

**EFEK *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU REMAJA DI
DESA BONDE KECAMATAN CAMPALAGIAN**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Sosial (S.sos) Program
Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah
Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh :

MUHAMMAD SALEH ALIM

NIM : 30356119099

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
JURUSAN USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI MAJENE
2023**

PENGESAHAN SKRIPSI


Skripsi yang berjudul “Efek Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian” yang disusun oleh **Muhammad Saleh Alim**, NIM. 30356119099, mahasiswa program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Selasa, 26 September 2023 M, bertepatan dengan 10 Rabiul Awal 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene 10 November 2023
18 RabiulAkhir 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua	: D.r. Abd. Fattah, M.Pd.	[.....]
Sekretaris	: Muhammad Nur Murdan, S.Th.I., M.Th.I.	[.....]
Munaqisy I	: Fathiyah, M.I.Kom.	[.....]
Munaqisy II	: Muhtar, M.I.Kom.	[.....]
Pembimbing I	: Ir. Mila Jumarlis, S.Pt., S.Kom., M.Kom.	[.....]
Pembimbing II	: Aldiawan, S.kom.I., M.Sos.	[.....]

Diketahui oleh
Ketua Jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah.


Dr. Abd. Fattah, M.Pd.

NIP. 196308171998031002

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Muhammad Saleh Alim**

NIM : 30356119099, Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah STAIN Majene, setelah mengoreksi secara seksama skripsi berjudul "Efek *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian" memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene 10 November 2023

Pembimbing I



Ir. Mila Jumarlis, S.Pt., S.Kom., M.Kom.

NIP : 198609052019032011

Pembimbing II



Aldiawan, S.Kom.I., M.Sos.

NIP : 198903312019031010

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Saleh Alim
NIM : 30356119099
Tempat,
Tanggal Lahir : Campalagian, 30 April 2000
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam
Jurusan : Ushuluddin Adab Dan Dakwah
Alamat : Jl. Mawar. No. 04. Desa Bonde. Kec. Campalagian
Judul : Efek *game online* terhadap perilaku remaja di desa bonde
Kecamatan Campalagian

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia Merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau Seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene 10 November 2023

Penulis



Muhammad Saleh Alim

NIM : 30356119099

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil Alamin puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang mana memberi kita semua rahmat dan kesehatan untuk terus memiliki Kesempatan dan terlibat dalam aktivitas kita sehari-hari. Shalawat dan salam Tak lupa kita kirimkan kepada Rasulullah SAW Karena beliau adalah nabi yang menjadi suritелadan bagi umatnya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, karena menyadari Bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan kerjasama dari berbagai pemangku kepentingan. Oleh karena itu, sudah sepantasnya Penulis menyampaikan rasa hormat dan penghargaan yang tinggi kepada Semua pihak antara lain :

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST.MT selaku ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I selaku wakil ketua bidang akademik dan Pengembangan lembaga.
3. Dr. Suddin Bani, M.Ag selaku wakil ketua bidang administrasi umum, Perencanaan dan keuangan.
4. Dr. Anwar Sadat, M. Ag. Selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan Dan Kerjasama.
5. Dr. Abd. Fattah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Usuluddin Adab dan Dakwah.
6. Fathiyah, S.Sos.,M.I.Kom selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
7. Mila Jumarlis.,S.Pt.,S.Kom.,M.Kom. selaku pembimbing pertama penulis.
8. Aldiawan.,S.Kom.I.,M.Sos. selaku pembimbing kedua penulis.
9. Terima kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua yang selalu mendoakan.

Majene 10 November 2023

Penulis

Muhammad Saleh Alim

NIM : 30356119099

ABSTRAK

Nama : **Muhammad Saleh Alim**
NIM : 30356119099
Program Studi : Komunikasi dan penyiaran Islam
Judul : *Efek Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian*

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah Efek bermain *game online* terhadap perilaku para remaja di Desa Bonde Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar. Peran orang tua dalam membatasi penggunaan *handphone* serta mengawasi perkembangan perilaku anak remaja (dalam hal ini remaja yang bermain *game online*) sebagai upaya mengatasi perubahan perilaku remaja di desa Bonde kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar akibat bermain *game online*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian deskriptif, yakni dimana proses penelitian yang menyajikan data dari proses observasi dan disajikan dalam bentuk kata- kata dan gambar, penelitian kualitatif lebih menekankan pada kondisi lapangan, peneliti diharuskan teliti dalam mengamati situasi lapangan dari semua objek yang diteliti. Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahap yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan analisis data. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah Adanya penguatan kembali nilai-nilai sosial yang luntur akibat *game online* pada remaja di Desa Bonde Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar. Adanya peningkatan upaya orang tua dalam memberikan kebijakan penggunaan *handphone* kepada anaknya agar tidak mengalami kecanduan bermain *game online* yang berdampak pada perubahan perilaku.

Hasil penelitian efek *game online* pada remaja di Desa Bonde Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar adalah Menimbulkan efek yang merambat kepada aspek-aspek kehidupan baik itu dari segi pendidikan, masalah ibadah, perubahan perilaku, dan hilangnya keharmonisan dalam berkomunikasi baik komunikasi remaja dengan sesama remaja maupun komunikasi remaja dengan orang tua.

Kata kunci : Efek, Game Online, Perilaku.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	: <i>Game Angry Birds</i>	13
Gambar 2	: <i>Game PUBG mobile</i>	14
Gambar 3	: <i>Game free fire</i>	14
Gambar 4	: <i>Game Mobile Legends</i>	15
Gambar 5	: Kerangka Konseptual.....	24

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Kajian Pustaka	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORETIS	
A. <i>Game Online</i>	10
1. Pengertian <i>Game Online</i>	10
2. Sejarah <i>Game Online</i>	11
3. Jenis-jenis/ <i>Genre Game Online</i>	13
4. Dampak negatif <i>Game Online</i>	17
B. Perilaku Remaja	19
1. Pengertian Perilaku	19
2. Pengerertian Remaja.....	19
3. Konsep Perilaku efek <i>game online</i>	21
C. Teori perilaku.....	23
D. Kerangka Konseptual	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian	25
B. Pendekatan Penelitian.....	25
C. Sumber Data	26
D. Metode Pengumpulan Data	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Tehnik Pengumpulan dan Analisis Data	29
G. Pengujian Keabsahan Data.....	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum lokasi penelitian	34
B. Gambaran umum perilaku remaja akibat bermain <i>game online</i>	37
C. Efek <i>game online</i> terhadap perilaku remaja di desa Bonde.....	38
D. Upaya orang tua dalam mengatasi efek <i>game online</i>	49
E. Pembahasan Efek <i>Game Oline</i>	60

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin cepat telah membawa perubahan signifikan di semua lapisan masyarakat. Kreativitas manusia juga semakin berkembang, mendorong ditemukannya inovasi-inovasi teknologi baru yang dapat meningkatkan kesejahteraan manusia. Salah satu hasil inovasi manusia ini adalah *internet*. Saat ini, teknologi *internet* terus berkembang pesat, dan salah satu manfaatnya adalah sebagai sumber hiburan, seperti bermain *game online*. *Game online* yang dimainkan melalui koneksi *internet*, memiliki dampak yang besar pada pikiran manusia karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran. Seiring dengan terus majunya teknologi, perkembangan *game online* pun terjadi dengan cepat di seluruh dunia, termasuk di masa sekarang ini.¹

Di Indonesia, *game online* mulai berkembang di pertengahan 1990-an, ketika *game nexion beredar* mulai populer. Menurut seorang ahli teknologi pemain memiliki kemampuan untuk menciptakan karakter sesuai dengan keinginan mereka, bahkan terkadang sifat pemain dapat tercermin dalam karakter yang mereka buat. Seiring dengan kemajuan pesat teknologi *internet*, *game online* juga mengalami perkembangan yang signifikan. Hal ini Terlihat dari munculnya berbagai jenis permainan *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena*, *Battle Royale*, *Casual* dan lainnya. Merupakan permainan yang sangat populer di masa sekarang.²

¹ Akmarina, Y. N. (2016). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta*. Journal Ilmu Komunikasi. h. 17.s

² Fadila Erida. (2022) *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior*.h.22.

Game online memungkinkan pemain untuk berinteraksi dengan banyak pemain, berbeda dengan *game offline* yang memiliki batas jumlah pemain. Fenomena populernya *game online* tercermin dalam peningkatan jumlah *game mobile* yang menawarkan pengalaman bermain bersama pemain lain secara daring. Banyak pelajar dan mahasiswa juga mengalokasikan waktunya mereka untuk bermain *game online*.³

Pengguna *game online* sendiri bukan hanya terbatas pada anak-anak saja, akan tetapi mayoritas diantara mereka adalah remaja. Banyak remaja yang aktif dalam bermain *game online*. Baik dengan tujuan mencari kemenangan maupun untuk menjalin hubungan sosial dengan sesama pecinta *game online*. Awalnya, mereka mulai bermain secara *online* Bersama teman-teman mereka atau mungkin ajakan dari teman untuk bermain secara *online* bersama banyak teman atau dari ajakan teman untuk bermain *game online* bersama di tempat bermain *game*. Hal inilah yang menyebabkan para remaja menjadi tertarik untuk menikmati dunia *game* dengan suasana dan tantangan yang berbeda yang semula bermain secara *offline* atau tantangan dengan musuh yang dijalankan dengan sistem yang monoton bisa berubah menjadi permainan yang interaktif dan sangat menarik untuk terus dimainkan.⁴

Kecanduan *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.⁵

³ Bungin, B. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta Rajawali Pers. h.5.

⁴ Desideria, B. (2016). *Nilai Jeblok Gara-gara Kecanduan Game Online*. Diunduh dari: <https://www.liputan6.com>.

⁵ Febriany. (2022). *Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*.h.11.

Game online menjadi hal yang sangat penting bagi para *gamers* yang sangat kecanduan, tidak ada hari tanpa bermain *game online* ucapan-ucapan ini yang sering peneliti dengar dari para pemain *game online*. Maka tidak heran bila peneliti melihat para pecandu *game online* menganggap *game centre* sebagai rumah bahkan tempat tinggalnya sendiri terlihat dengan kebiasaan mereka dari makan, minum, mandi bahkan sampai tidur di *game online*. Hal inilah yang menyebabkan para pemain *game online* lupa dengan tugas-tugasnya serta kewajiban-kewajiban yang harus mereka lakukan.⁶

Munculnya berbagai macam permainan *game online*, seringkali diperoleh dari kalangan pelajar, mahasiswa atau masyarakat umum. Ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman yang mendalam dari dampak khusus permainan *game online*. Mereka umumnya melibatkan diri dalam permainan ini sebagai sarana hiburan dan untuk mengatasi kebosanan setelah menjalani aktifitas sebelumnya.⁷

Tidak ada yang salah dengan kemajuan teknologi, karena kemajuan teknologi tidak lepas dari bagian pendidikan. Kondisi seperti inilah yang dikhawatirkan akan membawa satu implikasi negatif bagi perkembangan mental pelajar maupun nonpelajar dalam menjalani fase perkembangan dewasa awal maupun dalam menjalankan peran sebagai penyandang status mahasiswa apabila terbiasa bermain ataupun kecanduan dengan adanya permainan *game online* tersebut. Banyak dari pihak pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat yang belum mengetahui secara spesifik faktor-faktor yang mendorong, serta dampak-dampak dari bermain *game online* tersebut sehingga perlu dilakukan sebuah penelitian tentang permasalahan yang ada.⁸

Di sebuah kecamatan yang bernama Campalagian terdiri dari beberapa

⁶ Isti'anah Abubakar. (2016) *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Dasar.h.25.

⁷ Trianto E.(2020) *Journal of Animation and Games Studies*.h.14.

⁸ Luthfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. *Journal of Psychology*, h. 14.

desa dengan jumlah penduduk yang terbanyak khususnya di desa Bonde, dengan mayoritas jumlah anak-anak dan remaja yang cukup banyak, sehingga banyak diantara mereka membentuk perkumpulan atau biasa disebut dengan nongkrong bareng, sehingga di antara mereka memilih untuk bergabung dengan teman nongkrongnya masing-masing di berbagai tempat yang biasa mereka tempati, mereka pun terbagi dari beberapa tempat tongkrongan remaja yang ada di desa Bonde tersebut. Mereka bukan hanya sekedar nongkrong belaka namun juga mereka melakukan aktivitas yang namanya Mabar (main bareng) dan permainan yang mereka mainkan yakni *game online*.

Game online juga dapat mempengaruhi mental dan perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari khususnya yang kecanduan bermain game online yang dimaksud di sini ialah remaja. Ada beberapa perilaku yang ditimbulkan akibat kecanduan bermain game online salah satunya peneliti menyebutkan yakni perilaku agresif yang dapat menimbulkan dampak negatif seperti, hilangnya nyawa Akibat emosi dari jalannya permainan, seperti pada peristiwa di Filipina Seorang remaja usia 16 tahun telah membunuh rekannya yang berusia 11 tahun Di karenakan item pada salah satu permainan *game online* yang dia kumpulkan Hilang. Sang pelaku menduga korban mengambilnya karena selama ini mereka Seringkali bermain game tersebut bersama. Di Indonesia, khususnya di Depok, ada dua anak SMP, yang berusia 14 tahun membunuh temannya akibat saling ejek saat bermain *game online* di sebuah warnet.⁹

Salah satu ayat Al-Qur'an yang menjelaskan secara spesifik tentang masalah perilaku seseorang dapat berubah ketika seseorang tersebut dapat merubah kepribadiannya.

⁹ Sinsu Erik. (2020). *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*.h.12.

Allah SWT berfirman QS .Ar-Ra'ad ayat 11.

...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ.

Terjemahnya :

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum Sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka Sendiri”.

Terjemah bahasa mandar :

“*Sitonganna Puang Alla Taala andiang mambenru' mesa umma lambi'i mambenru' alawena toi tia*”.¹⁰

Dalam tafsir Quraish Shihab, dijelaskan bahwa mengungkapkan bahwa Allah SWT tidak akan mengubah Keadaan suatu kaum dari positif ke negatif ataupun sebaliknya, kecuali jika mereka mengubah sikap, mental, dan pikiran mereka sendiri. Jika Allah Menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, hal itu juga terjadi setelah mereka mengubah sikapnya terlebih dahulu.¹¹

Game online seperti diketahui bersama bahwa banyak jenis yang beredar dan dimainkan oleh para pemain *gamers* di Indonesia, khususnya pada lokasi penelitian nanti tepatnya di desa Bonde kebanyakan remaja di sana memainkan permainan *game online* yang jenisnya bernama *game online mobile legends bang bang*, jenis game inilah yang sangat-sangat digemari oleh para *gamers* yang ada di desa Bonde tersebut sehingga peneliti tertarik dalam melakukan penelitian yang lebih dalam lagi tentang efek bermain *game online* tersebut yang berdampak terhadap perilaku dalam keseharian mereka.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian terkait efek *game online* terhadap perilaku remaja di Desa Bonde,

¹⁰ Khalid Bodi, (2019). “*Karoang Mala'bi*, “*Al-Qur'an terjemahan bahasa Mandar Indonesia*”, Balitbang Agama Makassar. h. 469.

¹¹ M. Quraish Shihab, (2007). *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta:Lentera Hati). h.565.

Campalagian khususnya di kalangan remaja- remaja yang ada di wilayah sekitaran Desa Bonde yang bisa menjadi satu rumusan ilmiah yang menggambarkan realitas perilaku para pemain *game online* terkait dengan permainan yang digemarinya.

B. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus penelitian

Adapun peneliti berfokus terhadap masalah efek bermain *game online* yang berdampak terhadap perilaku para remaja yang bermain *game online* di desa Bonde kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar.

2. Deskripsi fokus

- a. *Game online*, merupakan salah satu masalah dalam penelitian ini dikarenakan banyaknya kalangan remaja ataupun anak-anak yang bermain *game online* namun sudah melampaui batas wajar dalam bermain sesuatu yang ini dimaksud dengan *game online*, dan sebut saja mereka lebih fokus kepada dunia *game online* melainkan menghiraukan keadaan di sekitarnya.
- b. Perilaku remaja, merupakan masalah pokok penelitian ini dan memiliki sudut pandang yang mengamati bagaimna sebenarnya perilaku yang timbul disebabkan karena terlalu kecanduan bermain *game online*.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana efek *game online* terhadap perilaku remaja di desa bonde?

D. Kajian Pustaka

1. Ditinjau dari jurnal penelitian Abdul Haris dan Febitio Ramadanu, Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Wathan Samawa, NTB,

Indonesia, Jln. Cendrawasih No. 50 A Desa Labuhan Sumbawa Kecamatan Labuhan Badas. yang membahas Pendekatan Al-Qur'an dalam Merubah Mental Buruk Anak Akibat Kecanduan *Game Online* 2019. Memperoleh hasil penelitian yakni Beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi anak yang kecanduan *game online* adalah : Pertama, tidak memberikan *gadget* pada anak meskipun anak menangis, Kedua, Orang tua harus mendampingi dan mengawasi permainan yang dimainkan anak, Ketiga, Mengajak anak bermain permainan tradisional di alam bebas, Keempat, Mengikutkan anak pada kegiatan ekstrakurikuler dan olahraga, Kelima, Melakukan edukasi kepada anak tentang bahaya penggunaan *gadget* dan bahaya kecanduan game online. Dan terakhir memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan hadiah jika ia mendapatkan juara kelas di sekolahnya.

Berdasarkan Jurnal penelitian dari Abdul Haris dan Febitio Ramadani peneliti menemukan persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini di antaranya, sama-sama membahas tentang kecanduan *game online* terhadap perubahan perilaku remaja. sedangkan perbedaannya penelitian ini Lebih membahas dan mengarah ke prespektif al qur'an sedangkan penelitian saya mengarah kepada efek *game online* terhadap perilaku remaja.

2. Ditinjau dari jurnal penelitian Zaiun Mu'Tadin. Universitas Persada Indonesia Y.A.I. pada tahun 2020. Yang membahas permasalahan yakni Artikel Ilmiah : Perilaku Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Kalangan Mahasiswa. Di dalam penelitian Zainun Mu'Tadin. Menemukan sebuah hasil bahwa mahasiswa yang kecanduan *game online* mencerminkan perilaku yang kurang disukai oleh segelintir orang dalam hal cara berinteraksi antar sesama mahasiswa ataupun di lingkungan rumah dan sekitar.

Berdasarkan jurnal penelitian dari Zainun Mu'Tadin, terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini diantaranya, sama-sama membahas tentang kecanduan *game online* namun memiliki perbedaan dari segi fokus penelitiannya yakni lebih mengarah kepada kecanduan mahasiswa terhadap *game online* yang mereka mainkan. Sedangkan penelitian saya lebih mengarah kepada efek *game online* terhadap perilaku remaja.

3. Ditinjau dari hasil jurnal penelitian. Indah Dhamayanthie. Universitas syahid Jakarta pada tahun 2020. Dengan judul penelitian. Dampak *Game Online* Perilaku Mahasiswa Akamigas balongan jakarta. Dengan memperoleh hasil penelitian Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari *game online* terhadap proses pembelajaran di kampus.

Berdasarkan jurnal penelitian dari Indah Dhamayanthie. memiliki kesamaan dengan sama-sama membahas tentang dampak *game online* terhadap perilaku namun terdapat perbedaan yakni penelitian tersebut lebih mengarah kepada mahasiswa yang di jadikan sasaran objek penelitian tersebut. Sedangkan penelitian saya lebih mengarah kepada efek *game online* terhadap perilaku remaja.

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui efek *game online* terhadap perilaku remaja di desa bonde.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang pada dasarnya merujuk kepada penelitian kualitatif yang berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini yakni :

- a. Di dalam penelitian ini terdapat sebuah teori yang membahas tentang ilmu komunikasi interpersonal yang mengarah kepada perilaku dan termasuk teori yang banyak digunakan oleh para peneliti lain, dan bisa menjadi acuan untuk dijadikan sebagai topik pembahasan di penelitian yang lain.
- b. Penelitian ini memiliki kegunaan dari segi kepraktisan yaitu memberikan pemahaman kepada remaja yang kecanduan bermain *game online* tentang efek yang ditimbulkan apabila mereka terus-terusan kecanduan dengan *game online*.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia *Gamer*, mendefinisikan bahwa *game* merupakan salah satu komunitas pencinta *game* se-indonesia yang mendefinisikan bahwa *internet game* adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan oleh seseorang secara via *internet*, bisa juga menggunakan PC personal computer), handphone (Android) atau konsol *game* seperti PS2, *X Box* dan berbagai macam *game online* lainnya.

Sebenarnya yang dimaksud dengan *game online* ialah sebuah permainan yang disambungkan melalui jaringan *internet* menggunakan perangkat elektronik seperti PC ataupun *Android* atau konsol *game* yang biasanya pemain akan dipertemukan dengan teman yang lain walaupun pemain sebelumnya tidak mengenal antara satu dengan yang lain dan merekadisatukan di dalam media yang namanya *game online*.¹²

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan melalui koneksi *internet* atau LAN, memungkinkan pemain untuk dapat berinteraksi dengan pemain lain yang bermain dalam permainan yang sama.¹³ *Game online* ini biasanya dapat diakses oleh banyak pemain yang terhubung kesuatu jaringan, yang pada umumnya digunakan untuk menelusuri sebuah informasi, disebut dengan jaringan *internet*.¹⁴

¹² Luthfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Journal of Psychology, h. 23.

¹³ Ike Mulya Sari.(2019) “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu”, (Bengkulu, IAIN,.) h. 9-10.

¹⁴ Affandi, M, (2013). *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, (E-Jurnal Komunikasi,.) h. 177.

Berdasarkan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah permainan yang dimainkan oleh seseorang yang ditunjang oleh jaringan *internet* dan pemain dapat berkomunikasi di dalam permainan.

Menurut M. Fahrul Alam, *game online* bukan hanya sekedar permainan yang hanya bisa disaksikan saja, tetapi para pemain memiliki kemampuan untuk aktif berpartisipasi dalam mengendalikan elemen-elemen yang ada di dalamnya Bersama dengan pemain lain. Didalam *game online* tersebut para pemain dapat bersaing untuk mencapai skor tertinggi atau terendah, yang berdampak pada status mereka sebagai pemenang atau pecundang. menjadi dengan demikian. *Game online* dapat dianggap sebagai permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan intelektual seseorang melalui pengambilan keputusan dan mencapai target khusus dalam permainan.¹⁵

2. Sejarah *Game Online*

Pada awalnya *game online* dinamakan dengan nama game jaringan yang di mana pada saat itu pada karangan *gamers* mengenal nama *game online* sebagai *game* jaringan, dalam hal ini setiap perangkat PC dihubungkan antara satu dengan yang lain sehingga kita bisa bermain game secara sepuasnya, dikala itu permanen *game* jaringan yang sering dimainkan pada saat itu ialah *game* "Game Jaringan", cukup membuat kalangan anak-anak ataupun orang dewasa sekalipun rela duduk berjam-jam hanya untuk bermain permainan *game* semata melainkan hanya untuk mendapatkan kepuasan hati. seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi khususnya di permainan *game* jaringan mulai tersingkirkan dengan munculnya permainan yang namanya *game online*.¹⁶

¹⁵ M, Fahrul Alam, (2010). *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung : Pustaka Setia,), h. 25.

¹⁶ Luthfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Journal of Psychology., h.11.

Pada prinsipnya, perbedaan antara *game* jaringan dengan *game online* hampir tidak ada, kedua jenis *game* ini melibatkan bermain *game* melalui computer dan berinteraksi dengan beberapa pemain. Yang membedakan *game online* adalah kemampuan kita untuk bermain dengan orang-orang di lokasi yang jauh, bahkan di seluruh dunia, tidak hanya orang-orang di sekitar kita.¹⁷

Saat muncul pertama kalinya pada tahun 1969, komputer hanya bisa menyediakan 2 kapasitas pemain dalam bermain *game*, lalu hadirlah komputer dengan kapasitas time-sharing sehingga komputer tersebut dapat dimainkan oleh banyak pemain *game* dan tidak mesti berada pada ruangan lainnya.

Ketika tahun 1970, di saat itulah munculnya jaringan *internet* yang berbasis paket data, dan pada saat itu juga berkembanglah *game* yang dinamakan *game offline* menjadi *game* terpopuler pada saat itu, namun digantikan dengan perkembangan koneksi jaringan *internet* di komputer maka hadirlah beberapa *game* yang pada saat itu yang digemari oleh kalangan remaja maupun anak-anak pelajar.¹⁸

Perkembangan *Game* telah berlangsung pesat seiring berjalanya waktu dan kondisi zaman. Awalnya kita memiliki *game* seperti *Mario Bross*, *Tetris*, *Contra*, dan *Space War*, yang dimainkan oleh satu pemain. Selanjutnya, muncul *game-game* multipemain untuk mengikuti tren perkembangan ini. Pada tahun 1990-an awal *game* ikut berkembang seiring dengan munculnya jaringan *internet* pada saat itu, lalu *game* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double- players*.¹⁹

¹⁷ Ritanti Zakiah.(2021).*Media sains Indonesia*.h.8.

¹⁸ Sapto Irawan. (2021). *Jurnal Konseling Gusjigang*.h.5.

¹⁹ Luthfiwati, S. (2018). *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Journal of Psychology. h. 25.

Games online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, smartphone, bahkan di tablet sekalipun. *Game online* juga tidak terbatas pada bentuk, *game* bisa dimainkan di sosial media seperti *facebook*, *twitter*, bahkan *friendster* ataupun *google+*.

3. Jenis-jenis/*Genre game online*

Games online mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan *genre/jenisnya*:

a. Jenis-jenis *game online*

I. *Casual*

Jenis *game* populer pertama adalah *casual* yang menyediakan *gameplay* simpel tanpa level *difficulty*. di mana, kamu memainkan hingga menyelesaikan jenis *game* ini secara mudah, bahkan dengan rebahan sekalipun. Jenis *game* ini akan terasa menyenangkan saat dimainkan karena bisa membuat pemainnya menjadi lebih rileks dari segala kejenuhan.

Apalagi jenis *game* ini biasanya hanya memakan space yang sedikit dan dapat dinikmati secara offline. Adapun beberapa contoh *game casual* yang bisa menjadi pilihan seperti *Candy Crush*, *Angry Birds*, dan *Sky: Children of The Light*. Berikut contoh *game* pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. *Game Angry Birds*.

2. *Battle Royale*

Lanjut ke jenis *game* populer kedua adalah *battle royale* yang memiliki konsep permainan layaknya *last man standing*. di mana, kamu harus berusaha untuk bertahan hidup hingga permainan berakhir dengan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya seperti mengeksplorasi area untuk mendapatkan beragam jenis senjata, armor, hingga kendaraan sebagai bekal untuk melawan pemain lain.

Jenis *game* ini sangat menantang karena gear yang disediakan terbatas, bahkan pemain juga diharuskan untuk bergerak menuju *safe zone* agar tetap aman. Beberapa jenis *game battle royale* yang bisa dimainkan seperti *PUBG mobile*, *free fire*. Berikut contoh *game* pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. :*Game* *PUBG mobile*.



Gambar 3. *Game free fire*.

3. *Multiplayer Online Battle Arena* atau MOBA

Kemudian ada jenis *game* populer berikutnya yaitu *multiplayer online battle arena* atau MOBA. Jenis *game* ini mengharuskan kamu untuk mengatur atribut dan skill setiap karakter hingga menyusun strategi yang tepat untuk dapat memenangkan match arena. Selain itu, jenis *game* MOBA biasanya mengharuskan pemain mengajak pemain lainnya untuk berkelompok melawan kelompok lainnya dalam satu stage arena. Beberapa jenis *game* MOBA paling populer seperti *Mobile Legends*. Berikut contoh *game* pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. *Game Mobile Legends*.

b. *Genre game online*

1. *Mobile legends: bang bang*

Merupakan *game Android* yang sangat populer di Indonesia, *game* ini digandrungi oleh para remaja ataupun pelajar karena *bergenre* MOBA (*multiplayer online battle arena*) *game* ini dapat dimainkan dengan koneksi terbatas dengan spesifikasi permainan yang tidak terlalu tinggi. *game* ini juga memerlukan kerjasama tim yang baik. Dalam permainan akan dibagi dalam dua tim (5 lawan 5) di satu map terdapat 3 jalur untuk untuk melawan tower musuh. 3 area hutan, 18 *tower* permainan, 2 boss. pemain harus menghancurkan *tower* utama lawan agar bisa memenangkan *game*.

2. *PUBG mobile*

Game kontroversial ini juga digandrungi oleh para remaja atau pelajar. sebenarnya game ini sudah dirilis di PC pada tahun 2017 dan sangat- sangat populer. perbedaannya. versi komputer. *game* ini berbayar. tapi untuk *game PUBG mobile* ini gratis. Hingga pada tahun 2018 tencent *games* selaku developer mobilnya merilis *PUBG* versi mobile dan langsung meraih di populeran yang lebih besar. Bahkan sempat melewati kepopuleran mobile legends, Permainan *PUBG mobile* mempunyai satu tujuan yaitu bertahan hidup sebaik mungkin untuk menjadi orang yang terbaik. Pemain akan terjun di sebuah pesawat ke sebuah pulau berukuran besar, dan berusaha untuk mengambil senjata dan peralatan untuk bertahan.

Dalam suatu pulau akan terisi 100 pemain secara acak. untuk bertahan, pemain harus bertahan hingga akhir dan menjadi satu-satunya pemain yang tersisa. permainan ini juga bisa dimainkan hingga 4 orang dan di dalam *game* ini terdapat fitur *voice chat* agar pemain dapat berkomunikasi dengan teman yang lain.

3. *Game free fire*

Game yang sangat mirip dengan *PUBG mobile*, *free fire battlegrounds* sama-sama harus melawan musuh di pulau sehingga menjadi orang satu-satunya yang hidup di *game* ini.

Game ini rilis pada tahun 2018 kala itu dan langsung melesat dan disukai banyak orang dikarenakan menggunakan grafis yang terbilang minim, jadi banyak pengguna yang dapat memainkannya. Dan *game free fire* juga bisa dimainin sebanyak 4 pemain atau lebih dan dilengkapi dengan fitur *voice chat* agar pemain dapat berkomunikasi di dalam bermain *game*.²⁰

²⁰ M, Fahrul Alam, (2010).*Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung : PustakaSetia,.) h. 26.

4. Dampak negatif *game online*

1. Secara sosial

Hubungan antara teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu terus dikuras akibat bermain *game* terlalu banyak. Pergaulan kita hanya di area *game online* saja namun demikian membuat para pecandu *game online* jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang. sehingga semakin sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif dikarenakan terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di *game online*.

2. Secara Psikis

Pikiran kita akan terpaku terus menerus kepada *game* yang kita mainkan. Melainkan kita jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, menghindari pekerjaan, membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan hal apapun untuk bisa bermain *game*, misalnya berbohong, mencuri uang. dan lain-lain. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer atau handphon membuat kita jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan sekitar.

3. Secara fisik

Terkena paparan cahaya radiasi komputer ataupun *handphone* dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung berkurang akibat begadang selama kurang lebih 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga ikut terganggu karena kebanyakan duduk, lupa minum, makan tidak teratur dikarenakan terlalu asik bermain. Berat badan menurun menurun karena lupa makan, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. tambahkan parahnya bisa saja mengakibatkan kematian. Menurut para ahli, ada 5 negatif akibat kecanduan bermain *game online* antara lain:

- a. Gangguan pada mata dan menimbulkan kelelahan. Biasanya jarak normal ketika seseorang berada di depan televisi minimal 1 meter lebih, sedangkan anak-anak merasa kurang puas ketika bermain *game online* dengan jarak segitu. Apalagi saat mereka melakukannya dengan waktu yang tidak sebentar hal-hal yang seperti itu dapat juga menimbulkan efek negatif lainnya, tidak hanya dapat merusak penglihatan, tetapi juga membuat anak menjadi terlena karena terlalu asik dalam bermain, apalagi ada perasaan tanggung dalam diri mereka saat mereka sudah terlanjur bermain *game*. Dengan demikian itu mereka bahkan lupa waktu untuk makan, mandi, bahkan yang lebih parahnya lagi lupa mengerjakan pekerjaan rumah (PR).
- b. Membuat anak malas belajar. Bermain merupakan salah satu hal yang paling menyenangkan khususnya bagi anak-anak. Bila anak dibiarkan bermain *game* tanpa terkendali, maka tentu anak akan mulai males untuk pergi ke sekolah dan belajar karena kekurangan waktu dan kehilangan konsentrasi dalam proses belajar yang baik.
- c. Mengajarkan kekerasan. Biasanya, anak-anak akan memilih permainan yang memiliki tingkat ketegangan yang tinggi, seperti *game online action berlin*, dan bisa saja justru dapat memberikan contoh yang negatif pada diri anak. Anak akan cenderung menirukan kejadian dan tingkah laku aktor dalam game tersebut sehingga dapat membuat anak untuk melakukan kekerasan mungkin secara tidak sengaja dilakukan oleh anak.
- d. Berpeluang mengajarkan judi. Biasanya, orang saat bermain *game* tak lepas dari yang namanya taruhan, mulai dari taruhan yang kecil yang tidak menggunakan uang karena untuk mendapatkan sensasi lain dari bermain *game*. apalagi *game* tersebut merupakan salah satu *game* pertarungan. mulai dari taruhan yang paling kecil jika dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan orang tua maka akan berakibat buruk bahkan bisa membuat anak menjadi terbiasa untuk melakukan perjudian yang lebih besar lagi.

- e. Beresiko kecanduan. Pada zaman ini segala sesuatu yang terjadi adalah kegiatan yang belum menimbulkan yang cukup serius meskipun sebagian orang terlihat adanya kecanduan. Namun pada pendidikan terbaru diketahui bahwa usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya *game* setiap harinya dan yang lebih mengkhawatirkan lagi banyak di antara remaja bermain *game* kurang lebih bermain selama 30 menit bahkan lebih. Menanggapi hal tersebut, seorang peneliti menyimpulkan bahwa berapa besar dampak jangka panjang yang menghabiskan waktu luang sekitar 30 jam/minggu tersebut pada perkembangan pendidikan, kesehatan dan sosial anak dan remaja.

B. Perilaku Remaja

1. Pengertian Perilaku

Perilaku adalah serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau entitas buatan dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya.²¹ Selain itu Perilaku merupakan respons yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela.²²

2. Pengertian remaja

Remaja adalah seseorang baik itu laki-laki atau perempuan yang berusia 13-22 tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa.²³

²¹ Ruslan (2018). *Kemanusiaan the Asian Journal of Humanities*. h. 91–107.

²² Lynn R. Khale (2014). *Belief Systems, Religion, and Behavioral Economics*. New York: Business Expert Press. h.9.

²³ Jeffrey Jensen (2007). “*Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For?*”. *Child Development Perspectives* (dalam bahasa Inggris). h. 68–73.

Adapun ciri-ciri remaja diantaranya : mengalami perubahan fisik dan perubahan perilaku sesuai dengan jenis kelamin, lebih mengarah ke dorongan seksual.

Menurut Monks, remaja merupakan masa transisi dari anak-anak hingga dewasa, Fase remaja tersebut mencerminkan cara berfikir remaja masih dalam koridor berpikir konkret, kondisi ini disebabkan pada masa ini terjadi suatu proses pendewasaan pada diri remaja. Masa tersebut berlangsung dari usia 12 sampai 21 tahun,²⁴ dengan pembagian sebagai berikut:

- a. Masa remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun.
- b. Masa remaja pertengahan (*middle adolescent*) umur 15-18 tahun
- c. Remaja terakhir umur (*late adolescent*) 18-21 tahun

Berdasarkan proses penyesuaian menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu:

- a. Remaja awal (*Early adolescent*) umur 12-15 tahun
<http://repository.unimus.ac.id> Seorang remaja untuk tahap ini akan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan yang akan menyertai perubahan perubahan itu, mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru sehingga, cepat tertarik pada lawan jenis, mudah terangsang secara erotis, dengan dipegang bahunya saja oleh lawan jenis ia sudah akan berfantasi erotik.
- b. Remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun Tahap ini remaja membutuhkan kawan-kawan, remaja senang jika banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan mencintai pada diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu ia

²⁴ Firdaus, A., and Mahargia, Y. (2018). *Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di kota semarang*. (Doctoral dissertation, universitas Muhammadiyah semarang).h.1-3.

berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idealitas atau materialis, dan sebagainya.

- c. Remaja akhir (late adolescent) berumur 18-21 tahun, tahap ini merupakan dimana masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian 5 hal yaitu: Minat makin yang akan mantap terhadap fungsi intelek, egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru, terbentuk identitas seksual yang tidak berubah lagi, egosentrisme (terlalu mencari perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan dan kepentingan diri sendiri dengan orang lain, tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (privateself).

3. Konsep perilaku efek negatif *game online*

Konsep ini merupakan gagasan-gagasan mengenai sesuatu yang menyangkut tingkah laku manusia di lingkungan sekitarnya melalui pengalaman-pengalaman yang dialami. Perilaku menyentuh semua aspek-aspek dalam kehidupan manusia, dan juga perilaku dipelajari untuk mengenal diri sendiri dan bahkan orang lain sekalipun. Konsep ini diambil dikarenakan dalam peneliti menyoroti beberapa faktor-faktor perilaku dalam efek *game online* terhadap perilaku para remaja peneliti menyusun konsep dasar agar tidak ada kesalahpahaman di dalam penelitian ini sehingga peneliti menuangkan beberapa konsep sebagai berikut :

1. Konsep operasional efek negatif *game online* pada kalangan remaja yang diuraikan sebagai berikut :
 - a. Secara sosial, Hubungan antara remaja dengan remaja yang lain menjadi renggang dikarenakan waktu keakraban dan kebersamaan mereka menjadi berkurang akibat bermain *game online*.

- b. Secara psikis, mereka akan melupakan kewajibannya seperti belajar, mengerjakan tugas rumah (PR), akan menjadi cuek tak mau peduli dengan hal-hal yang terjadi di sekitarnya, dan akan memicu sikap selalu berbohong.
 - c. Secara fisik, mereka akan mengalami kekurangan daya tahan tubuh akibat kurangnya asupan nutrisi, pola makan yang tidak teratur, yang bisa menurunkan berat badan, mudah elah ketika melakukan aktivitas fisik, Akibat terlalu lama bermain game maka berpotensi membuat mata menjadi rusak.
2. Konsep operasional peran orang tua dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak dan remaja.
- a. Orang tua melakukan pengawasan terhadap anak
 - b. Orang tua melakukan pembatasan kepada anak untuk lebih disiplin dalam penataan waktu, misalnya dalam belajar dan kegiatan pribadi lainnya.
 - c. Orang tua mampu mengatasi persoalan anak kecanduan bermain *game online*.
 - d. Orang tua berperan penting mengajarkan kepada anak untuk selalu berbau dengan orang lain dengan cara membatasi waktu untuk bermain *game online*.
 - e. Orang tua berhak bersikap tegas kepada anak jikalau anak terlalu leluasa bermain *game online* terlalu keseringan dalam durasi yang cukup lama
 - f. Orang tua berperan memberikan pencerahan dan masukan terhadap anak yang terlalu keseringan bermain *game online*.
 - g. Orang tua berhak memberikan konsekuensi pada anak yang membandel dan sering mengulangi kesalahan yang sama.

C. Teori Perilaku

Sarwono menjelaskan perilaku sebagai tindakan yang dilakukan oleh Individu satu sama lain yang bersifat konkret. Morgan juga menyatakan bahwa perilaku adalah sesuatu yang dapat diamati, direkam, dan dipelajari, berbeda dengan pikiran atau perasaan. Walgito memperluas pengertian perilaku menjadi tindakan yang terlihat (*overt behavior*) dan yang tidak terlihat (*innert behavior*), termasuk aktivitas emosional dan kognitif. Chaplin memberikan dua pengertian perilaku yaitu sebagai segala pengalaman yang dialami seseorang, dan sebagai segala reaksi yang dapat diamati.²⁵

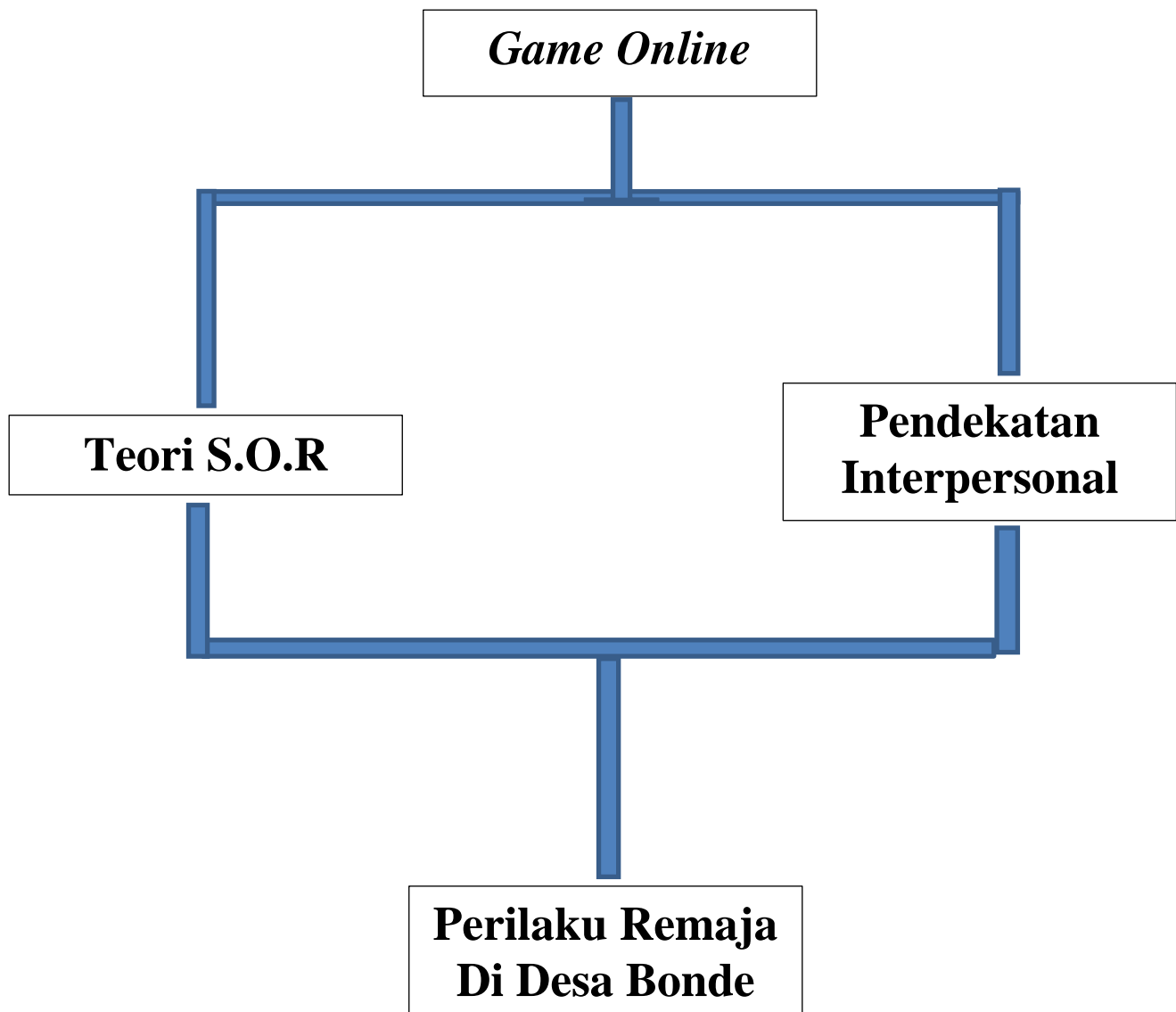
Menurut kamus bahasa Indonesia, perilaku merupakan reaksi seseorang yang Muncul dalam gerakan atau sikap (gerakan badan atau ucapan). Skinner (1983), Seorang ahli psikologi dalam Soekidjo Notoatmodjo (2005), merumuskan bahwa Perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan Dari luar). Dengan demikian, perilaku manusia terjadi melalui proses : Stimulus Organisme Respons, sehingga teori Skinner ini disebut teori “S-O-R”.

Berdasarkan teori “S-O-R” tersebut, maka perilaku manusia dapat Dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- a. Perilaku tertutup (*Covert behavior*) Perilaku tertutup terjadi bila respons terhadap stimulus tersebut masih belum Dapat diamati orang lain dari luar) secara jelas. Respons seseorang masih Terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan , persepsi, pengetahuan dan sikap Terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk “*unobservable behavior*” atau “ *Covert behavior*” yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.
- b. Perilaku terbuka (*Overt Behavior*) perilaku terbuka ini terjadi bila respons terhadap stimulus tersebut sudah Berupa tindakan, atau praktik ini dapat diamati orang lain dari luar atau “*observable behavior*.”

²⁵ Dian Nafiatun Fajariyah, (2008). *Sikap dan perilaku*. FKM UI, Universitas Indonesia. h.21.

D. Kerangka Konseptual



Gambar 5. : Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif. yakni yang di mana proses penelitian yang menyajikan data dari proses observasi dan disajikan dalam bentuk kata- kata dan gambar, penelitian kualitatif lebih menekankan pada kondisi lapangan, peneliti diharuskan teliti dalam mengamati situasi lapangan dari semua objek yang diteliti. Peneliti berhubungan langsung dengan masyarakat yang banyak memahami sosio-kulturalnya. yang di mana peneliti tidak menemukan rangka hipotesa, melainkan hanya untuk mencari jawaban untuk rumusan masalah yang ingin diajukan.

Penggunaan jenis penelitian ini karena memiliki pertimbangan sebagai berikut diantaranya :

1. Jenis penelitian deskriptif merupakan pendekatan karakteristik kualitatif, dalam penelitian kualitatif memerlukan deskriptif kata-kata maupun gambar.
2. Relevansi deskriptif dengan objek penelitian, yakni karakteristik dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Jenis penelitian ini diharapkan dapat menggambarkan fakta-fakta yang akurat disertai dengan fenomena sosial yang ada.
3. Lokasi penelitian yang akan peneliti tinjau nantinya ialah di desa Bonde, Kecamatan Campalagian, yang lebih tepat di desa Bonde tersebut ada beberapa titik tempat berkumpulnya para kalangan remaja dan sebaya nya (tempat nongkrong) pada waktu sore hari sampe dengan dini hari.

B. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini jenis pendekatan yang digunakan yakni dengan pendekatan deskriptif. Artinya data yang dikumpulkan dari penggalan data yang berdasarkan dari hasil wawancara dan dokumentasi, sehingga yang dituangkan dalam penelitian ini ialah untuk menggambarkan realita empirik secara mendalam serta terperinci. Oleh karena itu penggunaan pendekatan deskriptif dalam penelitian ini gunanya menggabungkan realita empirik dengan teori yang sudah dijelaskan sebelumnya dengan menggunakan metode deskriptif atau biasa disebut dengan mendeskripsikan.

Dalam penelitian ini juga melakukan pendekatan dengan cara pendekatan Komunikasi interpersonal yakni proses penyampaian pesan antara dua orang yang dilakukan secara tatap muka atau *face to face* yang memungkinkan *feedback* secara langsung dan pesannya berbentuk verbal maupun nonverbal. Pendekatan ini memiliki unsur diantaranya : informatif, dialogis, persuasif, dan instruktif.²⁶

C. Sumber Data

Berdasarkan pengamatan dan pengumpulan data terkait dengan masalah penelitian ini yakni peneliti memperoleh sumber data dari beberapa bagian diantaranya sebagai berikut :

1. Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari Informan yang memiliki hubungan dengan masalah yang akan diteliti yaitu efek *game online* terhadap perilaku remaja Di Desa Bonde Kecamatan Campalagian. Dalam penelitian ini yang termasuk dari data primer yaitu remaja yang bermain *game online*, orang tua remaja, tokoh pendidik, tokoh

²⁶ Rahmi. (2020) *Pendekatan Komunikasi Interpersonal Orang Tua* Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan. h. 282

agama, dan tokoh masyarakat.

2. Data sekunder

Data ini merupakan data tambahan atau pelengkap yang berfungsi melengkapi dari data yang sudah ada, seperti dokumentasi kegiatan remaja saat bermain *game*, dari jurnal atau artikel yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan dan hal lain yang tentunya memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

D. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah pengamatan yang diperoleh secara langsung dan akurat untuk memperoleh data penelitian. Peneliti melihat langsung ke tempat kumpul di desa bonde Campalagian. Peneliti mengamati remaja-remaja yang berada di tempat nongkrong tersebut melihat penampilan fisik dan identitas karakternya mereka. Dengan hal ini peneliti bisa memiliki gambaran tentang kondisi awal mereka. Kemudian peneliti melakukan pendekatan secara personal, menanyakan apakah mereka bersedia menjadi informan yang akan peneliti wawancarai.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antar dua orang, melibatkan seseorang yang pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan kepada para informan yang telah bersedia diwawancarai. Bentuk wawancara yang akan digunakan oleh peneliti adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan oleh peneliti dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang susunannya sudah ditetapkan sebelumnya.

Dengan wawancara peneliti dapat memperoleh data dari informan yang telah ditentukan oleh peneliti diantaranya : 3 remaja, 4 orang tua remaja, tokoh masyarakat, tokoh pendidik, dan tokoh agama berdasarkan pedoman

wawancara. Karena sebagian dari mereka lebih nyaman wawancara dengan menggunakan bahasa sehari-hari, maka peneliti menggunakan bahasa sehari-hari tetapi tetap mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berdasarkan pada pedoman wawancara.

Untuk lokasi wawancara peneliti mengikuti permintaan dari informan. Peneliti bertanya apakah informan sudah bersedia jika namanya dicantumkan dalam laporan penelitian. Jika tidak bersedia maka peneliti menggunakan nama samaran untuk mereka. Sebagian besar dari mereka keberatan jika namanya dicantumkan dalam laporan penelitian ini.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah diperoleh dari hasil foto kamera. Studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

E. Instrumen penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan sebuah persiapan dalam menunjang proses penelitian nantinya di lapangan diantaranya sebagai berikut :

- a. Mempersiapkan peralatan dokumentasi dalam hal ini adalah menggunakan kamera handphone sebagai penunjang alat dokumentasi di lapangan nanti, sehingga ada bukti yang jelas bahwa penelitian ini betul-betul ditinjau dan di dalam oleh peneliti.
- b. Dalam hal ini juga peneliti memerlukan dan mempersiapkan alat tulis menulis minimal buku saku dan sebuah pulpen untuk mencatat informasi data dari informan yang diwawancarai
- c. Kemudian juga peneliti memerlukan sebuah alat perekam suara ataupun dragon video untuk lebih mengetahui informasi data lebih akurat

sehingga data-data yang belum sempat dicatat dapat dilihat kembali di rekaman video, untuk menunjang hal tersebut peneliti mempersiapkan alat yakni sebuah handphone. Bila diperlukan juga peneliti membawa perangkat laptop agar langsung dirangkai ke dalam lembar tulisan di laptop tersebut.

F. Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

1. Teknik pengumpulan Data

a. Melakukan diskusi intensif

Langkah awal sebelum melakukan penelitian adalah melakukan diskusi yang mendalam di lapangan, dengan tujuan menghimpun berbagai pendapat dan ide tentang metode pengumpulan data penelitian. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa semua yang terkait dalam penelitian memiliki pemahaman yang jelas saat memulai penelitian di lokasi tersebut. Kemudian penting juga untuk mengamati fenomena ketergantungan permainan *game online*.

b. Melihat fenomena.

Melihat fenomena kecanduan *game online* terhadap remaja di desa bonde kecamatan Campalagian. Langkah ini bertujuan untuk menarik dan menentukan hipotesa mengenai objek penelitian kecanduan *game online* terhadap remaja. Selanjutnya melakukan penulisan proposal penelitian. Langkah ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran ataupun deskripsi mengenai rencana penelitian yang dilakukan di tempat penelitian secara lengkap, Jelas, singkat, dan mudah dipahami sebagai pihak yang memberikan persetujuan atas kegiatan penelitian yang diusulkan.

c. Melakukan penelitian.

Langkah ini merupakan inti dari penelitian yang dilakukan, yang bertujuan mencari, dan menganalisa data yang telah diperoleh dari

lapangan.

d. Melakukan penulisan laporan.

Langkah penulisan laporan merupakan tahap akhir proses dari penelitian setelah semua komponen-komponen terkait data dan analisis data Selamat datang dicapai suatu kesimpulan, peneliti mulai menulis laporan dalam bentuk laporan penelitian kualitatif. Penulisan laporan disesuaikan dengan metode penulisan penelitian kualitatif dengan tidak mengabaikan kebutuhan peneliti terkait dengan kelengkapan data.

2. Tahap analisis data

Dalam penelitian ini peneliti menuangkan dua macam model pokok dalam melakukan analisis di penelitian kualitatif, yaitu : (1) model analisis jalanan 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 tiga tahapan di dalam model analisis interaktif ini, yaitu :

- a. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan data dari lokasi studi yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan penelusuran dokumen.Redaksi data, yaitu sebagai seleksi terhadap data-data yang diperoleh dari tiga cara pencarian data di atas, seleksi ini dilakukan dengan bersumber dari rumusan masalah penelitian, sehingga data-data yang tidak relevan kemudian akan dikesampingkan.
- b. Penyajian data, yaitu deskripsi dalam bentuk teks narrative berdasarkan kumpulan informasi dan hasil analisis dari data-data yang relevan. Rumusan masalah tetap menjadi referensi utama dalam penyajian data ini.

- c. Penarikan kesimpulan, sejak awal pengumpulan data peneliti harus mengamati dan tanggap terhadap apa yang ditemui di lapangan.(dengan pola asahan dan sebab akibat).

Dengan beberapa langkah analisis data tersebut memudahkan peneliti untuk menganalisis data yang diperoleh dari informan. Peneliti juga menggunakan kategorisasi untuk mengklasifikasi data-data dan kunci sehingga bisa lebih mudah untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian. kategorisasi data yang tersebut dalam bentuk tabel dimana jawaban informan dikategorikan menurut konsep-konsep penelitian yang terpenting. Data juga dianalisis dengan menggunakan teori yang dipakai dalam penelitian ini yakni teori perilaku.

G. Pengujian Keabsahan Data

Adapun dalam penelitian ini perlu yang namanya uji keabsahan data, uji keabsahan data memiliki beberapa teknik dan tahapan diantaranya sebagai berikut :

- a. Kepercayaan (kreadibility)

Kreadibilitas data bertujuan untuk mengonfirmasi bahwa data yang telah berhasil dikumpulkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Ada beberapa metode yang dapat digunakan untuk mencapai kreadibilitas seperti memperpanjang periode pengamatan, meningkatkan ketelitian dalam penelitian, menerapkan triangulasi dengan rekan sewat.

- b. Triangulasi

Triangulasi adalah metode untuk memeriksa keabsahan data dengan menggunakan berbagai sumber diluar data sebagai perbandingan. Langkah ini melibatkan *cross check* untuk

memastikan hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber data dan triangulasi metode. Hal ini sesuai dengan standar kredibilitas penelitian yang membutuhkan setidaknya penggunaan triangulasi sumber data dan triangulasi metode.

c. Memperpanjang pengamatan

Dengan melanjutkan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan ulang, dan melakukan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui serta yang baru ditemui. Dengan tindakan ini, hubungan antara peneliti dengan narasumber akan semakin kuat, terjalin lebih baik, lebih akrab, dan lebih terbuka, sehingga tingkat kepercayaan antara mereka semakin meningkat sehingga tidak ada lagi informasi yang disembunyikan.

d. Pemeriksaan sejawat

Pemeriksaan sejawat melalui diskusi adalah metode yang melibatkan eksposisi hasil sementara atau hasil akhir untuk penelitian dalam bentuk diskusi analitik dengan rekan sejawat. Dengan berbagai informasi ini, diharapkan akan timbul perbedaan pendapat yang pada akhirnya menguatkan hasil penelitian.

e. Kebergantungan (*dependability*)

Kriteria ini digunakan untuk menjaga kewaspadaan terhadap kemungkinan kesalahan dalam pengumpulan dan interpretasi data agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Kesalahan seringkali terjadi karena keterbatasan pengalaman, waktu, dan

pengetahuan manusia, terutama oleh peneliti. Salah satu cara untuk memastikan bahwa proses penelitian dapat dipertanggungjaabkan adalah melalui audit keandalan (Dependability), yakni auditor yang telah ditentukan sebelumnya.

f. Kepastian (*konfermability*)

Kriteria ini digunakan untuk menilai hasil penelitian dengan menguji data, informasi, dan interpretasi yang disajikan, serta memeriksa apakah hasil penelitian tersebut didukung oleh bukti-bukti yang ada dalam proses audit.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum lokasi penelitian

1. Sejarah Desa Bonde

Awal terbentuknya desa Bonde diperkirakan sekitar abad ke 19. Jauh sebelum terbentuknya desa Bonde wilayah ini sudah terbentuk sebuah kelompok masyarakat yang dipimpin oleh seorang tokoh adat yang bergelar Kapala Kampung. Jadi menurut Pasang yang diyakini Bonde, asal kata Bonde adalah berarti pasir yang berada di sekitar pantai (Pesisir Pantai), maka diberilah nama Bonde sebagai Kappung Bonde.

Setelah terbentuk distrik Campalagian, Bonde juga ikut membenahi struktur adatnya dengan mengangkat Maraddia Bonde untuk membantu Maraddia (Raja). Selanjutnya perkembangan semakin maju maka setelah terbentuk Kecamatan Campalagian maka tatanan pemerintahan Bonde pun ikut berubah yang awalnya disebut kampung yang kemudian berubah jadi Desa Bonde. Di sekitar tahun 1965 di adakan pemilihan Kepala Desa yang pertama.

Kepala desa pertama dijabat oleh seorang yang berasal dari masyarakat dan merupakan pembantu dari Maraddia (Juru Tulis Maraddia) dari periode tersebut sampai sekarang sudah enam kali terjadi pergantian kepala desa. Sampai pada tahun 2009, desa bonde memiliki 4 pembagian dusun yakni: Dusun I Maraddia, II Masigi Timur, III Masigi Barat, IV Puppole namun karena perkembangan populasi penduduk yang cukup signifikan setiap tahunnya dan padatnya penduduk dari suatu wilayah maka dusun IV Puppole dipisah menjadi 2 bagian yakni dusun IV Puppole dan dusun V Pasar Baru. Pada tahun 2010 desa Bonde memiliki 5 Dusun yakni: Dusun I Maraddia, II Masigi Timur, III Masigi Barat, IV Puppole dan Dusun V Pasar Baru. Upaya ini juga sebagai perwujudan pelaksanaan pendataan serta pelayanan yang mudah bagi pemerintah desa setempat.

Adapun nama-nama yang telah menjabat sebagai kepala desa di desa bonde yang diuraikan sebagai berikut :

1. RUKKAWALI, menjabat pada tahun 1965-1985, sebagai Kepala Desa pertama.
2. ANDI DAUD,S, menjabat pada tahun 1986-2001, sebagai Kepala Desa kedua.
3. SULEMAN, melanjutkan posisi kepala desa kedua pada tahun 2002-2004, sebagai Pejabat Sementara.
4. MUH. YUSUF, melanjutkan periode pada tahun 2005-2006, sebagai Pejabat Harian.
5. Drs. H. JAWAHIR, mulai menjabat pada tahun 2006-2012, sebagai kepala desa Ketiga.
6. S.USMAN ABBAS, menjabat pada tahun 2013-Sekarang, sebagai Kepala Desa Keempat.

2. Kondisi Umum Desa (Demografi)

Desa Bonde merupakan daerah pesisir pantai yang berada pada + 45m – 50m Di atas permukaan laut yang terletak + 38km dari ibukota kabupaten. Desa Bonde Mempunyai luas daerah 217,75 Ha dan memiliki 5 dusun dan dihuni sekitar 5.220 Jiwa dari 1.437 kk.

Sebagian besar penduduk desa Bonde adalah Wiraswasta, Pegawai Negeri Sipil, Nelayan, Petani dan Pertukangan (kayu/batu) sedangkan fasilitas pendidikan Dan kesehatan di Desa Bonde yaitu: Madrasah Aliyah 1 buah, SMP 1 buah, Madrasah Tsanawiyah 1 buah, SD 3 buah, Madrasah Ibtidaiyah 1 buah, TK 1 buah Dan PAUD 5 buah, untuk fasilitas kesehatan terdapat 3 buah Posyandu, untuk Fasilitas keagamaan terdapat 5 buah masjid, Pasar Induk Kecamatan 1 buah.

3. Pembagian Wilayah Desa

Desa Bonde terdiri dari 5 (lima) Dusun/Kampung yang terdiri dari, Kampung Mara'dia, Kampung Masigi Timur, Kampung Masigi Barat, Kampung Puppole,

Kampung Pasar baru yang dipimpin Kepala Kampung atau Kepala Dusun. Dari 5 Dusun yang ada di Desa Bonde tingkat kepadatan penduduk hampir Sama di setiap dusun sehingga Desa Bonde termasuk kepadatan penduduknya yang Paling besar di Kecamatan Campalagian walaupun wilayahnya paling sempit.

Kecamatan Campalagian merupakan salah satu dari enam belas kecamatan Yang ada dikabupaten Polewali Mandar. Berdasarkan posisi geografisnya, Kecamatan Campalagian memiliki batas-batas :

1. Di sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Mapilli
2. Di sebelah selatan berbatasan dengan Teluk Mandar
3. Di sebelah barat berbatasan dengan Kecamatan Balanipa dan Limboro
4. Di sebelah utara berbatasan dengan Kecamatan Luyo

Luas wilayah Kecamatan Campalagian tercatat 87,85 km² atau 4,34 % dari Wilayah Kabupaten POLMAN. Kecamatan Campalagian terbagi atas satu kelurahan Dan tujuh belas desa, yaitu Kelurahan Pappang, Desa Sumarang, Desa Ongko, Desa Lampoko, Desa Panyampa, Desa Botto, Desa Katumbangan, Desa Laliko, Desa Padang Timur, Desa Katumbangan Lemo, Desa Lagi-agi, Desa Suruang, Desa Parappe, Desa Gattungang, Desa Kenje, Desa Lapeo, Desa Padang dan Desa Bonde. Dari Desa/Kelurahan tersebut, lima diantaranya memiliki pantai, Desa Laliko, Desa Kenje, Desa Lapeo, Desa Panyampa dan Kelurahan Pappang.

Jumlah Penduduk Kecamatan Campalagian pada tahun 2014 berdasarkan Hasil proyeksi penduduk berjumlah 54.626 jiwa. Sedangkan jumlah rumah tangga Sedangkan jumlah rumah tangga 12.060 rumah tangga. Jika dilihat distribusi Penduduk pada tingkat Desa/Kelurahan, Desa Bonde memiliki jumlah penduduk Paling banyak. Penduduk Desa Bonde berjumlah 5220 jiwa atau sekitar 8,88 % dari Penduduk Kecamatan Campalagian.

B. Gambaran umum perilaku remaja akibat bermain game online

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lokasi penelitian, kebanyakan remaja yang kecanduan bermain *game online* ada beberapa perilaku negatif yang timbul di dalam keseharian mereka diantaranya : suka mengeluarkan secara spontan kalimat-kalimat ataupun kata-kata kasar, hilangnya pengendalian pikiran, susah mencerna informasi yang disampaikan oleh lawan bicaranya, hilangnya rasa harmonis dalam berkomunikasi, sering mengabaikan perkataan orang tua, cenderung lalai dalam urusan ibadah, dan bahkan ada yang rela melepas masa-masa pendidikannya melainkan hanya untuk sekedar melampiaskan hobi yakni bermain *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang berinisial ‘TL’ yang merupakan salah satu remaja yang pemain *game online* (*gamers*) ia mengungkapkan pendapatnya bahwa :

“Angka efek negatif na selama ka’ accaule game rapangi rabung mata’ku rakkuaena usa’ding, anna simata malussuru’ toka’ ammanre, biasa toka’ ro’ mappassu’ pau-pau maja’ja’ anne matotoau’.”²⁷

Peneliti menerjemahkannya bahwa selama ‘TL’ bermain *game online* seperti ada gangguan pada Indra penglihatannya dengan gejala penglihatan agak sedikit kabur selama beberapa bulan belakangan ini, kemudian sering merasakan hilangnya nafsu makan dan pola makan yang tidak teratur, dan seringkali tanpa disengaja mengeluarkan kata-kata kotor secara spontan kepada kesehariannya di rumah ketika berbicara kepada kedua orang tuanya.

Adapun pernyataan remaja yang berinisial ‘OP’ salah satu remaja kecanduan *game online* di desa bonde, mengutarakan pendapatnya bahwa :

*”Selama ka’ main game online biasa ka’ secara tidak langsung bicara kotor ka’ sembarang ku bilang”.*²⁸

²⁷ TL. Hasil wawancara. (02 Juli 2023).

²⁸ OP. Hasil wawancara. (02 juli 2023)

Adapun remaja yang berinisial ‘KC’ salah satu remaja pemain *game online* yang termasuk kecanduan, dengan mengutarakan pendapatnya bahwa :

”Selama saya bermain game online yang saya rasakan waktu yang terpakai terbuang sia-sia yang semestinya saya manfaatkan untuk belajar malah terlarut dalam permainan game online”.²⁹

Dari pernyataan ketiga remaja tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perilaku yang nampak tentunya bernilai negatif diantaranya komunikasi yang buruk, dan perilaku menyimpang (suka berkata kasar).

Hal ini berkaitan dengan pernyataan Gumilar, yang dikutip dari blog *gumilar.net*, mengatakan bahwa kecanduan *game online* juga dapat mengubah perilaku yang tidak wajar. Para pecandu game ini biasanya akan mengalami kecemasan dan kegelisahan saat diminta untuk berhenti bermain.³⁰

C. Efek game online terhadap perilaku remaja di desa Bonde

Berdasarkan hasil wawancara dengan pak imam yang bernama Ustad ‘RT’ yang berusia 53 tahun, beliau mengutarakan jawabannya atas pertanyaan pada wawancara yang peneliti lakukan, berikut hasil wawancaranya :

“Efek *game online* merupakan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari remaja yang cenderung lari kepada alur negatif, dan juga efek *game online* ini dapat mempengaruhi remaja dari berbagai aspek sosial terlebih lagi dalam bidang keagamaan. Salah satu contoh perilaku yang ditimbulkan daripada efek *game online* dari sisi keagamaan yakni, remaja cenderung rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* tanpa memikirkan masalah kekurangan dalam ibadahnya seperti shalat 5 waktu, mengaji, dan bahkan membangkang terhadap perintah orang tua.”³¹

Berdasarkan pernyataan ustadz ‘RT’ ada salah satu efek dari *game online* yang

²⁹ KC. Hasil wawancara. (02 juli 2023).

³⁰ Kustiawan, Andri.(2019) *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. (Cv. Ae Media Grafika).h.21.

³¹ ‘RT’. Hasil Wawancara.(03 Juli 2023).

menggambarkan perilaku lalai dalam masalah ibadah yakni shalat 5 waktu, perilaku seperti ini sudah jelas sebab akibat nya di kemudian hari hal ini telah dijelaskan di dalam Al-Qur'an surah Al-Ma'un ayat 4 dan 5.

Allah SWT berfirman QS Al-Ma'un ayat 4-5.

فَوَيْلٌ لِلْمُصَلِّينَ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ

Terjemahnya :

“Maka kecelakaanlah bagi Orang-orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang Lalai dari shalatnya,”

Terjemah bahasa mandar :

“*Jari acilakang (disesena) To massambayang. (lyamo) to kalla (takkalupa) di sambayanna.*”³²

Berdasarkan ayat tersebut menjelaskan bahwa perilaku meninggalkan shalat 5 waktu sudah jelas di larang oleh agama islam dan ganjaran yang di dpatkan oleh seorang muslim yang meninggalkan shalat yakni kerugian yang sangat besar baik di dunia maupun di akhirat nanti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak kepala dusun *kampung mara'dia* yang bernama Bapak 'AL', berusia 44 tahun, beliau menjelaskan keadaan desa yang didominasi oleh remaja yang cenderung kecanduan bermain *game online*, beliau berpendapat bahwa :

“Keadaan remaja di desa bonde saat ini tentunya cukup memprihatinkan dikarenakan hilangnya peran orang tua sebagai penuntun anak dalam ruang lingkup rumah tangga bisa didefinisikan sebagai gagal dalam mengawasi pergerakan dan perilaku anak remaja mereka, salah satunya iyalah *game online* ini sebab kebanyakan remaja yang bermain *game online* yang bisa dibilang sudah kecanduan cenderung memiliki sifat kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, lalai dalam hal kebersamaan kekeluargaan, sering juga menimbulkan kerusuhan akibat mereka yang tidak dikontrol dengan sebaik mungkin oleh orang tua memereka. Salah satu kejadian di mana sekelompok remaja yang

³² Khalid Bodi, (2019). “*Karoang Mala'bi, "Al-Qur'an terjemahan bahasa Mandar Indonesia"*, Balitbang Agama Makassar. h. 1243.

sedang bermain *game online* di salah satu pos ronda mereka secara spontan melakukan suatu tindakan yang membuat para warga sekitar dibuat onar dikarenakan mereka melempari rumah warga dengan bebatuan kerikil secara spontan hal ini dipicu sebab mereka sudah bermain *game online* bersama namun mereka tidak tahu apa yang mereka kerjakan setelah itu namun tiba-tiba secara spontan salah satu diantara mereka malah menimpali rumah warga dengan batu kerikil (atap rumah) dan mereka semua pun ikut melempari rumah warga yang ada di sekitaran pos ronda tersebut.”³³

Berdasarkan pernyataan bapak ‘AL’ tersebut ada satu perilaku negatif penyimpangan Sosial terhadap remaja yaitu menimbulkan kerusuhan di lingkungan warga setempat. Dalam hal ini sesuai dengan pernyataan salah satu ahli yang bernama James W van de Zanden yang dikutip dari jurnal ditulis oleh Syafrizal, and Siti Chomariah mendefinisikan perilaku menyimpang sebagai berikut :

Menurut James W van de Zanden dalam buku Sosiologi Suatu Pengantar (2010) karya Soerjono Soekanto, penyimpangan sosial adalah perilaku yang oleh sejumlah besar orang dianggap tercela dan di luar batas toleransi.³⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak ‘NR’ berusia 64 tahun merupakan tokoh pendidik yang ada di desa bonde, beliau juga merupakan mantan kepala sekolah SDN. 036 INP. Bonde pada tahun 2019. Beliau mengutarakan pendapatnya berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait efek *game online* terhadap perilaku remaja sebagai berikut :

*“Iyaro’ sebetulna game online ne dari segi pendidikan a’ dengka positif na menurut ku’ to aleu’ saba’ maragi, maegai ana’-ana’ remaja rini’ Bonde e ndengi naperhatikan sikolana, mane iyato nasurungan bolos assikola apa’ iyana ro’ na jama-jama ma game tarru’, dan bahkan appou’ sendiri termasuk toi iyatarru’ na jama-jama iyasangne ma’ game.”*³⁵

Dari pernyataan bapak ‘NR’, sebenarnya *game online* itu dari segi pendidikan

³³ ‘AL’. Hasil wawancara.(04 Juli 2023).

³⁴ Syafrizal, and Siti Chomariah. 2015. *Perilaku Menghisap Lem pada Anak Remaja (Studi Kasus di Kota Pekanbaru)*.h.12

³⁵ ‘NR’. Hasil Wawancara. (05 Juli 2023)

tidak ada hal positifnya, dikarenakan sudah banyak anak remaja di desa Bonde ini tidak memperhatikan masalah di sekolahnya, dan juga sering sengaja bolos sekolah dikarenakan yang dikerja terus ialah bermain *game online*. Dan bahkan cucu saya sendiri (Ungkap bapak Nurdin) termasuk remaja yang sudah kecanduan dengan *game online*.

Berdasarkan pernyataan bapak ‘NR’ tersebut bahwa ada suatu perilaku remaja di lingkungan akibat dari kecanduan bermain *game online* yakni rela membolos sekolah demi menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Hal tersebut berkaitan dengan pernyataan yang ditulis oleh Setiawati.

Menurut Setiawati bahwa konsekuensi dari perilaku membolos dalam jangka pendek, membolos dapat memprediksi kinerja akademis yang buruk, putus sekolah, penyalahgunaan narkoba, kenakalan, dan kehamilan usia remaja. Dalam jangka panjang, termasuk kekerasan, ketidakstabilan perkawinan, ketidakstabilan pekerjaan, kriminalitas orang dewasa, bahkan akan terjadi penahanan sebagai akibat perilakunya. Selain itu, perilaku membolos memberikan efek negatif pada masyarakat karena berhubungan dengan kenakalan, kejahatan.³⁶

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu ‘AM’, yang berusia 58 tahun memiliki tiga anak dan satu diantaranya masih remaja, salah satu anak remaja beliau juga termasuk kategori kecanduan bermain *game online*. Peneliti memaparkan hasil wawancara dari ibu ‘AM’ sebagai berikut :

*“Iyaro’ ana’ku cewwae o mua’ poleni assikola simata game napogau’, mulai ni ro’ jam tallu asara’ dapi’ni mabanni, cappu pi cas na hape na anna dongoi. Ma’game.”*³⁷

Dari hasil wawancara tersebut, anak remaja ibu ‘AM’ ini mengalami kurang disiplin waktu sebab anak tersebut ketika pulang dari sekolah pertama kali yang dia

³⁶ Setiawati, S. (2020). *Perilaku membolos: penyebab, dampak, dan solusi*. Pd Abkin Jatim Open Journal System, h. 99-108.

³⁷ ‘AM’. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

perhatikan ketika sampe ke rumah ialah *game* dan waktu bermainnya pula dari jam 3 sore sampe dengan malam jam 8 dan anak tersebut berhenti dulu untuk beberapa jam kemudian dan di lanjut lagi ketika hpnya sudah casnya penuh kembali.

Dan juga ibu 'AM' mengatakan pernyataannya tentang apa sebenarnya yang dimaksud dengan efek *game online* dan definisi menurut ibu 'AM'. Peneliti memaparkan hasil wawancara sebagai berikut :

“Menurut ku' to aleu' iyaro' efek game online maegai negatif na bagi ana'-ana'e rakkuae bahkan na peja'-peja'i pikkiranna.”

Ibu 'AM' mengatakan bahwa menurut beliau efek *game online* itu banyak negatifnya bagi perkembangan pola pikir anak-anak zaman sekarang dan bahkan efek *game online* ini dapat merusak masa depan terhadap anak-anak dan remaja.

Adapun tanda-tanda perilaku negatif dari anak remaja ibu 'AM' yang berdasarkan menurut hasil pertanyaan peneliti tentang tanda-tanda negatif yang terjadi pada remaja akibat bermain *game online*. Peneliti melaporkan hasil wawancara dengan ibu 'AM' sebagai berikut :

“Iyana ro' simata mappassu'i pau-pau tammacoa irangkaina, iyatoro' ndengngi najampangi ammandre, rusa'i alelena, sambayangna ndeng to naperhatikan, anna a'guruanna mua' angka PR na ndenni najama apa' game taru'na najama-jama.”³⁸

Ibu 'AM' menyatakan bahwa, anaknya sering mengeluarkan kata-kata kasar dan kurang sopan didengar ketika bermain *game online*, dan juga tidak memperhatikan pola makan sehingga perkembangan tubuhnya bisa dikatakan kurang gizi, shalatnya pun tidak diperhatikan, dan ketika ada PR dari sekolah malah tidak dikerjakan sebab *game online* terus yang dikerjakan.

Beliau juga mengungkapkan pernyataannya tentang responnya terhadap anaknya yang kecanduan *game online*, dalam hal ini ibu 'AM' merespon mengarah ke negatif.

³⁸ 'AM'. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

Peneliti memaparkan hasil wawancara dengan ibu ‘AM’ sebagai berikut :

“Responku’ anne ana’ku’ ndengnga’ rua macai’ le’ba anne, tetapi mua’ lewa’ni kedo-kedona yahh terpaksa tonni tu’ usita Hp na.”

Ibu ‘AM’ menyatakan bahwa, saya punya respon terhadap anak tidak pernah marah berlebihan tetapi kalau sudah kelewatan batas perilakunya maka otomatis saya sebagai orang tua mengambil tindakan yakni dengan cara menyita hp-nya sampai perilakunya bisa berubah sedikit demi sedikit.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti yang didapatkan dari ibu ‘AM’ dapat disimpulkan bahwa dari segi respon dan tanda-tanda perilaku dari anak remajanya yang kecanduan bermain *game online*, ibu ‘AM’ sepenuhnya menganggap sebagai hal negatif yang serius dalam perkembangan anak remajanya dari berbagai sisi aspek kehidupan salah satunya dari segi aspek keagamaan dalam hal ibadah, masalah pendidikan, dan masalah moral.

Berdasarkan kesimpulan tersebut peneliti mengutip pendapat yang sama dari salah satu ahli psikologi yang bernama Larry D. Rosen, yang bersumber dari jurnal Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives: Dalam Bingkai Konsumerisme Ruang Perpustakaan. Berikut pendapat beliau :

Menurut Larry D. Rosen, seorang ahli psikologi dan penulis buku *"Rewired: Understanding the iGeneration and the Way They Learn"*. Ia berpendapat bahwa kecanduan game online dapat menyebabkan remaja menjadi terlalu terikat pada dunia virtual, sehingga mereka melupakan kewajiban dan aktivitas dunia nyata, termasuk beribadah. Rosen juga menyoroti bagaimana interaksi sosial di dunia nyata dapat terganggu akibat kecanduan *game online*, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam aktivitas beribadah.³⁹

Peneliti juga melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang bernama bapak

³⁹ Fatmawati, E. (2022). *Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives: Dalam Bingkai Konsumerisme Ruang Perpustakaan*. Deepublish.h.32.

‘IS’ yang berusia 66 tahun yang memiliki tiga orang anak, anak pertama dari bapak ‘IS’ berstatus sudah berkeluarga dan duanya lagi masih dalam kondisi masa-masa remaja. Dari berbagai pertanyaan peneliti yang diajukan kepada bapak ‘IS’ tentunya memiliki jawaban berbeda dengan responden sebelumnya, berikut hasil wawancara peneliti bersama dengan bapak ‘IS’ :

“Saya punya 2 anak remaja yang pertama itu kelas 2 SMA dan satuannya lagi kelas 3 SMP, itu kalau datang sekolah memang tidak langsung memegang HP tapi disuruh dulu makan dan shalat, dan setelah itu mereka main *game online* bareng tetapi mereka jarang keluar rumah selama mereka mengenal yang namanya *game online* bahkan anak terakhir saya sempat ikut lomba *game mobile legends se-indonesia* namun hanya mendapatkan juara ke-3.”⁴⁰

Dari pernyataan bapak ‘IS’ tersebut menangkap sesuatu hal positif dari efek *game online* yang terjadi pada anaknya yakni mendapatkan sebuah pengalaman di bidang perlombaan, lomba *mobile legends se-indonesia* dan juga kedua anak dari bapak ‘IS’ ini memiliki aturan tersendiri terhadap bermain *game online* yakni tidak langsung memegang HP selepas pulang sekolah mereka dituntut untuk memperhatikan masalah ibadah dan pola makan.

Dan juga bapak ‘IS’ mendefinisikan efek *game online* sebagai perkembangan teknologi yang diikuti oleh anak dan remaja sehingga menimbulkan hal positif dan negatif di dalam hal ini. Peneliti memaparkan hasil wawancara dari pertanyaan tentang definisi *game online* dan apa efek negatif *game online* tersebut yang dimainkan oleh anak dari bapak ‘IS’ berikut hasil wawancaranya :

“Efek *game online* menurut saya ialah suatu perkembangan teknologi yang memicu terjadinya suatu hal positif dan negatif di dalam bermain *game online* misalnya dari segi moral, pendidikan, agama, sosial, dan budaya yang mulai ditinggalkan. Itu semua termasuk efek daripada *game online* memicu ke perilaku remaja dan dialami oleh anak saya sendiri salah satu contoh perilaku negatif yang terjadi pada anak saya yakni : malas bekerjasama dengan orang tuanya (malutta) dalam hal kegiatan di rumah, suka membentak kalau

⁴⁰ ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

disuruh, hilangnya komunikasi yang baik antara kedua anak saya terhadap kedua orang tuanya dikarenakan satu hal ini yakni lebih memperhatikan *game online*-nya daripada hal-hal yang berkaitan dengan hubungan sosial antar orang tua dan anak.”⁴¹

Dari pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa bapak ‘IS’ tidak hanya menganggap efek *game online* ini sebagai hal yang positif namun juga lebih banyak diantaranya hal-hal negatif yang ditimbulkan dari perilaku anak remajanya salah satu intinya yakni hilangnya hubungan komunikasi yang baik antar orang tua dan anak akibat perilaku anak yang bernilai negatif yang muncul dari *game online*.

Namun ada hal yang lain dari respon bapak ‘IS’ selaku orang tua kedua anak remajanya yang sudah kecondong bermain *game online* menimbulkan suatu hal positif bagi bapak ‘IS’ tersendiri selaku orang tua. Berikut pernyataan respon dari bapak ‘IS’ berdasarkan pertanyaan peneliti tentang respon orang tua ketika mengetahui bahwa anaknya kecanduan bermain *game online*, berikut hasil wawancaranya :

“Namun saya merespon positif selaku orang tua bahwa anak saya kedua-duanya itu jarang keluar rumah di waktu malam dan namun anak remaja saya sudah kecanduan bermain *game online* tetapi mereka kalau diperintah untuk mengerjakan tugas sekolah tidak pernah berkata nanti, sebab saya beranggapan biarlah mereka mengikuti hawa nafsu mereka asalkan tugas mereka selaku pelajar tidak terhalangi dengan hal yang mereka sudah candui, dalam hal ini dimaksud *game online*.”⁴²

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak ‘IS’ dengan beberapa pertanyaan inti dari peneliti tentang berbagai respon positif dan negatif dari efek *game online* terhadap remaja menurut bapak ‘IS’ sendiri selaku orang tua. Peneliti menyimpulkan hasil wawancara dengan bapak ‘IS’ sebagai berikut :

Efek *game online* ternyata memiliki sisi positif menurut bapak ‘IS’ selaku orang tua bahwa anaknya tidak terlalu bergaul dengan dunia malam hari semenjak anaknya

⁴¹ ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

⁴² ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

bermain *game online* beberapa waktu belakangan ini, dan juga salah satu anaknya mendapatkan apresiasi selaku juara ketiga dari lomba yang diadakan oleh pihak tertentu, namun tetap ada sisi negatifnya salah satu diantaranya hilangnya keharmonisan dalam berkomunikasi antara anak dan orang tua sehingga memungkinkan selalu terjadinya kesalahpahaman di dalam keseharian remaja dan kedua orang tua ketika berada di rumah.

Kesimpulan tersebut tentunya berkaitan dengan pendapat James Paul Gee yang dikutip dari disertasi Suratman, S. Menurut James Paul Gee *Game online* memiliki potensi untuk merangsang rasa prestasi pada pemainnya. Melalui pencapaian dalam permainan, pemain dapat merasakan kepuasan dan motivasi untuk meraih tujuan yang sulit, yang pada akhirnya dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam mencapai prestasi di kehidupan nyata.⁴³

Berikutnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua remaja yang bernama bapak 'FR' yang berusia 46 tahun, yang memiliki 2 anak yang satu laki-laki satunya lagi perempuan, dan yang laki-laki inilah yang berusia remaja dan merupakan anak pertama, beliau mengungkapkan beberapa pernyataannya yang berdasarkan atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentunya memiliki pendapat yang berbeda namun memiliki sedikit kesamaan dari kedua orang tua remaja yang sebelumnya diwawancarai oleh peneliti. Adapun hasil wawancara peneliti bersama dengan bapak 'FR' berikut hasil wawancaranya :

“ kalau malam mi selama ada Hp nya tidak pernah itu tidak na pegang tapi sudah pi dia magrib na ma pegang Hp karna Kalau sing sama sore ku suruh i pergi mengaji.”⁴⁴

Bapak 'FR' juga mempunyai pendapat tentang efek *game online* terhadap remaja yang menurutnya itu lebih mengarah ke negatif, peneliti memaparkan hasil

⁴³ Suratman, S. (2020). *Analisis Kriminologi Terhadap Dampak Game Online Di Kalangan Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).h.43.

⁴⁴ FR'. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

wawancaranya sebagai berikut :

“Menurut saya itu efek *game online* merupakan fenomena yang kurang mendatangkan hal positif tetapi ada satu atau dua diantara efeknya itu positif selebihnya itu sisi negatif semua, contoh nya anak ku sendiri berubah mi perilaku nya semenjak ada Hp nya na pake ma *game online*.”

Pernyataan dari bapak ‘FR’ tersebut menggambarkan tanda-tanda perilaku akibat efek *game online*. Yang di mana berdasarkan pertanyaan peneliti, berikut hasil wawancara nya :

“Itu mi tanda-tanda nya rata-rata ke sisi negatif misalnya, nilai rapor rendah, kurang memperhatikan pelajaran yang di berikan gurunya di sekolah, kadang juga pura-pura sakit pas di tinggal di rumah sendirian malah main *game online* dia, mata nya juga agak kabur mi ma liat jauh, tapi itu bagus nya jarang i keluar rumah dan masih na perhatikan ji dia shalat dan jadwal pergi mengaji.”

Adapun bapak ‘FR’ mengutarakan responnya berdasarkan pertanyaan peneliti tentang respon beliau kepada efek *game online* terhadap perilaku anak remaja. Peneliti memaparkan hasil wawancaranya sebagai berikut :

“Saya merespon positif dari perilaku anak saya akibat bermain *game online* hanya satu hal saja yakni biarlah nilai agak menurun asalkan ibadahnya di perhatikan.”⁴⁵

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa pertanyaan peneliti yang diajukan ke bapak ‘FR’, peneliti menyimpulkan bahwa bapak ‘FR’ merespon positif meskipun menimbulkan beberapa perilaku negatif anak remajanya yang kecanduan bermain *game online* yakni dari segi pergaulan anaknya yang terbatas akibat jarang keluar rumah dan hal tersebut direspon positif oleh bapak Firmansyah sendiri. Meskipun peneliti menemukan satu efek dari segi kesehatan yakni gangguan pada indra penglihatan akibat kecanduan bermain *game online*.

Hal tersebut juga pernah diungkapkan oleh Salah satu tokoh yang berpendapat

⁴⁵ FS’. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

bahwa jarang keluar rumah bisa memiliki aspek positif yaitu Mark Zuckerberg, pendiri Facebook, yang dikutip dari jurnal *Journal Civics and Social* menyatakan bahwa teknologi, khususnya media sosial, dapat membantu orang tetap terhubung dan berinteraksi meskipun dalam keterbatasan fisik. Pandangan ini menggambarkan potensi teknologi untuk menjaga konektivitas dan produktivitas walaupun dalam situasi di mana keluar rumah menjadi sulit.⁴⁶

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari remaja sekaligus guru agama di SMA negeri 1 Wonomulyo, beliau bernama bapak 'ZK' belum berusia 43 tahun memiliki satu anak remaja laki-laki. Beliau mengutarakan pendapatnya berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

“Menurut saya selaku orang tua dan selaku pendidik efek *game online* itu merupakan suatu hal fenomena yang sangat familiar dan tidak asing si mata para orang tua yang memiliki anak remaja, disamping itu juga efek *game online* tidak hanya digeluti oleh kalangan anak remaja namun bahkan orang dewasa dan orang tua pun ada juga ini saya lihat bermain *game online*, tentu hal ini membuat pecandunya merasakan perubahan selama ia bermain, dan hal inilah yang membuat anak saya kecanduan terhadap apa yang disebut dengan *game online*.”⁴⁷

Dari pernyataan tersebut, bapak 'ZK' juga menemukan tanda-tanda perilaku negatif anaknya yang kecanduan bermain *game online* yang berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

“Diantara tanda-tanda perilaku negatif yang nampak pada perubahan perilaku anak saya selama dia bermain *game online* yakni kurangnya komunikasi ketika berada di rumah, agak sedikit agresif ketika diperintah dalam melakukan sesuatu dalam hal ini disebut menolak perintah orang tua, suka meminta uang untuk dipakai *top up diamond* demi mencapai level tertinggi dari *game online* tersebut, dan pernah juga mengutang untuk membeli kuota.”⁴⁸

⁴⁶ Zein, M. F. (2019). *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*. Journal Civics and Social.h.18.

⁴⁷ 'ZK'. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

⁴⁸ 'ZK'. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

Dan juga bapak ‘ZK’ mengutarakan respon nya terhadap anaknya yang diduga bermain *game online* sampai menimbulkan perilaku-perilaku yang sudah dipaparkan sebelumnya, peneliti memaparkan hasil wawancara dengan bapak ‘ZK’, berikut hasil wawancaranya :

“Respon saya cukup memperhatikan dan membuat saya selaku orang tua dan pendidik merasa gagal dan menyesal terhadap anak saya yang kecanduan bermain *game online* tanpa ada pengawasan sebelumnya daripada saya selaku orang tuanya dan bagi saya ini hal yang negatif bagi saya pribadi setelah orang tua sebab salah satu alasannya anak saya kurang diajarkan tentang berkomunikasi yang baik dengan orang tuanya sendiri, kadang kala suka berbohong, dan susah diatur.”⁴⁹

Berdasarkan hasil wawancara bersama dengan bapak ‘ZK’ peneliti menyimpulkan hasil wawancara dari beberapa pertanyaan inti yakni, perilaku yang nampak pada anak bapak ‘ZK’ yang kecanduan bermain *game online* tentunya mengarah ke sisi negatif bahwa anak remaja tersebut suka melakukan tindakan kebohongan kepada orang tuanya sendiri dan bahkan paling mirisnya lagi anak ini memiliki orang tua seorang guru agama namun perilakunya semenjak bermain *game online* itu berubah.

Menurut Mahatma Gandhi yang dikutip dari e-Book ‘Mengasuh dengan hati’ menyatakan bahwa pentingnya kejujuran, integritas, dan etika dalam segala aspek kehidupan, termasuk hubungan keluarga.⁵⁰

Hal ini dikarenakan kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak mereka yang merasakan efek dari perkembangan teknologi yang sangat mengarah terhadap hal-hal yang negatif contohnya dari beberapa hasil wawancara para orang tua yang memiliki anak remaja termasuk dalam kecanduan bermain *game online*.

D. Upaya orang tua dalam mengatasi efek *game online*

Ada beberapa upaya orang tua dalam mengatasi persoalan efek *game online*

⁴⁹ ‘ZK’. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

⁵⁰ Sunarti, E. (2004). *Mengasuh dengan hati*. Elex Media Komputindo.h.11.

terhadap anak remaja mereka yang tentunya dikategorikan anak remaja yang sudah kecanduan bermain *game online*. Dalam hal ini peneliti memaparkan hasil wawancara terhadap keempat orang tua remaja yang memiliki anak remaja yang sudah dikategorikan kecanduan oleh *game online*. Adapun semua hasil wawancaranya dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Mendisiplinkan anak

Dari pertanyaan peneliti tentang aturan orang tua kepada anak remaja mereka tentang permainan *game online* yang marak dimainkan kalangan remaja beberapa tahun belakangan ini, adapun pernyataan yang pertama dari ibu ‘AM’ yang dipaparkan peneliti sebagai berikut :

Adapun Ibu ‘AM’ menyatakan pendapatnya tentang pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebelumnya bahwa :

*“Angka aturanku’ to sia mua’ ndengi marrangkaina isuroi allao assambayang ataukah isuro i a’guru na ndengngi kedo pole ondroang na terpaksa usita tomoi tu’ Hp na.”*⁵¹

Pernyataan ibu ‘AM’ tersebut dapat diartikan bahwa beliau selaku orang tua memiliki aturan tersendiri dalam mengatasi hal kecanduan bermain *game online* tentunya dengan tindakan menyita Hp untuk sementara ketika anak beliau diperintahkan untuk shalat maupun belajar dan mengerjakan tugas sekolah tidak dihiraukan.

Adapun Bapak ‘IS’ menyatakan pendapatnya berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebelumnya bahwa :

*“Ada saya punya aturan ke anak saya terhadap bermain *game online* dari segi kontrol waktu, saya kasih batas jam untuk anak saya bermain *game online* itu selama 1 jam 30 menit namun kalau lewat dari itu biasa saya tidak kasih pembeli data internet.”*⁵²

⁵¹ ‘AM’. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

⁵² ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

Dari pernyataan tersebut ada aturan batasan tersendiri dari bapak 'IS' tentunya membatasi anaknya ketika bermain *game online* selama 1 jam 30 menit dan membatasi akses dengan cara tidak memberikan uang untuk membeli kuota internet. Hal ini bertujuan untuk setidaknya mengurangi kecondot anak remajanya terhadap *game online*.

Adapun pernyataan Bapak 'FR' berdasarkan hasil wawancara dari pertanyaan peneliti sebelumnya, beliau berkata :

*“Aturangku’ aleu’ to sebagai matotoana mua’ jam 10 atau jam 11 ni mabanni usuroni allao matindro anna iyaro’ Hpna harus nataro lalang kamara’ku supaya ndengi ma game na lalang kamara’na to sia.”*⁵³

Kata Bapak 'FR', beliau punya aturan tersendiri selaku orang tua, kalau sudah jam 10.00 atau jam 11.00 malam beliau perintahkan anaknya untuk bergegas ke kamarnya untuk tidur dan mengamankan Hp anaknya untuk jaga-jaga dan sebagai batasan agar anaknya tidak bermain *game* di dalam kamarnya sendiri dan fokus terhadap tidurnya.

Peneliti menyimpulkan bahwa jam tidur relatif anak remaja yang direkomendasikan oleh para ahli medis itu sekitar jam 10.00 sampai jam 11.00 malam kalau lewat dari itu itu termasuk mencari penyakit untuk masuk ke tubuh dan dapat mempengaruhi pola hidup, perilaku, dan proses perkembangan fisik.

Adapun juga bapak 'ZK' mengutarakan pernyataannya yang berdasarkan dari hasil wawancara dari pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebelumnya bahwa :

*“Dalam hal ini saya memiliki aturan tersendiri atau batasan terhadap anak saya yang sudah kecanduan bermain *game online* tentunya dengan melakukan tindakan menyita Hp ketika waktu belajar sekitar jam 07.00 sampai jam 08.00 malam di luar malam minggu dan malam malam. Memberikan sedikit penegasan dengan memberikan ancaman tertentu.”*⁵⁴

Berdasarkan pernyataan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa aturan atau

⁵³ 'FR'. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

⁵⁴ 'ZK'. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

batasan yang diberikan tentunya memberikan sedikit efek pencegahan terhadap anak remaja yang sudah terlanjur kecanduan *game online*. Tentunya dengan memberikan batasan waktu dan apabila melewati batas yang telah ditetapkan maka tindak selanjutnya yakni menyita sementara *handphone* yang digunakan oleh anak remaja untuk bermain *game online*.

Hal tersebut dikemukakan juga oleh Jane McGonigal yang dikutip dari disertasi Akaputra, A. Mengutarakan pendapat tentang pencegahan efek negatif dari *game online*, seperti mengatur waktu di depan layar, menjaga interaksi sosial, dan menjaga kesehatan fisik dan mental.⁵⁵

2. Mengontrol waktu anak bermain *game*

Dari pertanyaan peneliti tentang sejauh mana anak remaja mematuhi aturan orang tuanya dan mengontrol perilaku anaknya akibat kecanduan bermain *game online*, berikut hasil wawancara dari keempat orang tua remaja :

Ibu ‘AM’ menyatakan pendapatnya mengenai anaknya yang patuh terhadap aturan yang ia berikan dan pengontrolan, pengawasan terhadap anak remajanya yang kecanduan bermain *game online*, berikut hasil wawancaranya :

“*Mua’ uwitai ya’ marrangkaina moi sia mua’ i podang i tentang aturang e, anna tuttu’ wattu simata u kontrol moi setiap kali ma cole game i.*”⁵⁶

Ibu ‘AM’ berkata jika beliau memerintahkan anaknya untuk berhenti bermain *game* di waktu tertentu maka anaknya menuruti perintah dan juga beliau tetap mengontrol anaknya ketika bermain *game*.

Bapak ‘IS’ juga mengutarakan pernyataannya dalam hal ini peneliti mengajukan pertanyaan yang sama sebelumnya, berikut hasil wawancaranya :

“*Saya itu kalau bicara agak keras nada bicara ku jadi kalau ku perintah kan mi*

⁵⁵ Akaputra, A. (2015). *Rancang bangun game 3D sebagai sarana mengingat hafalan Al-Qur’an dengan menerapkan metode Perceptron untuk memberikan perilaku pada NPC* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).h.56.

⁵⁶ ‘AM’. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

sesuai aturan yahh pasti na letakkan i Hpnya dan langsung bergegas, dan juga ku kontrol i kalau main *game* i tiba nya waktu shalat pokoknya harus letakkan Hp.”⁵⁷

Bapak ‘IS’ mengatakan bahwa perintahnya itu tidak pernah dilanggar pada intinya selalu di laksanakan dan didengar oleh anaknya, dan juga dikontrol ketika sudah masuk waktu shalat Hp harus diletakkan.

Bapak ‘FR’ juga mengutarakan pernyataannya terkait dengan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sesuai dengan pertanyaan yang diajukan kepada kedua orang tua remaja sebelumnya, berikut hasil wawancaranya :

*“Mua’ usuroi ndeng le’ba i ro’ iyasang macoa rupanna mai’ tatta’i macai’, jari u kontrol akkuani ro’ ta’deng silolongan, anna biasaka tappa emosi ma hadapi ki.”*⁵⁸

Kata Bapak ‘FR’, ketika beliau memerintahkan anaknya untuk berhenti bermain *game* maka wajahnya itu mengeluarkan ekspresi agak kesal dan marah, jadi beliau dalam mengontrol itu hanya sekedar acuh tak acuh, walaupun terkadang beliau terbawa emosi dalam menghadapi sikap anaknya.

Dan juga bapak ‘ZK’ menyatakan pernyataannya yang berdasarkan atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yang sama dengan yang diajukan kepada ketiga orang tua sebelumnya, untuk itu berikut hasil wawancaranya :

“Dalam hal ini saya selaku orang tua tentunya melihat anak saya ketika saya memerintahkannya untuk berhenti sejenak bermain *game online* perihal untuk melaksanakan misalnya ibadahnya, memperhatikan pelajarannya, mengerjakan PR, ataupun pekerjaan rumah yang bisa dia kerjakan sesuai dengan kemampuannya dan anak saya bisa dibilang mendengarkan perintah saya selaku orang tuanya dan tentunya juga saya tetap mengontrol anak saya dalam bermain *game online* meskipun itu bernilai negatif dari sisi perkembangannya.”⁵⁹

⁵⁷ ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

⁵⁸ ‘FR’. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

⁵⁹ ZK. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

Dari pernyataan Bapak 'ZK', peneliti menyimpulkan bahwa hampir sama dengan pernyataan dari ketiga orang tua remaja yang sudah diwawancara sebelumnya. Namun sepenuhnya Bapak 'ZK' tidak terlalu setuju dan bahkan bisa saja anak remajanya tidak diperbolehkan lagi untuk memegang Hp di luar dari ruang lingkup pembelajaran ataupun pendidikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan keempat orang tua remaja yang dilandaskan atas pertanyaan yang diajukan kepada mereka. Peneliti menyimpulkan hal tersebut bahwa peran orang tua sangat penting dalam mengontrol dan memberikan aturan tersendiri kepada anak mereka yang kecenderungan bermain *game online* tentunya dalam berbagai aspek misalnya dalam aspek pendidikan, perkembangan fisik, masalah ibadah, pola komunikasi dalam rumah tangga, dan beberapa aspek lain yang bisa dijadikan sebagai tolak ukur dalam permasalahan ini.

Hal ini juga dikemukakan oleh Irhamni, yang dikutip dari Jurnal Mimbar Akademika beliau berpendapat bahwa orang tua memainkan peran penting dalam mengontrol dan membimbing anak-anak mereka dalam menggunakan *game online*. Dalam era digital ini, orang tua harus memahami jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak mereka, mengenali potensi risiko dan dampaknya pada kesehatan mental dan perilaku anak-anak. Selain itu, orang tua perlu menjaga komunikasi terbuka dengan anak-anak mereka,⁶⁰

3. Memberikan edukasi kepada anak

Selanjutnya peneliti mengajukan pertanyaan yang mencakup sejauh mana orang tua berkomunikasi kepada anaknya tentang dampak negatif bermain *game online* dan rasa bertanggung jawab orang tua terhadap anaknya. Untuk itu peneliti melaporkan hasil wawancara dari keempat orang tua yang memiliki anak remaja yang kecanduan bermain *game online*. Berikut hasil wawancaranya dari keempat orang tua tersebut :

⁶⁰ Ali, N. (2023). *Eksistensi Agama, Ilmu Dan Filsafat Dalam Mengatasi Persoalan Pendidikan*. (Jurnal Mimbar Akademika).h.19.

Ibu 'AM' mengutarakan jawabannya berdasarkan atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

*“Simata upodang moi sia akkada ka anne, da’ simata iua mu jama-jama apa’ iyatu Hp e angka radiasi na mapa’ di’i attaki matammu. Anna mala-mala toi tu’ ndengko lulusu’ assikola apa’ gara-gara game tarru’na mupogauna rakkuae.”*⁶¹

Ibu 'AM' berkata, beliau selalu mengingatkan anaknya ketika bermain *game online* jangan terlalu terpaku dengan *game* itu sebab Hp memiliki tingkat radiasi yang sangat tinggi dikhawatirkan memicu kerusakan yang cukup parah di mata. Dan bisa saja gara-gara selalu bermain *game online* anaknya tidak bisa lulus sekolah akibat nilainya anjlok.

Bapak 'IS' juga mengutarakan jawabannya atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti sebelumnya, berikut hasil wawancaranya :

*“Selala ji ku bilangi kalau itu terus mu kerja tidak bakalan ada gambaran masa depan cerahmu meskipun ada hal-hal positif yang nampak. Dikhawatirkan ke depannya malah tidak muperhatikan mi pendidikan mu selama hidup terus mu kerja game.”*⁶²

Pernyataan Bapak 'IS' disimpulkan oleh peneliti ketika anak remaja sudah bermain *game online* maka menurut bapak 'IS' tidak akan ada gambaran masa depan dan hilangnya perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari yang menyangkut masalah kepribadian maupun masalah moral dan religius.

Dari Bapak 'FR' juga mengutarakan jawabannya atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

*“Biasa moi upodang mua’ sola sika’ a’cokkong. Mua’ iya tu’ game tarru’ mala-mala tinggala’ kelas ko tu’ na kesehatan mu simata marenge’ko alemu ana”*⁶³

⁶¹ 'AM'. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

⁶² 'IS'. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

⁶³ 'FR'. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

Bapak 'FR' berkata, jika *game online* terus-menerus yang dikerjakan maka dapat dipastikan prestasi belajar menurun dan bahkan mengalami tinggal kelas, dan juga kondisi kesehatan anak remaja Bapak 'FR' yang sering sakit-sakitan.

Dan juga bapak 'ZK' mengutarakan jawabannya berdasarkan pertanyaan yang diajukan oleh peneliti yang sama dengan pertanyaan peneliti kepada ketiga orang tua remaja sebelumnya, berikut hasil wawancaranya :

“Saya selaku orang tua tentunya selalu mengingatkan kepada anak saya ketika saya sempat duduk semenjak dengan nya, tentang perkembangan proses belajar yang perlu ditingkatkan dan dikurangi waktunya dalam bermain *game online*, saya sebetulnya sebagai guru tentunya kecewa dengan perilaku anak saya sendiri dan merasa kurang bertanggung jawab, tentunya ke depannya saya akan lebih ketat dalam mengontrol dan mengawasi anak saya ketika bermain *game online*.”⁶⁴

Dari pernyataan Bapak 'ZK', peneliti menyimpulkan bahwa beliau menginginkan anaknya untuk lebih memperhatikan, meningkatkan proses belajar, baik dalam hal lainnya misal perkembangan fisik, moral, dan masalah pola komunikasi dalam keluarga, rasa tanggung jawab yang paling penting harus dimiliki orang tua yang ingin mengatasi anak remajanya yang kecanduan terhadap *game online*.

Berdasarkan dari pernyataan keempat orang tua remaja tersebut, peneliti menyimpulkan hasil wawancara tersebut bahwa ternyata mereka sudah berkomunikasi kepada anak remaja mereka tentang bahayanya *game online* tersebut, mengenai perkembangan dari berbagai sisi aspek kehidupan diantaranya, pendidikan, kesehatan, hubungan antar sesama keluarga, pola komunikasi, pembentukan karakter, perilaku, dan masalah beribadah.

Tentunya hal demikian amatlah berpengaruh terhadap kehidupan dan perkembangan remaja dari segi perilaku dan moral namun apabila efek *game online* ini sudah mempengaruhi perilaku dari remaja dan susah untuk ditanggulangi maka

⁶⁴ 'ZK'. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

pada dasarnya tindakan yang harus dilakukan menurut peneliti ialah menyita sementara fasilitas dalam hal ini disebut Hp remaja agar meminimalisir terjadinya kecanduan yang melebihi batas. Dan tentunya hal ini disetujui oleh keempat orang tua tersebut yang sempat peneliti wawancara.

Hal ini juga dikemukakan olehd Virginia Satir yang dikutip dari jurnal '*Jornal Civics and Social*' beliau menyatakan bahwa komunikasi yang efektif, empati, dan terbuka merupakan kunci penting untuk membangun hubungan yang mendalam dan saling memahami dalam keluarga.⁶⁵

4. Upaya mengatasi kecanduan

Selanjutnya Peneliti memaparkan jawaban dari keempat orang tua remaja yang berdasarkan pertanyaan tentang keterlibatan orang tua terhadap upaya mengatasi anak remaja mereka terhadap kecanduan bermain *game online*, peneliti memaparkannya sebagai berikut :

Dari ibu 'AM' yang mengutarakan jawabannya atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

*"Biasa ro' mua' na cas ni Hp na usuroi allao nabantu ampo naurena ma susun batako, anna mua' angka doi' nabeangngi aleu' attanniki saba' mua' alena ma tanni doi' pasti napangalliangngi data internet."*⁶⁶

Ibu 'AM' berkata terkadang kalau Hp anaknya di letakkan beliau menyuruh anaknya ke rumah pamannya untuk membantu membuat dan menyusun batako, dan kalau ada uang yang diberikan oleh pamannya maka beliau selaku orang tuanya memegang uang itu agar tidak dipergunakan untuk membeli data *internet* hanya sekedar bermain *game online*.

Sedangkan Bapak 'IS' juga mengutarakan jawabannya mengenai pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

⁶⁵ Zein, M. F. (2019). *Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*.Jornal Civics and Social.h.23.

⁶⁶ 'AM'. Hasil wawancara.(06 Juli 2023)

“Biasa itu kalau tidak ada mi data internetnya Hp nya tentu minta i, namun saya ingin membatasi kecanduan *game online*-nya tersebut dengan cara tidak saya kasih pembeli data *internet* kecuali untuk masalah pelajaran sekolahnya.”⁶⁷

Peneliti menyimpulkan pernyataan Bapak ‘IS’ bahwa upaya tersebut hampir sama dengan upaya yang dilakukan oleh ibu ‘AM’ dengan membatasi kecanduan anaknya terhadap *game online* dengan cara tidak memberikan dana untuk dipergunakan membeli paket data *internet* ataupun *wi-fi voucher* melainkan hanya untuk bermain *game online* semata.

Selanjutnya Bapak ‘FR’ juga mengutarakan jawabannya atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti, berikut hasil wawancaranya :

“*Iyanaro’ mua’ ndengka data internet na usuroi anne saona kanne na ma caule sola sappisanna apa iyaro’ sappisanna ndengka sia Hp na jari accaule seperti biasa mi sia napogau*”⁶⁸

Bapak ‘FR’ berkata, terkadang jika data *internet* anaknya habis maka beliau menyuruhnya ke rumah neneknya untuk bermain dengan para sepupunya sebab di antara sepupunya yang tinggal bersama dengan neneknya tidak mempunyai Hp, dan jika bermain dengan sepupunya mereka memainkan permainan seperti pada umumnya (permainan tradisional), jadi itu merupakan upaya beliau dalam menanggulangi kecanduan *game online* terhadap anaknya.

Selanjutnya Bapak ‘ZK’ juga mengutarakan jawabannya atas pertanyaan peneliti yang sebelumnya diajukan kepada ketiga orang tua remaja dengan pertanyaan yang sama, berikut hasil wawancaranya :

“Upaya saya dalam menangani anak remaja saya terhadap kecanduan bermain *game online* tentunya dengan cara membatasi aktivitas yang berkaitan dengan hp-nya selain daripada dipergunakan untuk belajar saya selaku orang tua mengizinkan karena anak remaja juga butuh teknologi dalam menunjang

⁶⁷ ‘IS’. Hasil wawancara. (07 juli 2023)

⁶⁸ ‘FR’. Hasil wawancara. (08 Juli 2023)

proses belajarnya, namun dalam hal lain yang dimaksud di sini tentunya *game online* saya tetap memberikan batasan selagi dia mendengar dan mematuhi aturan tersebut jikalau di luar daripada itu maka otomatis diberikan sedikit teguran yang agak keras.”⁶⁹

Peneliti menyimpulkan dari hasil pernyataan Bapak ‘ZK’ bahwa upaya yang dilakukan sudahlah amat tepat namun ada kalanya faktor-faktor yang dapat mencegah kecanduan dari *game online* tersebut sehingga perilakunya pun bisa berubah seperti sebelumnya yang tidak menimbulkan hal-hal negatif.

Berdasarkan hasil wawancara dari keempat orang tua remaja tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa selaku orang tua tentunya tidak ingin melihat anak remajanya berperilaku negatif, salah dalam hal memanfaatkan perkembangan teknologi, dan tidak kecanduan terhadap sesuatu yang membuatnya merasa tidak ingin diganggu dengan dunianya sendiri yakni *game online* yang sangat familiar beberapa tahun belakangan ini sehingga anak-anak remaja sekarang tentunya sudah tidak asing lagi dengan hal yang satu ini.

Dari kesimpulan tersebut ada pernyataan seorang ahli yang bernama Dwi Kartini dikutip dari disertasi yang ditulis oleh Aviati, R. N. mengemukakan pernyataannya sesuai dengan kesimpulan peneliti, beliau menyatakan bahwa penting untuk membangun hubungan yang sehat antara orang tua dan anak remaja. Orang tua memiliki tanggung jawab dalam menyikapi anak remaja yang kecanduan terhadap sesuatu dengan mengedepankan pendekatan yang empati dan pengertian. Pendekatan tersebut meliputi mendengarkan dengan aktif, memberikan dukungan, memberikan informasi yang benar terkait kecanduan, serta menetapkan batasan yang jelas untuk membantu anak remaja mengatasi kecanduan mereka.⁷⁰

⁶⁹ ‘ZK’. Hasil wawancara. (09 juli 2023)

⁷⁰ Aviati, R. N. (2023). *Komunikasi Interpersonal Guru dalam Memberikan Layanan Pendidikan Kepada Siswa di SDN 2 Tonatan Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN PONOROGO).55.

E. Pembahasan efek game online

1. Efek *game online* dari segi komunikasi

Dari segi komunikasi efek *game online* dapat menimbulkan hubungan antar sesama remaja ataupun hubungan ke orang tua menjadi tidak harmonis dan kurang berinteraksi sebab remaja yang telah kecanduan *game online* lebih mementingkan permainan *game online* mereka. Hal demikian sesuai dengan hasil wawancara dari pendapat keempat orang tua remaja yaitu : ibu 'AM', bapak 'IS', bapak 'FR', dan bapak 'ZK'.

Hal tersebut dikemukakan oleh Hermawan kartajaya bahwa hubungan komunikasi yang baik ialah membangun interaksi dan pergerakan fisik yang membuat suasana lebih baik di dalam rumah tangga maupun lingkungan sekitar.⁷¹

2. Efek *game online* dari segi religius

Dari segi religius efek *game online* sangat berpengaruh pada masalah ibadah shalat anak remaja sebab mereka lebih mementingkan kesenangan dan hiburan dibandingkan dengan melakukan ibadah, beramal, ataupun menjalin hubungan persaudaraan. Hal demikian sesuai dengan hasil wawancara dari pendapat Ustadz 'RT'.

Hal tersebut berkaitan dengan perkataan imam Al-Ghazali meninggalkan ibadah shalat secara sengaja dan tanpa sebab alasan adalah suatu dosa besar.⁷²

3. Efek *game online* dari segi pendidikan

Dari segi pendidikan efek *game online* juga berdampak negatif diantaranya remaja sering lupa mengerjakan tugas, malas untuk belajar, kurangnya sopan santun dalam menuntut ilmu. Hal demikian sesuai dengan hasil wawancara dari pendapat bapak 'NR', dan bapak 'ZK'.

⁷¹ Kurniati, D. (2019) *Modul komunikasi verbal dan non verbal*. Universitas udayana fakultas kedokteran.h.12.

⁷² Busroli, A. (2019) *Pendidikan akhlak ibnu miskawaih imam Al-Ghazali dan relevansinya dengan Pendidikan karakter di Indonesia*. *AT-Tarbiyah*. jurnal Pendidikan islam.h.71.

Hal tersebut dikemukakan oleh Raden Fatah bahwa pendidikan perlu untuk dikembangkan dari segi perkembangan perilaku anak remaja misalnya mendorong semangat anak remaja untuk belajar dalam mengerjakan tugas maupun masalah kedisiplinan.⁷³

4. Efek *game online* dari segi perubahan perilaku

Dari segi perubahan perilaku pada remaja efek *game online* terdapat perilaku negatif diantaranya timbulnya perilaku suka berbohong, suka mengeluarkan kata-kata kasar, dan kurangnya sopan santun dalam bertindak. Hal demikian sesuai dengan hasil wawancara dari pendapat keempat orang tua remaja yaitu : ibu 'AM', bapak 'IS', bapak 'FR', dan bapak 'ZK'.

Hal tersebut dinyatakan juga oleh Makaka Yousafzai bahwa penurunan produktivitas dapat menimbulkan keterlibatan yang berlebihan dalam permainan *game online* dapat mengganggu produktivitas dalam pekerjaan, pendidikan, perubahan perilaku, dan tugas sehari-hari lainnya.⁷⁴

⁷³ Utami, A. N. (2019). *Dampak negative adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik personal remaja*. Perspektif ilmu Pendidikan.h.14.

⁷⁴ Fresdina, Monika. (2023). *Dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan sosiologi Angkatan 2020*.jurnal pendidikan sosiologi.h.45.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh. Adapun peneliti menyimpulkan hasil penelitian ini yakni : Efek *game online* yang terjadi pada remaja sesuai dengan hasil penelitian terbagi menjadi dua yaitu ada efek positif dan ada efek negatif yang timbul pada remaja. Efek *game online* merambat kepada aspek-aspek kehidupan baik itu dari segi pendidikan, kesehatan, masalah ibadah, pertumbuhan fisik, faktor ekonomi dan hilangnya keharmonisan dalam berkomunikasi.

Upaya orang tua dalam menangani anak remaja yang kecanduan bermain *game online* mempengaruhi perilaku remaja. Dari perilaku negatifnya misalkan suka melawan perintah orang tua, tidak mendengarkan apa yang disampaikan oleh orang tua, sering melawan perkataan orang tua, dan bahkan berani berbohong di depan orang tuanya sendiri melainkan hanya untuk memenuhi hasrat mereka dalam bermain *game online*.

Tentunya sebagai orang tua harus selalu waspada dan hati-hati dalam mengawasi anak remaja dalam masa-masa sekarang ini tentunya untuk menghindari berbagai macam efek negatif yang dinamakan anak remaja melalui perilaku mereka ketika sudah kecanduan bermain *game online*.

Dan pada intinya *game online* lebih cenderung mengarah ke efek negatif dibandingkan efek positif, yang didasari atas hasil wawancara oleh keempat orang tua remaja yang secara keseluruhan menganggap dan menyikapi masalah ini sebagai tantangan dan masalah yang serius bagi perkembangan anak remajanya di masa depan nanti.

B. Saran

- a. Peneliti berharap keterlibatannya orang tua sebagai penjaga sekaligus penuntun anak remajanya dalam hal memperbaiki moral, perilaku, aspek pendidikan, pola berkomunikasi yang baik, perihal dalam menanggulangi anak remaja yang kecanduan bermain *game online* tentunya dengan mengontrol setiap hari kegiatan anak remajanya apalagi anak remaja yang sudah kecanduan dengan *game online*.
- b. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari yang namanya kata sempurna masih banyak di antara beberapa kesalahan-kesalahan kecil ataupun kesalahan-kesalahan besar yang tak nampak oleh peneliti ketika menyusun hasil penelitian ini.
- c. Peneliti berharap efek *game online* terhadap perilaku remaja ini dapat segera terselesaikan khususnya di desa Bonde dengan peranan orang tua yang melibatkan diri untuk senantiasa mengawasi anak-anak remajanya terhadap efek negatif atau perilaku negatif yang nampak pada anak remaja yang kecanduan bermain *game online*.
- d. Peneliti berharap semestinya *game online* hanya dimainkan oleh para anak remaja itu hanya sekedar mengisi masa lapang dan juga sebagai hiburan ketika liburan sekolah berlangsung, ataupun menghilangkan rasa jenuh.
- e. Peneliti berharap bahwa upaya yang dilakukan oleh orang tua para remaja semestinya lebih efektif lagi ke depannya dan bisa menjadi contoh terhadap orang tua lainnya dalam mencegah anak remaja mereka terhadap efek *game online* yang marak nampak beberapa waktu belakangan ini.
- f. Peneliti berharap bahwa kedepannya penilaian ini dapat menjadi bahan kutipan oleh para peneliti lainnya yang ingin meneliti berkaitan dengan pembahasan peneliti yakni efek *game online* terhadap perilaku remaja di desa Bonde Kecamatan Campalagian.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Busroli. *Pendidikan akhlak ibnu miskawaih imam Al-Ghazali dan relevansinya dengan Pendidikan karakter di Indonesia. AT-Tarbiyah. jurnal Pendidikan islam.* (2019).
- A. Firdaus. and Y. Mahargia. *Pengetahuan dan sikap remaja terhadap penggunaan Napza di sekolah menengah atas di kota semarang.* (Doctoral dissertation, universitas Muhammadiyah semarang.2018).
- Abubakar. Isti'anah, *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar.* (2016).
- Alam Fahrul M, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya* (Bandung : Pustaka Setia, 2010).
- Alian, Akaputra. *Rancang bangun game 3D sebagai sarana mengingat hafalan Al-Qur'an dengan menerapkan metode Perceptron untuk memberikan perilaku pada NPC.* Diss. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, (2015).
- Andri, Kustiawan. *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan.* (Cv. Ae Media Grafika 2019).
- Aviati, Resa Nur. *Komunikasi Interpersonal Guru dalam Memberikan Layanan Pendidikan Kepada Siswa di SDN 2 Tonatan Ponorogo.* Diss. IAIN PONOROGO, (2023).
- B. Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif.* (Jakarta Rajawali Pers. 2015).
- B. Desideria, *Nilai Jeblok Gara-gara Kecanduan Game Online.* Diunduh dari: <https://www.liputan6.com>. (2016).
- Bodi Khalid, *Karoang Mala'bi, "Al-Qur'an terjemahan bahasa Mandar Indonesia"*, Balitbang Agama Makassar: (2019).
- Chomariah Siti, and Syafrizal, *Perilaku Menghisap Lem pada Anak Remaja (Studi Kasus di Kota Pekanbaru 2012015).*
- D. Kurniati. *Modul komunikasi verbal dan non verbal.* Universitas udayana fakultas kedokteran. (2019).
- Erida. Fadila, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. Influence of Games Online on Changes in Adolescent Behavior.*(2022).
- Erik Sinsu, *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa.* (2020).
- E. Fatmawati, *Praktik Sosial Pemustaka Digital Natives: Dalam Bingkai Konsumerisme Ruang Perpustakaan.* Deepublish. (2022).

- Euis. Sunarti, *Mengasuh dengan hati*. Elex Media Komputindo, (2004).
- E Trianto, *Journal of Animation and Games Studies*..(2020).
- Fajariyah Nafiatun Dian, *Sikap dan perilaku*. FKM UI, (Universitas Indonesia.2008).
- Febriany..*Jurnal Selasar KPI : Referensi Media Komunikasi dan Dakwah*.(2022).
- G. Hamdu, & Agustina, L. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, (2011),
- Ilahi Wahyu, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2010).
- Irawan Sapto, *Jurnal Konseling Gusjigang*. (2021).
- Jensen Jeffrey. “*Emerging Adulthood: What Is It, and What Is It Good For?*”. *Child*. (2007)
- Julianto M, *Teori Psikologi Komunikas*, Sumber dari : [https://:www.AnneAhira.com](https://www.AnneAhira.com). (2019).
- Nurbayani. Ali. “*Eksistensi Agama, Ilmu Dan Filsafat Dalam Mengatasi Persoalan Pendidikan*.” (Jurnal Mimbar Akademika 2023).
- M. Affandi, *Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal pada Kalangan Pelajar Kelas 5 SDN 009 Samarinda*, (E-Jurnal Komunikasi, 2013).
- Monika. Fresdina. *Dampak penggunaan game online terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan sosiologi Angkatan 2020*.jurnal pendidikan sosiologi. (2023).
- N. A. Utami. (2019). *Dampak negative adiksi penggunaan smartphone terhadap aspek-aspek akademik personal remaja*. Perspektif ilmu Pendidikan. (2019).
- N. Y. Akmarina, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi Dalam Keluarga Di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta*. eJournal Ilmu Komunikasi. (2016).
- Rahmi, *Pendekatan Komunikasi Interpersonal Orang Tua*, Jurnal Komunikasi dan Kebudayaan.(Bima. 2020).
- Riswandi, *Psikologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).
- R. Lynn, *Khale Belief Systems, Religion, and Behavioral Economics*. New York: Business Expert Press. (2014).
- Ruslan, *Kemanusiaan the Asian Journal of Humanities*.(2018).

- Sari Mulya Ike, "*Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Di Kelas V SD Negeri 99 Kota Bengkulu*", (Bengkulu, IAIN, 2019).
- Shihab Quraish M, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta:Lentera Hati, 2007).
- S. Luthfiwati, *Memahami Kecanduan Game online Melalui Pendekatan Neurobiologi*. Journal of Psychology, (2018).
- S. Setiawati, *Perilaku membolos: penyebab, dampak, dan solusi*. (Pd Abkin Jatim Open Journal System 2020).
- S. Suratman, *Analisis Kriminologi Terhadap Dampak Game Online Di Kalangan Remaja*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau. 2020).
- Zakiah Ritanti, *Media sains Indonesia*..(2021).
- Zein, M. F.*Panduan Menggunakan Media Sosial untuk Generasi Emas Milenial*. Journal Civics and Social.(2019).

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran pedoman wawancara.

Adapun beberapa pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti kepada informan yang telah dimaksudkan di dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

A. Informasi responden :

1. Jenis kelamin Anda:
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
2. Umur Anda:
3. Apakah Anda seorang orang tua atau wali dari seorang remaja?
4. Berapa banyak anak remaja yang Anda miliki?
5. Berapa lama waktu rata-rata yang dihabiskan anak remaja Anda dalam bermain *game online* setiap hari?

B. Efek game online terhadap remaja :

1. Bagaimana Anda mendefinisikan efek *game online* pada remaja?
2. Sejauh mana Anda percaya bahwa *game online* merupakan masalah serius bagi remaja?
3. Menurut Anda, apakah *game online* berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional remaja? Mengapa?
4. Apa saja tanda-tanda atau perilaku yang dapat menunjukkan bahwa seorang Remaja mengalami kecanduan terhadap *game online*?
5. Bagaimana Anda merespon jika mengetahui bahwa anak remaja Anda mengalami kecanduan *game online*?

C. Aturan dan batasan :

1. Apakah Anda memiliki aturan Atau batasan tertentu terkait permainan *game online* bagi Anak remaja Anda? Jika ya, Jelaskan.
2. Bagaimana Anda memastikan Bahwa anak remaja Anda Mematuhi aturan

atau Batasan yang telah ditetapkan Terkait permainan *game online*?

3. Bagaimana Anda mengawasi Atau mengontrol anak remaja Anda ketika bermain *game online*?
4. Sejauh mana Anda Berkomunikasi dengan anak Remaja Anda tentang dampak Negatif *game online*?
5. Sejauh mana Anda merasa Bertanggung jawab dalam Mencegah atau mengurangi Risiko kecanduan *game online* pada Anak remaja Anda?
6. Bagaimana Anda melibatkan Diri dalam upaya membantu Anak remaja Anda mengatasi kecanduan terhadap *game online*?

LAMPIRAN DOKUMENTASI

A. Dokumentasi

Wawancara dengan Bapak Albar (Kepala dusun)



Wawancara dengan Bapak Nurdin. S.Pd. (Tokoh pendidik)



Wawancara dengan Bapak Rustam Darwis (Pak Imam)



Wawancara dengan keempat orang tua remaja

1. Ibu Ambi



2. Bapak Ishak



3. Bapak Firmansyah

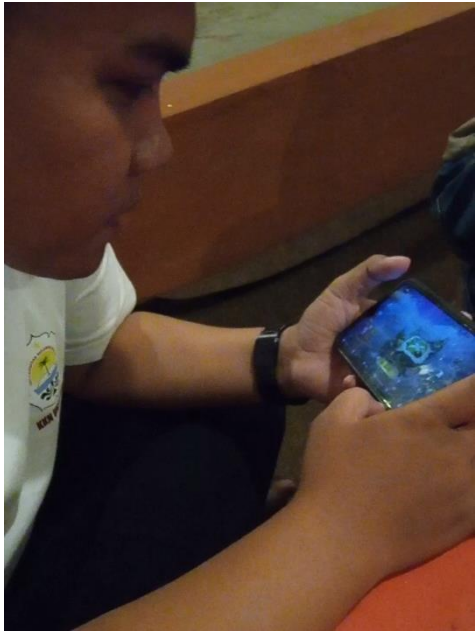


4. Bapak Zulkifli



Anak remaja bermain *game online* di Desa Bonde





B. Transkrip hasil wawancara

Wawancara dengan remaja berinisial “TL”

Identitas informan

Talib

Laki-laki

Remaja

22 tahun

Talib : *“Angka efek negatif na selama ka’ accaule game rapangi rabung mata’ku rakkuaena usa’ding, anna simata malussuru’ toka’ ammanre, biasa toka’ ro’ mappassu’ pau-pau maja’ja’ anne matotoau’.”*

Wawancara dengan remaja berinisial “OP”

Identitas informan

Opik

Laki-laki

Remaja

22 tahun

Opik : *”Selama ka’ main game online biasa ka’ secara tidak langsung bicara kotor ka’ sembarang ku bilang”.*

Wawancara dengan remaja berinisial “KC”

Identitas informan

Kaco

Laki-laki

Remaja

22 tahun

Kaco : *”Selama saya bermain game online yang saya rasakan waktu yang terpakai terbuang sia-sia yang semestinya saya manfaatkan untuk belajar malah terlarut dalam permainan game online”.*

Wawancara bersama dengan bapak Rustam Darwis

Identitas informan

Rustam Darwis

Laki-laki

Imam masjid

53 tahun

Rustam Darwis : “Efek *game online* merupakan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari remaja yang cenderung lari kepada alur negatif, dan juga efek *game online* ini dapat mempengaruhi remaja dari berbagai aspek sosial terlebih lagi dalam bidang keagamaan. Salah satu contoh perilaku yang ditimbulkan dari efek *game online* dari sisi keagamaan yakni, remaja cenderung rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online* tanpa memikirkan masalah kekurangan dalam ibadahnya seperti shalat 5 waktu, mengaji, dan bahkan membangkang terhadap perintah orang tua.”

Wawancara dengan bapak Albar

Identitas informan

Albar

Laki-laki

Kepala dusun

44 tahun

Albar : “Keadaan remaja di desa bonde saat ini tentunya cukup memprihatinkan dikarenakan hilangnya peran orang tua sebagai penuntun anak dalam ruang lingkup rumah tangga bisa didefinisikan sebagai gagal dalam mengawasi pergerakan dan perilaku anak remaja mereka, salah satunya iyalah *game online* ini sebab kebanyakan remaja yang bermain *game online* yang bisa dibilang sudah kecanduan cenderung memiliki sifat kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, lalai dalam hal kebersamaan kekeluargaan, sering juga menimbulkan kerusuhan akibat mereka yang tidak dikontrol dengan sebaik mungkin oleh orang tua memereka. Salah satu kejadian di mana sekelompok remaja yang sedang bermain *game online* di salah satu pos ronda mereka

secara spontan melakukan suatu tindakan yang membuat para warga sekitar dibuat onar dikarenakan mereka melempari rumah warga dengan bebatuan kerikil secara spontan hal ini dipicu sebab mereka sudah bermain game online bersama namun mereka tidak tahu apa yang mereka kerjakan setelah itu namun tiba-tiba secara spontan salah satu diantara mereka malah menimpari rumah warga dengan batu kerikil (atap rumah) dan mereka semua pun ikut melempari rumah warga yang ada di sekitaran pos ronda tersebut.”

Wawancara dengan bapak Nurdin

Identitas informan

Nurdin. S.Pd.

Laki-laki

Tokoh pendidik

64 tahun

Nurdin : *“Iyaro’ sebetulna game online ne dari segi pendidikan a’dengka positif na menurut ku’ to aleu’ saba’ maragi, maegai ana’-ana’ remaja rini’ Bonde e ndengi naperhatikan sikolana, mane iyato nasurungan bolos assikola apa’ iyana ro’ na jama-jama ma game tarru’ , dan bahkan appou’ sendiri termasuk toi iyatarru’ na jama-jama iyasangnge ma’ game.”*

Wawancara dengan ibu Ambi

Identitas informan

Ambi

Perempuan

Ibu rumah tangga

58 tahun

Ambi : *“Iyaro’ ana’ku cewwae o mua’ poleni assikola simata game napogau’, mulai ni ro’ jam tallu asara’ dapi’ni mabanni, cappu pi cas na hape na anna dongoi. Ma’game*

Ambi : *“Menurut ku’ to aleu’ iyaro’ efek game online maegai negatif na bagi ana’-ana’e rakkuae bahkan na peja’-peja’i pikkiranna.”*

Ambi : *“Iyana ro’ simata mappassu’i pau-pau tammacoa irangkaina, iyatoro’ ndengngi najampangi ammandre, rusa’i alelena, sambayangna ndeng to naperhatikan, anna a’guruanna mua’ angka PR na ndenni najama apa’ game tarru’na najama-jama.”*

Ambi : *“Responku’ anne ana’ku’ ndengnga’ rua macai’ le’ba anne, tetapi mua’ lewa’ni kedo-kedona yahh terpaksa tonni tu’ usita Hp na.”*

Ambi : *“Angka aturanku’ to sia mua’ ndengi marrangkaina isuroi allao assambayang ataukah isuro i a’guru na ndengngi kedo pole ondroang na terpaksa usita tomoi tu’ Hp na.”*

Ambi : *“Simata upodang moi sia akkada ka anne, da’ simata iua mu jama-jama apa’ iyatu Hp e angka radiasi na mapa’di’i attaki matammu. Anna mala-mala toi tu’ ndengko lulusu’ assikola apa’ gara-gara game tarru’na mupogauna rakkuae.”*

Ambi : *“Mua’ uwitai ya’ marrangkaina moi sia mua’ i podang i tentang aturang e, anna tuttu’ wattu simata u kontrol moi setiap kali ma cole game i.”*

Ambi : *“Simata upodang moi sia akkada ka anne, da’ simata iua mu jama-jama apa’ iyatu Hp e angka radiasi na mapa’di’i attaki matammu. Anna mala-mala toi tu’ ndengko lulusu’ assikola apa’ gara-gara game tarru’na mupogauna rakkuae.”*

Ambi : *“Biasa ro’ mua’ na cas ni Hp na usuroi allao nabantu ampo naurena ma susun batako, anna mua’ angka doi’ nabeangngi aleu’ attanniki saba’ mua’ alena ma tanni doi’ pasti napangalliangngi data internet.”*

Wawancara dengan bapak Ishak

Identitas informan

Ishak

Laki-laki

Tukang kayu

66 tahun

Ishak : *“Saya punya 2 anak remaja yang pertama itu kelas 2 SMA dan satuannya lagi kelas 3 SMP, itu kalau datang sekolah memang tidak langsung memegang HP tapi disuruh dulu makan dan shalat, dan setelah itu mereka main game online bareng tetapi*

mereka jarang keluar rumah selama mereka mengenal yang namanya *game online* bahkan anak terakhir saya sempat ikut lomba *game mobile legends* se-indonesia namun hanya mendapatkan juara ke-3.”

Ishak : “Efek *game online* menurut saya ialah suatu perkembangan teknologi yang memicu terjadinya suatu hal positif dan negatif di dalam bermain *game online* misalnya dari segi moral, pendidikan, agama, sosial, dan budaya yang mulai ditinggalkan. Itu semua termasuk efek dari *game online* memicu ke perilaku remaja dan dialami oleh anak saya sendiri salah satu contoh perilaku negatif yang terjadi pada anak saya yakni malas bekerjasama dengan orang tuanya (malutta) dalam hal kegiatan di rumah, suka membentak kalau disuruh, hilangnya komunikasi yang baik antara kedua anak saya terhadap kedua orang tuanya dikarenakan satu hal ini yakni lebih memperhatikan *game online* melainkan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan sosial antar orang tua dan anak.”

Ishak : “Namun saya merespon positif selaku orang tua bahwa anak saya keduanya itu jarang keluar rumah di waktu malam dan namun anak remaja saya sudah kecanduan bermain *game online* tetapi mereka kalau diperintah untuk mengerjakan tugas sekolah tidak pernah berkata nanti, sebab saya beranggapan biarlah mereka mengikuti hawa nafsu mereka asalkan tugas mereka selaku pelajar tidak terhalangi dengan hal yang mereka sudah candui, dalam hal ini dimaksud *game online*.”

Ishak : “Ada saya punya aturan ke anak saya terhadap bermain *game online* dari segi kontrol waktu, saya kasih batas jam untuk anak saya bermain *game online* itu selama 1 jam 30 menit namun kalau lewat dari itu biasa saya tidak kasih pembeli data internet.”

Ishak : “Saya itu kalau bicara agak keras nada bicara ku jadi kalau ku perintah kan mi sesuai aturan yahh pasti na letakkan i Hpnya dan langsung bergegas, dan juga ku kontrol i kalau main *game* i tiba nya waktu shalat pokoknya harus letakkan Hp.”

Ishak : “Selala ji ku bilangi kalau itu terus mu kerja tidak bakalan ada gambaran masa depan cerahmu meskipun ada hal-hal positif yang nampak. Dikhawatirkan ke depannya malah tidak muperhatikan mi pendidikan mu selama hidup terus mu kerja *game*.”

Ishak : “Biasa itu kalau tidak ada mi data internetnya Hp nya tentu minta i, namun saya ingin membatasi kecanduan *game online*-nya tersebut dengan cara tidak saya kasih pembeli data internet kecuali untuk masalah pelajaran sekolahnya.”

Wawancara dengan bapak Firmansyah

Identitas informan

Firmansyah

Laki-laki

Wiraswasta

46 tahun

Firmansyah : “Kalau malam mi selama ada Hp nya tidak pernah itu tidak na pegang tapi sudah pi dia magrib na ma pegang Hp karna Kalau sing sama sore ku suruh i pergi mengaji.”

Firmansyah : “Menurut saya itu efek *game online* merupakan fenomena yang kurang mendatangkan hal positif tetapi ada satu atau dua diantara efeknya itu positif selebihnya itu sisi negatif semua, contoh nya anak ku sendiri berubah mi perilaku nya semenjak ada Hp nya na pake ma *game online*.”

Firmansyah : “Itu mi tanda-tanda nya rata-rata ke sisi negatif misalnya, nilai rapor rendah, kurang memperhatikan pelajaran yang di berikan gurunya di sekolah, kadang juga pura-pura sakit pas di tinggal di rumah sendirian malah main *game online* dia, mata nya juga agak kabur mi ma liat jauh, tapi itu bagus nya jarang i keluar rumah dan masih na perhatikan ji dia shalat dan jadwal nya pergi mengaji.”

Firmansyah : “Saya merespon positif dari perilaku anak saya akibat bermain *game online* hanya satu hal saja yakni biarlah nilai agak menurun asalkan ibadahnya di perhatikan, jarang keluar rumah di takutkan nya nanti pergaulan yang salah arah.”

Firmansyah : “*Aturangku' aleu' to sebagai matotoana mua' jam 10 atau jam 11 ni mabanni usuroni allao matindro anna iyaro' Hpna harus nataro lalang kamara'ku supaya ndengi ma game na lalang kamara'na to sia.*”

Firmansyah : “*Mua' usuroi ndeng le'ba i ro' iyang macoa rupanna mai' tatta'i*

macai', jari u kontrol akkuani ro' ta'deng silolongan, anna biasaka tappa emosi ma hadapi ki."

Firmansyah : *"Biasa moi upodang mua' sola sika' a'cokkong. Mua' iya tu' game tarru' mala-mala tinggala' kelas ko tu' na kesehatan mu simata marenge'ko alemu ana'"*

Firmansyah : *"Iyanaro' mua' ndengka data internet na usuroi anne saona kanne na ma caule sola sappisanna apa iyaro' sappisanna ndengka sia Hp na jari accaule seperti biasa mi sia napogau"*

Wawancara dengan bapak Zulkifli

Identitas informan

Zulkifli

Laki-laki

Guru

43 tahun

Zulkifli : "Menurut saya selaku orang tua dan selaku pendidik efek *game online* itu merupakan suatu hal fenomena yang sangat familiar dan tidak asing si mata para orang tua yang memiliki anak remaja, disamping itu juga efek *game online* tidak hanya digeluti oleh kalangan anak remaja namun bahkan orang dewasa dan orang tua pun ada juga ini saya lihat bermain *game online*, tentu hal ini membuat pecandunya merasakan perubahan selama ia bermain, dan hal inilah yang membuat anak saya kecanduan terhadap apa yang disebut dengan *game online*."

Zulkifli : "Diantara tanda-tanda perilaku negatif yang nampak pada perubahan perilaku anak saya selama dia bermain *game online* yakni kurangnya komunikasi ketika berada di rumah, agak sedikit agresif ketika diperintah dalam melakukan sesuatu dalam hal ini disebut menolak perintah orang tua, suka meminta uang untuk dipakai top up diamond demi mencapai level tertinggi dari game online tersebut, dan pernah suatu ketika meminjam uang temannya banyak sekedar untuk membeli kuota internet."

Zulkifli : "Respon saya cukup memperhatikan dan membuat saya selaku orang tua

dan pendidik merasa gagal dan menyesal terhadap anak saya yang kecanduan bermain *game online* tanpa ada pengawasan sebelumnya saya selaku orang tuanya dan bagi saya ini hal yang negatif bagi saya pribadi setelah orang tua sebab salah satu alasannya anak saya kurang diajarkan tentang berkomunikasi yang baik dengan orang tuanya sendiri, kadang kala suka berbohong, dan susah diatur.

Zulkifli : “Dalam hal ini saya selaku orang tua tentunya melihat anak saya ketika saya memerintahkannya untuk berhenti sejenak bermain *game online* perihal untuk melaksanakan misalnya ibadahnya, memperhatikan pelajarannya, mengerjakan PR, ataupun pekerjaan rumah yang bisa dia kerjakan sesuai dengan kemampuannya dan anak saya bisa dibilang mendengarkan perintah saya selaku orang tuanya dan tentunya juga saya tetap mengontrol anak saya dalam bermain *game online* meskipun itu bernilai negatif dari sisi perkembangannya selaku remaja.”

Zulkifli : “Saya selaku orang tua tentunya selalu mengingatkan kepada anak saya ketika saya sempat duduk semenjak dengan nya, tentang perkembangan proses belajar yang perlu ditingkatkan dan dikurangi waktunya dalam bermain *game online*, saya sebetulnya sebagai guru tentunya kecewa dengan perilaku anak saya sendiri dan merasa kurang bertanggung jawab, tentunya ke depannya saya akan lebih ketat dalam mengontrol dan mengawasi anak saya ketika bermain *game online*.”

Zulkifli : “Upaya saya dalam menangani anak remaja saya terhadap kecanduan bermain *game online* tentunya dengan cara membatasi aktivitas yang berkaitan dengan hp-nya selain dari dipergunakan untuk belajar saya selaku orang tua mengizinkan karena anak remaja juga butuh teknologi dalam menunjang proses belajarnya, namun dalam hal lain yang dimaksud di sini tentunya *game online* saya tetap memberikan batasan selagi dia mendengar dan mematuhi aturan tersebut jikalau di luar itu maka otomatis diberikan sedikit teguran.

BIOGRAFI PENULIS



Muhammad Saleh Alim adalah nama penulis skripsi ini yang lahir di desa Bonde pada 30 April 2000, penulis merupakan anak bungsu dari tiga bersaudara. Penulis memulai jenjang pendidikan di SDN. 036 INP. BONDE, lulus pada 2013, lalu lanjut di SMPN. 1 CAMPALAGIAN, lulus pada 2016, lalu lanjut di MA PERGIS CAMPALAGIAN, lulus pada 2019, dan melanjutkan pendidikan strata satu (S1) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene, di jurusan Ushuluddin Adab dan Dakwah, program studi Komunikasi dan penyiaran Islam.

Penulis sangat bersyukur bisa menyelesaikan strata satu (S1) di STAIN Majene, dengan harapan segala ilmu yang telah diperoleh di STAIN Majene dapat menjadi keberkahan tersendiri bagi penulis, dan semoga penulis dapat mengamalkan seluruh ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan, dan dapat melanjutkan pada jenjang selanjutnya, dan semoga ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat bagi keluarga, agama, masyarakat, bangsa, dan negara.