46

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Metode Penelitian**

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 karenanya penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif.<sup>33</sup>

Penelitian kualitatif lebih menekankan pada kondisi lapangan. Peneliti diharuskan untuk fleksibel dan mengamati penuh dengan semua objek yang diteliti. Peneliti berhubungan langsung dengan masyarakat yang banyak memahami sosio-kulturalnya, yang mana peneliti tidak dalam rangka mencari hipotesa, melainkan dalam rangka mencari jawaban untuk rumusan masalah yang diajukan.

Kegiatan penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Interaksi Keluarga Pecandu *Game online* Di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan” merupakan masalah sosial dan bersifat dinamis, sehingga pendekatan yang sesuai untuk menentukan cara pengambilan,

---

<sup>33</sup> Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004),hal. 131

mengumpulkan, dan menganalisis data hasil dalam rangka penelitian adalah menggunakan metode kualitatif.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek, Kabupaten Aceh Selatan Objeknya adalah penelitian meliputi masyarakat terutama para remaja pecandu *game online* yang ada di kelurahan Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek. Peneliti mencari informan tambahan sebagai data pendukung untuk dapat mengetahui kondisi sosial masyarakat tentang para remaja pecandu *game online* di wilayah tersebut.

## **C. Informan Penelitian**

Menurut Moleong Informan penelitian adalah orang yang di manfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian dan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan di teliti. Informan dalam penelitian ini adalah sosial, dan masyarakat gampong serta juga beberapa remaja pecandu *game online*.<sup>34</sup>

Dalam hal ini peneliti mengambil 12 orang sebagai informan untuk menuntaskan permasalahan dalam penelitian ini, informannya terdiri dari Kepala Gampong 1 orang, Perangkat Gampong 2 orang, Remaja Pecandu *Game Online* 3 orang, Orang Tua Remaja Pecandu *Game Online* 6 orang.

---

<sup>34</sup> J. Moleong, Lexy. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Tabel 1  
Sampel Responden

No	Unsur Subjek	Jumlah
1	Ketua Pemuda Gampong	1 orang
2	Remaja Pecandu <i>Game Online</i>	5 orang
3	Orang Tua Remaja Pecandu <i>Game Online</i>	5 orang
	<b>Jumlah</b>	<b>11 orang</b>

#### D. Teknik Pengumpulan Data

##### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan teratur untuk memperoleh data penelitian.<sup>35</sup> Peneliti melihat langsung ke rumah di daerah gampong kutabuloh dua kecamatan Meukek. Peneliti mengamati kondisi remaja kecanduan *game online* di rumahnya untuk melihat identitas karakternya. Dengan hal ini peneliti bisa mempunyai gambaran awal tentang kondisi remaja pecandu *game online*.

##### 2. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang (*face to face*), melibatkan seseorang yang pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu.<sup>36</sup> Wawancara dilakukan kepada para informan yang telah bersedia diwawancarai. Bentuk wawancara yang akan digunakan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur mirip dengan percakapan informal. Dengan wawancara ini peneliti dapat memperoleh data.

<sup>35</sup> Dadang Supardan, Pengantar Ilmu Sosial, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008), hal .94

<sup>36</sup> Deddy Mulyana. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung :Pt Rosdakarya 2000), hal.180

## E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Milles dan Huberman menyatakan bahwa terdapat dua model pokok dalam melaksanakan analisis di dalam penelitian kualitatif, yaitu (1) model analisis jalinan atau mengalir dan (2) model analisis interaktif. Dari dua model dalam melaksanakan analisis di dalam penelitian kualitatif tersebut peneliti menggunakan model kedua, yaitu model analisis interaktif. Ada empat tahapan yang dilakukan di dalam model analisis interaktif ini yaitu:

- a. Pengumpulan data, yaitu pengumpulan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan penelusuran dokumen.
- 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.
- 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.
- d. Penarikan kesimpulan, sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap hal yang ditemui di lapangan (dengan menyusun pola asahan dan sebab akibat).<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002), hal.87

Dengan empat langkah analisis data tersebut memudahkan peneliti untuk menganalisis data dari informan. Peneliti juga menggunakan kategorisasi untuk mengklasifikasikan data-data dan kunci sehingga bisa lebih mudah untuk menarik kesimpulan hasil penelitian. Kategorisasi data yang tersebut dalam bentuk tabel dimana jawaban informan di kategorikan.



## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kampung pada tanggal 11 November 2022, maka hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut :

##### 1. Kondisi Geografis *Gampong* Kuta Buloh Dua

*Gampong* Dua Buloh merupakan salah satu *Gampong* yang ada di Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut.<sup>38</sup>

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan L. Haji Timur
- b. Sebelah Timur berbatasan dengan Kabupaten Aceh Tenggara
- c. Sebelah Selatan berbatasan dengan Samudera Hindia
- d. Sebelah Barat berbatasan Kecamatan Sawanng

Jarak dari *Gampong* Kuta Buloh Dua Dari Kota Tapaktuan adalah kurang lebih sekitar 34,1 km, dan jarak dari *Gampong* Kuta Buloh Dua ke Ibu Kota Provinsi Aceh yaitu Kota Banda Aceh kurang lebih sekitar 403,3 km.

Secara geografi letak Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan terletak di wilayah pantai Barat – Selatan dengan Ibukota Kecamatan adalah Kuta Baro. Luas wilayah daratan Kabupaten Aceh Selatan adalah 40.839Ha, yang meliputi luas persawahan 684 Ha, Ladang 9.239 dan perkebunan 13.996.

---

<sup>38</sup> Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Selatan, *Kecamatan Meukek Dalam Angka (Aceh Selatan: hlm 2*

Dan untuk penggunaan ladang di Kecamatan Meukek sendiri dengan luas sebesar 9048 Ha (hektare) dan untuk penggunaan lahan perkebunan di Kecamatan Meukek luas 13.857 Ha (hektare). Dikarenakan Kecamatan Meukek kebanyakan penduduk lebih mengadakan perkebunan dan pertanian, maka untuk penggunaan kolam untuk membudidayakan ikan payau dan sebagainya kurang diminati. Karena masyarakat Kecamatan Meukek berada di pesisir. Kecamatan Meukek juga merupakan sebuah Kecamatan yang memiliki jumlah penduduk yang sangat padat, di karenakan lahan atau lokasi yang terdapat di Kecamatan Meukek sangat cocok untuk dijadikan lahan pertanian dan perkebunan. Makanya banyak juga pendatang dari luar daerah yang menetap di Kecamatan Meukek sampek menetap selama-lamanya.

Secara administrasi kewilayahan Gampong Kuta Buloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan terbagi ke dalam 5(Lima) wilayah dusun, yaitu Dusun Blang Batee , Dusun Seulamat, Dusun Jambu,Dusun Indah Puri dan Dusun Pasar.<sup>39</sup>

Luas Kecamatan Menurut Gampong dan Jenis Penggunaan Lahan Kecamatan Meukek hektar (Ha) Tahun 2015. Maka di sini dapat dilihat bahwa masyarakat Kecamatan Meukek bermata pencaharian lebih kepada berkebun daripada yang lain, namun penduduk Kecamatan Meukek juga memiliki mata pencaharian yang beragam.

---

<sup>39</sup> Badan Pusat Statistik Kabupaten Aceh Selatan, *Kecamatan Meukek Dalam Angka (Aceh Selatan: hlm 2*

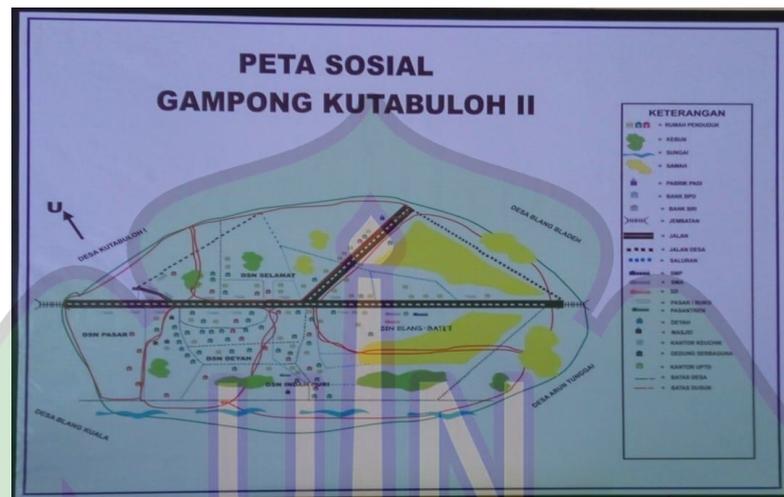


Lembaga Adat, menjadi patokan *tuha peuet* dalam menjalankan peran dan fungsinya. *Tuha peuet* berfungsi membahas dan menyetujui qanun gampong, isi dari qanun gampong berisi tentang masalah- masalah yang berkembang di wilayah tersebut, aspirasi masyarakat yang telah ditampung oleh *tuha peuet* akan dibahas dalam rapat pembuatan qanun, materi qanun gampong juga tidak boleh bertentangan dengan peraturan yang lebih tinggi, sehingga qanun ini sangat dibutuhkan oleh masyarakat.

Selanjutnya apa yang disampaikan oleh masyarakat dengan penyaluran aspirasi tersebut, tentu *tuha peuet* ini akan berjalan jika ada desakan dari *keuchik* atau aparat *gampong* lain, sehingga masyarakat banyak yang menanyakan eksistensi dari *tuha peuet* terhadap pemajuan dan pembangunan *gampong* Kutabuloh Dua.

Struktur Pemerintahan *Gampong* Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan, *Keuchik* dibantu oleh *Tuha Peut* dan Imam *Gampong*. Dalam menjalankan pemerintahan, *Keuchik* dibantu oleh Sekretaris *Gampong*, Kaur Keuangan, kasi Pemerintahan, Kasi Umum dan Perencanaan, Kasi Pelayanan dan Kesejahteraan Masyarakat dan Dusun Lorong. Struktur organisasi Pemerintahan *Gampong* Dayah Baro dalam bentuk bagan, adalah sebagai berikut:

**Gambar 2**  
**Peta Sosial Gampong Kuta Buloh Dua**



*Sumber Data: Pemerintah Gampong Kuta Buloh Dua, Tahun 2022*

### 3. Visi Dan Misi Gampong Kuta Buloh Dua

#### a. Visi

Meningkatkan Gampong Kuta Buloh II yang lebih Maju, Mandiri dan Sejahtera melalui Tata Kelola Pemerintahan yang baik bersinegritas berlandaskan kultur Budaya dan Agama.

#### b. Misi

- 1) keputusan yang cepat dan tepat
- 2) Mengoptimalkan Aset Gampong yang sudah ada untuk meningkatkan Pendapatan Asli Gampong.
- 3) Pengelolaan Anggaran Gampong yang transparan serta terbuka untuk di akses oleh warga Gampong.

- 4) Mengoptimalkan BUMG untuk kesejahteraan masyarakat serta menumbuhkan peluang ekonomi baru secara berkelanjutan
- 5) Pembangunan Insfratuktur Gampong untuk meningkatkan kesejahteraan warga masyarakat secara berkeadilan
- 6) Meningkatkan pelaksanaan syariat islam melalui pendidikan anak usia dini (PAUD) , PHBI, Majelis Ta'lim dan TPA Gampong
- 7) Dalam mengambil keputusan selalu bermusyawarah bersinergi bersama Aparatur Gampong, Tuha Peut dan Toko Masyarakat agar terciptanya suatu tujuan
- 8) Meningkatkan kualitas sumberdaya Aparatur, ketatalaksanaan, Pengelola keuangan, Perencanaan program dan anggaran serta pelayanan publik bidang olah raga dan pemuda
- 9) Meningkatkan prasarana dan sarana olah raga dan pemuda, pengawasan dan pengendalian

#### **4. Kondisi Ekonomi, Keagamaan, Pendidikan dan Sosial Budaya**

##### **a. Kondisi Ekonomi**

Sesuai dengan kondisi di Kecamatan Meukek yang merupakan daerah agraris, maka struktur ekonominya lebih dominan kepada sektor pertanian dan perkebunan. Tidak heran kenapa sebagian besar masyarakat Kecamatan Meukek lebih mengandalkan pohon pala sebagai sumber ekonomi disamping sektor-sektor lain baik berupa perdagangan, nelayan dan lain sebagainya.

#### b. Kondisi Pendidikan

Masyarakat Kecamatan Meukek mayoritasnya tidak lagi terlalu awam, mereka sudah berpendidikan dan berilmu pengetahuan, tidak lagi berpikiran primitif, karena Tingkat pendidikan masyarakat di Kecamatan Meukek dari tahun ke tahun terus berkembang kejenjang lebih tinggi dan mengalami kenaikan yang sangat bagus. Terbukti bahwa setiap tahunnya banyak dari anak-anak masyarakat di Kecamatan Meukek memilih untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi.

#### c. Kondisi Agama

Berdasarkan hasil observasi bahwa keadaan sosial keagamaan masyarakat Kecamatan Meukek sudah banyak yang berubah ke arah yang positif. Dimana masyarakatnya sangat giat dalam mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan. Misalnya ketika diadakan ceramah agama di Mesjid sangat banyak masyarakat yang hadir seluruh masyarakat dari kalangan anak-anak sampai yang tua hadir memeriahkan acara tersebut. Wirid yasin dalam persatuan kelompok ibu-ibu Kecamatan Meukek yang diadakan setiap jum'at dan itu bergiliran di rumah ibu-ibu yang anggota wirid yasin.

Adapun kegiatan yang masih berjalan seperti sholat berjamaah di mesjid, sholat Jum'at berjamaah, takziah ke rumah orang meninggal. Pengajian untuk anak-anak di TPA atau di rumah tengku-tengku setelah sholat magrib. Sementara untuk orang dewasa atau pemuda pemudi mengikuti pengajian diadakan setiap hari minggu habis sholat duzhur di mesjid, dan setiap malam habis shalat magrib sampai jam 21:00.

#### d. Kondisi Budaya

Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Masyarakat Meukek sangat berpegang teguh pada budaya dan adat-istiadat yang sudah ada dari sejak nenek moyang dahulu, seperti budaya Peusijek, budaya peusijek biasanya dilakukan ketika ada acara syukuran, khitanan, dan berbagai hal untuk meminta do'a dan restu maka dilakukan budaya peusijek yang dipimpin oleh Tgk. Imum Gampong. Masyarakat Meukek juga melakukan budaya Kenduri laot, tradisi kenduri laot dilaksanakan apabila hasil penangkapan para nelayan turun drastis, maka para nelayan, panglima laot, beserta tokoh masyarakat lain mengadakan keunduri laot. Masyarakat Meukek juga selalu memperingati hari besar Islam, seperti Isra mi'raj dan Maulid Nabi SAW.<sup>40</sup>

#### B. Interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua

Manusia adalah makhluk sosial. Interaksi tidak akan terjadi jika diikuti dengan komunikasi. Interaksi keluarga adalah bagaimana komunikasi keluarga di dalam rumah antara anak sama orang tua, suatu tindakan ini akan terjadi bila anak berkomunikasi sama orang tuanya atau orang tuanya berkomunikasi sama anaknya. Interaksi ini tidak akan terjadi bila tidak dilakukan oleh seorang orang

---

<sup>40</sup> Pemerintahan Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan Tahun 2022

tua dan anak atau sebaliknya anak sama orangtuanya. Interaksi ini bisa dilakukan dengan tidak bersentuhan secara fisik dan dalam ruangan yang berbeda, misalnya kontak dengan orang tua yang berada di luar Kota dengan menggunakan teknologi komunikasi informasi modern seperti telepon, ponsel, internet.<sup>41</sup>

Pernyataan di atas lebih di pertegas oleh Bapak Naswir selaku Keuchik *Gampong* KutaBuloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan , pada Hari Sabtu tanggal 14 November 2022, mengatakan bahwa

“Kalau sekarang kurang berinteraksi, karna semua orang udah memiliki hp atau alat komunikasi lainnya. Misalnya ada kegiatan-kegiatan di gampong tetap seperti biasa nggak terpengaruh main *game online*”.<sup>42</sup>

Interaksi remaja dengan masyarakat sangat terbatas karna game online tersebut, banyak anak-anak setelah pulang sekolah yang duduk di gubuk yang ada di gampong tersebut. Yang tersedia wifi internet untuk bermain game online, dari pulang sekolah sampai sore hari, sehingga anak-anak kurang interaksi sosial dengan masyarakat.<sup>43</sup>

*Game online* sangat mempengaruhi interaksi dimasyarakat maupun di semua kalangan, namun peneliti lebih berfokus kepada bagaimana interaksi keluarga agar penelitian ini lebih ter arah. Adapun interaksi keluarga antara lain sebagai berikut:

### **1. Interaksi orang tua dan anak**

Memiliki seorang anak menjadi salah satu hal yang diinginkan oleh orang tua. Yang dilihat dari beberapa survei memiliki seorang anak dalam

---

<sup>41</sup>A. Octamaya Tenri Awaru *Sosiologi keluarga Hubungan dalam keluarga*

<sup>42</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Naswir (Keuchik *Gampong* KutaBuloh Dua) Senin 14 November 2022

<sup>43</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Naswir (Keuchik *Gampong* KutaBuloh Dua) Senin 14 November 2022

keluarga bukan lagi kewajiban, melainkan hanya satu pilihan. Menguraikan terkait pola-pola dasar hubungan orang tua dan anak yang bersifat bipolar serta pengaruh yang ditimbulkan terhadap kepribadian anak.

Orang tua yang memiliki toleransi yang penuh kepada anak, memungkinkan anak memiliki ego yang lebih kuat. Sebaliknya sikap toleransi yang kurang tentu menghasilkan ego yang lemah bagi anak. Orang tua yang memiliki kepedulian dan memiliki sifat yang terlibat terhadap anak cenderung akan mempengaruhi dalam membentuk kepribadian anak.<sup>44</sup>

Game online sangat mempengaruhi interaksi anak dan orang tua. Anak menjadi kurang dekat dengan orang tua karna kecanduan game online, akibatnya seorang anak bisa saja menjadi tidak mematuhi perintah orang tua, acuh tak acuh terhadap orang tua, tidak saling peduli antara anak dan orang tua serta bisa membuat anak durhaka terhadap orang tua.

Dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara orang tua anak, tidak lah selalu berjalan secara harmonis, seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Didalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah-masalah, dan hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua. Hal ini seperti yang oleh bapak Arisman, selaku ayah dari Alpin informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

---

<sup>44</sup> Interaksi dalam keluarga sebagai dasar pembangunan kepribadian anak.

“Kadang-kadang anak saya sering marah-marah sendiri, marah-marah tak tertentu. Dan pun jarang berkomunikasi sama orang tuanya. Penyebabnya yang terutama pengaruh lingkungan sekitarnya. ”.<sup>45</sup>

Belakangan ini, saat saya larang bermain game, yang bersamaan waktunya dengan jam-jam belajar atau saat mau ulangan dan saat ada saudara datang. Pokoknya kalo udah main game, kapan pun dan dalam situasi apapun harus tetap dia lakukan. Ibu siti, selaku ibu dari Isra informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“Anak saya kalau berinteraksi sama orang tua nya biasa-biasa aja, berkomunikasi pun yang penting-penting aja. Sikap nya kadang-kadang marah sama saya. Penyebabnya anak saya selalu di ajak sama kawannya untuk bermain game online”.<sup>46</sup>

Sedangkan, Alpin yang merupakan anak pecandu game online yang mengemukakan bahwa:

“Saya menghabiskan waktu 4 sampai 6 jam. Saya pun banyak menghabiskan uang sebesar Rp 200.000 per bulan. Ayah saya selalu marahi saya jangan sibuk main *game online*. Menghabiskan waktu untuk berinteraksi sama keluarga siang 30 menit dan malam nya habis mangrib. Yang paling dekat sama saya adalah ibu dan abang saya. Waktu saya berkumpul sama keluarga siang jam 13:00 WIB, malam nya jam 19:00. Kegiatan saya kalau sama keluarga ialah kegiatan membersihkan halaman rumah. Alat yang saya gunakan untuk bermain *game online* ialah hp.”<sup>47</sup>

Selain itu, menurut Isra selaku salah satu anak penggemar game online yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Menghabiskan waktu untuk bermain *game online* ialah 4 sampai 6 jam. Jumlah uang yang saya habiskan ialah sebesar Rp.50.000 per minggu.

<sup>45</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Arisman Senin 16 November 2022

<sup>46</sup> Hasil wawancara dengan Ibu Siti Rabu 16 November 2022

<sup>47</sup> Hasil wawancara dengan Alpin (Remaja Pecandu Game Online) Rabu 16 November

Orang tua saya biasa-biasa aja kalau saya main game. Waktu saya main game biasanya 2 sampai 3 jam. Keluarga yang dekat sama saya adalah ibu dan bang. Kalau saya berkumpul sama keluarga biasanya pagi jam 06:00 WIB, siang jam 13:00 WIB, malam nya 19:00 WIB. Kegiatan saya sama keluarga di hari minggu, bantu-bantu orang tua apa-apa yang di suruh. alat yang saya gunakan main game online biasanya hp.”<sup>48</sup>

Hal ini menjelaskan bahwa dalam hubungan kekeluargaan, khususnya antara orang tua dengan anak, di mana orang tua yang berusaha mengatur dan mengontrol keinginan anak. Namun, sebaliknya hubungan terdiri fluktuasi yang terjadi antara keinginan-keinginan antara orang tua dan anak. Bahkan pertentangan keinginan ini berdampak pada perilaku anak yang semakin berani melawan orang tua, hanya agar keinginannya dapat dipenuhi oleh orang tuanya.

Menurut Jamaluddin yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Anak saya kurang berinteraksi sama saya, selalu marah-marah pas sampai ke rumah dan berinteraksi pun kurang baik. Kalau sudah main game wajahnya selalu murung, ada sedikit marah. Dan dia pun main game nya terpengaruh sama kawan-kawannya.

Menurut bapak Kasman yang menjadi informan penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Kalau di ajak ngobrol susah, kebanyakan diam, dan dia sering mengeluarkan kata-kata yang nggak enak di dengar. Anak saya pun pemalas, susah untuk di kompromi. Anak kecanduan main game terpengaruh lingkungan sekitar nya.”<sup>49</sup>

---

<sup>48</sup> Hasil wawancara dengan Isra (Remaja Pecandu Game Online) Rabu 16 November 2022

<sup>49</sup> Hasil wawancara dengan Kasman Rabu 16 November 2022

Menurut Kasmiasi yang menjadi informan penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Anak kalau berkomunikasi biasa-biasa aja, dan pun yang penting-penting berkomunikasi nya. Sikapnya pun biasa-biasa aja pas udah kecanduan, anak saya pun bias kecanduan ajakan dari kawan-kawannya yang bermain *game online*.<sup>50</sup>

Menurut Sirhan selaku salah satu anak penggemar game online yang menjadi informan dalam penelitian ini mengemukakan bahwa:

“Saya main *game online* 5 sampai 6 jam. Saya menghabiskan uang untuk main game sebesar 200.000 per bulan. Saya selalu di marahi pas saya main game. Saya menghabiskan waktu untuk berinteraksi palingan siang 10 menit dan malam habis magrib 20 menit. Yang dekat sama saya ialah ibu. Saya berkumpul sama keluarga siangnya 13:00 WIB, malamnya jam 19:00. Kegiatan saya sama keluarga bantu ibu pergi ke kebun.alat saya untuk bermain game adalah hp”<sup>51</sup>

Hal Senada juga dikatakan oleh Wawan selaku penggemar bermain game online mengemukakan bahwa:

“Jam yang saya habiskan 4 sampai 6 jam. Jumlah saya habiskan Rp.150.000 perbulan. Kadang saya di marahin juga. Lama saya berinteraksi selama siangnya 30 menit,dan malam nya 30 menit. Keluarga paling dekat sama saya ibu dan kakak. Lama saya berkumpul sama orang tua saya siang nya 13:00 WIB,malam jam 19:00 WIB. Kegiatan-kegiatan saya sama keluarga kadang-kadang ada. Saya biasanya main game pakai hp.

Selanjutnya Robi selaku penggemar bermain game online mengemukakan bahwa:

“jam yang saya habiskan untuk bermain game 4 sampai 6 jam. Jumlah saya habiskan untuk main game Rp.150.000. Di marahin sama orang tua saya. Waktu saya menghabiskan untuk berinteraksi palingan siang 30

<sup>50</sup> Hasil wawancara dengan Kasmiasi Rabu 16 November 2022

<sup>51</sup> Hasil wawancara dengan Sirhan (Remaja Pecandu Game Online) Rabu 16 November 2022

menit, malamnya habis magrib 30 menit. Anggota keluarga yang dekat sama saya adalah ayah saya. Saya berkumpul sama keluarga saya siangya jam 13:00 WIB, malamnya jam 19:00 WIB. Kegiatan saya biasanya kadang-kadang bantu apa yang di suruh. saya bermain game dengan hp saya.”<sup>52</sup>

Kesimpulan di atas banyak remaja banyak menghabiskan waktu untuk bermain game, percuma terbuang sia-sia waktunya. Berinteraksi pun kurang sama keluarganya, karna selalu main *game online*

### **C. Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua**

Game online memiliki dampak terhadap interaksi keluarga anak itu sendiri, maupun semua itu bisa tergantung bagaimana kita mempergunakan game online dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa dampak game online ada yang positif dan ada yang negative, untuk yang positif anak lebih tau tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai dengan yang ada di game nya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain game online, bermain hanya dengan anak yang bermain game online karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain game online jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas.

#### **1. Interaksi dengan orang tua terganggu**

Anak cenderung lebih suka bermain game online sama teman atau menyendiri ketimbang berbicara dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa

---

<sup>52</sup> Hasil wawancara dengan Wawan (Remaja Pecandu Game Online) Rabu 16 November 2022

tertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asyik main game sendiri-sendiri.

## 2. Interaksi sosial remaja terganggu

Ketika sedang bermain game di rumah maupun di luar, remaja lebih suka memegang handphone masing-masing. Kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Menurut Bapak Nazwir selaku Keuchik gampong Kutabuloh Dua mengemukakan bahwa:

“Remaja banyak membuang waktu sia-sia karena main *game online*. Remaja di gampong Kuta Buloh Dua tidak ada dampak positif kalau main *game online*, semua merugikan.”<sup>53</sup>

Di jelaskan bahwa semua remaja di gampong Kuta Buloh Dua kalau main tidak keuntungan, ada keuntungan habis itu main game online rugi lagi tidak ada kaya untuk bermain game.

Selanjutnya Bapak Arisman, selaku ayah dari Alpin informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“ Marah-marah tak tertentu ,banyak menghabiskan uang mungkin untuk top up. Efek kecanduan apa yang suruh selalu malas. ,”

---

<sup>53</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Naswir (Keuchik *Gampong* KutaBuloh Dua)  
Senin 14 November 2022

Ibu Siti, selaku selaku ibu dari Isra informan dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa:

“Marah-marah tak tertentu, sering juga ambil uang saya di dompet secara diam-diam. Pokoknya apa yang saya suruh selalu melawan dan malas.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas dari berbagai informan, maka penulis simpulkan bahwa orang tua anak pecandu *game online* remaja berani ambil uang orang tua nya tanpa sepengetahuan meskipun terkadang anaknya susah di atur.

Sedangkan, Alpin yang merupakan anak penggemar game online yang mengemukakan bahwa:

“Jangan terlalu dengan main game, karena membuang waktu sia-sia, nasehat orang tua saya patuhi,masalahnya kadang-kadang sering bertengkar sama orang tua saya..”<sup>54</sup>

Selain itu, Isra selaku salah satu anak penggemar game online mengemukakan bahwa:

“ Biasa-biasa aja,nasehat saya patuhi .tidak ada.”<sup>55</sup>

Keterangan di atas dapat di ketahui bahwa nasehat orang tuanya selalu di dengar,walaupun sering bertengkar sama orang tuanya.

Menurut bapak Kasman yang menjadi informan penelitian mengemukakan bahwa:

“Marah-marah tak tentu,banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Malas apa yang saya suruh.”<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Isra Rabu 16 November 2022

<sup>54</sup> Hasil wawancara dengan Alpin Rabu 16 November 2022

<sup>56</sup> Hasil wawancara dengan Bapak Kasman Rabu 16 November 2022

Dari ungkapan diatas dapat kita ketahui permasalahan remaja sulit untuk di ajak,banyak menghabiskan waktu untuk bermain game saja,tidak ada perbuatan yang lain.

*Game online* sangat berbahaya bagi remaja-remaja sekarang, karena mengakibatkan remaja menjadi emosi sendiri. Dapat juga menghabiskan uang sia-sia, menghabiskan waktu.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

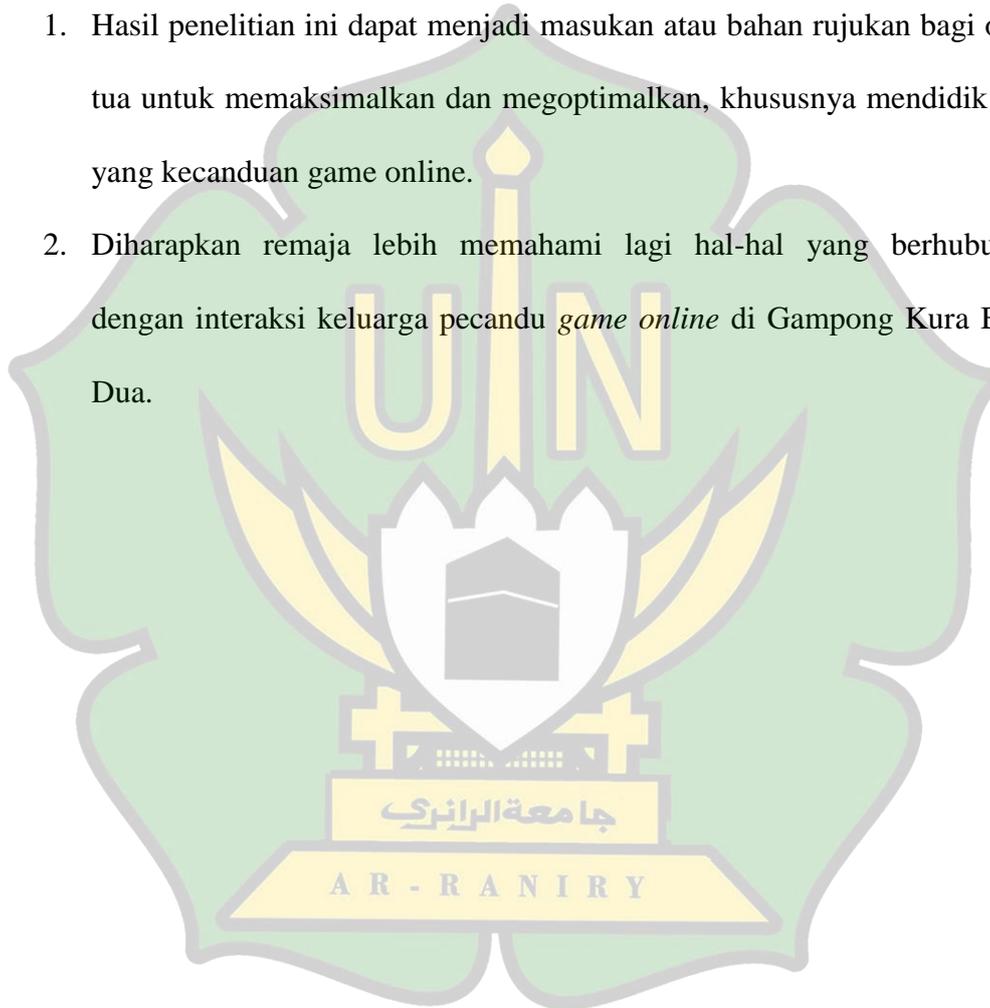
Berdasarkan penelitian dalam skripsi “Interaksi keluarga pecandu *game online* di Gampong Kuta Buloh Dua”. Dapat diambil kesimpulan hasil penelitian yakni:

1. Interaksi keluarga pecandu *game online* di Gampong Kuta Buloh Dua terbilang kurang baik, dapat dilihat interaksinya dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Sedangkan hubungan sesama pemain *game* semakin erat, dilihat rasa solidaritas mereka makin tinggi.
2. Adapun dampak interaksi keluarga pecandu *game online* di Gampong Kuta Buloh Dua adalah sebagai berikut:
  - 1) Dampak Negatif
    - a. Renggangnya hubungan anak dengan orang tua
    - b. Anak sulit untuk di atur dan di nasehati
    - c. Anak sering menghabiskan waktu untuk bermain *game*
  - 2) Dampak positif
    - a. memperluas jaringan pertemanan sesama pemain *game*
    - b. mengasah bahasa inggris para remaja.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin di berikan peneliti,antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan atau bahan rujukan bagi orang tua untuk memaksimalkan dan meoptimalkan, khususnya mendidik anak yang kecanduan game online.
2. Diharapkan remaja lebih memahami lagi hal-hal yang berhubungan dengan interaksi keluarga pecandu *game online* di Gampong Kura Buloh Dua.



## DAFTAR PUSTAKA

- A Rini, Menanggulangi Kecanduan Game On-line Pada Anak. (Jakarta: Pustaka Mina, 2011).
- Anisah, A. S. (2017). Pola asuh dan implikasinya terhadap pembentukan karakter anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 5(1), 70–84.
- Bagus, M. (2010). Buku Ajar Psikologi Komunikasi- Fakultas Psikologi. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Bimo Walgito, Pengantar Psikologi Umum, (Yogyakarta: Andi Offset, 2008
- BKKBN, Ceritaremaja Indonesia. <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1>, 01 januari 2021.
- Deddy Mulyana. Metodologi Penelitian Kualitatif. (Bandung :Pt Rosdakarya 2000).
- Dadang Supardan, Pengantar Ilmu Sosial, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008).
- Achdiat, 1997: Hal 9 Komunikasi keluarga merupakan suatu pengorganisasian yang menggunakan kata-kata, sikap tubuh (*gesture*),.
- Hartati, L., & Qoyyimah, A. U. (2021). Hubungan Orang Tua dan Anak Dengan Sibling Rivalry Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di BA Aisyiyah Sentono. *Proceeding of The URECOL*.
- Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004.
- Lestari, Sri. 2012. *Psikologi Keluarga; Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana keluarga
- Mohammad Ali dan Mohammad Asrori. Psikologi Remaja Perkembangan Peserta didik. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Mar'at, Sikap Manusia Perubahan Serta Pengukurannya, Bandung: Ghalia Indonesia, . 2008 .
- Maccoby, E. E. 1980. *Social Development. Psychology Growth & The Parent-Child*
- Notosoedirdjo, M. dan Latipun, (2001). *Kesehatan Mental. Konsep dan Penerapannya*. Malang: UMM Press

Purandina, I. P. Y. (2020). *Pendidikan Karakter Tumbuh Selama Pandemi Covid-19. COVID-19: Perspektif Pendidikan.*

Rueter dan Conger konflik orangtua-anak meningkat dalam keluarga dengan kondisi penuh permusuhan dan menurun dalam keluarga yang hangat dan suportif, 1995.

S Margaretha, *Dampak Buruk Kecanduan Bermain Game online* (Jakarta: Bahana, 2008).

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







**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B.4375/Un.08/FDK-1/PP.00.9/10/2022

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Ketua Pemuda Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

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

Nama/NIM : **MUHAMMAD SYAWAL / 180404017**

Semester/Jurusan : IX / Pengembangan Masyarakat Islam

Alamat sekarang : Gampong Jeulingke Kecamatan Syiah Kuala Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Interaksi Keluarga Pecandu Game Online di Gampong Kutabuloh Dua Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 13 Oktober 2022

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Mahmuddin, M.Si.

Berlaku sampai : 15 Januari  
2023



PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN  
KECAMATAN MEUKEK  
GAMPONG KUTA BULOH II

Jln. Nasional Tapak Tuan – Blang Pidie, Komplek Masjid Al Falah Kuta Buloh, Kode Pos 23754

SURAT PENELITIAN

Nomor: 070 / 383 / 2022

Keuchik Gampong Kuta Buloh II Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Syawal  
NIM : 180404017  
Pekerjaan : Pelajar / Mahasiswa

Benar yang namanya tersebut diatas adalah mahasiswa Universitas Islam Ar-Raniry dengan Program Studi jurusan Pengembangan Masyarakat Islam/FDK/Universitas Islam AR-Raniry Banda Aceh. Bahwasanya telah menyelesaikan penelitian skripsi di Gampong Kuta Buloh II Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan. Dengan judul skripsi **INTERAKSI KELUARGA PECANDU GAME ONLINE DI GAMPONG KUTA BULOH II KECAMATAN MEUKEK KABUPATEN ACEH SELATAN.**

Surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk keperluan sidang di Kampus.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Kuta Buloh II, 15 November 2022

Keuchik Kuta Buloh II



## TRANSKRIP DATA WAWANCARA

### I. Bapak Keuchik

#### 1. Identitas Informan

- Nama : Naswir
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 55 Tahun/ 12 Maret 1967
- Alamat : Sawang
- Pekerjaan : Wirauswata
- Agama : Islam
- Jabatan dalam struktur gampong : Keuchik

#### 2. Data wawancara

- Tempat wawancara : Kantor Keuchik
- Hari / Tanggal : Senin 14 November 2022
- Waktu : 10:00 WIB

#### 3. Wawancara

- 1) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian pertanyaan dan jawaban
Peneliti	Menurut Bapak Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan masyarakat di lingkungan gampong kutabuloh Dua?
Informan	Kalau sekarang kurang brinteraksi karna semua orang udah punya hp atau alat komunikasi lainnya.
Peneliti	Menurut Bapak Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi sosial?
Informan	Sekarang tidak terpengaruh dengan game online, tetap seperi biasa.

- 2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduaan Game Online?
Informan	Banyak membuang waktu sia-sia karena main <i>game online</i>
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduaan Game Online?
Informan	Tidak ada dampak positif kalau main <i>game online</i> , semua merugikan

## II. Remaja Pecandu Game Online

### 1. Indentitas Informan

- Nama : Isra
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 17 Tahun/ 26 April 2006
- Alamat : LK. Blang Batee
- Pekerjaan : Siswa
- Agama : Islam

### 2. Data wawancara

- Tempat wawancara	: Pos Ronda
- Hari / Tanggal	: Rabu / 16 November 2022
- Waktu	: 15:06 WIB

### 3. Wawancara

- 1) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Berapa jam yang ada habiskan untuk bermain game online?
Informan	4 sampai 6 jam
Peneliti	Berapa jumlah uang yang anda habiskan untuk bermain game online?
Informan	Rp.50.000
Peneliti	Bagaimana komentar ayah dan ibu terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Biasa-biasa aja
Peneliti	Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk berinteraksi sama keluarga anda?
Informan	2 sampai 3 jam
Peneliti	Siapa di antara anggota keluarga yang dekat dengan anda dan bisa bercerita atau bisa terbuka dengan anda?
Peneliti	Jam-jam berapa anda berkumpul dengan keluarga?
Informan	Pagi jam 06:00 WIB, siang jam 13:00 WIB,malam jam 19:00 WIB.
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari yang bisa bersama keluarga?
Informan	Ada,di hari minggu, bantu-bantu orang tua apa-apa yang di suruh.
Peneliti	Alat apa yang anda gunakan untuk bermain

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
	game?
Informan	Hp

2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Apakah orang tua atau keluarga anda keberatan terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Biasa-biasa aja
Peneliti	Apakah nasehat mereka anda patuhi?
Informan	Patuhi
Peneliti	Apakah masalah-masalah yang muncul sebagai akibat kecanduan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Tidak ada

### III. Remaja Pecandu Game Online

#### 4. Indentitas Informan

- Nama : Alpin
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 22 Tahun/ 21 Februari 2000
- Alamat : LK. Blang Batee
- Pekerjaan : Buruh Harian Lepas
- Agama : Islam

5. Data wawancara

- Tempat wawancara	:	Pos Ronda
- Hari / Tanggal	:	Rabu / 16 November 2022
- Waktu	:	15:00 WIB

6. Wawancara

3) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Berapa jam yang ada habiskan untuk bermain game online?
Informan	4 sampai 6 jam
Peneliti	Berapa jumlah uang yang anda habiskan untuk bermain game online?
Informan	Rp.200.000
Peneliti	Bagaimana komentar ayah dan ibu terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Di marahi jangan sibuk dengan main game
Peneliti	Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk berinteraksi sama keluarga anda?
Informan	Palingan siang 30 menit dan malam habis mangrib 30 menit.
Peneliti	Siapa di antara anggota keluarga yang dekat dengan anda dan bisa bercerita atau bisa terbuka dengan anda?
Informan	Ibu dan abang
Peneliti	Jam-jam berapa anda berkumpul dengan keluarga?
Informan	Siang jam 13:00 WIB, malam jam 19:00 WIB.
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
	yang bisa bersama keluarga?
Informan	Ada,di hari minggu, kegiatannya membersihkan halaman rumah.
Peneliti	Alat apa yang anda gunakan untuk bermain game?
Informan	Hp

4) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keuarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Apakah orang tua atau keluarga anda keberatan terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Jangan terlalu sibuk dengan main game,karena membuang waktu yang sia-sia
Peneliti	Apakah nasehat mereka anda patuhi?
Informan	Patuhi
Peneliti	Apakah masalah-masalah yang muncul sebagai akibat kecanduan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Kadang-kadang sering bertengkar sama orang tua saya.

#### IV. Remaja Pecandu Game Online

##### 6. Indentitas Informan

- Nama : Sirhan
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 17 Tahun/ 21 Februari 2006
- Alamat : LK. Blang Batee
- Pekerjaan : Siswa

- Agama : Islam

7. Data wawancara

- Tempat wawancara	:	Pos Ronda
- Hari / Tanggal	:	Rabu / 16 November 2022
- Waktu	:	15:10 WIB

8. Wawancara

5) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Berapa jam yang ada habiskan untuk bermain game online?
Informan	5 sampai 6 jam
Peneliti	Berapa jumlah uang yang anda habiskan untuk bermain game online?
Informan	Rp.200.000
Peneliti	Bagaimana komentar ayah dan ibu terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Peneliti	Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk berinteraksi sama keluarga anda?
Informan	Palingan siang 10 menit dan malam habis mangrib 20 menit.
Peneliti	Siapa di antara anggota keluarga yang dekat dengan anda dan bisa bercerita atau bisa terbuka dengan anda?
Informan	Ibu
Peneliti	Jam-jam berapa anda berkumpul dengan keluarga?
Informan	Siang jam 13:00 WIB, malam jam 19:00 WIB.

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari yang bisa bersama keluarga?
Informan	Bantu ibu pergi ke kebun.
Peneliti	Alat apa yang anda gunakan untuk bermain game?
Informan	Hp

6) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kuta Buloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Apakah orang tua atau keluarga anda keberatan terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Jangan terlalu menghabiskan waktu untuk main <i>game online</i>
Peneliti	Apakah nasehat mereka anda patuhi?
Informan	Patuhi
Peneliti	Apakah masalah-masalah yang muncul sebagai akibat kecanduan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Tidak ada

## V. Remaja Pecandu Game Online

### 9. Indentitas Informan

- Nama : Robi
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 22 Tahun/ 02 mei 2000
- Alamat : LK. Blang Batee
- Pekerjaan : Buruh harian lepas
- Agama : Islam

10. Data wawancara

- Tempat wawancara	:	Pos Ronda
- Hari / Tanggal	:	Rabu / 16 November 2022
- Waktu	:	15:30 WIB

11. Wawancara

7) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
peneliti	Berapa jam yang ada habiskan untuk bermain game online?
	3 sampai 4 jam
Informan	Rp.150.000
Peneliti	Bagaimana komentar ayah dan ibu terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
informan	Di marahin saya bang
Peneliti	Berapa lama anda menghabiskan waktu untuk berinteraksi sama keluarga anda?
Informan	Palingan siang 30 menit dan malam habis mangrib 30 menit.
Peneliti	Siapa di antara anggota keluarga yang dekat dengan anda dan bisa bercerita atau bisa terbuka dengan anda?
Informan	Ayah saya
Peneliti	Jam-jam berapa anda berkumpul dengan keluarga?
Informan	Siang jam 13:00 WIB, malam jam 19:00 WIB.

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari yang bisa bersama keluarga?
Informan	kadang-kadang di hari minggu,bantu-bantu apa yang di suruh
Peneliti	Alat apa yang anda gunakan untuk bermain game?
Informan	Hp

8) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarga di Gampong Kuta Buloh Dua?

9) k

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Apakah orang tua atau keluarga anda keberatan terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Orang tua saya bilang jangan terlalu main <i>game online</i> ,karna banyak habis uang.
Peneliti	Apakah nasehat mereka anda patuhi?
Informan	Patuhi
Peneliti	Apakah masalah-masalah yang muncul sebagai akibat kecanduan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Tidak ada

## VI. Remaja Pecandu Game Online

### 12. Indentitas Informan

- Nama : Wawan
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 23 Tahun/ 21 oktober 1999
- Alamat : LK. Blang Batee
- Pekerjaan : Buruh Harian Lepas
- Agama : Islam

### 13. Data wawancara

- Tempat wawancara	:	Pos Ronda
- Hari / Tanggal	:	Rabu / 16 November 2022
- Waktu	:	15:40 WIB

### 14. Wawancara

10) Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Berapa jam yang ada habiskan untuk bermain game online?
Informan	4 sampai 6 jam
Peneliti	Berapa jumlah uang yang anda habiskan untuk bermain game online?
Informan	Rp.150.000
Peneliti	Bagaimana komentar ayah dan ibu terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Kadang-kadang di marahi sama orang tua
Informan	Palingan siang 30 menit dan malam habis mangrib 30 menit.

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Siapa di antara anggota keluarga yang dekat dengan anda dan bisa bercerita atau bisa terbuka dengan anda?
Informan	Ibu dan kakak
Peneliti	Jam-jam berapa anda berkumpul dengan keluarga?
Informan	Siang jam 13:00 WIB, malam jam 19:00 WIB.
Peneliti	Ada nggak kegiatan-kegiatan tertentu setiap hari yang bisa bersama keluarga?
Informan	Kadang-kadang ada
Peneliti	Alat apa yang anda gunakan untuk bermain game?
Informan	Hp

11) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Apakah orang tua atau keluarga anda keberatan terhadap kebiasaan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Di marahi sama orang tua saya
Peneliti	Apakah nasehat mereka anda patuhi?
Informan	Patuhi
Peneliti	Apakah masalah-masalah yang muncul sebagai akibat kecanduan anda bermain <i>game online</i> ?
Informan	Kadang-kadang sering bertengkar sama orang tua saya.

## VII. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online

### A. Indentitas Informan

- Nama : Arisman
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 49 Tahun / 12 April 1973
- Alamat : Lk. Blang Batee

### B. Data wawancara

- Tempat wawancara : Rumah
- Hari / Tanggal : Rabu/ 16 November 2022

### C. Wawancara

1. Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga?
Informan	Kadang-kadang anak saya sering marah-marah sendiri.
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi keluarga?
Informan	Jarang berkomunikasi sama orang tuanya
Peneliti	Bagaimana sikap anak setelah kecanduan game online?
Informan	Marah-marah tak tertentu
Peneliti	Menurut Bapak/ibu Apa penyebab Remaja kecanduan Game Online?
Informan	Yang terutama pengaruh lingkungan sekitarnya

2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutubuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Marah-marah tak tertentu,banyak menghabiskan uang mungkin untuk top up game
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Tidak ada
Peneliti	Apa Efek kecanduan game online terhadap karakter Remaja
Informan	Apa yang saya suruh selalu malas

## VIII. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online

### D. Indentitas Informan

- Nama : Siti
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Usia/Tanggal Lahir : 49 Tahun / 12 Maret 1973
- Alamat : Lk. Blang Batee
- Pekerjaan : IRT (Ibu Rumah Tangga)

### E. Data wawancara

- Tempat wawancara : Rumah
- Hari / Tanggal : Rabu/ 16 November 2022
- Waktu : 20:20 WIB

F. Wawancara

2. Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga?
Informan	Kalau berinteraksi biasa-biasa
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi keluarga?
Informan	Berkomunikasi yang penting-penting, kalau nggak penting berarti nggak ada
Peneliti	Bagaimana sikap anak setelah kecanduan game online?
Informan	Kadang-kadang marah sama saya,sama kakak
Informan	Ajakan dari kawan-kawannya yang bermain <i>game online</i>

- 2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Marah-marah tak tertentu,sering juga ambil uang saya di dompet secara diam-diam
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?

Informan	Tidak ada
Peneliti	Apa Efek kecanduan game online terhadap karakter Remaja
Informan	Apa yang saya suruh selalu melawan,malas

## IX. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online

### G. Indentitas Informan

- Nama : Jamaluddin
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 50 Tahun / 12 Maret 1972
- Alamat : Lk. Blang Batee
- Pekerjaan : Wirauswasta

### H. Data wawancara

- Tempat wawancara : Rumah
- Hari / Tanggal : Rabu/ 16 November 2022
- Waktu : 20:30 WIB

### I. Wawancara

3. Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga?
Informan	Kurang untuk berinteraksi.
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi keluarga?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Informan	Selalu marah-marah pas sampai ke rumah dan berinteraksi pun kurang baik
Peneliti	Bagaimana sikap anak setelah kecanduan game online?
Informan	Kalau dia sudah main game wajahnya selalu murung,ada sedikit marah
Peneliti	Menurut Bapak/ibu Apa penyebab Remaja kecanduan Game Online?
Informan	Pengaruh lingkungan sekitarnya, pengaruh kawan-kawannya,pengaruh hp

2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	kalau dia menyendiri selalu mengeluarkan kata-kata kotor
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Tidak ada
Peneliti	Apa Efek kecanduan game online terhadap karakter Remaja
Informan	Malas,mengambil uang tanpa sepengetahuan

## X. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online

### J. Indentitas Informan

- Nama : Kasman
- Jenis Kelamin : Laki-Laki
- Usia/Tanggal Lahir : 41 Tahun / 12 Maret 1981
- Alamat : Lk. Blang Batee
- Pekerjaan : Wirauswasta

### K. Data wawancara

- Tempat wawancara : Rumah
- Hari / Tanggal : Rabu/ 16 November 2022
- Waktu : 20:45 WIB

### L. Wawancara

4. Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga?
Informan	Kalau di ajak ngobrol susah,kebanyakan diam.
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi keluarga?
Informan	sering mengeluarkan kata-kata yang nggak enak di dengar
Peneliti	Bagaimana sikap anak setelah kecanduan game online?
Informan	Malas,susah untuk di ajak kompromi

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/ibu Apa penyebab Remaja kecanduan Game Online?
Informan	Pengaruh lingkungan sekitarnya

2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Marah-marah tak tertentu, banyak menghabiskan waktu untuk main <i>game online</i>
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	Tidak ada
Peneliti	Apa Efek kecanduan game online terhadap karakter Remaja
Informan	Malas apa yang saya suruh

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

## XI. Orang Tua Remaja Pecandu Game Online

### M. Identitas Informan

- Nama : Kasmiasi
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Usia/Tanggal Lahir : 46 Tahun / 21 Oktober 1976
- Alamat : Lk. Blang Batee
- Pekerjaan : IRT (Ibu Rumah Tangga)

### N. Data wawancara

- : Rumah
- : Rabu/ 16 November 2022
- : 20:55 WIB

### O. Wawancara

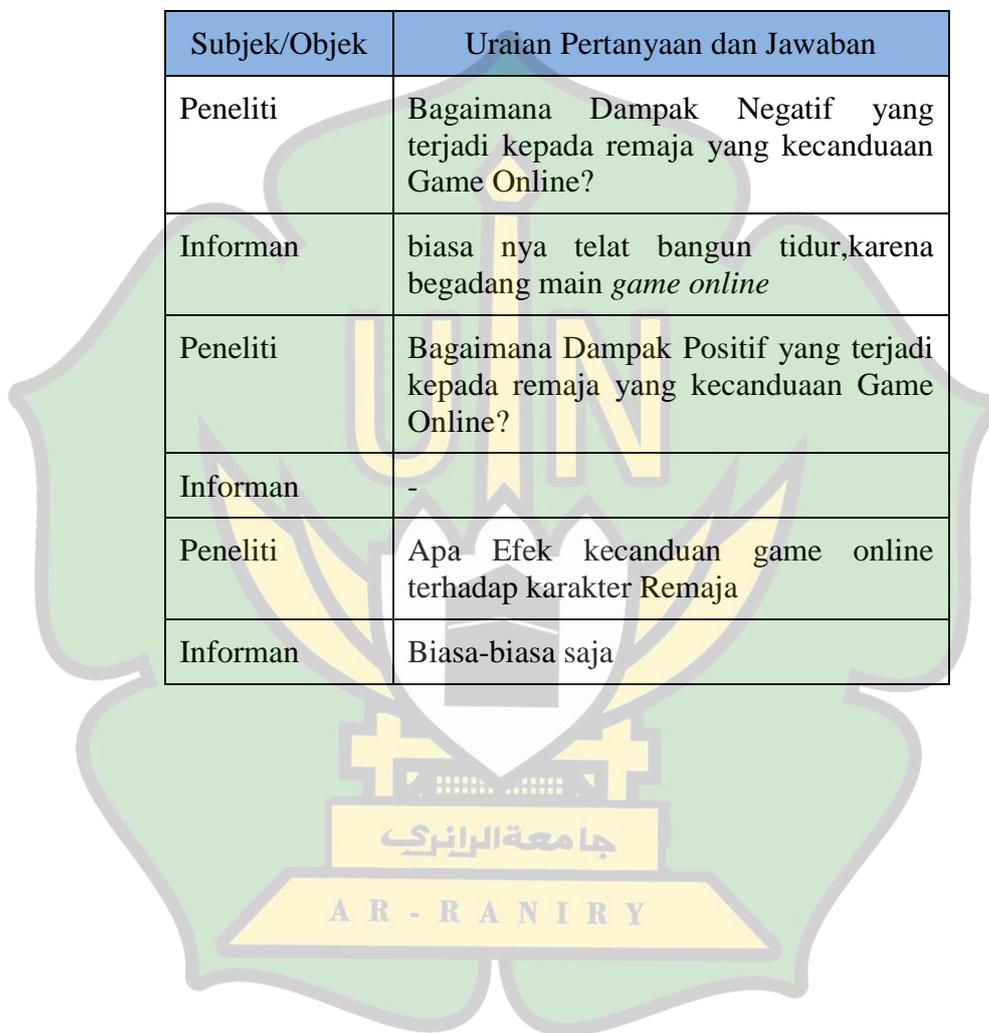
5. Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dalam keluarganya di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana interaksi remaja pecandu game online dengan keluarga?
Informan	Kalau berinteraksi biasa-biasa
Peneliti	Menurut Bapak/Ibu Bagaimana pengaruh remaja yang kecanduan game online terhadap interaksi keluarga?
Informan	Berkomunikasi yang penting-penting
Peneliti	Bagaimana sikap anak setelah kecanduan game online?
Informan	Biasa-biasa aja

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Menurut Bapak/ibu Apa penyebab Remaja kecanduan Game Online?
Informan	Ajakan dari kawan-kawannya yang bermain <i>game online</i>

2) Bagaimana Dampak Interaksi Remaja Pecandu game online dalam keluarganya Di Gampong Kutabuloh Dua?

Subjek/Objek	Uraian Pertanyaan dan Jawaban
Peneliti	Bagaimana Dampak Negatif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	biasanya telat bangun tidur, karena begadang main <i>game online</i>
Peneliti	Bagaimana Dampak Positif yang terjadi kepada remaja yang kecanduan Game Online?
Informan	-
Peneliti	Apa Efek kecanduan game online terhadap karakter Remaja
Informan	Biasa-biasa saja



## LAMPIRAN OBSERVASI

No	Aspek Yang Diamati	Keterangan
1	Lokasi	Di gampong Kutabuloh Dua
2	Jumlah remaja bermain <i>game online</i>	Jumlah remaja yang bermain <i>game online</i> ada 5 orang
3	Berapa lama waktu bermain <i>game online</i>	Dalam sehari remaja yang bermain <i>game online</i> lebih 6 jam, berbeda lagi kalau hari libur mereka bermain game bisa sampai 14 jam lebih.
4	Apa saja kegiatan remaja selepas pulang sekolah	Banyak remaja-remaja setelah pulang sekolah duduk di gubuk yang ada di gampong Kutabuloh Dua. Yang tersedia wifi internet untuk bermain <i>game online</i> , dari pulang sekolah sampai sore hari, sehingga remaja kurang berinteraksi sama orang tuanya.
5	Bagaimana interaksi remaja di rumah	Perilaku remaja dapat dilihat kurang berinteraksi sama keluarganya, ketika kecanduan <i>game online</i> kalau sekarang kurang berinteraksi karna semua orang udah punya hp atau alat komunikasi lainnya. Interaksi remaja dengan orang tuanya sangat terbatas karna game tersebut, banyak remaja-remaja apa yang di suruh sama orang tuanya jadi malas, sampai-sampai bentak orang tuanya.

## LAMIRAN DOKUMENTASI



**Kegiatan wawancara dengan Bapak Naswir (Keuchik) *Gampong Kuta Buloh Dua* pada hari Senin tanggal 14 November 2022 di Kantor Keuchik**



**Kegiatan wawancara dengan Bapak Jamaluddin *Gampong Kuta Buloh Dua* pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Rumah**



**Kegiatan wawancara dengan Bapak Kasman *Gampong* Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Rumah**



**Kegiatan wawancara dengan Bapak Arisman *Gampong* Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Rumah Informan**



**Kegiatan wawancara dengan Ibu Siti *Gampong* Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di rumah informan**



**Kegiatan wawancara dengan Wawan (pecandu *game online*) *Gampong* Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Pos Ronda**



**Kegiatan wawancara dengan Isra (pecandu *game online*) Gampong Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Pos Ronda**



**Kegiatan wawancara dengan Robi (pecandu *game online*) Gampong Dayah Baro pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di Pos Ronda**



**Kegiatan wawancara dengan Sirhan (pecandu *game online*) Gampong**

**Kuta Buloh Dua pada hari Rabu tanggal 16 November 2022 di rumah informan**

### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

#### **Identitas Pribadi**

- Nama : MUHAMMAD SYAWAL
- Tempat /Tanggal Lahir : KUTA BULOH II, 08 JANUARI 2000
- Jenis Kelamin : Laki-laki
- Pekerjaan : Mahasiswa
- Agama : Islam
- Alamat : LINGKUNGAN. BLANG BATEE
- E-mail : [Muhammadsyawal108@gmail.com](mailto:Muhammadsyawal108@gmail.com)

#### **Riwayat Pendidikan**

- 2007– 2012 : SD Negeri 1 Meukek Kabupaten Aceh selatan
- 2013 - 2015 : SMP Negeri 1 Meukek Kabupaten Aceh Selatan
- 2016 - 2018 : SMA Negeri 1 Meukek Kabupaten Aceh Selatan
- 2018– 2022 : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh

#### **Data Orang Tua**

1. Nama Ayah : A : R H. ISKANDAR Y
2. Tempat /Tanggal Lahir : KUTA BULOH II, 03-02-1953
3. Pekerjaan : WIRASWASTA
4. Nama Ibu : HJ. ASMANIDAR
5. Tempat /Tanggal Lahir : KUTA BULOH II, 01-07-1960
6. Pekerjaan : IBU RUMAH TANGGA (IRT)
7. Alamat Orang Tua : LINGKUNGAN. BLANG BATEE

### **Pengalaman Organisasi**

- 2014-2015 : Pengurus OSIS Bidang Olahraga Smp negeri 1 Meukek  
2017-2018 : Pengurus OSIS Bidang Olahraga Sma negeri 1 Meukek  
2019-2021 : Himpunan Mahasiswa Prodi Pengembangan Masyarakat Islam  
(HMP-PMI)

Banda Aceh, 12 Desember 2022  
Penulis,

**MUHAMMAD SYAWAL**  
**NIM: 180404022**

