

SKRIPSI

**DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI**

Disusun Oleh:

**ERLIS SETIA GUNENTI
NPM: 1801081015**



**JURUSAN TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1443 H/2022 M**

**DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI**

Diajukan untuk memenuhi tugas dan merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Oleh:

**ERLIS SETIA GUNENTI
NPM: 1801081015**

Pembimbing: Atik Purwasih, M.Pd

**Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
TAHUN AKADEMIK 1443 H/2022 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouin.ac.id, e-mail: tarbiyah.ain@metrouin.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Pengajuan Skripsi Untuk Dimunaqosyahkan

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro
di Metro

Assalamu'alaikum Wr.Wb


Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi yang telah disusun oleh :

Nama : Erlis Setia Gunenti
NPM : 1801081015
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Yang berjudul : **DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI**


Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di munaqosyahkan. Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Jurusan Tadris IPS


Tubagus Aji RPK, M.Pd.
Nip. 19880823 201503 1 007

Metro, Juni 2022
Dosen Pembimbing


Atik Purwasih, M.Pd.
NIP. 19920503 201903 2 009

PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI
Nama : Erlis Setia Gunenti
NPM : 1801081015
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Metro.

Metro, Juni 2022
Dosen Pembimbing



Atik Purwasih, M.Pd
NIP. 19920503 201903 2 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id, e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-3337/11-28-1/D/PR.009/06/2022

Skripsi dengan judul: DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI disusun oleh: Erlis Setia Gunenti, NPM: 1801081015, Jurusan: Tadris IPS telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Rabu, 29 Juni 2022.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator	: Atik Purwasih, M.Pd	(.....)
Penguji I	: Dr. Tusriyanto, M.Pd	(.....)
Penguji II	: Wellfarina Hamer, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Vifty Octanarlia Narsan, M.Pd	(.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan


Dr. Zubairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI

Oleh:

Erlis Setia Gunenti
NPM 1801081015

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari dan apa saja faktor-faktor kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan 26 remaja Desa Bauh Gunung Sari, dapat di simpulkan bahwa dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di desa Bauh Gunung Sari adalah (1) menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal, (2) membuat pemainnya lupa akan waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab lainnya, (3) meningkatkan sikap agresifitas, (4) membuat pemainnya tidak produktif karena semua waktunya habis di pergunakan untuk bermain *game online*, (5) remaja menjadi anti-sosial dan membatasi ruang lingkup pertemanannya, (6) remaja mengalami penurunan kesehatan yang di akibatkan oleh kurangnya waktu beristirahat, sebab seluruh waktunya di habiskan untuk bermain *game online*. Dalam hal ini indikasi yang di alami oleh remaja Desa Bauh Gunung Sari yaitu: sakit kepala hingga nyeri pada mata, mengalami nyeri otot dan pegal linu pada punggung hingga bahu. Adapun faktor-faktor penyebab kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari (1) *Relationship* (Faktor teman sebaya), (2) *Escapism* Faktor pelarian (3) *Achievement* (Faktor jenis *game online*), (4) *Manipulation* (Faktor menipulasi).

Kata Kunci:Remaja, Kecanduan, *Game Online*.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlis Setia Gunenti
NPM : 1801081015
Jurusan : Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (TIPS)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 25 April 2022

Penulis,



Erlis Setia Gunenti
NPM. 1801081015

HALAMAN MOTTO

إِغْتَنِمْ خَمْسًا قَبْلَ خَمْسٍ : شَبَابَكَ قَبْلَ هَرَمِكَ وَ صِحَّتَكَ قَبْلَ سَقَمِكَ
وَ غِنَاكَ قَبْلَ فَقْرِكَ وَ فَرَاعَكَ قَبْلَ شَغْلِكَ وَ حَيَاتَكَ قَبْلَ مَوْتِكَ

Dari Ibnu Abbas r.a. Berkata, Rasulullah Saw bersabda: “Manfaatkanlah lima perkara sebelum datang lima perkara: waktu masa mudamu sebelum datang waktu tuamu, waktu sehatmu sebelum datang waktu sakitmu, waktu kayamu sebelum datang fakirmu, waktu luangmu sebelum datang waktu sibukmu, waktu hidupmu sebelum datang kematianmu.” (HR. Al Hakim dan Al Baihaki)¹

¹ Hasbiyallah and Moh. Sulhan, ‘Hadits Tarbawi Dan Hadits-Hadits Di Sekolah Dan Madrasah’, *Penelitian Hadis*, 2019, 41–42.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin tak terlepas dari ucapan saya serta sujud syukur kupersembahkan kepada-Mu ya Allah, tuhan yang maha kuasa atas segala kehendak-Nya. Berkat rahmat dan hidayahnya saya dapat menjadi pribadi yang selalu berfikir, berusaha dan bersabar sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Semoga dengan terselesaikannya skripsi ini menjadi suatu jembatan kemudahan untuk meraih cita-cita saya demi masa depan yang cerah dan lebih baik. skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berarti dikehidupan saya, yaitu untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Hasan Suwanto dan Ibu Asmini yang selalu mendoakan saya disepanjang waktu, yang selalu menyemangati disetiap hari, yang selalu berkorban untuk kesuksesan saya. Semua yang saya dapatkan dari kalian tidak sebanding dengan apa yang saya berikan selama ini, oleh karena itu kelak keberhasilan saya dalam meraih gelar Strata Satu (SI) saya persembahkan terkhusus untuk kedua orang tua tercinta saya.
2. Kakak dan kedua adik saya tersayang. Anis Kurniawan yang selalu memberikan motivasi dan dukungan kepada saya untuk tidak menyia-nyikan waktu kuliah saya sehingga motivasi dan dukungan tersebut menjadi pendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan kedua adik saya Alifiandra Widy Aditya, Diandra Panji Maheswara yang selalu memberikan saya hiburan juga pembangkit semangat saya, di kala saya merasa lelah dalam mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang maha kuasa atas segala kehendaknya, yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari”. skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir untuk menyelesaikan studi dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Strata Satu (S1) di Prodi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Penyusunan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Metro.
2. Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro.
3. Tubagus Ali Rachman Puja Kesuma, M.Pd selaku Ketua Jurusan Prodi Tadris IPS Institut Agama Islam Negeri Metro.
4. Atik Purwasih, M.Pd selaku pembimbing skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen ataupun Tenaga Kependidikan beserta karyawan Institut Agama Islam Negeri Metro.
6. Seluruh jajaran pengurus Desa Bauh Gunung Sari, khususnya Bapak Prayitno selaku Kepala Desa Bauh Gunung Sari.

7. Remaja dan orang tua remaja Desa Bauh Gunung Sari.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan yang perlu diperbaiki untuk kedepannya supaya pembuatan karya tulis ilmiah berikutnya lebih baik. Peneliti mengharapkan masukan yang bertujuan dapat menyempurnakan untuk penelitian kedepannya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan pendorong untuk penelitian yang selanjutnya.

Metro, 5 Juni 2022

Penulis



Erlis Setia Gunenti

NPM. 1801081015

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
HALAMAN MOTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pertanyaan Penelitian	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Penelitian Relevan	11
BAB II LANDASAN TEORI	

A. Pengertian Remaja.....	17
B. <i>Game Online</i>	23
C. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian	34
B. Sumber Data	35
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Teknik Keabsahan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data	43

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	46
1. Profil Desa Bauh Gunung Sari	46
a. Kondisi Demografis Desa Bauh Gunung Sari.....	46
b. Jumlah Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari	47
c. Keadaan Sosial Budaya Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari	47
d. Pendidikan Desa Bauh Gunung Sari	48
2. Deskripsi Hasil Penelitian	50
a. Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> Di Kalangan Remaja Desa Bauh Gunung Sari.....	51
b. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari	71

B. Pembahasan	79
1. Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari	79
2. Faktor-Faktor Penyebab Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari.....	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jumlah Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> Di Desa Bauh Gunung Sari 2022	6
Tabel 1.2	Penelitian Relevan.....	11
Tabel 2.1	Periode Usia Pada Remaja	18
Tabel 3.1	Kisi-kisi pedoman wawancara	38
Tabel 3.2	Kisi-kisi pedoman Observasi	39
Tabel 3.3	Sumber data, Data, dan Instrumen	40
Tabel 4.1	Jumlah Masyarakat Berpendidikan Di Desa Bauh Gunung Sari ..	49
Tabel 4.2	Presentase Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Analisis Data Interaktif Miles dan Hubermen	44
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Wawancara	92
2. Hasil Observasi	110
3. Dokumentasi Tempat Penelitian	113
4. APD	115
5. Outline	126
6. Izin Pra-Survey	130
7. Surat Keterangan Balasan Prasurvey	131
8. Surat Bimbingan Skripsi	132
9. Kartu Bimbingan	133
10. Izin Research	138
11. Surat Tugas	139
12. Surat Keterangan Balasan Research	140
13. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	141
14. Dokumentasi Kegiatan Wawancara.....	142
15. Hasil Turnitin Skripsi.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi saat ini, kita manusia dihadapkan dengan berbagai perkembangan teknologi yang serba canggih atau berbagai produk yang berteknologi tinggi.¹ Perkembangan yang terlihat dengan jelas saat ini adalah berkembangnya dunia maya atau yang biasa di sebut dengan internet. Dengan adanya internet kegiatan yang dilakukan oleh manusia menjadi lebih mudah dan cepat. Sebagai contoh ialah, berkembangnya teknologi yaitu adanya internet yang sudah mengubah komunikasi antar manusia menjadi lebih mudah dan cepat, walaupun jarak komunikasi tersebut cukup jauh untuk di jangkau. Selanjutnya komunikasi merupakan salah satu dampak positif dari adanya internet. Selain dampak positif, tentunya juga terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet. Salah satu dampak negatif yang ditimbulkan oleh internet yaitu menjadikan manusia sulit untuk bersosialisasi di kehidupan nyata.

Kecanggihan teknologi yang super canggih dalam dunia internet salah satunya adalah terciptanya *game online*. Kemajuan teknologi khususnya pada dunia maya saat ini, menimbulkan banyaknya tercipta jutaan *game* yang telah diproduksi. Di mulai dari *game* yang sangat sederhana, hingga *game* yang tergolong rumit bahkan hingga mempertaruhkan uang *virtual*. *Game online*

¹ Wawan Kokotiasa Riska & Budiyono, 'Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja', *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1.1 (2021), 1–7.

adalah salah satu bentuk hasil dari perkembangan *internet*.² *Game online* menjadi suatu bentuk permainan dalam bentuk *audio visual*, didalamnya melibatkan banyak pemain dan permainan ini membutuhkan jaringan *internet*. Sebelumnya *game online* belum terlalu populer seperti sekarang ini. Permainan yang biasa dimainkan di kalangan remaja saat itu adalah permainan *Play Station* atau biasa disebut dengan singkatan PS. Sedangkan di zaman era globalisasi ini, permainan PS sudah dianggap ketinggalan zaman oleh kalangan remaja, karena telah terdapat permainan yang lebih menyenangkan yang dapat di mainkan oleh banyak orang, meskipun berada di tempat yang berbeda-beda yaitu *game online*. *Game online* ini merupakan suatu permainan *game* yang dimainkan secara *online* dan hanya bisa di mainkan apabila, suatu perangkat atau HP terhubung dengan jaringan *internet*. Jadi, apabila seseorang ingin bermain *game online* maka perangkat atau HP mereka harus terhubung dengan jaringan *internet*, jika tidak terhubung dengan *internet* maka *game* tidak akan bisa di mainkan.³

Industri *game* berkembang pesat ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer pada era 70-an dan mulai berkembang di berbagai negara di awal tahun 80-an. Menurut *Ligagame*, *game online* muncul di negara Indonesia pada tahun 2001, dimana *game online* muncul dimulai dengan masuknya *Nexia Online*.⁴ Fenomena bermain *game*

²Riska Wulan, Rama Dani, and Retna Ngesti S, '*Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa* (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)'.

³Muhammad Darwis, Khairul Amri, and Hardy Reymond, '*Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia*', *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5.2 (2020), 228–33.

⁴ Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2007), h.20

online di kalangan remaja merupakan suatu hal yang sudah tentunya harus diperhatikan. Munculnya *game online* telah menimbulkan resiko baru bagi kalangan remaja, yakni resiko akan kecanduan *game online*. *Game online* memiliki sifat *seductive* (menggairahkan), yang artinya dapat membuat individu akan merasakan bergairah ketika memainkannya hingga timbul perilaku adiksi. Remaja yang sudah kecanduan *game online* akan rela terpaku didepan monitor atau layar hp nya hingga berjam-jam lamanya. Apalagi permainan pada *game online* ini dirancang untuk suatu *reinforcement* atau suatu penguatan yang umumnya bersifat “segera”, begitu permainan telah berhasil melampaui target tertentu. Sehingga hal ini dapat membuat remaja semakin tertantang sampai pada akhirnya remaja tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas di kehidupan sehari-hari.⁵

Game online menjadi suatu tren baru yang dapat menarik banyak peminat karena permainan ini seseorang tidak lagi bermain sendirian (*single*), tetapi memungkinkan pemain dapat bermain bersama dengan puluhan orang sekaligus, dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengandalkan akses *internet*, *game online* tentunya juga mengalami perkembangan yang begitu pesat.⁶ *Game online* tentunya sangat berbeda dengan *game* pada umumnya, dalam permainan *game online* ini pemain tidak hanya dapat bermain dengan

⁵ Emria Fitri, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil, ‘Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling’, *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6.3 (2018), 211–19.

⁶ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. (Jakarta: Pusat Mina, 2011), h. 47.

orang-orang di sekitarnya, tetapi mereka juga dapat bermain dengan para pemain lain dengan lokasi yang berbeda bahkan yang terdapat pada negara yang berbeda.⁷

Hampir seluruh kalangan remaja mengenal *game online*. Mereka cukup mendominasi pada permainan ini, sehingga dapat dikatakan *game online* pada kalangan remaja sudah mencapai tingkat yang sangat mengkhawatirkan. Meskipun bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak pada usia remaja, tetapi tetap saja yang namanya bermain secara berlebihan sangat tidak bagus untuk kebaikan mereka.⁸ Menurut pandangan peneliti, bermain *game online* secara berlebihan dapat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangan para remaja. Seperti motivasi belajar mereka yang akan menjadi rendah dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka juga tentunya akan berkurang. Apabila hal ini berlangsung secara berkelanjutan dalam waktu yang lama maka akan dapat membuat anak menjadi kurang tertarik pada pergaulan sosial, tidak peka pada lingkungan sekitar, bahkan bisa membentuk kepribadian anti sosial, dimana dalam kasus ini anak menjadi tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.⁹

Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di seluruh dunia. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan begitu banyak fitur

⁷ Suplig, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017 SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal Jaffray*, 15.2 (2017), 24.

⁸ Singgih D Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia, 2003), hal.118

⁹ Singgih, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, hal. 118

pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang kemungkinan sering terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka akan selalu tertarik pada hal-hal baru. Hal inilah yang membuat anak-anak akan selalu memiliki keinginan untuk terus bermain *game* dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.¹⁰ Adapun ciri-ciri remaja kecanduan *game online* menurut Aqila Smart dalam Nurul Hafiza Nasution adalah: merasa terikat dengan *game online*, memainkan *game online* lebih dari 3 jam sehari, merasa kebutuhan bermain *game online* lebih tinggi untuk mencapai sebuah kegembiraan, merasa gelisah jika tidak bermain *game online* dan marah apabila di ganggu pada saat bermain *game online*.

Jika seorang remaja kecanduan *game online*, maka sudah dapat dipastikan waktu yang mereka miliki akan lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game*. Sehingga mereka akan kehilangan waktu yang mungkin saja dapat lebih berguna daripada menghabiskan waktu dengan bermain *game*. Seiring dengan berjalannya waktu hal ini tentunya juga dapat mempengaruhi kepribadian remaja. Seorang remaja yang sudah kecanduan *game online* dapat melakukan apa saja agar dirinya dapat terus bermain *game online*, diantaranya mereka dapat mencuri, malas untuk mengerjakan tugas sekolah dan bahkan malas untuk memenuhi keinginan bermain dengan teman sebayanya. Bukan hanya itu, *game online* yang di rancang dengan memanfaatkan media visual elektronik, tentunya dapat menyebabkan radiasi

¹⁰ Romadhon Egi Dwi Cahyo, 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya', 2019, 1–88.

pada mata, sehingga dalam hal ini remaja akan mengalami sakit mata/mata lelah yang biasanya hal ini terjadi dengan diiringi dengan sakit kepala.¹¹ Selain itu *game online* tentunya banyak mengkonsumsi waktu, dan hal itu menyebabkan kesehatan mereka terganggu seperti menyebabkan melemahnya syaraf pada remaja, menyebabkan nyeri otot pada remaja yang memainkan *game* dengan duduk atau posisi tidur dengan posisi yang sama bahkan hingga melupakan rasa lapar demi terus memainkan *game*.¹² Semua sikap itu tentunya akan membuat orang tua menjadi khawatir kepada anak-anaknya, karena sikap acuh mereka terhadap pendidikan, kesehatan, maupun kehidupan sosialnya. Remaja yang sudah kecanduan tidak akan memperdulikan lingkungan sekitarnya, baik itu untuk dirinya sendiri, keluarga maupun orang lain. Karena waktu yang mereka habiskan lebih asyik dengan dunia *game*.

Tabel 1.1
Jumlah Remaja Kecanduan *Game Online*
Di Desa Bauh Gunung Sari 2022¹³

Subjek	Remaja Awal	Remaja Akhir	Jumlah
Jumlah Remaja	58	20	78
Kecanduan <i>Game Online</i>	32	8	40
Presentase	55,2%	40%	51,2%

Seperti halnya remaja yang terdapat di Desa Bauh Gunung Sari, dari prasurvey yang telah peneliti lakukan dengan wawancara bersama 78 remaja

¹¹ Universitas Islam, Negeri Imam, and Bonjol Padang, 'Jurnal Al-Taujih', 6.2 (2020).

¹² Syekh Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Jakarta: Aqwa Medika, 2016), hal. 13-14.

¹³ Mujiran, 'Laporan Penduduk Desa Bauh Gunung Sari 2021', *Form Penduduk Desember 2021*, 1.69 (2021), 5-24.

laki-laki dan 3 orang tua remaja. Adapun jumlah remaja laki-laki yang kecanduan akan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari tahun 2022, di antaranya yaitu: remaja awal pada usia 11-15 tahun sebanyak 58 orang dan remaja akhir pada usia 18-22 tahun sebanyak 20 orang. Dengan jumlah remaja yang kecanduan *game online* yaitu pada remaja laki-laki awal, berjumlah 32 orang dan pada remaja laki-laki akhir berjumlah 8 orang. Total keseluruhan pada remaja kecanduan *game online* yaitu sebanyak 40 orang. Jadi total keseluruhan remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari adalah 51,2% dari 78 remaja laki-laki.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dengan 32 remaja yakni pada remaja awal di Desa Bauh Gunung Sari, remaja tersebut mengatakan bahwa dirinya memang telah kecanduan *game online*. Mereka mengakui bahwa, kecanduan *game online* ini membuatnya sampai melupakan tugas sekolah dan bahkan rela untuk bolos sekolah demi untuk bermain *game*.¹⁵ Selain itu mereka juga mengakui akibat dari keseringan bermain *game online*, mereka menjadi kecanduan dan hal itu mengakibatkan susah untuk mengontrol emosi yang ada pada dirinya, sehingga hal itu menyebabkan mereka menjadi mudah marah, mudah berbicara kotor, selalu membentak juga membantah perkataan orang tua dan mereka juga mengatakan bahwa mereka menjadi mudah terserang sakit seperti sakit mata akibat kelelahan bermain *game*.¹⁶

¹⁴ Erlis Setia Gunenti, 5 Februari 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁵ Erlis Setia Gunenti, 5 Februari 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁶ Erlis Setia Gunenti, 5 Februari 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan remaja awal kisaran usia 11-15 tahun, mengatakan bahwa mereka biasa menghabiskan waktu untuk bermain *game online* lebih 3-6 jam lamanya.¹⁷ *Game online* yang biasa mereka mainkan beragam seperti: *Mobile Legend, PUBG Mobile, Garena Free Fire, Crisis Action, Among Us* dan masih banyak lagi. Dari yang peneliti amati *game* tersebutlah yang sering dimainkan oleh para remaja.¹⁸

Pernyataan diatas diperkuat dengan hasil wawancara antara peneliti dengan 3 orang tua remaja, yang mengatakan bahwa perilaku anak mereka yang menjadi lebih kasar, mudah berteriak, mudah berbicara kotor, membentak orang tua dan agresif karena terpengaruh dengan apa yang dilihat dan dimainkan didalam *game online*. Selain itu orang tua remaja juga mengatakan, pikiran dari anak mereka yang terus menerus terarah untuk selalu memainkan *game online*. Sehingga hal ini membuat remaja menjadi sulit berkonsentrasi pada mata pelajaran, pada pekerjaan dan menghindar apabila orang tua meminta tolong untuk membantu suatu pekerjaan. Orang tua remaja juga mengatakan bahwa akibat bermain *game online* anak-anak mereka menjadi lebih sering berbohong hingga berani mencuri uang orang tua.¹⁹

Banyak sekali dampak yang ditimbulkan akibat dari dampak kecanduan *game online*. Mulai dari dampak sosial, psikologis, maupun kesehatan. Sebagian dari kalangan remaja bahkan sampai berani mencuri uang orang tua

¹⁷ Erlis Setia Gunenti, 5 Februari 2022 Hasil Wawancara Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁸ Romadhon Egi Dwi Cahyo. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja*, 2019, 1–88.

¹⁹ Erlis Setia Gunenti, 6 Februari 2022 Hasil Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

demi untuk membayar biaya bermain *game online* agar bisa terus memainkan *game* tersebut.²⁰ Oleh karena itu peran orang tua tentunya sangat di butuhkan dalam tumbuh kembang remaja, sebagai seorang yang masih menimba ilmu pendidikan remaja tentunya sangat membutuhkan *gadget/HP*, hal ini dibutuhkan sebagai keperluan sekolah. Akan tetapi dalam hal ini peran orang tua tetap harus bisa mengontrol remaja dalam penggunaan *gadget/HP*, jika tidak maka akan banyak sekali dampak negatif yang timbul pada diri remaja. Karena pada masa-masa inilah timbul rasa ingin tau pada diri remaja yang sangat tinggi dan juga rasa ingin mencoba hal-hal baru yang remaja temui. Dari permasalahan yang timbul pada latar belakang di atas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Dampak Negatif Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari”**.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka terdapat beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari?
2. Apa faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari?

²⁰ Romadhon Egi Dwi Cahyo. *Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja*, 2019, 1–88.

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Bauh Gunung Sari
2. Untuk mengetahui faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak diantaranya sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah banyak pengetahuan cara mendidik para remaja. Kesimpulannya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah berbagai teori pendidikan remaja secara baik individu maupun sosial.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi orang tua dan masyarakat sekitar

Bagi orang tua penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan menambah informasi bagi orang tua dan masyarakat. Agar lebih memperhatikan anak/remaja dan membrikan nasihat untuk lebih mengurangi bermain *game online*.

2) Bagi remaja

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan akan faktor-faktor yang menyebabkan remaja menjadi

kecanduan terhadap *game online*. Selain itu penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi pada remaja akan dampak negatif yang muncul akibat bermain *game online*. Dengan ini faktor dan dampak tersebut, dapat dijadikan sebagai pembelajaran bagi remaja agar dapat melakukan kegiatan positif dan tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

3) Bagi peneliti

Suatu proses yang dapat memberikan manfaat, pengalaman serta wawasan luas bagi peneliti yang nantinya dapat meningkatkan ilmu pengetahuan. Selain itu, manfaat dari penelitian ini bagi peneliti sendiri adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi jurusan Tadris IPS Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.

4) Bagi peneliti lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi salah satu referensi dalam melakukan suatu penelitian.

E. Penelitian Relevan

Sebelum peneliti melakukan penelitian, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang mana berkaitan dengan dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Adapun beberapa hasil penelitian ini berupa karya ilmiah yang terdapat pada penelitian sebelumnya yakni memiliki pokok bahasan yang hampir sama dengan penelitian yang akan peneliti lakukan diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2
Penelitian Relevan

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	<p>Romadhon Egi Dwi Cahyo (2019) “Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”. Jenis penelitian pada penelitian ini ialah penelitian dengan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan juga dokumentasi. Teori yang digunakan sebagai alat analisis penelitian ini adalah teori patologi sosial dan tindakan sosial Max Weber. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa dampak remaja akibat terlalu sering bermain <i>game</i></p>	<p>Persamaan antara peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu sama-sama membahas dampak dari kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja.</p>	<p>Adapun perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan sekarang adalah terdapat pada objek penelitiannya. Dimana permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak positif dan dampak negatif kecanduan <i>game online</i> bagi para keluarga remaja pecandu <i>game online</i>, masyarakat sekitar dan untuk remaja itu sendiri.</p>	<p>Sudah terdapat beberapa peneliti yang melakukan penelitian terkait dengan remaja, baik pada remaja awal maupun akhir. Baik dari segi perilaku, kepribadian remaja maupun dari perilaku remaja akibat kecanduan <i>game online</i>, maupun dari segi lingkungan pergaulan remaja dan pola asuh orang tua. Dalam penelitian yang peneliti lakukan kebaruan yang peneliti tuju yaitu dampak negatif yang di dapati remaja akibat kecanduan <i>game online</i>, yang mana akibat dari remaja yang terlalu sering bermain <i>game online</i>, maka mengakibatkan remaja menjadi kecanduan. Dan</p>

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	<p><i>online</i> selain menjadi pecandu <i>game online</i> juga terdapat dampak positif yang didapati remaja akibat bermain <i>game online</i> yaitu remaja menjadi pandai berbahasa Inggris.</p>			<p>akibat dari hal itu remaja menjadi mengalami masalah kesehatan, psikologi dan masalah sosial.</p>
	<p>Husnayani (2021) “Fenomena <i>Game Online</i> Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Timur” Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa kondisi pandemi menjadikan peserta didik lebih sering bermain dengan hp sebagai media pembelajaran. Namun dilain itu kenyataannya adalah peserta</p>	<p>Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yaitu sama-sama membahas dampak dari kecanduan <i>game online</i> yang melibatkan remaja/ siswa sekolah Sekolah Menengah Pertama.</p>	<p>Perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang adalah penelitian terdahulu lebih fokus pada keadaan sosial pada remaja di lingkungan sekolah Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Timur. Dimana permasalahan dalam penelitian ini adalah perilaku peserta didik</p>	

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	<p>didik lebih memanfaatkan kondisi tersebut untuk bermain <i>game online</i> hingga lamanya pandemi mereka menjadi kecandua akan <i>game online</i>. Selain itu akibat dari kecanduan <i>game online</i> peserta didik menjadi menutup diri, jarang tidur, mudah mengantuk di jam pelajaran akibat begadang bermain <i>game online</i> dan mengalami penurunan pada hasil dan prestasi belajar.</p>		<p>yang terbentuk dari teman sepergaulan dan pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan anak mereka untuk bermain <i>game online</i>.</p>	
	<p>Yuli Pebrianti (2021) “Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan” jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah</p>	<p>Persamaannya yaitu membahas dampak positif dan dampak negatif yang di akibatkan oleh <i>game online</i>.</p>	<p>Perbedaannya yaitu pada penelitian ini lebih fokus pada kepribadian sosial anak akibat <i>game online</i> di SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan.</p>	

No	Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan	Kebaruan
	<p>dampak dari <i>game online</i> terdapat dampak positif dan negatif. Yaitu dari dampak positif peserta didik SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan menjadi lebih mudah bersosialisasi dan menjadi lebih bersimpati membantu teman yang tidak bisa bermain <i>game online</i> pada saat sedang bersama. Pada dampak negatif peserta didik menjadi lebih mudah berbicara kasar dan mengalami penurunan pada belajar.</p>			

Terdapat beberapa kesamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti. Persamaannya yakni terletak pada fokus penelitian yakni terkait dengan membahas remaja. Sementara itu, perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti teliti yaitu pada penelitian terdahulu dominan dan fokus penelittiannya lebih membahas mengenai dampak positif dan negatif serta kepribadian remaja. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan hanya fokus pada dampak negatif yang

di dapati remaja terhadap kesehatan, psikologi dan permasalahan sosial. Adapun fokus penelitian yang peneliti lakukan yaitu remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Seperti halnya kebaruan yang peneliti tuju berkenaan dengan dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Remaja

1. Definisi Remaja

Pada umumnya masa remaja adalah masa dimana para remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan hal ini membuat remaja ingin coba-coba, menghayal, merasa gelisah serta mereka berani melakukan pertentangan apabila merasa tidak dianggap oleh lingkungannya. Sehingga dalam hal ini para remaja memerlukan perasan tulus dan rasa *empathy* yang timbul dari orang yang lebih dewasa untuk menuntunnya.¹

Remaja adalah masa peralihan dari usia kanak-kanak menuju usia dewasa. Menurut Mappiare (1982) dalam Faizah Noer Laela, usia awal remaja berlangsung kisaran usia 12 sampai 21 tahun bagi seorang perempuan dan 13 sampai 22 tahun bagi seorang laki-laki.² Usia pada remaja ini dapat dibagi dalam dua pembagian: yaitu 12 atau 13 tahun sampai 17 atau 18 tahun dengan disebut remaja awal dan 17 atau 18 tahun sampai 21 atau 22 tahun yang sebagai remaja akhir atau lebih jelasnya dapat dilihat pada *table* sebagai berikut.³

¹ Ifmayani Faurin Lestari, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pemalang Tahun 2021', 2021, 0–95.

² Faizah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, Uin Sunan Ampel Press Anggota IKAPI, 2017.

³ Laela. *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, 2017.

Tabel 2.1
Periode Usia Pada Remaja⁴

Usia	Jenis Kelamin	Kategori
12-21 Tahun	Perempuan	Remaja Awal
13-22 Tahun	Laki-laki	
Usia	Jenis Kelamin	Kategori
17-21 Tahun	Perempuan	Remaja
18-22 Tahun	Laki-laki	Akhir

Seorang remaja sudah tidak dapat lagi dikatakan sebagai kanak-kanak, namun usia remaja masih belum cukup matang untuk dapat dikatakan dewasa. Remaja menghadapi masa peralihan, dimana masa peralihan berupa perkembangan dan pertumbuhan yang dihadapi oleh remaja ini diakibatkan oleh berbagai perubahan fisik, sosial, emosional yang semuanya itu akan menimbulkan rasa cemas dan ketidaknyamanan. Akibatnya pada masa ini biasanya disebut sebagai masa yang penuh akan badai dan tekanan, dikarenakan remaja harus belajar beradaptasi dan menerima semua perubahan yang sering kali menyebabkan pergolakan emosi pada dirinya.⁵ Masa remaja adalah masa dimana ia sedang mencari pola hidup yang sesuai menurutnya dan pada masa inilah ia akan sering melakukan metode coba-coba walaupun melalui banyak kesalahan.⁶ Masa remaja yang paling rawan adalah masa remaja akhir, sebab pada remaja akhir ini remaja akan melakukan penyesuaian pada lingkungan sosialnya.

⁴ Laela.

⁵ Jurnal Psikologi Indonesia and Fakultas Psikologi, 'Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati', 5.02 (2016), 137-44.

⁶ Dadan Sumara Sumara, Sahadi Humaedi, And Meilanny Budiarti Santoso, 'Kenakalan Remaja Dan Penanganannya', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4.2 (2017).

Apabila penyesuaian sosial dapat dilakukan dengan baik, maka remaja tidak akan kesulitan dalam kehidupan sosialnya sebaliknya apabila remaja gagal menjalankan tugas-tugasnya maka akan membawa dampak negatif terhadap kehidupan sosialnya.⁷

Pendidikan pada remaja dimulai melalui tiga lingkungan, yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan organisasi. Dalam pendidikan remaja, lingkungan keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan utama. Pendidikan keluarga juga merupakan pendidikan yang terpenting bagi remaja. Namun bila keluarga salah mendidik, maka perilaku remaja pada lingkungan sosial akan akan salah pula. Orang tua memiliki peran penting dalam perkembangan yang terjadi pada remaja. Adapun beberapa pengertian remaja menurut para tokoh-tokoh yaitu:

Menurut Piaget & Hurlock (1991) alih bahasa Mohammad Ali dan Mohammad asrori (2017) bahwa secara psikologis, remaja adalah usia dimana individu dapat berintegritas ke dalam masyarakat dewasa, dan suatu ketika mereka tidak merasa bahwa dirinya berada dibawah tingkat orang yang lebih tua, melainkan merasa sama atau sejajar.

John W Santrock (2010) dalam Ifmayani Faurin Lestari juga mengatakan, bahwasannya masa remaja ialah “(periode perkembangan transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mencakup perubahan-perubahan biologis, kognitif dan sosial emosional”.

⁷ Lestari. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, 2021. 0–95.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan masa remaja adalah masa peralihan dari usia yang masih anak-anak menuju ke usia dewasa, yaang dengan ditandai individu yang telah mengalami perubahan dan perkembangan biologis, perkembangan mental, emosional dan juga sosial.

2. **Karakteristik Remaja**

Usia remaja seringkali dikatakan dengan awal usia mencari “jati diri” oleh Erikson dalam Muhamad Ali (2014) disebut dengan identitas ego (*ego identity*). Dikatakan demikian sebab usia remaja merupakan usia pada massa peralihan kanak-kanak menuju dewasa. Jika dilihat dari segi fisiknya remaja tidak terlihat seperti kanak-kanak, akan tetapi terlihat layaknya sorang dewasa. Tetapi bila mereka di perlakukan layaknya orang yang sudah dewasa, mereka tidak dapat menunjukkan perilaku dan sikap selayaknya orang dewasa. Berikut adalah sikap yang seringkali ditnjukkan oleh remaja:⁸

a. **Kegelisahan**

Remaja seringkali memiliki begitu banyak khayalan dan harapan yang sangat ingin di wujudkan untuk masa depan. Tetapi yang sebenarnya ialah kemampuan yang di miliki remaja belum teralu mimpuni untuk mewujudkannya. Seringkali khayalan dan harapannya terkadang terlampaui jauh dengan kemampuannya. Bukan hanya itu saja, mereka juga mempunyai keinginan untuk mendapatkan

⁸ Laela. *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*. 2017.

pengalaman sebanyak-banyaknya agar menambah pengetahuan yang dimilikinya, tetapi disisi lain mereka juga merasa belum mampu melakukan berbagai hal dengan baik hingga pada akhirnya mereka tidak berani mengambil tindakan untuk mencari pengalaman langsung dari sumbernya. Dan hal ini akan terjadi tarik menarik antara khayalan dan keinginan yang tinggi dengan kemampuannya yang belum mumpuni yang pada akhirnya remaja diliputi perasaan kegelisahan.

b. Pertentangan

Sebagai remaja yang dengan proses mencari “jati diri”, tentunya akan selalu berada dalam kondisi psikologi yakni ingin terbebas dari jerat orang tua, namun remaja masih belum mumpuni untuk hidup mandiri. Maka dari itu perasaan remaja akan timbul kebingungan yang di akibatkan pertentangan pendapat antara diri seorang remaja dan orang tua. Pertentangan yang terjadi pada diri remaja akan timbul rasa keinginan untuk terbebas dan lepas dari jerat orang tua, namun akan ditentang oleh remaja masih ingin mendapatkan perlindungan dan rasa aman. Yang sebenarnya terjadi ialah mereka para remaja belum berani untuk pergi dari lingkungan keluarga. Dimana keinginan untuk lepas dari keluarga dan orang tua tidak disertai dengan rasa sanggup untuk mandiri tanpa bantuan orang tua.

c. Mengkhayal

Tidak semua keinginan remaja dapat tersalurkan. Hal bisa saja terjadi karena terkendala oleh biaya. Akibatnya remaja akan selalu mengkhayal dan mencari rasa puas dengan menyalurkan berkhayal lewat dunia fantasy. Remaja laki-laki biasanya akan berkhayal akan persoalan prestasi dalam karir, sedangkan remaja perempuan lebih menghyal pada hal yang berbau romansa kehidupan. Hayalan remaja tidak sepenuhnya memiliki sifat *negative*. Terkadang khayalan remaja dapat menghasilkan hal yang bersifat konstruktif, seperti timbulnya ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

d. Aktivitas Berkelompok

Begitu banyak keinginan remaja yang seringkali belum bisa remaja wujudkan dikarenakan kendala akan biaya. Di sisi lain banyaknya larangan yang datang dari kedua orang tua membuat remaja menjadi kehilangan rasa semangat. Remaja biasanya menemukan jalan keluar dari masalahnya yaitu setelah mereka bertemu dengan teman sebayanya. Dalam hal ini mereka biasanya melakukan kegiatan dengan berkelompok dan dengan ini maka berbagai masalah yang di alami akan dapat mereka atasi dengan bersama-sama (Singgih, 1980).

e. Keinginan Untuk Mencoba Segala Sesuatu

Remaja pada umumnya selalu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka cenderung mempunyai keinginan untuk menjelajah dan mencoba segala yang belum pernah dialaminya. Selain itu remaja

juga terdorong oleh keinginan yang seperti orang dewasa sehingga hal ini menyebabkan mereka menjadi ingin mencoba segala sesuatu yang dilakukan oleh orang dewasa.⁹ Akibatnya remaja sering sembunyi-sembunyi, seperti remaja pria mencoba merokok karena melihat orang dewasa merokok. Seolah dalam hatinya berkata bahwa remaja bisa membuktikan kalau sebenarnya dirinya mampu untuk berbuat seperti hal yang dilakukan oleh orang dewasa. Hal yang sama juga sering terjadi pada remaja putri yang ingin mencoba-coba memakai *cosmetic* kesekekolah meskipun dalam peraturan sekolah sudah terdapat peraturan dilarang memakai *cosmetic* bagi siswi perempuan dan juga larangan bagi remaja putra untuk merokok. Maka dari itu, sangat penting bagi remaja untuk mendapatkan bimbingan supaya keinginan-keinginannya yang timbul dapat terarah pada kegiatan yang lebih positif, kreatif dan produktif.

B. *Game Online*

1. Pengertian *Game Online*

Game online diartikan sebagai suatu program dalam permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan *game* yang dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja. *Game online* dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok dari berbagai negara dan *game* itu sendiri menampilkan bermacam-macam gambar menarik yang didukung oleh

⁹ Lestari. *Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja*, 2021. 0–95.

komputer.¹⁰ Menurut Kim dkk (2011) dalam Azis, *game online* merupakan suatu permainan dimana dalam permainannya tersebut banyak orang yang dapat bermain dalam waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi atau *online*.¹¹

Burhan dalam Affandi (2013) mengatakan *game online* merupakan sebuah game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui jaringan internet. Biasanya *game* ini disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*.¹²

Game online sendiri berasal dari kata: MMORPOG (*Massively Multiplayer Online Role - Playing Online Game*), yang memiliki arti ekstensi jenis game jenis *Role - Playing Game* yang memiliki fasilitas multiplayer. Dalam permainan *game online* ini seorang pemain dapat menghubungkan komputer ke sebuah server dan melalui server tersebut seseorang yang bermain *game online* dapat bermain bersamaan dengan ribuan pemain yang ada diseluruh dunia. Permainan ini sama dengan jenis *Role Playing Game*, yaitu pemain dalam permainan.¹³

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *game online* adalah salah satu jenis permainan yang dapat diakses melalui jaringan internet. *Game online* merupakan seperangkat permainan

¹⁰ Kautsar, 'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar', April, 33–35.

¹¹ Silvia Yula Wardani Risca Pramudia Trisnani, 'Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer', *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog*, 13.02 (2018), 1689–99.

¹² Andina Amalia and Nurus Sa'adah, 'Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia', *Jurnal Psikologi*, 13.2 (2020), 214–25.

¹³ Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009), hal. 20

dalam bentuk sekumpulan gambar yang menarik dan dapat digerakkan sesuai dengan kehendak pemainnya. *Game online* bukan berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, akan tetapi para pemain dapat berpartisipasi dalam menggerakkan gambar-gambar yang ada didalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya. Bahkan melalui *game online* tersebut para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tertinggi dan terendah.

Game online hanya dapat dimainkan apabila terhubung dengan jaringan internet, dimana melalui jaringan internet tersebut dapat menghubungkan antar orang dengan orang lain meskipun dalam jangka jarak jauh, dengan syarat semua orang harus sudah terkoneksi melalui jaringan internet agar bisa juga saling berinteraksi antar sesama.

2. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online memiliki berbagai jenis dan metode yang berbeda walaupun kategori *game online* tidak mencakup semua, akan tetapi *game online* perlu di pahami lagi untuk memberikan pemahaman yang mendasar bagi para *gamers* pemula. Pada awalnya perkembangan *game online* telah mencapai lebih dari tahap *game* “tembak menembak”. Contohnya beberapa tahun sebelumnya *game* tembak menembak lebih dikenal dengan *FPS* sekarang ada *Thrid-Person-Hooter*, *MO-FPS*.

Adapun pembagian *game* berdasarkan genre atau jenisnya menurut Aji:

a. *Shooter Game*

Game ini adalah *game* dengan *genre* menembak. Jenis *game* pada *genre* ini antara lain *Counter strike*, *Point Blank*, *Call of duty*.

b. *Adventure Game*

Game petualang adalah *game* yang cukup menarik untuk dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan *genre* petualangan seperti *Marrio bross* dan *Sonic* adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

c. *Action Game*

Game ini mengandalkan teknik kecepatan tangan untuk menyelesaikan tantangan dalam *game*. Perkembangan *game* ini seringkali di gabung dengan *game* petualang/adventur dan kemudian menjadi *genre* baru *action adventure game*, yakni *game* yang mengandalkan teknik kecepatan tangan. *Game* dengan *genre* ini bisa dilihat di *Mortal Combat* dan *street fighter*.¹⁴

Dari berbagai jenis *game* diatas, dapat dilihat terdapat 3 macam jenis *game online* yang dapat dimainkan dikalangan remaja pada zaman ini adalah *action game*, *adventure game* dan *shooter game*. Dari ketiga *game* tersebut banyak para pecinta *game* atau *gamers* yang mengoperasikan *game-game* ini hingga menimbulkan dampak negatif yang memungkinkan dapat berubah menjadi candu dalam bermain.¹⁵

¹⁴ Zebeh Chandra Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game online*, (Jakarta: Bounabooks, 2012), hal. 35.

¹⁵ B Abdallah, 'Pengguna Game', 2016

C. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Secara umum, kecanduan tersebut akan menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan secara fisik dan psikologis, lalu kemudian akan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila kecanduan obat bius dihentikan.¹⁶ Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis kemudian diperhalus dengan perilaku yang berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan pada teknologi komunikasi informasi (ICT).

Menurut Tracy LaQuey dalam Angela, berpendapat bahwa semua permainan mengharuskan di tempuhnya proses belajar untuk mengenal tokoh, keanehan pemainnya dan peraturan dalam permainan. Hampir semua permainan menimbulkan efek kecanduan, dimana tidak sedikit dari pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh hanya untuk bermain permainan yang di sebut dengan *game online*. *Game online* merupakan *game* dengan basis elektronik visual. *Game online* dimainkan melalui media visual elektronik yang dalam hal ini dapat

¹⁶ Chapin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hal. 13

menyebabkan radiasi mata, hingga mata menjadi lelah, perih dan sakit kepala.¹⁷

Kecanduan *game online* adalah suatu fenomena jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh internet atau dalam hal ini di sebut dengan *internet addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang telah dijelaskn internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya ialah yang dinamakan dengan *Computer game Addiction* (berlebihan bermain *game*). WHO telah menetapkan, kecanduan *game online* termasuk dalam gangguan mental. Para ahli dalam WHO juga menambahkan kecanduan *game online* masuk ke dalam *International statistical Classification of Diseases* (ICD) yang ke-11.¹⁸ Maka dapat kita lihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sangat sering dikunjungi dan banyak digemari dikalangan usia berapapun bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang begitu tinggi.¹⁹

Bermain *game online* dengan durasi waktu satu sampai dua hari dalam kurun waktu satu minggu dan kurang dari tiga jam per hari masih di kategorikan normal. Kemudian bermain *game online* dengan durasi waktu lebih dari empat hari bermain dalam satu minggu dan empat jam sehari sekali permainan masuk dalam kategori sedang. Sedangkan bermain *game online*, dengan durasi waktu setiap hari bermain dan 6 jam setiap

¹⁷ Angela, 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir', *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1.2 (2013), 532–44.

¹⁸ Risca Pramudia Trisnani, *Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak*.

¹⁹ Mimi Ulfa, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', *Jom. Fisip*, 4.1 (2017), 1–13.

hari maka di masuk dalam kategori berlebihan dan bila di lakukan secara berkelanjutan maka masuk dalam kategori kecanduan.²⁰

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan, kecanduan adalah suatu keadaan dimana diri seseorang terikat dengan dengan kuat baik secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan apabila keadaan tersebut tidak terpenuhi maka akan timbul rasa tidak nyaman dan tidak menyenangkan dari dalam diri individu tersebut. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan dimana suatu individu yang terikat pada kebiasaan yang tidak bisa lepas untuk terus bermain *game online* dari waktu ke waktu yang kemudian akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan bahwa hal tersebut mulai menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis pada individu itu sendiri.

2. Aspek Kecanduan *Game Online*

Aspek kecanduan *game online* memiliki jenis yang hampir sama dengan berbagai jenis kecanduan lainnya. Perbedaannya adalah kecanduan *game online* termasuk kedalam golongan kecanduan dalam jenis psikologis atau dalam artian tidak termasuk kecanduan dalam segi fisik. Dari uraian tersebut sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut diantaranya:

²⁰ Wulantika, 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Kartika X-2 Kendari', 2017.

- a. *Compulsion* (kompulsif atau dorongan melakukan suatu hal secara menerus) Adalah dorongan kuat yang memungkinkan berasal dari diri individu untuk melakukan tindakan tanpa berhenti, tindakan tersebut adalah dorongan untuk terus bermain *game online* tanpa berhenti.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) Adalah keadaan dimana seseorang berupaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Maksudnya adalah seseorang yang tidak dapat menarik dirinya untuk melakukan hal lain selain bermain game online.
- c. *Tolerance* (toleransi) dalam hal ini toleransi diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan suatu hal misalnya seperti bermain *game online*. Dan kebanyakan seorang pemain game online tidak akan bisa berhenti bermain hingga mereka merasakan puas dari dalam dirinya.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan suatu masalah yang berkaitan dengan interaksi suatu individu dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak akan menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pun dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* cenderung kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang

kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.²¹

3. Faktor Penyebab Kecanduan Game

Kecanduan *game online* merupakan suatu fenomena dimana seorang yang kecanduan tidak bisa terlepas dari teknologi dan dunia *game online*. Berikut ini 5 faktor yang memotivasi seorang pemain untuk bermain *game online*:²²

a. *Relationship*

Adalah suatu keadaan yang terjadi pada diri seseorang yang memiliki rasa ingin untuk melakukan interaksi dengan permainan, dengan adanya rasa keinginan dari dalam diri seseorang untuk berhubungan dan mendapat dukungan yang bersangkutan dengan masalah-masalah dalam dunia nyata.

b. *Manipulation*

Faktor dimana pemain menjadikan pemain lain sebagai objek dan manipulasi untuk kepuasan dalam diri. Pemain ini biasanya berperilaku curang, mengejek selalu ingin mendominasi pemain lain.

c. *Immersion*

Dalam hal ini biasanya pemain sangat suka menjadi orang lain. Mereka suka dengan alur cerita dari “dunia khayalan”.

d. *Escapism*

²¹ Pengaruh Game and others, ‘Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis’, 1.4885 (2021).

²² Nick Yee, ‘Journal of CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775. 1’, *New York*, 2007, 772–75.

Biasanya pemain sangat senang berada di dunia maya dengan tujuan menghindar dari rasa stress masalah kehidupan.

e. *Achievement*

Biasanya pemain berkeinginan untuk menjadi individu yang kuat di dunia *game*/virtual, melalui target nilai tertinggi dan akumulasi berupa simbol kekuasaan.

4. **Dampak *Game Online***

Kehadiran *Game online* sudah begitu menjamur dikalangan remaja seiring berjalannya waktu, penyebarannya begitu cepat dan pesat. Berbagai jenis bentuk *game online* pun menjadi tidak terbatas dan bervariasi. *Game online* memiliki tujuan paling utama yaitu membuat sarana hiburan bagi pemainnya.²³ Bermain *game* bagi kebanyakan orang merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan. Namun dibalik hal menyenangkan dan mengasyikkan tersebut *game* dianggap memiliki dampak yang buruk bagi perkembangan *kognitif*, psikologis, dan juga fisik. Rasa menyenangkan dan mengasyikkan saat bermain *game* membuat orang lupa waktu untuk memikirkan hal-hal penting lainnya seperti belajar, makan, dan kegiatan-kegiatan penting lainnya.²⁴ Bukan hanya itu saja ketika *game* memiliki *level* atau *genre* yang cukup sulit dimainkan maka akan memicu rasa amarah dari dalam diri sehingga tidak jarang hal tersebut akan berkelanjutan dengan tindakan agresif seperti

²³ Ifmayani Faurin Lestari, 'Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Tahun 2021', 2021, 0–95.

²⁴ Universitas Medan Area, 'Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Infinity Export Skripsi Nurul Hafiza Nasution Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan', 2020.

mengumpat atau membanting *stick* maupun *gadget* yang digunakan untuk bermain *game online*.²⁵

Menurut Margaretha dalam Zulfikar Ali dan Yari Dwikurnianingsih (2019) *game online* menimbulkan dampak negatif. Dampak negatif tersebut ialah dapat menyebabkan kecanduan. Para *gamers*/pemain mengatakan bahwa mereka tidak memiliki pemikiran kapan dapat bermain *game*, karena tujuan dari *game online* adalah agar dapat membuat ketagihan bagi pemainnya. Dimana yaitu *game online* akan membuat orang yang memainkannya mencapai level/nilai atau posisi baru yang tertinggi. Kecanduan adalah keadaan seseorang merasa ketergantungan pada sesuatu yang disenanginya tanpa bisa dikontrol hingga ingin melakukannya tanpa berhenti.²⁶

Dari beberapa uraian pengertian tentang dampak negatif *game online* di atas, adapun berbagai dampak negatif dari bermain *game online* antaranya adalah sebagai berikut:²⁷

- a. Menurunkan kesehatan
- b. Menyebabkan sifat malas dan tindakan kriminal
- c. Menyebabkan pemain lupa akan waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab lainnya

²⁵ Rika Riyana Pratiwi, Elni Yakub, and Tri Umari, 'Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Perilaku Agresif Di SMP Negeri 14 Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5.1 (2018), 1–14.

²⁶ Zulfikar Ali and Yari Dwikurnianingsih, 'Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga', *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10.1 (2019), 122–33.

²⁷ Pratiwi, Yakub, and Umari.

- d. Menyebabkan pemain tidak dapat produktif waktu
- e. Sikap agresivitas pada pemainnya tinggi, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa dilihatnya dalam *game*
- f. Dapat menyebabkan anti-sosial, karena kerajinan main *game online*
- g. Menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan.

Dari uraian diatas maka dapat diketahui banyak dampak negatif akibat *game online*, diantaranya yaitu: menyebabkan remaja meniru tindakan yang dalam *game online*, lupa waktu dan menjadi anti sosial. Selain dampak negatif, *game online* juga memiliki dampak positif. Adapun dampak positif bermain *game online* antara lain sebagai berikut:

- a. Meningkatkan konsentrasi
- b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan
- c. Mengembangkan daya berpikir/penalaran
- d. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris
- e. Meningkatkan kemampuan membaca
- f. Meningkatkan kemampuan mengetik
- g. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer
- h. Menghibur, mengalihkan perhatian, dan mengurangi stres
- i. Mendapat kawan baru.²⁸

²⁸ Mega Sriulina Sihalo, Evie A A Suwu, and Rudy Mumu, 'Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun)', *Jurnal Holistik*, 13.1 (2020), 1–12.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* tidak hanya memiliki dampak negatif saja tetapi permainan *game online* juga memiliki dampak positif bagi para *gamers* (pemain *game*), yaitu dengan bermain *game* maka akan dapat melatih pemain dalam berkonsentrasi, melatih berbahasa Inggris dengan sesama, dapat menghilangkan stres sejenak setelah bekerja atau belajar dalam keseharian, dapat mencari teman baru di dunia maya, dapat meningkatkan kemampuan membaca. Tentunya dampak positif tersebut akan timbul apabila kita menggunakan atau bermain *game online* dengan sewajarnya dan tidak berlebihan.²⁹

²⁹ Sihaloho, Suwu, and Mumu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk pada penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan langsung yang terkait dengan dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja di desa bauh gunung sari. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan studi kasus (*case study*). Dengan ini penelitian dibuat dalam bentuk deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu objek yang berkenaan dengan masalah yang akan diteliti.¹ Metode penelitian kualitatif ini merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai Lawannya adalah eksperimen) dengan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, analisis data yang bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.²

Dalam penelitian kualitatif peneliti mencoba mengerti dan memahami akan makna suatu kejadian atau peristiwa dengan mencoba berinteraksi dengan orang-orang dalam situasi atau fenomena tersebut.³

¹ Arifin. *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. (Surabaya: Lentera Cendikia, 2010). hal 15

² Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014). hal 1.

³ Ali Çelik and others, *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, *Journal of Materials Processing Technology*, 2018.

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu “Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari” maka tujuan yang hendak dicapai adalah untuk memperoleh informasi yang akurat mengenai dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja.

B. Sumber Data

Sumber data merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu penelitian, karena ketepatan dalam memilih jenis sumber data itulah yang akan menentukan kepastian, kedalaman dan kelayakan informasi yang diperoleh. Data dalam sebuah penelitian pada dasarnya terdiri dari semua informasi atau bahan yang telah disediakan alam (dalam arti luas) data tersebut harus dicari, dikumpulkan dan dipilih oleh peneliti.⁴ Data tidak akan diperoleh tanpa adanya sumber data, semenarik apapun topik dalam suatu penelitian jika sumber datanya tidak tersedia maka penelitian tersebut tidak akan memiliki arti.

Dilihat dari segi perolehan data, maka dalam sumber data dalam penelitian ini terdapat dua jenis data, yaitu :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh langsung dilapangan yakni dari partisipan yang merupakan sumber data utama dalam penelitian ini.⁵ Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu diambil dari hasil observasi dan wawancara yang telah ditentukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini data primer diperoleh yaitu melalui remaja

⁴ Farida Nugrahaini, *Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta, 2014).

⁵ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: IKAPI, 2016). Hal 156

yang kecanduan *game online* yang nantinya akan memberikan keterangan atau informasi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang diambil tidak secara langsung dilapangan, melainkan dari sumber yang sudah dibuat orang lain, misalnya: buku, dokumen, foto dan statistik. Sumber data sekunder dapat digunakan dalam penelitian yang fungsinya sebagai sumber data pelengkap. Sumber data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari orang tua remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari dan masyarakat sekitar, lalu sumber data sekunder lainnya diperoleh dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan dampak negatif kecanduan *game online* dan Desa Bauh Gunung Sari.⁶

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara, merupakan teknik penggalian data dimana teknik ini dilakukan melalui percakapan dengan maksud dan tujuan tertentu, dengan kesepakatan dari dua pihak atau lebih. Wawancara dapat dilakukan guna mengkonstruksi perihal orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, kepedulian, merekonstruksi kebulatan harapan pada masa yang akan datang, memverifikasi, mengubah, memperluas informasi dari berbagai jenis sumber. Teknik wawancara dipilih peneliti untuk

⁶ Nugrahaini, I. *Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 2014.

memperoleh data yang lebih banyak, akurat dan mendalam.⁷ Secara sederhana wawancara dapat pula dikatakan sebagai suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai melalui komunikasi langsung. Wawancara dapat pula dikatakan yaitu percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti yang sebelumnya sudah dirancang.⁸

Teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara sistematis dan pertanyaan yang diajukan telah tersusun. Wawancara terstruktur dilakukan kepada remaja, peneliti akan mengajukan berbagai pertanyaan wawancara kepada remaja yang berkaitan dengan dampak negatif kecanduan *game online*. Kepada orang tua remaja peneliti mengajukan berbagai pertanyaan wawancara yang berkaitan dengan dampak negatif kecanduan *game online* pada remaja dan orang tua, wawancara lainnya peneliti melakukan dengan masyarakat sekitar yang berkaitan dengan dampak negatif yang di rasakan masyarakat akibat remaja kecanduan *game online*.

⁷ Nugrahaini, I. *Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. 2014.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2012.

Tabel 3.1
Kisi-kisi pedoman wawancara

NO	Subjek	Indikator
1	Remaja kecanduan <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Faktor dan alasan bermain <i>game online</i> b. Jenis-jenis <i>game online</i> yang dimainkan c. Dampak positif dan negatif yang di peroleh
2	Orang tua remaja kecanduan <i>game online</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Faktor penyebab remaja kecanduan <i>game online</i> b. Dampak yang didapat remaja dan orang tua akibat <i>game online</i> c. Perilaku Remaja d. Upaya orang tua dalam memberi binaan kepada anak/remaja akan bahaya dan dampak buruk <i>game online</i>
3	Masyarakat Sekitar	<ul style="list-style-type: none"> a. Dampak <i>game online</i> pada perilaku sosial remaja b. Upaya yang dilakukan aparat desa dan tokoh masyarakat lainnya dalam penanggulangan remaja kecanduan <i>game online</i>.

2. Observasi

Sutrisno Hadi (1986) mengatakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, dimana hal tersebut merupakan suatu proses yang tersusun dari bermacam-macam proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang paling penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁹ Observasi adalah suatu kegiatan penelitian pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan

⁹ Sugiyono, *Metode Penilitia*, hal. 145.

bermacam-macam gejala psikis yang kemudian dilakukan dengan pencatatan. Dari pendapat di atas sudah jelas bahwa metode observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dari berbagai kondisi yang terjadi dalam objek penelitian. Yaitu memberikan keharusan kepada peneliti untuk turun langsung ke lapangan guna mengamati beberapa hal yang berkaitan dengan ruang, pelaku, tempat, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan, ruang dan perasaan terhadap objek yang diteliti. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk memperoleh data tentang dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari.

Tabel 3.2
Kisi-kisi pedoman Observasi

No	Indikator
1	Keadaan Penduduk Desa Bauh Gunung Sari
2	Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari
3	Faktor Yang Menyebabkan Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu catatan atau karya seseorang tentang suatu hal yang telah berlalu. Dokumen tentang seseorang atau sekelompok orang, peristiwa, kejadian dalam situasi sosial yang sesuai dan terkait dengan fokus penelitian merupakan suatu sumber informasi yang sangat berguna dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi dapat berupa teks

tertulis, gambar, maupun berupa foto. Dokumen tertulis dapat pula berupa sejarah kehidupan, biografi, karya tulis, ataupun cerita.¹⁰

Tabel 3.3
Sumber data, Data, dan Instrumen

No	Sumber Data	Data	Instrumen
1.	Remaja Kecanduan <i>game online</i>	a. Faktor penyebab kecanduan <i>game online</i> b. Dampak positif dan dampak negatif yang di peroleh	a. Wawancara b. Observasi c. dokumentasi
2.	Orang tua	a. Sikap dan Perilaku anak/Remaja b. Dampak kecanduan <i>game online</i> pada remaja c. Upaya orang tua dalam mengatasi anak/remaja kecanduan <i>game online</i>	a. Wawancara b. Observasi c. dokumentasi
3.	Kepala desa dan Masyarakat Sekitar	a. Profil Desa Bauh Gunung Sari b. Sikap dan tanggapan masyarakat terhadap remaja kecanduan <i>game online</i>	a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi

D. Teknik Keabsahan Data

Sugiyono (2015) Menyatakan bahwa teknik pemeriksaan keabsahan data merupakan derajat kepercayaan atas data penelitian yang telah diperoleh dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.¹¹ Hal ini dilakukan peneliti untuk memelihara dan menjamin bahwa data maupun informasi yang berhasil

¹⁰A Muri Yusuf, *Metode Penelitian*. 391.

¹¹ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA, 2015). Hal 92

dihimpun dan dikumpulkan itu benar adanya, baik bagi pembaca maupun subjek yang diteliti.¹² Dalam penelitian ini pengecekan keabsahan data didasari oleh standar kualifikasi keabsahan data dimana hal ini bertujuan untuk menjamin kepercayaan data yang diperoleh melalui penelitian. Standar pengecekan keabsahan data diantaranya :

1. Kredibilitas

Kredibilitas merupakan tingkat kepercayaan dalam proses dan hasil dari suatu penelitian. Tujuan dari dimaksudkannya kredibilitas data adalah untuk membuktikan data yang berhasil dikumpulkan telah sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan. Untuk mencapai kredibilitas data penelitian dan telah mencapai nilai kredibilitas data dalam penelitian kualitatif, maka keabsahan data yang terdapat dalam penelitian kualitatif ini yakni melauai perpanjangan waktu pengamatan. Pada penelitian kualitatif hendaknya peneliti dalam meneliti tidak hanya melakukan penelitian satu kali, walaupun penelitian bisa dilakukan dalam kurun waktu satu hari dengan jadwal penelitian yang dipadatkan. Untuk mendapatkan data sebanyak mungkin, peneliti hendaknya perlu melaksanakan perpanjangan waktu pengamatan. Ini perlu dilakukan guna menghindari ketidak valid-an data dalam penelitian, oleh karena itu peneliti perlu melakukan perpanjangan pengamatan dilapangan yakni dengan tujuan untuk mengantisipasi ketidakcocokan data dilapangan.

¹²Ardi Saputra, 'Peran Orang Tua Siswa Dalam Mendampingi Proses Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ips) Studi Kasus Siswa MTSN 02 Di Rt 10. Rw 08 Kelurahan Kandang Mas, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu)', 2021.

Kegiatan perpanjangan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti juga dapat menimbulkan dampak yang positif antara peneliti dengan responden/narasumber dimana hal ini memungkinkan timbul hubungan yang akrab, selain itu peneliti juga bisa mendapatkan data yang lebih banyak.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.¹³ Menurut sugiyono, triangulasi merupakan pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara serta berbagai waktu. Dalam penelitian kualitatif ini peneliti menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.¹⁴

a. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Contohnya, data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dicek dengan observasi, dan dokumentasi. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2016.

¹⁴ Sugiyono.

bersangkutan untuk memastikan data mana yang dianggap benar atau semua benar hanya saja karena sudut pandang setiap individu berbeda-beda.¹⁵

b. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Contoh: untuk menguji kredibilitas yang terkait dengan tata tertib di suatu sekolah. Peneliti melakukan pengumpulan data yang di peroleh dengan melakukan wawancara dengan kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru pada bidang kesiswaan, guru mata pelajaran dan guru BK. Dari ketiga sumber data yang telah di peroleh tersebut lalu dideskripsikan, dikategorikan, manakah pandangan yang sama atau manakah pandangan yang berbeda serta manakah spesifik dari tiga sumber data tersebut.¹⁶

E. Teknik Analisis Data

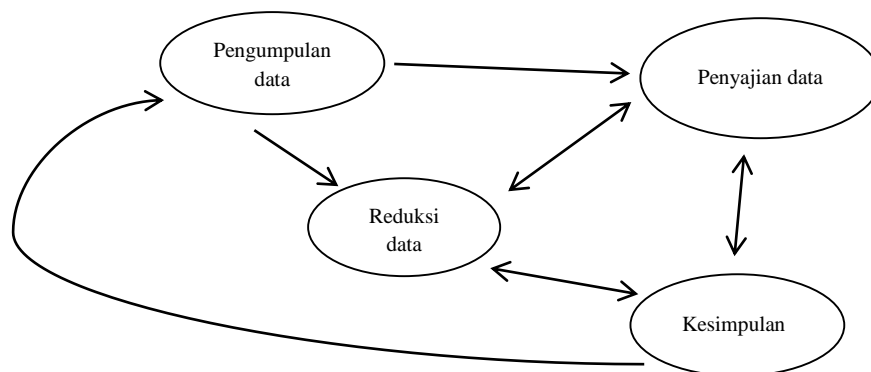
Menurut Bogdan dan Biklen yang dikutip oleh Lexy J. Moleong menyatakan bahwa analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti dengan jalan bekerja dengan data, yaitu: mengorganisasikan data, memilah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesis data, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diinformasikan kepada orang lain.¹⁷

¹⁵ Sugiyono.

¹⁶ sugiyono

¹⁷ Lexy Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2006). Hal 24

Berdasarkan pendapat Miles dan Huberman menjelaskan bahwa kegiatan menganalisis suatu data dalam penelitian kualitatif harus dilakukan secara terus-menerus sampai dimana data yang dihasilkan bersifat jenuh. Dalam proses analisis data terdapat beberapa langkah diantaranya yaitu reduksi, display data dan *conclusion* atau *verification* data yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1
Model Analisis Data Interaktif Miles dan Huberman

1. Pengumpulan Data (*data collection*)

Dalam penelitian ini tahapan pengumpulan data dimulai dari proses masuknya peneliti pada tempat penelitian yaitu Desa Bauh Gunung Sari di Kecamatan Sekampung Udik dan data diperoleh yakni melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi.

2. Reduksi Data

Pada tahap reduksi yakni dilakukan proses penentuan, penetapan, memilih serta memfokuskan berbagai data, kemudian data tersebut

dirangkum, lalu memilihnya kedalam data pokok dan data tersebut disusun secara sistematis sehingga data penelitian akan lebih mudah terselesaikan.

3. Penyajian Data (*display data*)

Tahap penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun, dimana hal ini yang memberikan kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencermati penyajian data ini, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan.

4. Kesimpulan (*conclusion/verification*)

Pada tahap terakhir yaitu tahap kesimpulan dimana pada tahap ini peneliti melakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah dikumpulkan sejak awal hingga selesai, lalu kemudian data disimpulkan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Desa Bauh Gunung Sari

Desa Bauh Gunung Sari merupakan Desa yang terletak di kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Sekampung Udik memiliki luas wilayah 187,06 km², wilayah kecamatan sekampung udik ini terbagi menjadi 15 desa, yaitu: Gunung Pasir Jaya, Gunung Sugih Besar, Gunung Agung, Bauh Gunung Sari, Brawijaya, Sidorjo, Pugung Raharjo, Bojong, Banjar Agung, Toba, Merandung Sari, Gunung Bumi Mulyo Dan Purwa Kencana.¹ Dilihat dari segi Geografis, Kecamatan Sekampung Udik berbatasan dengan kecamatan Sukadana dan Kecamatan Way Jepora di bagian Utara, selanjutnya dengan Kabupaten Lampung Selatan Kecamatan Jabung, Dan Kecamatan Wawaykarya Di Bagian Selatan, Kemudian Pada Bagian Timur Kecamatan Sekampung Udik berbatasan dengan bandar sribhawono serta bagian barat berbatasan dengan marga tiga.²

a. Kondisi Demografis Desa Bauh Gunung Sari

Penduduk di Desa Bauh Gunung Sari, Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur berjumlah 4.501 jiwa, dengan

¹ Erlis Setia Gunenti, 26 Mei 2022 Wawancara Dengan Perangkat Desa Bauh Gunung Sari.

² Ibid.

jumlah penduduk berjenis kelamin laki-laki adalah 2.317 jiwa dan jumlah penduduk berjenis kelamin perempuan adalah 2.184 jiwa.³ Luas wilayah Desa Bauh Gunung Sari berjumlah 403 Ha, yang terdiri dari pekarangan, ladang, persawahan dan rawa-rawa.

b. Jumlah Penduduk

Dari data yang telah di peroleh oleh peneliti, jumlah penduduk di Desa Bauh Gunung Sari Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur 4.444 jiwa. Dengan 1.398 rumah tangga dari 6 dusun, yang tiap rumah tangga berisikan 4 anggota keluarga.

Berikut adalah jumlah penduduk di Desa Bauh Gunung Sari:

- 1) Kepala keluarga : 1.398 Jiwa
- 2) Laki-laki : 2.290 Jiwa
- 3) Perempuan : 2.154 Jiwa

Jumlah Penduduk : 4.444 Jiwa⁴

c. Keadaan Sosial Budaya Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari

Bagi suatu desa predikat pra-sejahtera dan sejahtera ialah ditinjau dari segi aspek ekonomi. Sebagai desa dengan predikat desa yang sejahtera, Desa Bauh Gunung Sari masih tetap terus mendorong perubahan ekonomi yang berorientasi kepada masyarakat desa.

³ Ibid.

⁴ Mujiran, 'Laporan Penduduk Desa Bauh Gunung Sari 2021', *Form Penduduk Desember 2021*, 1.69 (2021), 5–24.

Dimana ekonomi mengacu di berbagai bidang baik secara berkesinambungan dan bertahap.⁵

Dalam hal membangun Desa yang sejahtera, pembangunan ekonomi pada Desa Bauh Gunung Sari tidak hanya berfokus pada satu bidang usaha pertanian saja tetapi juga berfokus pada bidang usaha lainnya juga. Seperti yang terlihat dari hasil observasi peneliti, antusiasme masyarakat Desa Bauh Gunung sari selain sebagai petani, masyarakat Desa Bauh Gunung Sari juga banyak yang berwirausaha yakni seperti berdagang sayuran, membangun bengkel-bengkel untuk motor dan juga mobil, membuka jasa cuci motor dan mobil, membuka butik baju dan konter hp dan juga klinik Desa. Desa Bauh Gunung Sari berlokasi di pinggir jalan utama Ir. Sutami, dengan ini membuat Desa Bauh Gunung Sari mudah untuk di akses bagi masyarakat Desa lainnya.⁶ Umumnya masyarakat yang hidup di wilayah pedesaan hidup dari hasil pertanian, meski begitu tidak sedikit masyarakat desa yang bekerja sebagai tukang pahat kayu, buruh dan lain sebagainya. Begitu pula dengan masyarakat Desa Bauh Gunung Sari, pekerjaan mereka tidak hanya seorang petani saja, tetapi ada juga sebagian dari Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari yang bekerja dan berprofesi sebagai Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pedagang, Wiraswasta dan lain sebagainya.⁷

⁵ Ibid.

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

d. Pendidikan Desa Bauh Gunung Sari

Pendidikan di Desa Bauh Gunung Sari Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur, sudah cukup berkembang dengan sangat cepat dan pesat. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi di Desa Bauh Gunung Sari yang peneliti lakukan, Desa Bauh Gunung Sari sudah terdapat Pendidikan Anak Usia Dini (PIAUD), TK, SD, MTS, SMA dan juga sudah terdapat Pondok Pesantren. Untuk pendidikan yang di tempuh masyarakat desa bauh gunung sari mayoritas adalah SMA sederajat.⁸ Untuk lebih jelasnya dibawah ini adalah rincian data pendidikan masyarakat di Desa Bauh Gunung Sari:

Tabel 4.1
Jumlah Masyarakat Berpendidikan Di Desa Bauh Gunung Sari⁹

Pendidikan	Jumlah
Masyarakat Tidak Bersekolah	323
PIAUD/TK	137
SD	378
SMP	187
SMA	131
Sarjana 1	49
Sarjana S2	6
Jumlah keseluruhan	1.211

Dari data di atas dapat kita ketahui, jumlah anak yang menempuh pendidikan PIAUD/TK sebanyak 137 anak, pada pendidikan jenjang SD sebanyak 378 anak, pada jenjang SMP sebanyak 187 anak, pada jenjang SMA sebanyak 131 anak, sarjana S1

⁸ Mujiran, 'Data Anak Berdasarkan Umur Dan Jenjang Pendidikan Dusun 001 Tahun 2022 Dusun 002', 2022.

⁹ Mujiran, 'Data Anak Berdasarkan Umur Dan Jenjang Pendidikan Dusun 001 Tahun 2022 Dusun 002'.

sebanyak 49 orang dan sarjana S2 sebanyak 6 orang. Maka dapat kita ketahui bahwa, remaja Desa Bauh Gunung Sari Kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur mayoritas masih menempuh pendidikan. Hampir setiap hari selain hari libur remaja Desa Bauh Gunung Sari selalu disibukkan dengan berbagai kegiatan selokah dan harus mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Hal inilah yang membuat remaja-remaja tersebut mudah merasa penat dan stress akibat tugas-tugas sekolah yang banyak. Akibatnya para remaja mencari pelarian untuk menghilangkan rasa penat dengan bermain *game online*. Hal yang awalnya mereka lakukan hanya sekedar menghilangkan rasa penat dan stress, tanpa mereka sadari hal itu menimbulkan dampak negatif yang membuat mereka menjadi kecanduan terhadap *game online*.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Proses penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang terkait dengan dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Dampak negatif yang dimaksud disini adalah dampak negatif terhadap kegiatan belajar siswa, dampak negatif terhadap lingkungan sosial/pertemanan remaja dengan teman sebayanya, dampak negatif terhadap kesehatan remaja dan lain sebagainya. Selain itu peneliti juga mengumpulkan data dengan mencari informasi terkait faktor-faktor penyebab remaja menjadi kecanduan *game online*. Berikut adalah

penjabaran yang terkait dengan dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari.

a. Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* di kalangan remaja Desa Bauh Gunung Sari

Kehadiran *game online* dengan berbagai variasi yang begitu banyak, sangat menarik perhatian remaja diseluruh dunia. Namun begitu *game online* juga membawa dampak buruk pada kepribadian remaja. Banyak masyarakat dan orang tua yang melaporkan, bahwa anak-anak mereka yang memiliki hobi bermain *game* berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif, anti sosial, dan berbagai tingkah laku lainnya yang merugikan remaja. Remaja yang terlalu sering bermain *game* akan mendapat banyak dampak negatif dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti remaja yang menjadi pemalas, suka berkata kasar, bertingkah agresif, melakukan tindakan kriminal, mencuri dan berbagai tindakan kriminal lainnya. Berikut ini hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari:

Tabel 4.2
Presentase remaja kecanduan *game online*

No	Indikator	Jumlah Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	Presentase
1.	Menimbulkan Sifat Malas dan	5 remaja	19%

	Tindakan Kriminal		
2.	Membuat Pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab lainnya	5 remaja	19%
3.	Membuat pemainnya tidak produktif terhadap waktu	4 remaja	15%
4.	Meningkatkan sikap agresifitas remaja	6 remaja	23%
5.	Menyebabkan anti-sosial	3 remaja	11%
6.	Menurunkan kesehatan	3 remaja	11%

1) Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal

Pada indikator terlihat jumlah remaja kecanduan *game online* sebanyak 5 remaja dengan presentase sebesar 19 %. Remaja yang kecanduan terhadap *game online* akan sering merasa malas. Malas untuk mandi, malas untuk melakukan semua kegiatan, menjadi cuek, tidak peduli terhadap lingkungan sekitar dan menjadi kurang peduli pada kewajibannya sebagai seorang remaja. Selain itu remaja juga akan menjadi malas untuk menyelesaikan tugasnya, seperti tugas sekolah, tugas pekerjaan rumah dalam membantu orang tua dan target prestasi yang harus diraih selama remaja masih menjadi seorang siswa. Remaja yang kecanduan terhadap *game online* akan terus merasa penat dan

capek sehingga mereka tidak dapat melaksanakan tugasnya. Dampak yang dialami oleh remaja ini apabila dibiarkan maka akan menjadi suatu kebiasaan dan mereka akan menjadi malas dalam mengerjakan segala sesuatu, dimana segala sesuatu tersebut sudah menjadi tugas dan kewajibannya.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara bersama 26 remaja di Desa Bauh Gunung Sari, peneliti mengambil 6 remaja di Desa Bauh Gunung Sari. DA selaku remaja di Desa Bauh Gunung Sari, dalam wawancara: mengatakan bahwa pada saat dirinya terlalu asyik bermain *game online*, dirinya bisa lupa pada semua tugas sekolah yang menjadi kewajibannya sebagai seorang siswa. Selain lupa DA juga terkadang ingat akan tugas sekolah tetapi terlalu malas untuk mengerjakannya, dengan alasan tugas sekolahnya terlalu sulit dan dia kesusahan dalam mengerjakannya. Karena tugas yang terlalu sulit untuknya, sehingga membuat DA merasa malas untuk mengerjakannya dan lebih memilih untuk bermain *game online*.¹⁰ Hal ini senada dengan yang di katakan oleh AB selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari, dalam wawancara: mengatakan bahwa bermain *game online* terlalu menyenangkan untuknya. Banyaknya

¹⁰ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

tantangan dari dalam *game online* membuatnya ingin terus dan terus menyelesaikan tantangan tersebut. Karena terlalu larut dalam bermain *game online*, menimbulkan rasa malas untuk belajar dan untuk mengerjakan tugas sekolah dalam dirinya.¹¹

Game online tidak hanya menimbulkan rasa malas untuk mengerjakan tugas sekolah pada diri seorang remaja. Tetapi juga menimbulkan rasa malas untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Aktivitas seperti mandi dan mengerjakan tugas rumah. Sikap tersebut sama halnya dengan yang dikatakan oleh AD dalam wawancara mengatakan bahwa: pada saat dirinya sedang bermain *game online*, dirinya terlalu enggan dan malas untuk beranjak dari tempatnya.¹² AD mengatakan bahwa semua itu membuatnya hilang konsentrasi dalam menyelesaikan tantangan *game online*. Bermain *game online* membuatnya terlalu malas untuk mandi bahkan bisa saja pada saat hari libur sekolah, satu hari penuh tubuhnya tidak terkena air sama sekali. Menurutnya hal itu membuang waktu yang dia punya untuk menaikkan level dan nilai dalam *game online*. Senada dengan yang telah dikatakan oleh AD, dalam wawancara antara peneliti dengan BN: mengatakan bahwa apabila dirinya sudah bermain *game online*, ia hanya akan fokus pada penyelesaian tantangan dalam *game*

¹¹ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹² Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

online saja. Selain itu dirinya akan tidak peduli pada lingkungan sekitar dan terlalu malas untuk melakukan apapun seperti mengerjakan tugas rumah dan membantu orang tua.¹³

Selain menimbulkan sifat malas, *game online* juga dapat menimbulkan tindakan kriminal dari dalam diri remaja. Efek candu yang di timbulkan akibat terlalu sering memainkan *game online* membuat remaja rela mengeluarkan banyak biaya agar bisa terus bermain *game online*. Padahal uang yang mereka gunakan untuk bermain *game online* merupakan uang saku sekolah. Sehingga remaja sering melakukan kebohongan terhadap orang tua mereka. Misalnya seperti, berbohong minta uang untuk membeli buku sekolah, pada kenyataannya mereka menggunakan uang tersebut untuk membeli kuota *game online*. Selain itu demi memenuhi hasrat bermain *game online*, beberapa remaja juga tidak segan untuk mencuri uang orang tua. Dari hasil wawancara antara peneliti dengan TG selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari, dalam wawancara ini TG mengatakan: apabila 1 hari atau 2 hari tidak bermain *game*, maka akan timbul perasaan aneh pada dirinya. Dalam hal ini TG beranggapan bahwa bermain *game online* sudah menjadi kebiasaan/hobi yang harus rutin di lakukan. Untuk bermain *game online*, TG mengatakan

¹³ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

bahwa ia menghabiskan uang untuk membeli kuota paling sedikit adalah 30 ribu dengan jumlah kuota sebanyak 8 gb. Untuk mendapatkan uang TG harus berbohong kepada orang tuanya, dengan alasan bahwa ia memiliki tugas sekolah yang mengharuskannya membeli buku dengan harga 50 ribu atau lebih.¹⁴

Selain selain kebohongan yang di lakukan oleh remaja demi mendapatkan uang untuk membeli kuota internet. Remaja juga rela untuk melakukan tindakan pencurian uang orang tua. Seperti yang telah di katakan oleh VR selaku remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari, mengatakan bahwa ia pernah mencuri uang demi untuk membeli kuota internet. VR mengatakan alasan ia mencuri uang adalah karena tidak di beri uang pada saat meminta langsung kepada orang tuanya. Alasan lain yang VR katakan adalah ia tidak memiliki kegiatan lainnya selain bermain *game online*. Sehingga pada saat kuota internet habis, VR rela mencuri uang orang tua agar bisa terus bermain *game online*.¹⁵

Para remaja Desa Bauh Gunung Sari yang gemar bermain *game online* merupakan remaja yang masih duduk di bangku

¹⁴ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Tegar Selaku Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁵ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Varel Selaku Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

sekolah, dimana kewajiban mereka sebagai seorang siswa harus selalu di jalankan yakni belajar, mengerjakan tugas sekolah dan kewajiban mereka sebagai seorang anak juga harus dipenuhi. Dimana hal itu semua merupakan sesuatu kewajiban yang mereka miliki sebagai seorang remaja. Selain itu sebagai seorang remaja yang masih duduk dibangku sekolah, mereka masih bergantung pada uang saku yang diberikan oleh orang tua. Jika uang saku yang diberikan oleh orang tua di rasa kurang atau sudah habis, untuk memenuhi hasrat bermain *game online* dalam dirinya, mereka rela melakukan segala cara agar hasrat bermain *game* dalam dirinya bisa terpenuhi. Seperti ada dari remaja yang sampai berani berbohong dan mengambil uang orang tua.

Pernyataan di atas di perkuat dengan hasil wawancara antara peneliti dengan dua orang tua remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari. Dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu WW mengatakan bahwa: semenjak putra ibu WW bermain *game online*, sifat putra dari ibu WW menjadi pemalas dan acuh tak acuh terhadap sekitarnya. Menjadi malas untuk belajar dan malas untuk melakukan kegiatan apapun kecuali bermain *game online*. Ibu WW mengatakan waktu yang dimiliki putranya hanya untuk bermain *game online* dan apabila Ibu WW menyuruh untuk belajar, putra

Ibu WW hanya mengatakan “iya” tanpa mengerjakan.¹⁶ Berbeda dengan Ibu WW, Ibu JR selaku orang tua remaja kecanduan mengatakan bahwa: semenjak anak bermain *game online*, Ibu JR sering kehilangan uang dari dalam dompet dan mendapati anaknya sendiri yang mengambil uang tersebut demi untuk membeli kuota internet.¹⁷

- 2) Membuat Pemainnya Lupa Akan Waktu, Lupa Belajar, Lupa Tugas Dan Tanggung Jawab Lainnya.

Bermain *game online* memang sangat menyenangkan, kemajuan teknologi yang cukup pesat mampu melahirkan berbagai jenis *game online* dengan banyak variasi yang mampu menarik perhatian banyak kaum, tua, muda, remaja maupun anak-anak. Bermain *game online* dalam jangka waktu yang lama dapat memberikan efek samping yaitu adiksi atau kecanduan dan ketergantungan pada diri pemainnya. Dampak yang sering di rasakan oleh pemain salah satunya remaja ialah lupa waktu belajar dan tanggung jawab lainnya. Dimana remaja yang keasyikan bermain *game online* akan lupa pada segalanya, lupa waktu solat, lupa waktu belajar, lupa makan, lupa mengerjakan tugas dan segala kewajibannya sebagai seorang remaja.

¹⁶ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁷ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Ibu Ten Selaku Orang Tua Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara bersama 26 remaja di Desa Bauh Gunung Sari, dalam indikator dengan presentase 19 %, mengalami dampak negatif tersebut. DA selaku remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari dalam wawancara mengatakan bahwa: Sedangkan untuk wawancara dengan DA mengatakan: bahwa pada saat sedang bermain *game online*, dirinya bisa lupa pada waktu solat. DA bahkan mengatakan dirinya bisa bermain *game online* 3-6 jam lamanya pada saat hari-hari biasa atau pada saat hari libur sekolah. Semua waktu yang dimiliki DA hanya untuk bermain *game online*. Pada saat suara adzan berkumandang yang menandakan waktu solat telah tiba, DA bahkan lebih memilih untuk mengabaikannya dan melanjutkan bermain *game online*.¹⁸ Senada dengan yang dikatakan oleh DA, peneliti melakukan wawancara dengan TG mengatakan bahwa: bukan hanya lupa akan tetapi TG memang tidak pernah menjalankan solat lima waktu. TG mengatakan bahwa dirinya hanya akan melaksanakan solat saat dirinya berada di sekolah saja.¹⁹

¹⁸ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

¹⁹ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

Selain memberikan dampak negatif remaja lupa akan waktu shalat, bermain *game online* juga dapat memberikan dampak kepada remaja lupa akan tugas-tugas sekolah dan tugas lainnya. Dari hasil wawancara antara peneliti dengan remaja kecanduan *game online*. Dalam wawancara AD mengatakan bahwa: bermain *game online* memang sangat menyita segala waktu yang dia punya. Dimana saat bermain *game online*, AD tidak akan mengingat tugas-tugas yang di punya. Seluruh waktu dan pikiran yang AD punya hanya tertuju kepada *game online*. AD selalu lupa untuk mengerjakan tugas sekolah dan hal itu membuatnya selalu mendapatkan hukuman dari guru karena tidak mengerjakan tugas sekolah. Namun hal itu tidak membuat AD merasa jera, dimana AD tetap bermain *game online* dan tidak peduli dengan kewajibannya.²⁰

Bermain *game online* juga dapat memberikan dampak kepada remaja yakni lupa dan lepas terhadap tanggung jawab sebagai seorang remaja. Dalam wawancara, BN mengatakan bahwa: karena terlalu asyik bermain *game online* BN sampai melupakan waktu mengaji bersama teman-teman lainnya.²¹ Hingga BN memilih untuk tidak hadir dalam mengaji. Lain halnya dengan BN yang melupakan waktu mengaji, VR mengatakan

²⁰ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

²¹ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

bahwa: ia melupaka janji bersama teman-temannya karena terlalu asyik bermain *game online*. Hingga pada akhirnya teman-teman VR mendiaminya dan sempat tidak mau berteman lagi dengannya.²²

Game online memang sangat candu bagi seorang remaja, namun bagaimana jika *game online* berdampak negatif hingga membuat remaja yang memainkannya melupakan tugas dan kewajibannya sebagai seorang anak dalam sebuah keluarga. Ini juga terjadi pada AB dalam wawancara mengatakan bahwa: akibat bermain *game online* AB selalu mendapat amarah dari kedua orang tua. Dikarenakan AB selalu lupa untuk mengerjakan tugas rumah dan membantu kedua orang tua.²³

Menjadi seorang remaja berarti memiliki peran dan tanggung jawab yang besar di dalam suatu keluarga yang dimilikinya. Dimana seorang remaja memiliki peran dan tanggung jawab tertinggi setelah orang tua. Salah satu peran dan tanggung jawab seorang remaja adalah dapat membantu orang tua dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan lainnya. Namun bagaimana apabila waktu yang dimiliki seorang remaja hanya untuk bermain *game online* dan melupakan tanggung jawab yang dimilikinya sebagai seorang remaja. Dampak yang di dapat ini

²² Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

²³ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

tentunya akan merugikan remaja dan juga orang tua. Bagi remaja bermain *game online* adalah suatu hal yang sangat menyenangkan, namun suatu hal yang menyenangkan tersebut akan lebih baik apabila remaja dapat meyisihkan sedikit waktu atau membagi waktu antara bermain *game online* dengan belajar, mengtrjakan tanggung jawab lainnya dan melakukan hal-hal yang lebih positif.

3) Membuat pemainnya tidak produktif terhadap waktu

Bermain *game online* memang sangat menguras waktu bagi para pemainnya. Begitu pula dengan yang terjadi pada remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Remaja Desa Bauh Gunung Sari, remaja Desa Bauh Gunung Sari pada saat sedang bermain *game online* tidak akan bisa beralih atau beranjak dari tempatnya. Sehingga waktu yang di milikinya hanya untuk bermain *game online*. Dimana dalam presentase terlihat 15 % remaja Desa Bauh Gunung Sari tidak dapat membagi waktu antara bermain *game online* dengan waktu lain yang dimilikinya, seperti belajar, bermain dengan teman sebaya, membantu orang tua dan melakukan hal-hal lain yang lebih bermanfaat. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara bersama 6 remaja di Desa Bauh Gunung Sari. DA selaku remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari dalam wawancara mengatakan

bahwa: bermain *game online* memang sangat menghabiskan waktu yang dimilikinya. DA tidak dapat membagi waktu antara bermain *game online* dengan waktu belajar. Semua waktu yang DA miliki hanya tertuju pada *game online* menghiraukan kegiatan lain yang lebih positif.²⁴

Sementara itu dalam wawancara antara peneliti dengan VR selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari, mengatakan bahwa: bermain *game online* sangat menyenangkan, hingga VR melupakan semua hal yang harus dilakukannya. VR menjadi tidak memiliki waktu lain yang seharusnya dapat VR gunakan untuk melakukan kegiatan lainnya, misalnya seperti membantu orang tua.²⁵ Hal yang sama juga di katakan oleh BN dalam wawancara mengatakan bahwa: bermain *game online* membutuhkan waktu dan konsentrasi. Sehingga membuat BN selalu menempatkan waktu yang dimilikinya hanya untuk bermain *game online*. Tidak berbeda jauh dengan yang katakan AD selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari mengatakan bahwa dirinya tidak memiliki waktu lain selain bermain *game online*. Menurutnya bermain *game online* merupakan suatu kegiatan yang harus menjadi prioritas dalam dirinya. Hal ini senada dengan yang telah dikatakan oleh AB, mengatakan bahwa: bermain *game*

²⁴ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

²⁵ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

online dalam jangka waktu yang panjang adalah salah satu keinginannya. Waktu dimana AB tidak di ganggu oleh siapapun dan hanya fokus pada tantangan dalam *game online*. Begitu pula dengan yang di katakan oleh TG dalam wawancara mengatakan bahwa, apabila sudah bermain *game online* ia tidak memiliki waktu untuk melakukan hal lainnya.²⁶ Melakukan berbagai kegiatan seperti bermain dengan teman sebaya dan lain sebagainya. Apabila TG keluar dan bermain dengan teman sebaya, TG hanya akan bermain dengan teman sesama penyuka *game online*.

Terlalu lama bermain *game online* membuat remaja di Desa Bauh Gunung Sari menjadi tidak memiliki skala prioritas terhadap waktu yang dimilikinya. Akan lebih jika remaja dapat memiliki *time management* dalam mengelola waktu yang dimilikinya. Pertama, remaja hendaknya mendahulukan pekerjaan yang paling utama, seperti pekerjaan sekolah, pekerjaan rumah dalam membantu orang tua. Kedua, memproteksi waktu yang telah di tentukan, remaja hendaknya melakukan pembatasan terhadap waktu yang telah di tentukan. Seperti membatasi waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* dan untuk melakukan pekerjaan lainnya dengan

²⁶ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

melakukan penetapan berapa waktu yang akan mereka gunakan dan di usahakan untuk konsisten tidak melanggar waktu tersebut.²⁷

4) Meningkatkan Sikap Agresifitas Remaja

Dampak negatif yang akan di dapat oleh remaja akibat terlalu sering bermain *game online*, adalah sikap remaja yang menjadi lebih agresif terhadap sekitarnya. Seperti pada saat orang tua meminta pertolongan, mereka tidak segan-segan untuk menolak dengan membantah dan membentak. Mereka beranggapan bahwa orang tua sudah mengganggu aktivitasnya saat sedang bermain *game online*. Remaja bahkan berani berucap kasar kepada orang tua, yang tanpa mereka sadari hal itu bisa membuat orang tua merasa sakit hati dan tidak di hormati oleh anaknya.

Hal ini senada dengan yang telah dikatakan oleh remaja Desa Bauh Gunung Sari. Terlihat 23 % remaja mengalami dampak negatif dengan sikap mereka yang menjadi agresif. DA selaku remaja kecanduan *game online* dalam wawancara mengatakan bahwa: dirinya memang pernah membentak orang tua. Dikarenakan pada saat sedang bermain *game online* orang tua menyuruhnya untuk membeli barang di warung dan DA merasa

²⁷ Antonius Atosökhi Gea, 'Time Management: Menggunakan Waktu Secara Efektif Dan Efisien', *Humaniora*, 5.2 (2014).

kesal hingga membentak dan berucap kasar kepada orang tua. Menurutnya hal itu mengganggu dirinya yang sedang berkonsentrasi dalam menyelesaikan tantangan dalam *game online*. Begitupula dengan yang di katakan oleh TG dalam wawancara, mengatakan bahwa: bermain *game online* konsentrasi penuh sehingga pada saat orang tua meminta bantuan, ia akan merasa kesal dan mengerjakan tugas tersebut dengan tidak ikhlas. Berbeda lagi dengan VR, dalam kesehariannya dirinya memang selalu berkata dengan kasar dan semakin parah dengan dia mengenal dan bermain *game online*.²⁸

Sikap agresifitas lainnya adalah pada saat remaja sedang bermain *game online* dan mengalami kekalahan, remaja akan bersikap agresif seperti: berteriak, berkata kasar, menendang/memukul suatu barang yang berada di dekatnya agar rasa kesalnya dapat tersalurkan. Dari hasil wawancara antara peneliti dengan remaja kecanduan *game online*, AB dalam wawancara mengatakan bahwa: pada saat bermain *game online* dan mengalami kekalahan dirinya akan bersikap *toxic* yakni dengan berteriak dan juga berkata kasar sampai rasa kesal dalam dirinya berangsur mereda. Senada dengan yang telah dikatakan oleh AB, DA pada saat mengalami kekalahan selain berteriak dan

²⁸ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

berucap kasar. DA tidak segan-segan akan memukul dan menendang barang apapun yang ada di tempatnya. Dimana menurut DA hal tersebut ia lakukan untuk meluapkan rasa kesal akibat kekalahan yang di alaminya. Begitupula dengan BN yang meluapkan rasa kesalnya sama dengan yang dilakukan oleh AB dan DN.

Sikap remaja di atas tentunya sangat berdampak kepada orang tua, dari hasil wawancara antara peneliti dengan orang tua kecanduan *game online*. Ibu WW mengatakan bahwa: semenjak putra ibu WW bermain *game online*, sifat putra ibu WW sangat berubah. Dimana putra Ibu WW menjadi berani dan menjadi pembangkang kepada Ibu WW. Sama hal nya dengan yang di katakan oleh Ibu JR mengatakan bahwa putra Ibu JR menjadi mudah marah dan berteriak kepada dirinya. Apabila Ibu JR meminta pertolongan putra Ibu JR selalu menolak dengan berteriak dan berkata kasar.²⁹

Semua sikap dan perilaku remaja tersebut tentunya tidak hanya membawa dampak terhadap orang tua saja, akan tetapi juga membawa dampak kepada masyarakat sekitar. Dimana dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan salah satu masyarakat di Desa Bauh Gunung Sari, ibu MS mengatakan bahwa perilaku

²⁹ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

remaja yang berteriak dengan mengucapkan kata kasar tersebut cukup mengganggu dirinya dan masyarakat sekitar. Suara teriakan yang cukup kencang sampai terdengar hingga ke rumah dan mengusik beberapa masyarakat yang tinggal dekat dengan para remaja yang berkumpul untuk bermain *game online*.³⁰

Dari pernyataan diatas menunjukkan bahwa, dampak dari *game online* yang membuat remaja menjadi bertingkah agresif dengan mengucapkan kata kasar kepada orang tua memang benar adanya. Kebanyakan dari orang tua remaja tidak menyadari, bahwa anak mereka sudah termasuk pada tahap kecandua *game online*. Meskipun sebagian orang tua ada juga yang mengetahuinya, namun para orang tua selalu menganggap bahwa permainan yang sedang dimainkan oleh anak mereka adalah permainan yang biasa-biasa saja dan tidak berbahaya.

5) Menyebabkan anti-sosial

Akibat terlalu sering bermain *game online*, remaja akan menjadi kurang tertarik untuk bermain dengan teman sebaya mereka. Bukan hanya itu saja, hubungan antara remaja dan keluarga juga akan menjadi renggang, akibat waktu yang dimiliki remaja berkurang karena terlalu sering bermain *game online*. Apabila remaja menjadi kecanduan *game online* dan memilih

³⁰ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari.

untuk berteman dengan teman yang hanya berada di dunia *game online* saja, maka pertemanan yang remaja bangun ini menjadi tidak nyata karena tidak berada di lingkungan yang sebenarnya. Dan dengan hal ini kehidupan remaja akan terasing dan terilosir dari kehidupan nyata bahkan tanpa mereka sadari.

Apabila seorang anak sudah sangat betah dalam bermain *game*, maka tidak akan ada orang yang dapat mengganguya. Seorang anak yang sudah asyik dan betah bermain *game*, cenderung akan menutup diri dengan lingkungan sekitarnya. Adapun efek yang akan ditimbulkan akibat terlalu sering bermain *game* dan sudah masuk pada tahap kecanduan adalah dapat mengganggu kejiwaannya, hubungan dengan teman sebayanya juga dengan orang sekitarnya akan terganggu.

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari, terdapat 11 % remaja mengalami dampak negatif anti sosial akibat *game online*. TG mengatakan ia lebih memilih untuk berteman dengan teman yang sama-sama menyukai *game online* seperti dirinya. Menurut TG, teman yang tidak menyukai *game online* seperti dirinya tidak terlalu mengasyikkan. Sama halnya dengan yang dikatakan oleh AD dalam wawancara, mengatakan bahwa: AD memang sengaja menutup ruang lingkup pertemanannya dan hanya memilih untuk berteman dengan sesama penyuka *game*

online.³¹ Tidak sedikit remaja yang mengatakan bahwa banyak teman-teman yang dulunya akrab dengan dirinya menjadi asing dan tidak mengenal lagi karena dirinya lebih sering bermain *game*. Teman-teman yang dimilikinya juga hanya teman-teman dengan hobi yang sama dengannya.

Hal ini senada dengan yang dikatakan oleh AB dalam wawancara mengatakan bahwa: semenjak bermain *game online* beberapa teman-temannya mulai menjauh dan tidak lagi mau bermain dnegannya. Sehingga teman-teman yang dimiliki oleh AB hanyalah teman-teman yang menyukai *game online* seperti dirinya. Pergaulan pergaulan yang dimiliki oleh remaja hanya dengan dunia *game* saja, sehingga membuat remaja kecanduan *game online* menjadi terisolir dari lingkungan pergaulan nyata. Yang membuat remaja menjadi sulit dalam menjalin hubungan atau berinteraksi dengan lingkungan dan di kehidupan sehari-harinya.

Seperti yang telah di katakan oleh VR dalam wawancara mengatakan bahwa: semenjak bermain *game online*, dirinya menjadi sangat malas untuk melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar. VR mengatakan dirinya hanya akan keluar rumah saat sedang bersekolah atau bila orang tua menyuruh

³¹ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

dirinya untuk menolongnya melakukan sesuatu yang membutuhkan pertolongannya. Berbeda dengan BN dan DA dalam wawancara mereka mengatakan meskipun mereka bermain *game online*, akan tetapi untuk berinteraksi masih mereka lakukan. Baik itu dengan masyarakat sekitar maupun dengan keluarga dan teman-teman lainnya.

6) Menurunkan Kesehatan

Kecanduan terhadap *game online* dapat mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan memiliki daya tahan tubuh yang lemah. Hal ini di akibatkan karena remaja yang kecanduan terhadap *game online*, akan memiliki aktivitas fisik yang berkurang, kurang waktu tidur, dan akan sering terlambat waktu makan dan minum. Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara bersama 6 remaja di Desa Bauh Gunung Sari.terdapat 11% remaja mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain *game online*. DA selaku remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari dalam wawancara mengatakan bahwa: akibat terlalu sering bermain *game online*, DA selalu merasakan nyeri dan kebas pada tangan juga punggung. Dimana hal itu di

sebabkan akibat DA selalu duduk dan tidur dengan memainkan *game online* pada hp yang dimilikinya.³²

Tidak jauh berbeda dengan yang dirasakan oleh DA, AB dalam wawancara mengatakan bahwa: terlalu lama menatap layar hp atau komputer dengan bermain *game online* menyebabkan sakit pada mata AB. Begitupula dengan yang dirasakan oleh VR, dalam wawancara VR mengatakan bahwa: ia sering merasakan sakit pada kepala hingga *migrain*. Hal yang sama juga dikatakan oleh BN dalam wawancara mengatakan bahwa: akibat terlalu serius bermain *game online*, BN selalu lupa waktu, hal itu membuat BN memiliki riwayat sakit maag akibat telat makan. Serupa dengan yang dikatakan oleh TG dan DA yang memiliki pengalaman sama, dimana mereka berdua pernah merasakan sakit dan perih pada mata hingga mata menjadi merah akibat terlalu sering bermain *game online* dan jarang berkedip mengakibatkan mata menjadi kering.

Pernyataan di atas di perkuat dengan pengakuan dua orang tua dari remaja kecanduan *game online*, Ibu WW dalam wawancara mengatakan bahwa: akibat terlalu sering bermain *game online*, membuat putra Ibu WW menjadi memiliki riwayat sakit maag akibat telat makan. Sementara dari wawancara antara

³² Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

peneliti dengan Ibu JR, mengatakan bahwa: akibat terlalu sering bermain *game online* dan selalu menatap layar pada monitor *game*, membuat putra Ibu JR sering mengalami kasus sakit mata dengan mata yang terasa perih dan merah.³³

b. Faktor - Faktor Penyebab Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

Game online menjadikan remaja betah untuk berlama-lama di depan layar komputer atau hp mereka. Bermain *game online* dapat membuat remaja menjadi seorang pecandu *game*. Sadar atau tanpa remaja sadari, para remaja ini sudah terjebak dalam rutinitas yang mereka anggap sebagai pelarian semu yang menghanyutkan. Hingga perlahan mereka sudah tenggelam cukup dalam pada dunia *game* yang mereka anggap menyenangkan.

Hal utama yang membuat remaja mengenalkan akan adanya *game online* adalah lingkungan sosialnya. Dalam hal ini peneliti menjelaskan mengenai faktor-faktor yang menjadi penyebab remaja di Desa Bauh Gunung Sari kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian peneliti mendapatkan beberapa faktor pendorong remaja menjadi kecanduan terhadap *game online*, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Relationship* (Teman Sebaya)

³³ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

Setiap anak tentunya akan memasuki usia remaja. Dimana pada tahap usia ini remaja akan di hadapkan dengan permasalahan penyesuaian sosial, seperti problematika dalam pergaulan teman sebaya. Pembentukan sikap remaja, perubahan tingkah laku dan juga perilaku sosial remaja banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan dan teman sebaya atau sepermainannya. Teman sebaya merupakan faktor yang memiliki pengaruh besar dalam kehidupan remaja. Dimana dalam kehidupan era modern ini remaja tentunya akan menghabiskan banyak waktunya bersama dengan teman-teman mereka.

Jika seorang remaja sudah begaul dengan teman sebayanya, maka remaja tersebut tidak hanya akan menerima kontak sosial, tetapi remaja tersebut juga dapat memberikan kontak sosial. Dalam hal ini remaja akan mulai memahami, bahwa dalam kelompok pertemanannya terdapat berbagai peraturan tertentu yang harus ia patuhi. Dalam pertemanan remaja pecandu *game* ini, menerapkan berbagai nilai-nilai seperti: pencapaian nilai-nilai tinggi dan bagus, *skill* yang hebat, pencapaian level tinggi, ini menjadi tujuan dalam pertemanan mereka. Dimana mereka yang sama-sama ingin mencapai nilai tinggi dalam dunia *game* membuat mereka ingin mewujudkannya. Bahkan mereka rela menghabiskan banyak biaya dan waktu untuk mencapai nilai tinggi tersebut.

Dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan melalui teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Peneliti melakukan wawancara dengan BN mengatakan bahwa: BN mengenal *game online* memang dari teman-temannya, dimana dirinya hanya melakukan coba-coba sebagai penghilang rasa penat dari tugas-tugas sekolah dan pada akhirnya BN mengatakan ia menjadi kecanduan dengan keseruan yang ia dapat dari *game online*. Senada dengan yang dikatakan oleh DA mengatakan bahwa: teman-teman yang dimilikinya memanglah pecandu *game online*. Sehingga tidak akan terkejut apabila DA mengikuti dan menjadi kecanduan terhadap *game online*. Hal yang sama dikatakan oleh VR bahwa dirinya hanya di ajak oleh teman-temannya dan pada akhirnya ia menjadi tidak bisa lepas dan berhenti untuk bermain *game online*.

TG selaku remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari, mengatakan: bahwa ia rela menghabiskan banyak waktu dan biaya meskipun merasa lelah, demi untuk memenuhi target yang diinginkan. Disini target yang dimaksud ialah level dari karakter *game* yang sedang ia dan teman sepermainannya mainkan.³⁴ Begitupula dengan yang dikatakan oleh AD dalam wawancara mengatakan bahwa: dirinya dan teman

³⁴ Erlis Setia Gunenti, 20 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Bauh Gunung Sari.

sepermainannya memiliki tujuan yang sama, yaitu ingin unggul dan menjadi yang pertama dalam peringkat dunia *game online*. Hal yang serupa dikatakan oleh AB dalam wawancara mengatakan bahwa: dengan lingkungan pertemanan yang ia miliki mayoritas adalah seorang pecandu *game online*. Membuat dirinya rela untuk terus menekuni *game online* agar bisa sebanding dan unggul dari teman-teman lainnya.

2) *Escapism* (Pelarian)

Remaja yang masih duduk di bangku sekolah, kebanyakan merasa penat dengan berbagai tugas sekolah yang di berikan oleh guru mata pelajaran masing-masing. Hal ini tentunya membuat remaja merasa stress dan terbebani dengan berbagai tugas-tugas sekolah. Maka dengan itu membuat remaja memilih untuk sekedar menghilangkan penat dan rasa stress, yaitu dengan memilih untuk bermain *game online*. Dari hasil penelitian antara peneliti dengan BN selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari, ia mengatakan bahwa: awalnya ia hanya coba-coba bermain *game online* sekedar untuk lari dari rasa penat dan stress akibat tugas-tugas sekolah. Namun seiring berjalannya waktu ia mulai terbiasa dan mulai bermain *game* setiap saat, hingga menjadi kecanduan dan tidak bisa untuk berhenti untuk sekedar melakukan aktivitas lainnya.

Sama halnya dengan yang dikatakan oleh DA dalam wawancara, mengatakan bahwa: dirinya bermain awalnya memang hanya untuk pelarian dari tugas-tugas sekolah. Namun setelahnya DA menjadi kecanduan terhadap *game online*. Hal serupa juga dikatakan oleh TG, dimana dirinya merasa pusing dan bosan lalu ia diajak oleh teman-teman untuk bermain *game online*. Faktor pelarian akibat rasa penat akan tugas-tugas sekolah merupakan alasan utama yang akan dikatakan oleh remaja pecandu *game online*. Seperti yang dikatakan oleh VR, AD dan AB yang memiliki jawaban sama yakni tugas sekolah membuat mereka pusing. Setelah selesai mengerjakan tugas atau tidak mengerjakan tugas sama sekali, mereka biasa akan langsung bermain *game online* dengan larut. Hal ini tanpa mereka sadari telah terjerumus pada dunia *game online*, hingga menjadi kecanduan dan tidak bisa lepas dari dunia *game online*.³⁵

3) *Achievement* (Jenis *game online*)

Perkembangan berbagai jenis teknologi seakan tidak ada habisnya. Dimana teknologi terus menghasilkan berbagai jenis produk-produk baru dan bervariasi yang tidak terhitung berapa banyak jumlahnya. Salah satu jenis produk yang terus berkembang di setiap waktunya dan banyak digemari oleh

³⁵ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

kalangan remaja ialah *game online*. Keberadaan *game online* sebagai salah satu teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan oleh kalangan remaja, memang sudah tidak asing lagi bagi seluruh umat manusia. *Game online* seolah mempunyai daya tarik tersendiri oleh para pecinta *game*, hal ini disebabkan oleh tampilan-tampilan dalam layar monitor yang terdapat gambar tiga dimensi yang mana membuat para pemainnya terasa nyata.

Game online menawarkan berbagai jenis *game* yang menarik dan tentunya bervariasi, dimulai dari *game* yang bernuansa *quest*, *adventure* dan *simulasi*. Seperti yang dikatakan oleh VR selaku remaja Desa Bauh Gunung Sari, dalam wawancara mengatakan bahwa: begitu banyak jenis *game-game* baru yang menyenangkan dan menantang. Dimana *game-game* ini disajikan dengan kualitas gambar dan warna yang menarik, juga dilengkapi dengan suara yang jernih dan musik yang cukup menyenangkan. Senada dengan yang dikatakan oleh BN dalam wawancara mengatakan bahwa: *game online* selalu menciptakan karakter-karakter baru yang lebih kuat dari sebelumnya. Sehingga bermain *game online* tidak akan pernah merasakan bosan. Begitupula dengan yang dikatakan oleh DA dalam wawancara: DA mengatakan bermain *game online* tidak akan pernah merasakan bosan, karena dalam dunia *game online* selalu muncul

hal-hal baru. Seperti karakter-karakter baru yang lebih kuat, fitur dan jenis *game-game* baru.³⁶

Dengan banyaknya berbagai jenis *game online*, maka akan membuat seseorang yang memainkannya menjadi kecanduan dan termotivasi untuk terus bermain *game online*. Seperti yang dikatakan oleh AD dalam wawancara, mengatakan bahwa: banyak sekali jenis-jenis *game online* yang baru tercipta sehingga tidak akan pernah bosan untuk memainkannya. Dalam wawancara AB mengatakan: bermain *game online* tidak ada kata bosan, karena banyak jenis *game* baru. Bukan merasa bosan akan tetapi pemain akan termotivasi untuk terus mencoba *game-game* yang baru tercipta. TG juga mengatakan dalam wawancara: berbagai banyak variasi dalam *game* dengan tampilan grafik yang sangat jernih, sangat memanjakan mata bagi seorang *gamers*. Sehingga membuat para remaja dan pemain lainnya betah untuk bermain *game online*.

4) *Manipulation* (Manipulasi)

Bermain *game* membuat para pemainnya begitu tertantang untuk terus memainkannya dengan meningkatkan level tertinggi dan mencapai kemenangan yang unggul. Tak jarang hal ini membuat banyak remaja pecandu *game online* di Desa Bauh

³⁶ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari.

Gunung Sari, berlomba-lomba mendominasi lawan untuk mencapai kemenangan dengan berbagai cara. Tidak sedikit dari mereka yang bahkan menggunakan cara yang curang dengan memanipulasi lawan atau pemain lain untuk mencapai target dan level unggul yang diinginkannya. Hal ini mereka lakukan untuk memenuhi kepuasan diri sendiri. Dimana mereka beranggapan bahwa apabila sudah mencapai level tertinggi maka mereka sudah dapat dikatakan jago dan kuat dalam dunia *game* atau istilah sekarang yaitu pemain “pro”.

Dari hasil wawancara antara peneliti dengan 6 remaja kecanduan *game online*. TG dalam wawancara mengatakan bahwa: ia pernah melakukan cara curang demi untuk memenangkan tantangan dalam *game* dengan lawannya. Sama halnya yang dikatakan oleh DA dalam wawancara: dalam dunia *game* ia rela melakukan apa saja untuk menjadi lebih unggul dari teman atau lawan. Dimana hal itu ia lakukan agar lebih terlihat kuat dari pemain-pemain lainnya.³⁷

Banyak hal yang dilakukan oleh remaja di Desa Bauh Gunung Sari demi untuk mencapai kemenangan dan terlihat lebih kuat dari pemain lainnya. Bukan hanya memanipulasi kemenangan atau berlaku curang saja. Akan tetapi remaja di Desa

³⁷ Erlis Setia Gunenti, 19 Mei 2022 Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari

Bauh Gunung Sari juga , mengejek dan menjelekkkan pemain lainnya apabila kalah dalam tantangan *game online*. Seperti yang dikatakan oleh VR dalam wawancara, mengatakan bahwa: bersikap toxic dalam dunia *game* menurutnya sudah menjadi hal yang biasa. Maka dari itu ia biasa akan mengejek teman atau lawan lainnya apabila mengalami kekalahan dalam berkompetisi.

Lainnya hal nya dengan yang dikatakan oleh AB dalam wawancara, mengatakan bahwa dalam dunia *game online* saat sedang bertanding menyelesaikan masalah ia harus menjadi pemain yang paling mendominasi dari pemain lainnya. Seperti ia harus membuat pemain lainnya kalah dengan sangat cepat. Sementara itu untuk AD dan BN memiliki jawaban yang sama, dimana mereka akan merasa puas apabila melihat pemain lainnya kalah atau membuat temannya terlihat tidak pandai dengan permainan *game online*.

B. Pembahasan

1. Dampak Negatif Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi dapat diartikan sebagai suatu keadaan kebergantungan pada suatu obat bius. Umumnya, kecanduan akan menambah toleransi diri pada suatu obat bius, ketergantungan secara fisik dan psikologis, selanjutnya akan menambah gejala pengasingan diri oleh masyarakat bila kecanduan obat bius di

berhentikan.³⁸ Kata kecanduan (*addiction*) biasanya digunakan dalam konteks klinis kemudian diperhalus dengan perilaku yang berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan pada teknologi komunikasi informasi (ICT). Kehadiran *Game online* sudah begitu menjamur dikalangan remaja dan penyebarannya sangat cepat melalui perangkat *audio visual* yang berteknologi tinggi. Berbagai jenis bentuk permainannya juga tidak terbatas dengan tampilan yang lebih menarik juga menantang.³⁹ Bermain *game* memang sangat menyenangkan bagi kebanyakan orang. Namun dibalik kata dan rasa menyenangkan tersebut *game* dianggap memiliki dampak yang buruk dan negatif bagi perkembangan *kognitif*, psikologis, dan fisik. Rasa menyenangkan saat bermain *game* membuat orang lupa waktu untuk memikirkan hal-hal penting lainnya seperti belajar, makan, dan kegiatan-kegiatan penting lainnya.⁴⁰ Bukan hanya itu saja *game* juga memiliki *level/tingkatan* atau *genre* yang cukup sulit untuk dimainkan. Maka apabila seorang pemain tidak dapat mencapainya, akan memicu rasa amarah dari dalam. Tidak jarang hal tersebut akan memicu tindakan agresif seperti berteriak, berkata kasar atau membanting hp/*gadget* yang digunakan untuk bermain *game online*.⁴¹

³⁸ Chapin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hal. 13

³⁹ Ifmayani Faurin Lestari, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Tahun 2021', 2021, 0–95.

⁴⁰ Universitas Medan Area, 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Infinity Export Skripsi Nurul Hafiza Nasution Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan', 2020.

⁴¹ Rika Riyana Pratiwi, Elni Yakub, and Tri Umari, 'Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Perilaku Agresif Di SMP Negeri 14 Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5.1 (2018), 1–14.

Setelah peneliti melakukan pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi selanjutnya data yang diperoleh dan daparkan oleh peneliti sesuai dengan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari hasil wawancara dan observasi selama peneliti melakukan penelitian dilapangan. Berikut ini merupakan hasil analisis data berdasarkan yang telah peneliti teliti.

Desa Bauh Gunung Sari merupakan Desa yang terletak di kecamatan Sekampung Udik Kabupaten Lampung Timur. Sekampung Udik memiliki luas wilayah 187,06 km², wilayah kecamatan sekampung udik ini terbagi menjadi 15 desa, yaitu: Gunung Pasir Jaya, Gunung Sugih Besar, Bauh Gunung Sari, Brawijaya, Sedorejo, Pugung Raharjo, Gunung Agung, Bojong, Banjar Agung, Toba, Mengandung Sari, Gunung Bumi Mulyo dan Purwa Kencana. Desa Gunung Sari merupakan Desa Dengan Pecahan Dari Desa Gunung Sugih Besar yang berada di Lampung Timur. Mata pencaharian masyarakat Bauh Gunung Sari mayoritas adalah seorang petani, pedagang dan beberapa adalah seorang PNS. Desa Bauh Gunung Sari memiliki remaja yang mayoritas masih menempuh pendidikan. Hampir setiap hari selain hari libur remaja Desa Bauh Gunung Sari selalu disibukkan dengan berbagai kegiatan sekolah dan harus mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Hal ini membuat remaja-remaja tersebut mudah merasa penat dan stress akibat tugas-tugas sekolah yang

banyak. Akibatnya para remaja mencari pelarian untuk menghilangkan rasa penat dengan bermain *game online*.

Game online adalah suatu bentuk permainan berbentuk video gambar yang dapat dimainkan melalui berbagai perangkat seperti komputer dan hp. *Game online* ini hanya akan dapat di mainkan apabila suatu perangkat, terhubung melalui jaringan internet.⁴² *Game Online* seolah seperti sudah menjadi gaya hidup baru di kalangan remaja. Remaja adalah peralihan pada usia kanak-kanak menuju usia dewasa dengan kisaran umur yang berjalan antara 11 tahun sampai dengan 21 tahun. Pada usia ini remaja seringkali mencoba hal-hal baru. Senada dengan remaja Desa Bauh Gunung Sari, yang mengenal dunia *game online*. Hingga bermain *game online* seolah menjadi hal biasa dan lumrah di kalangan para remaja. Akan tetapi terlalu sering bermain *game online* dapat menimbulkan dampak negatif pada diri remaja. Banyak remaja yang awalnya hanya mencoba-coba bermain *game* untuk melepas penat dan beralih menjadi candu pada *game online*. Seperti halnya pada remaja di Desa Bauh Gunung Sari.

Hasil wawancara dan observasi antara peneliti dengan remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari, semua remaja yang menjadi informan dalam penelitian ini mengaku sudah memasuki tahap kecanduan *game online*. Dimana para remaja ini tidak pernah bisa lepas

⁴² Krista Surbakti, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01.01 (2017), 28–38.

dengan *game online*. Saat bermain dengan teman-teman sebayanya pun mereka akan tetap bermain *game online*. Dari hasil wawancara dan observasi dampak negatif kecanduan *game online* terhadap remaja di Desa Bauh Gunung Sari, peneliti menemukan bahwa terdapat beberapa dampak negatif yang sudah menimpa remaja Desa Bauh Gunung Sari di antaranya yaitu:

- a. Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal
- b. Membuat pemainnya lupa akan waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab lainnya
- c. Meningkatkan sikap agresifitas
- d. Membuat pemainnya tidak produktif karena semua waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*
- e. Remaja menjadi anti-sosial dan membatasi ruang lingkup pertemanannya. Dalam kasus ini remaja hanya akan berteman dengan sesama yang memiliki hobi bermain *game online*.
- f. Remaja mengalami penurunan kesehatan yang diakibatkan oleh kurangnya waktu beristirahat, sebab seluruh waktunya di habiskan untuk bermain *game online*. Beberapa indikasi penurunan kesehatan yang di alami remaja Desa Bauh Gunung Sari yaitu: remaja yang sering mengalami sakit kepala hingga nyeri pada matanya, sering mengalami nyeri otot dan pegal linu pada punggung hingga bahu. Hal ini senada dengan pendapat dari margaretha yang terdapat dalam teori.

Dampak negatif dari *game online* tidak hanya di dapatkan oleh remaja Desa Bauh Gunung Sari saja, tetapi juga di dapatkan oleh para orang tua remaja kecanduan *game online*. Di mana hubungan orang tua dan anak yang menjadi renggang dan tidak harmonis dan orang tua yang sering mengalami kehilangan uang akibat anak yang sering kedapatan mengambil uang orang tua untuk membeli kuota internet.

2. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* Dikalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari

Game online menjadikan remaja betah untuk berlama-lama di depan layar komputer atau hp mereka. Bermain *game online* dapat membuat remaja menjadi seorang pecandu *game*. Sadar atau tanpa remaja sadari, para remaja ini sudah terjebak dalam rutinitas yang mereka anggap sebagai pelarian semu yang menghanyutkan. Hingga perlahan mereka sudah tenggelam cukup dalam pada dunia *game* yang mereka anggap menyenangkan. Remaja yang terlalu sering bermain *game online* hingga kecanduan tentunya memiliki faktor tersendiri. Setelah peneliti melakukan pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi dan dokumentasi selanjutnya data yang diperoleh dan dipaparkan oleh peneliti sesuai dengan metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif, dengan cara menganalisis data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari hasil wawancara dan observasi selama peneliti melakukan penelitian dilapangan. Berikut ini merupakan hasil analisis data berdasarkan yang telah peneliti teliti dapatkan yaitu, peneliti menemukan terdapat beberapa

faktor yang menjadi penyebab remaja di Desa Bauh Gunung Sari kecanduan *game online* yaitu: (1) *Relationship* (Faktor sebaya), (2) *Escapism* (Faktor pelarian) (3) *Achievement* (Faktor jenis *game online*), (4) *Manipulation* (faktor menipu). Hal ini senada dengan pendapat dari Yee N, yang terdapat dalam teori. Dimana faktor-faktor tersebut yang mendorong remaja kecanduan terhadap *game online*. Berikut ini terdapat 5 faktor yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan *game online*.⁴³

- a. *Relationship*, faktor di sebabkan oleh rasa dan keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan dari dalam diri individu untuk berhubungan dan mendapat dukungan.
- b. *Manipulation*, Faktor dimana peain menjadikan pemain lain sebagai objek dan manipulasi untuk kepuasan dalam diri. Pemain ini biasanya berperilaku curang, mengejek selalu ingin mendominasi pemain lain.
- c. *Immersion*, faktor ini biasanya pemain sangat suka menjadi orang lain. Mereka suka dengan alur cerita dari “dunia khayalan”.
- d. *Escapism*, faktor ini Biasanya pemain sangat senang berada di dunia maya dengan tujuan menghindar dari rasa stress masalah kehidupan.
- e. *Achievement*, Biasanya pemain berkeinginan untuk menjadi individu yng kuat di dunia *game/virtual*, melalui target nilai tertinggi dan akumulasi berupa simbol kekuasaan.

⁴³ Yee.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, peneliti mendapatkan bahwa dampak negatif yang di dapatkan remaja Desa Bauh Gunung Sari adalah remaja menjadi pemalas, bertingkah agresif dan melakukan tindakan kriminal seperti mencuri. Selain itu remaja juga menjadi suka berbohong kepada orang tua. Seperti yang terjadi pada remaja Desa Bauh Gunung Sari dimana para remaja Desa Bauh Gunung Sari sering melakukan kebohongan meminta uang demi untuk membeli kuota *game online* dengan alasan membeli atau mengerjakan tugas sekolah. Remaja Desa Bauh Gunung Sari menjadi kecanduan terhadap *game online* juga di sebabkan oleh beberapa faktor-faktor, diantaranya sebagai berikut: (1) Faktor teman sepermainan/teman sebaya, (2) Faktor pelarian (3) Faktor jenis *game online*, (4) faktor menipulasi.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai dampak negatif kecanduan game online di kalangan remaja, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi remaja yang gemar bermain *game online*, agar lebih bisa membagi waktu dan berlaku seimbang antara waktu bermain *game online* dan waktu belajar. Bermain *game* adalah suatu hal yang sangat menyenangkan tetapi hal tersebut dengan waktu belajar. Karena sejatinya kalian para remaja masihlah membutuhkan pendidikan.

2. Bagi orang tua alangkah baiknya memperhatikan anak-anaknya masih di usia remaja terutama yang masih duduk di bangku sekolah agar tidak semakin terjerumus dalam dunia *game*.
3. Bagi masyarakat sekitar, diharapkan untuk lebih memperhatikan dan lebih memiliki kepedulian dengan pendidikan remaja di lingkungannya dalam menggunakan teknologi khususnya bagi remaja dan seorang pelajar.
4. Kepada peneliti selanjutnya, di harapkan agar dapat mengembangkan penelitian terkait dampak kecanduan *game online* dikalangan remaja di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdallah, B, 'Pengguna Game', 2016
<[http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/2141%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/2141/7/Jurnal Bimas Abdallah.pdf](http://digilib.isi.ac.id/id/eprint/2141%0Ahttp://digilib.isi.ac.id/2141/7/Jurnal%20Bimas%20Abdallah.pdf)>
- Ali, Zulfikar, and Yari Dwikurnaningsih, 'Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga', *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10.1 2019.
- Amalia, Andina, and Nurus Sa'adah, 'Dampak Wabah Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di Indonesia', *Jurnal Psikologi*, 13.2 .2020.
- Angela, 'Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir', *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1.2 2013.
- Area, Universitas Medan, 'Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Infinity Export Skripsi Nurul Hafiza Nasution Fakultas Psikologi Universitas Medan Area Medan', 2020.
- Cahyo, Romadhon Egi Dwi, 'Dampak Kecanduan Game Online Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya', 2019.
- Çelik, Ali, Halil Yaman, Servet Turan, Alpogut Kara, Ferhat Kara, Baojun Zhu, and others, *Motode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif,Dan Penelitian Gabungan*, *Journal of Materials Processing Technology*, 2018.
- Darwis, Muhammad, Khairul Amri, and Hardy Reymond, 'Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia', *Ristekdik (Jurnal Bimbingan Dan Konseling)*, 5.2 2020.
- Fitri, Emria, Lira Erwinda, and Ifdil Ifdil, 'Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling', *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6.3 2018.
- Game, Pengaruh, Online Free, Fire Terhadap, Sejangat Kabupaten Bengkalis, A L Fanizat, Bimbingan Konseling Islam, and others, 'Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas Iii Di Sdn 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis', 1.4885 2021.
- Gea, Antonius Atosökhi, 'Time Management: Menggunakan Waktu Secara Efektif Dan Efisien', *Humaniora*, 5.2 2014.
- Hasbiyallah, and Moh. Sulhan, 'Hadits Tarbawi Dan Hadits-Hadits Di Sekolah Dan Madrasah', *Penelitian Hadis*, 2019.
- Indonesia, Jurnal Psikologi, and Fakultas Psikologi, 'Konsep Diri, Adversity Quotient Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja Khoirul Bariyyah Hidayati', 5.02

2016.

Islam, Universitas, Negeri Imam, and Bonjol Padang, 'Jurnal Al-Taujih', 6.2 (2020)

Kautsar, 'Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar', April 2019.

Laela, Faizah Noer, *Bimbingan Konseling Keluarga Dan Remaja*, Uin Sunan Ampel Presss Anggota IKAPI, 2017.

Lestari, Ifmayani Faurin, 'Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Sosial Remaja Smk Di Desa Pener Kecamatan Taman Kabupaten Pematang Tahun 2021', 2021.

Mujiran, 'Data Anak Berdasarkan Umur Dan Jenjang Pendidikan Dusun 001 Tahun 2022 Dusun 002', 2022

Mujiran, 'Laporan Penduduk Desa Bauh Gunung Sari 2021', *Form Penduduk Desember 2021*, 1.69. 2021.

Nugrahaini, Farida, *Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta, 2014), 1

Pratiwi, Rika Riyana, Elni Yakub, and Tri Umari, 'Siswa Yang Kecanduan Game Online Dan Perilaku Agresif Di SMP Negeri 14 Pekanbaru', *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5.1 2018.

Rischa Pramudia Trisnani, Silvia Yula Wardani, 'Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak Peer', *Dialektika Masyarakat : Jurnal Sosiolog*, 13.02 2018.

Riska & Budiyo, Wawan Kokotiasa, 'Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Remaja', *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1.1 2021.

Saputra, Ardi, 'Peran Orang Tua Siswa Dalam Mendampingi Proses Pembelajaran Daring (Dalam Jaringan) Pada Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ips)Studi Kasus Siswa Mtsn 02 Di Rt 10. Rw 08 Kelurahan Kandang Mas, Kecamatan Kampung Melayu, Kota Bengkulu)', 2021.

Sihaloho, Mega Sriulina, Evie A A Suwu, and Rudy Mumu, 'Kajian Game Online Terhadap Anak Di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus Pada Anak Di Bawah Umur 12 Tahun)', *Jurnal Holistik*, 13.1 2020.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2012

SUMARA, DADAN SUMARA, SAHADI HUMAEDI, and MEILANNY BUDIARTI SANTOSO, 'Kenakalan Remaja Dan Penanganannya', *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4.2, 2017.

Suplig, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa Jurnal Jaffray, Vol. 15, No. 2, Oktober 2017 SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal Jaffray*, 15.2, 2017.

Surbakti, Krista, 'Pengaruh Game Online Terhadap Remaja', *Jurnal Curere*, 01.01 2017.

Ulfa, Mimi, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru', *Jom. Fisip*, 4.1, 2017.

Wulan, Riska, Rama Dani, and Retna Ngesti S, 'Fenomena Kecanduan Game Online Pada Siswa (Studi Kasus Pada Siswa SMK Negeri 2 Jember)'

Wulantika, 'Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Kartika X-2 Kendari', 2017.

Yee, Nick, 'Journal of CyberPsychology and Behavior, 9, 772-775. 1', *New York*, 2007.

Wawancara:

Wawancara Dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari 19 Mei 2022

Wawancara Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari Pada 20 Mei 2022

Dokumentasi:

Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari Pada Tanggal 19 Mei 2022

Orang Tua Remaja Kecanduan *Game Online* Di Desa Bauh Gunung Sari Pada Tanggal 20 Mei 2022

Balai Desa Bauh Gunung Sari 21 Mei 2022

Lampiran 1. Hasil Wawancara

TABULASI HASIL WAWANCARA

1. Hasil Wawancara Peneliti dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Akbar

Status : Remaja/Siswa kelas 7 SMP

Hari/tanggal : kamis, 19 mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
Akbar	Saya biasa bermain <i>game</i> itu 1-2 atau 3 jam
Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?
Akbar	Iya, saya kalau sudah main <i>game</i> selalu lupa waktu dan selalu lupa kalau saya punya banyak pr yang harus saya kerjakan.
Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Akbar	Jujur, saya sendiri tidak tahu bagaimana caranya. Karena semua waktu saya sehabis pulang sekolah kalau tidak main sama temen ya rebahan sambil bermain <i>game online</i> di hp.
Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Akbar	Saya kalau ada acara Desa yang melibatkan remaja kadang ikut atau kadang kalau saya malas, saya lebih memilih rebahan di kamar dan bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Akbar	Saya toxic, jadi kalau saya kalah waktu bermain <i>game</i> , FF atau <i>Mobile Legend</i> saya suka berbicara kotor dan jorok atau saya teriak-teriak buat melampiaskan rasa kesal saya.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas

	rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Akbar	Kesal dan marah pastinya karena sudah mengganggu waktu saya bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Akbar	Tentu pernah, atau malah sering ya? Karena jujur saya itu anaknya lumayan bandel.
Peneliti	Pernahkan anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Akbar	Tentu pernah, pegal-pegal, kebas pada tangan dan jari, mata jadi panas dan pedih dan sakit perut akibat telat makan.
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?
Akbar	Pernah, saya mengambil karena uang saya punya kurang buat beli kuota internet. Jadi saya terpaksa mengambil uang belanja ibu saya di dompet.
Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?
Akbar	Pernah, dia memang ga pinter mainny. Jadi setiap mabar bareng dia tim kita selalu kalah.
Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?
Akbar	Saya rasa tidak ada. Saya bermain atas keinginan saya sendiri semata-mata hanya untuk melepas penat dari tugas-tugas sekolah.
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Akbar	Iya, karena teman saya kenal <i>game online</i> . karena teman juga saya menjadi kecanduan dan tidak bisa lepas dari <i>game online</i> .
Peneliti	Pernahkan anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Akbar	Pernah, tapi Cuma sama temen yang masih baru atau noob dalam dunia <i>game</i> saja.

Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Akbar	Iya, awalnya saya Cuma iseng aja di ajak temen download <i>game online</i> di hp, tapi sekalinya main saya langsung ketagihan karena seru dan menantang. Dari situ saya jadi candu sama <i>game</i> dan tidak bisa berhenti bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Akbar	Iya, saya pengen banget naik nilai tertinggi di <i>game</i> jadi saya terus latihan biar makin jago dan menang waktu tanding sama lawan.

2. Hasil Wawancara Peneliti dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Dafi

Status : Remaja/Siswa kelas 7 SMP

Hari/tanggal : Kamis, 19 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
Dafi	Saya biasa bermain <i>game</i> itu 1-2 jam
Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?
Dafi	Iya, saya kalau sudah main <i>game</i> selalu lupa waktu. Lupa mengerjakan tugas sekolah bahkan waktu solat saja saya selalu lupa.
Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Dafi	Saya tidak ada pembagian waktu, saya malah tidak pernah belajar karena seluruh waktu saya cuma buat bermain <i>game</i> .

Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Dafi	Kalau ada acara-acara dirumah atau di Desa saya ikut andil kalau di suruh bapak saya saja, kalau tidak ya saya di rumah saja.
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Dafi	Sama seperti akbar saya toxic, jadi kalau saya kalah waktu bermain <i>game</i> , FF atau <i>Mobile Legend</i> saya suka berbicara kotor dan jorok atau saya teriak-teriak gitu.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Dafi	Kesal dan marah, tapi tetep saya kerjakan walau tidak ikhlas.
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Dafi	Tentu pernah, tapi tidak sering karena saya masih takut kuwalat.
Peneliti	Pernahkah anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Dafi	Pernah, seperti pegal linu pada punggung, kram pada tangan dan mata menjadi merah.
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?
Dafi	Pernah sekali itu langsung ketahuan dan di marahin habis-habisan dari situ saya tidak berani lagi.
Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?
Dafi	Tidak, karena saya lebih sering bermain sendiri dirumah. Kalau mabar ya online jadi tidak ketemu karena tempatnya berbeda-beda.
Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?

Dafi	Mungkin ada, karena saya cuma kesal karena sering di suruh-suruh dan dimarahin aja.
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Dafi	Iya, yang ngenalin saya sama <i>game online</i> itu teman-teman saya. Dari situ saya ketagihan sama <i>game online</i> .
Peneliti	Pernahkah anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Dafi	Engga sih
Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Dafi	Bener banget, kebanyakan tugas buat saya jadi pusing dan pening. Karena itu saya lebih memilih bermain <i>game online</i> saja.
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Dafi	Kayaknya semua pemain <i>game</i> , begitu sih karena saya juga begitu pengen dapet nilai tertinggi di dunia <i>game online</i> .

3. Hasil Wawancara Peneliti dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Aldi

Status : Remaja/Siswa kelas 7 SMP

Hari/tanggal : Kamis, 20 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
Aldi	Tidak pasti, kadang 1 jam kadang 2 jam
Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?
Aldi	Iya, saya biasa lupa waktu atau kalau saya ingat punya tugas sekolah ya saya biarin karena saya terlalu malas mengerjakan.

Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Aldi	Saya tidak bisa bagi waktu nya, karena semua waktu saya habis Cuma buat bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Aldi	Saya masih sering keluar dan ikut acara-acara desa, itu kalau ayah saya yang menyuruh.
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Aldi	Cuma kesel aja, kayak marah , terus berbiacara kasar sama kotor.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Aldi	Marah tapi tetep di kerjain
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Aldi	Pernah kalau udah marah sama kesel banget aja.
Peneliti	Pernahkan anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Aldi	Pernah, seperti pegal linu pada punggung, kram pada tangan dan mata menjadi merah.
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?
Aldi	Sampai sekarang kalau kuota habis terus uang saku saya kurang ya saya minta, kalau ga dikasih saya ambil diam-diam uang ibu saya.
Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?
Aldi	Pernah ya Cuma saya, ngolok-ngolok temen saya pakai kata-kata kasar aja tidak sampai bertengkar gitu.

Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?
Aldi	Kalau saya iya ada, karena saya terlalu kesal kalau orang tua saya selalu meminta saya begini begitu, jadi daripada saya luapin semuanya dengan bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Aldi	Iya, yang ngenalin saya sama <i>game online</i> itu teman-teman saya. Dari situ saya ketagihan sama <i>game online</i> .
Peneliti	Pernahkah anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Aldi	Pernah tapi tidak seering
Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Aldi	Iya, tapi saya mau ada tugas ataupun tidak tetep bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Aldi	Iya kalau belum dapet nilai tinggi saya tidak bakal berhenti main <i>game</i> .

4. Hasil Wawancara Peneliti dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Varel
 Status : Remaja/Siswa kelas 8 SMP
 Hari/tanggal : Kamis, 20 Mei 2022
 Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
Varel	Saya biasa bermain <i>game</i> itu 1-2 jam
Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?

varel	Saya bisa lupa segalanya kalau sudah main <i>game</i> dan mau ngapa-ngapain juga jadi malas.
Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Varel	Kalau saya belajar itu tergantung mood mbak, kalau mood saya bagus ya saya belajar kalau mood saya lagi jelek ya saya mending main <i>game</i> . Tapi lebih sering mood saya jelek dan saya lebih milih main <i>game</i> .
Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Varel	Saya males gabung gitu, terlalu ramai jadi saya mending di rumah aja males berbaur.
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Varel	Toxic, ngomong kasar, ngomong jorok campur-campur bahasanya.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Varel	Kesel marah banget, soalnya udh ganggu dan bikin konsentrasi saya jadi hilang.
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Varel	Pernah, tapi ujung-ujungnya saya kena marah
Peneliti	Pernahkan anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Varel	Sering banget terutama mata saya ini sampai merah dan perih dan akhirnya sampai harus pakai kacamata
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?
Varel	Iya pernah, sampai di marahin habis-habis a karena ketahuan juga akhirnya.
Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?

Varel	Tidak pernah, saya pemain aman soalnya
Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?
Varel	Iya, orang tua selali ingin saya begini begitu, itu membuat saya tertekan.
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Varel	Iya, yang ngenalin saya sama <i>game online</i> itu teman-teman saya. Dari situ saya ketagihan sama <i>game online</i> .
Peneliti	Pernahkah anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Varel	Engga, saya main ya main aja tapi tetep pengen menang
Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Varel	Iya , karena kebanyakan tugas buat saya jadi pusing dan pening. Jadi mending main <i>game</i> aja biar ga pusing.
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Varel	Sekalinya udah menang saya tetap harus main dan menang terus.

5. Hasil Wawancara Peneliti dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Bryan

Status : Remaja/Siswa kelas 8 SMP

Hari/tanggal : Kamis, 20 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
Bryan	Saya main <i>game</i> gak tentu jamnya kadang bisa sampai 2 jam atau lebih kalau hari libur.

Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?
Bryan	Bukan Cuma lupa tapi saya emang malas aja mau ngerjain tugas, karena tugasnya susah.
Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Bryan	Saya memang tidak pernah belajar, kalau ada pr saya biasanya berangkat pagi buat nyontek pr temen saya.
Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Bryan	Saya tetap berbaur tapi lebih seneng dirumah aja main <i>game</i> . Saya Cuma keluar kalau di ajak main temen aja.
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Bryan	Biasa saja, paling ya Cuma kesel sebentar abis itu ya lanjut main <i>game</i> lagi.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Bryan	Pasti saya jawab “sebentar” tapi lanjut main <i>game</i> sebentar terus baru bantu orang tua.
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Bryan	Iya pernah, beberapa kali
Peneliti	Pernahkan anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Bryan	Paling ya cuma pegel-pegel aja sama mata jadi perih
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?
Bryan	tidak pernah, tapi paling kalau misal habis dari warung saya ambil dikit uang kembaliannya buat beli kuota

Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?
Bryan	Bertengkar masalah <i>game</i> saya tidak pernah, tapi kalau masalah lain saya pernah
Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?
Bryan	Tidak, saya suka main <i>game</i> sampai kecanduan itu karena teman saya bukan orang tua saya.
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Bryan	Iya karena teman saya, di ajakin main dan saya malah kecanduan.
Peneliti	Pernahkah anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Bryan	Engga, saya main ya main aja tapi tetep pengen menang
Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Bryan	Iya itu salah satunya.
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Bryan	Engga kalau sudah menang, terus saya capek, saya istirahat.

6. Hasil Wawancara Peneliti Dengan Remaja Kecanduan *Game Online*

Nama : Tegar

Status : Remaja/Siswa kelas 8 SMP

Hari/tanggal : Kamis, 20 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?
----------	--

Tegar	Saya tidak menentu jam main <i>game</i> nya, tapi biasanya saya main sampai 1 atau 3 jam.
Peneliti	Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?
Tegar	Iya, terkadang emang saya sengaja melupa.
Peneliti	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan mengerjakan tugas lainnya?
Tegar	Saya belajar atau ngerjain pr kalau di suruh sama orang tua saja, atau pas tiba-tiba orang tua ngawasin saya buat belajar saja.
Peneliti	Selama kecanduan <i>game online</i> , bagaimana sikap dan perilaku anda terhadap lingkungan sekitar?
Tegar	Di dusun saya jaran ada acara sosial yang melibatkan anak-anak seumuran saya, jadi saya keluar rumah kalau di ajak teman-teman saja.
Peneliti	Bagaimana sikap yang anda lakukan saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?
Tegar	Saya kesal dan tidak terima kalau saya marah, sikap saya pastinya marah-marrah sambil mengucapkan kata-kata kasar dan jorok.
Peneliti	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?
Tegar	Saya tolong tapi bisanya dengan muka cemberut dan menahan kesal.
Peneliti	Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?
Tegar	Pernah tapi tidak sering
Peneliti	Pernahkan anda mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> , seperti merasa pegal-pegal, nyeri pada mata dan sakit kepala dsb?
Tegar	Iya yang pasti pada mata saya, yang terasa perih dan merah
Peneliti	Pernahkan anda melakukan tindakan pencurian uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?

Tegar	tidak pernah, tapi paling kalau misal habis dari warung saya ambil dikit uang kembaliannya buat beli kuota
Peneliti	Pernahkan anda bertengkar dengan teman yang melakukan kesalahan saat bermain <i>game online</i> ?
Tegar	Tidak, kalau tim saya melakukan kesalahan saya cuma marah-marah saja, tidak sampai berantem.
Peneliti	Apakah ada hubungannya dengan orang tua, terhadap penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?
Tegar	Tidak, karena teman saya menjadi kecanduan <i>game online</i> . orang tua saya tidak mengetahui jika saya kecanduan terhadap <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anda menjadi kecanduan <i>game online</i> karena teman anda?
Tegar	Iya karena teman saya.
Peneliti	Pernahkah anda berlaku curang pada saat bermain <i>game</i> demi untuk memenuhi keinginan mencapai kemenangan?
Tegar	Tidak
Peneliti	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress akibat tugas sekolah? dan hal itu membuat anda menjadi kecanduan?
Tegar	Tidak juga, tapi memang itu salah satunya
Peneliti	Apakah anda terobsesi terhadap sebuah pencapaian target dalam <i>game</i> agar lebih unggul dari teman dan lawan? Dan jika sudah mencapai target tersebut apakah anda sudah merasa puas?
Tegar	Tentu saja, tapi jika saya sudah mencapai target saya akan berhenti dan lanjut di kemudian hari.

7. Hasil Wawancara Peneliti Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game*

Online

Nama : Ibu Jariyaten

Status : Orang Tua Remaja

Hari/tanggal : Kamis, 21 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Apakah anak ibu sering bermain <i>game online</i> ?
Ibu Jariyaten	Ya, semenjak pembelajaran online dan di haruskan menggunakan hp dan anak saya selalu bermain hp, jika di tanya jawabannya selalu belajar. Tapi pas saya mendekat ternyata anak saya sedang bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anak ibu sudah termasuk dalam tahap kecanduan terhadap <i>game online</i> ?
Ibu Jariyaten	Jika saya melihat kebiasaan anak saya dirumah yang selalu bermain hp dengan miring, sepertinya memang iya anak saya sudah kecanduan dengan <i>game online</i> .
Peneliti	Bagaimana peran ibu dalam menyikapi anak anda yang kecanduan <i>game online</i> , hingga lupa pada tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa?
Ibu Jariyaten	Saya selalu menegur dan memberinya nasehat, untuk belajar terlebih dahulu baru setelah itu boleh bermain <i>game</i> . Dia paling patuh sama ayah nya, jadi ayah nya akan turun tangan apabila dia tidak mau mendengarkan atau menurut.
Peneliti	Apa yang ibu lakukan agar anak bisa membagi waktu antar bermain <i>game online</i> dengan belajar?
Ibu Jariyaten	Saya selalu bertanya apakah ada pr atau tidak jika ada saya selalu menyuruh anak saya untuk mengerjakannya terlebih dahulu. Setelah tugas sekolah sudah selesai semua baru boleh bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah anak ibu sering bersikap kasar dan mengucapkan kata-kata kasar terhadap ibu?
Ibu jariyaten	Iya, kalau saya sedang memanggil dan menyuruh nya untuk keluar membeli sesuatu pasti dia langsung marah dan membentak. Tapi dia tetep menurut walau dengan marah-marah dan tidak ikhlas.
Peneliti	Apakah ada faktor dari lingkungan keluarga yang menjadi penyebab anak ibu kecanduan <i>game online</i> ?
Ibu jariyaten	Untuk faktor keluarga mungkin karena saya kurang memperhatikan anak saya, saking sibuknya kerja di ladang. Dan dari situ anak

	saya semakin sering bermain <i>game</i> karena tidak ada yang memperhatikannya.
Peneliti	Apakah anak ibu sering mengeluh sakit mata atau pusing, yang di sebabkan oleh <i>game online</i> ?
Ibu Jariyaten	Pernah, seperti mata terasa panas dan perih. Dan saya langsung memarahinya karena keseerangan bermain <i>game</i> di hp.
Peneliti	Apakah ibu pernah mengalami kehilangan uang yang di sebabkan oleh anak mencuri uang untuk membeli kuota internet?
Ibu jariyaten	Pernah, 1 atau 2 kali saya kehilangan uang dan ternatara saya mendapatu anak saya sendiri yang mengambilnya. Saat saya tanya dia tidak mau mengaku kalau uangnya dia pakai buat membeli kuota internet untuk bermain <i>game online</i> .

8. Hasil Wawancara Peneliti Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game*

Online

Nama : Ibu Wiwit

Status : Orang Tua Remaja

Hari/tanggal : kamis, 21 mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Apakah anak ibu sering bermain <i>game online</i> ?
Ibu Wiwit	Iya, setiap pulang sekolah pasti langsung ambil hp dan bermain <i>game</i> .
Peneliti	Apakah anak ibu sudah termasuk dalam tahap kecanduan terhadap <i>game online</i> ?
Ibu Wiwit	Jika saya lihat memang sepertinya sudah, setiap harinya cuma hp terus. Kalau saya lihat hp nya sudah miring dan dia sudah teriak atau ngomong sendiri itu saya sudah hafal, anak saya sedang bermain <i>game</i> .
Peneliti	Bagaimana peran ibu dalam menyikapi anak anda yang kecanduan <i>game online</i> , hingga lupa pada tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa?

Ibu Wiwit	Saya selalu mengecek buku-buku pelajarannya, apakah ada tugas atau tidak. Jika ada saya langsung menyuruhnya mengejakannya. Tapi anak saya itu bandel sekali, kadang dia bilang iya tapi pas saya tinggal kebelakang pas sudah balik lagi dia main <i>game</i> .
Peneliti	Apa yang ibu lakukan agar anak bisa membagi waktu antar bermain <i>game online</i> dengan belajar?
Ibu Wiwit	Saya sendiri sudah membuatkan jadwal untuk anak saya, kapan waktu dia bermain dan belajar. Kadang dia menuruti jadwalnya kadang juga tidak. Kalau sudah begitu, saya langsung memarahinya.
Peneliti	Apakah anak ibu sering bersikap kasar dan mengucapkan kata-kata kasar terhadap ibu?
Ibu Wiwit	Yang namanya anak pastilah suka kesal kalau lagi asyik bermain dan di panggil buat di suruh ini itu, seperti anak saya juga begitu suka marah-marah tapi ya tetap di kerjain.
Peneliti	Apakah ada faktor dari lingkungan keluarga yang menjadi penyebab anak ibu kecanduan <i>game online</i> ?
Ibu Wiwit	Saya rasa tidak, lingkungan keluarga saya tetap harmonis. Jika saya lihat sepertinya itu pengaruh teman sebaya nya.
Peneliti	Apakah anak ibu sering mengeluh sakit mata atau pusing, yang di sebabkan oleh <i>game online</i> ?
Ibu Wiwit	Pernah seperti tangan pegal linu, pusing ya gitu akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> .
Peneliti	Apakah ibu pernah mengalami kehilangan uang yang di sebabkan oleh anak mencuri uang untuk membeli kuota internet?
Ibu Wiwit	Pernah, uang belanja saya sering tiba-tiba kurang. Pas saya minta dia beli sembako pasti uang kembaliannya habis tidak ada sisa.

9. Hasil Wawancara Peneliti Dengan Orang Tua Remaja Kecanduan *Game*

Online

Nama : Ibu Mesini

Status : Orang Tua Remaja

Hari/tanggal : Kamis, 21 Mei 2022

Tempat wawancara : di Desa Bauh Gunung Sari

Peneliti	Apakah anak ibu sering bermain <i>game online</i> ?
Ibu Mesini	Sering sekali, selalu pulang sekolah langsung memegang hp. Kalau sudah memegang hp dan bermain <i>game</i> sudah tidak bisa disuruh-suruh.
Peneliti	Apakah anak ibu sudah termasuk dalam tahap kecanduan terhadap <i>game online</i> ?
Ibu Mesini	Sudah, soalnya sudah benar-bener setiap hari Cuma hp dan <i>game</i> tidak ada kegiatan lainnya.
Peneliti	Bagaimana peran ibu dalam menyikapi anak anda yang kecanduan <i>game online</i> , hingga lupa pada tugas dan kewajibannya sebagai seorang siswa?
Ibu Mesini	Saya sudah benar-bener lepas tangan, anak saya itu jika sama saya tidak mau menurut sama sekali. Jadi harus sama bapaknya baru mau menurut dan jika disuruh mengerjakan tugas-tugas sekolah harus bapaknya yang menyuruh baru mau menurut.
Peneliti	Apa yang ibu lakukan agar anak bisa membagi waktu antar bermain <i>game online</i> dengan belajar?
Ibu Mesini	Seperti yang saya bilang tadi, bapaknya selalu menegur dan menyuruhnya untuk mengerjakan tugas terlebih dahulu baru bermain hp, baru anak saya mau menurut.
Peneliti	Apakah anak ibu sering bersikap kasar dan mengucapkan kata-kata kasar terhadap ibu?

Ibu Mesini	Kalau sama saya iya, selalu membentak dan membantah. Tapi kalau sama bapaknya dia sama sekali tidak berani. Alhamdulillah dia masih punya rasa segan sama bapaknya.
Peneliti	Apakah ada faktor dari lingkungan keluarga yang menjadi penyebab anak ibu kecanduan <i>game online</i> ?
Ibu Mesini	Lingkungan keluarga saya begini-begini saja, tapi sepertinya anak saya ini juga kurang pengawasan dari saya maupun suami saya. Saya sibuk dagang dan ngurus anak yang paling kecil sedangkan suami saya kerja di ladang pulang malem. Jadi kami kurang mengawasi dan memperhatikan anak kami.
Peneliti	Apakah anak ibu sering mengeluh sakit mata atau pusing, yang di sebabkan oleh <i>game online</i> ?
Ibu Mesini	Pernah, seperti pusing kepala tapi saya kurang tahu itu karena keseringan atau sakit biasanya.
Peneliti	Apakah ibu pernah mengalami kehilangan uang yang di sebabkan oleh anak mencuri uang untuk membeli kuota internet?
Ibu Mesini	Tentu pernah bahkan mungkin bisa sering banget, saya mendapati anak saya mengendap-endap di toko ngambil uang saya bias sepuluh sampai lima puluh ribu. Kalau sudah ketangkap basah dia selalu ngelak katanya buat motokopi atau ngeprint tugas sekolah.

Lampiran 2. Hasil Observasi

A. OBSERVASI

1. Petunjuk Observasi

- a. Peneliti dalam penelitian ini tidak menjadi bagian objek yang diteliti.
- b. Selama kegiatan penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.
- c. Waktu pelaksanaan kegiatan observasi dalam penelitian ini bersifat kondisional, dapat berubah sesuai situasi dan kondisi yang terdapat saat penelitian berlangsung, hingga peneliti benar-benar memperoleh data yang diinginkan.

2. Objek Observasi

- a. Remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari

3. Pedoman Observasi

Titik fokus yang dilihat oleh penulis yaitu sebagai berikut:

No	Pedoman Observasi	Hasil
1	Keadaan penduduk Desa Bauh Gunung Sari	Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari memiliki mata pencaharian mayoritas sebagai seorang petani, PNS dan pedagang.
2	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada tugas dan kewajiban.	Remaja mudah lupa dan malas mengerjakan tugas dan kewajibannya sebagai seorang remaja.
3	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada waktu yang dimilikinya.	Remaja menjadi tidak produktif pada waktu dan tidak memiliki skala prioritas.
4	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada sikap sosial remaja	Remaja menjadi anti-sosial, membatasi ruang lingkup pertemanannya hanya dengan teman sesama penyuka <i>game online</i> .
5	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada	Hubungan antara remaja dengan orang tua menjadi

No	Pedoman Observasi	Hasil
	ketegangan emosional antara orang tua dan anak	renggang, remaja mudah berteriak, berucap kasar dan membantah orang tua.
6	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada kesehatan	Kesehatan remaja menurun. Remaja menjadi mudah merasa sakit kepala, pegal-pegal, nyeri otot dan sakit mata.
7	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada tindakan kriminal yang dilakukan remaja	Remaja menjadi suka mencuri uang orang tua untuk membeli kuota <i>game online</i> dan suka berbohong kepada orang tua.
8	Faktor <i>relationship</i> / hubungan penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	Lingkaran pertemanan penyebab remaja kecanduan <i>game online</i> .
9	Faktor <i>manipulation</i> penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	Remaja suka bermain curang demi meraih kemenangan dan suka mengejek teman/lawan bermain <i>game online</i> .
11	Faktor pelarian penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	Remaja mencoba-coba bermain <i>game online</i> sebagai penghilang rasa penat dan pusing pada tugas, hingga kecanduan.
12	Faktor pencapaian/ <i>achievement</i> penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	Peringkat tertinggi menjadi faktor remaja di Desa Bauh Gunung Sari berlomba-lomba untuk meraihnya.

B. DOKUMENTASI

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- b. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data-data penunjang yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- c. Waktu pelaksanaan dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

2. Pedoman Dokumentasi

No.	Indikator	Hasil	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil Desa Bauh Gunung Sari	✓	
2.	Visi dan Misi Desa Bauh Gunung Sari	✓	
3.	Sarana dan prasarana Desa Bauh Gunung Sari	✓	
4.	Keadaan sosial budaya Desa Bauh Gunung Sari	✓	
5.	Jumlah penduduk Desa Bauh Gunung Sari	✓	
6.	Kegiatan wawancara	✓	

Metro, 13 April 2022
Peneliti



Erlis Setia Gunenti
NPM. 1801081015

Lampiran 3. Dokumentasi Tempat Penelitian

Dokumentasi Balai Desa Bauh Gunung Sari



Dokumentasi Remaja Desa Bauh Gunung Sari





Lampiran 4. APD

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

A. PEDOMAN WAWANCARA

1. Pengantar

- a. Wawancara ini ditujukan kepada remaja kecanduan *game online*, orang tua remaja kecanduan *game online* dan beberapa masyarakat yang telah di tentukan di Desa Bauh Gunung Sari, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak negatif kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui terkait dengan dampak kecanduan *game online* di kalangan remaja di Desa Bauh Gunung Sari. Informasi yang diberikan oleh informan sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi untuk mendapatkan gelar S1.
- b. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian.
- c. Informasi yang diberikan tidak akan mempengaruhi nama baik informan.

2. Petunjuk Wawancara

- a. Wawancara terstruktur, wawancara ini ditujukan kepada kepala Desa Bauh Gunung Sari Atau Aparat Desa Bauh Gunung Sari.
- b. Wawancara semi terstruktur, wawancara ini ditujukan kepada orang tua remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari.
- c. Wawancara tidak terstruktur, wawancara ini ditujukan kepada remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari.

- d. Selama kegiatan wawancara berlangsung peneliti perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan.
- e. Waktu pelaksanaan kegiatan wawancara kondisional, dimana dapat berubah sesuai dengan situasi dan kondisi pada saat penelitian dilapangan hingga diperoleh data yang jenuh.

3. Identitas Informan

- a. Nama :
- b. Waktu Wawancara :
- c. Lokasi wawancara :

- a. Wawancara dengan remaja kecanduan *game online*

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
1	Apa dampak negatif <i>game online</i> bagi remaja di Desa Bauh Gunung Sari?	Lupa akan tugas dan kewajiban	Berapa lama waktu yang anda gunakan untuk bermain <i>game online</i> ?			
			Saat bermain <i>game online</i> apakah anda bermain sampai melupakan tugas sekolah?			
		Tidak produktif waktu	Bagaimana cara anda membagi waktu antara bermain <i>game online</i> dengan belajar dan dalam mengerjakan tugas lainnya?			
		Sikap anti-sosial pada remaja	Selama kecanduan <i>game</i>			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
		kecanduan <i>game online</i>	<i>online</i> , bagaimana sikap/perilaku sosial anda terhadap lingkungan dan masyarakat sekitar?			
		sikap agresivitas pada remaja kecanduan <i>game online</i>	Saat bermain <i>game online</i> dan mengalami kekalahan bagaimana sikap yang biasa anda lakukan?			
			Apakah anda pernah mengucapkan kata-kata kasar saat mengalami kekalahan dalam bermain <i>game online</i> ?			
			Apakah anda pernah meniru aksi-aksi heroik yang ada pada <i>game online</i> dan mempraktekannya di dunia nyata?			
		ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan <i>game online</i>	Bagaimana sikap anda ketika orang tua meminta bantuan untuk mengerjakan tugas rumah saat anda sedang bermain <i>game online</i> ?			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
			Pernahkan anda mengucapkan kata kasar atau membentak orang tua ketika menolak kehendak mereka?			
			Bagaimana sikap anda apabila orang tua melarang anda bermain <i>game online</i> ?			
		Dampak negatif terhadap kesehatan remaja	Apakah anda pernah mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?			
			Apakah anda sering melupakan waktu makan dan istirahat akibat sering bermain <i>game online</i> ?			
			Apakah anda pernah mengalami ketidakstabilan emosi akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ? Seperti mudah marah dan mengucapkan kata-kata kasar			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
			terhadap teman atau orang tua?			
		tindakan kriminal yang dilakukan remaja akibat <i>game online</i>	Bagaimana sikap orang tua saat mengetahui anda telah kecanduan <i>game online</i> ?			
			Untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> , bagaimana cara anda dalam memenuhinya?			
			Pernahkan anda berbohong atau bahkan sampai mencuri uang orang tua untuk memenuhi biaya bermain <i>game online</i> ?			
2	Apa faktor-faktor penyebab kecanduan <i>game online</i> di kalangan remaja?	<i>Relationship/Hubungan</i>	Apakah ada hubungannya dengan orang tua yang menjadi penyebab anda bermain <i>game online</i> hingga kecanduan?			
			Apakah karena teman anda menjadi kecanduan terhadap <i>game online</i> ?			
		<i>Manipulation</i>	Selama bermain <i>game online</i> pernahkan			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
			anda berlaku curang demi untuk memenuhi kepuasan anda untuk mencapai kemenangan?			
		Imajinasi/ khayalan	Apakah dengan bermain <i>game</i> anda dapat mewujudkan imajinasi atau khayalan anda untuk menjadi salah satu tokoh terkuat dalam <i>game</i> ? hingga hal tersebut membuat anda kecanduan dan terus memainkan <i>game online</i> ?			
		Pelarian/ <i>escapism</i>	Apakah awal anda bermain <i>game online</i> hanyalah sebagai pelarian dari rasa stress? Dan hal tersebut membuat anda menjadi kecanduan <i>game</i> ?			
		Pencapaian/ <i>Achievement</i>	Apakah anda terobsesi dengan sebuah pencapaian kemenangan dalam dunia			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
			<i>game</i> agar lebih unggul dari teman atau lawan? Dan jika sudah mencapainya apakah anda sudah merasa puas atau belum?			

b. Wawancara dengan orang tua remaja kecanduan *game online*

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
1	Apa dampak negatif <i>game online</i> bagi remaja di Desa Bauh Gunung Sari?	Lupa akan tugas dan kewajiban	Apakah anak bapak/ibu sering bermain <i>game online</i> ?			
			Apakah anak bapak/ibu sudah termasuk pada tahap kecanduan <i>game online</i> ?			
			Bagaimana peran bapak/ibu dalam menyikapi anak, yang kecanduan <i>game online</i> hingga melupakan tugas dan kewajibannya?			
		Tidak produktif waktu	Apa yang bapak/ibu lakukan, agar anak bapak/ibu bisa membagi waktu dalam			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
			hal belajar dan bermain <i>game online</i> ?			
		Sikap anti-sosial pada remaja kecanduan <i>game online</i>	Apa yang bapak/ibu lakukan apabila anak lebih memilih			
			Apa yang akan bapak/ibu lakukan apabila anak menjadi anti-sosial dan enggan berbaur dengan lingkungan sekitar, akibat dari kecanduan <i>game online</i> ?			
		sikap agresivitas pada remaja kecanduan <i>game online</i>	Apakah anak bapak/ibu sering bersikap kasar dan mengucapkan kata-kata kasar kepada bapak/ibu?			
		ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan <i>game online</i>	Apakah hubungan antara bapak/ibu dengan anak selama ini mengalami tegangan emosional?			

No	Pertanyaan Penelitian	Indikator	Pertanyaan	Sesuai	Tidak Sesuai	Saran
		Dampak negatif terhadap kesehatan remaja	Apakah anak bapak/ibu sering mengalami penurunan kesehatan akibat terlalu sering bermain <i>game online</i> ?			
		tindakan kriminal yang dilakukan remaja akibat <i>game online</i>	Apakah anak bapak/ibu pernah mencuri uang demi untuk bermain <i>game online</i> ?			
			Apakah bapak/ibu pernah mengalami kehilangan uang sebelumnya?			
2	Apa faktor-faktor penyebab kecanduan <i>game online</i> di kalangan remaja?	Hubungan/ <i>Relationship</i>	Apakah penyebab anak bapak/ibu kecanduan <i>game online</i> ada hubungannya dengan lingkungan keluarga?			

B. OBSERVASI

1. Petunjuk Observasi

- a. Peneliti dalam penelitian ini tidak menjadi bagian objek yang diteliti.
- b. Selama kegiatan penelitian berlangsung, peneliti mencatat dan mendeskripsikan hasil observasi.

- c. Waktu pelaksanaan kegiatan observasi dalam penelitian ini bersifat kondisional, yang mana dapat berubah sesuai situasi dan kondisi yang terdapat di lapangan pada saat penelitian berlangsung, hingga peneliti benar-benar memperoleh data yang diinginkan.
2. Objek Observasi
- a. Remaja kecanduan *game online* di Desa Bauh Gunung Sari
3. Pedoman Observasi

Titik fokus yang dilihat oleh penulis yaitu sebagai berikut:

No	Pedoman Observasi	Hasil
1	Keadaan penduduk Desa Bauh Gunung Sari	
2	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada tugas dan kewajiban	
3	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada waktu	
4	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada sikap sosial remaja	
5	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada ketegangan emosional antara orang tua dan anak	
6	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada kesehatan	
7	Dampak negatif kecanduan <i>game online</i> terhadap remaja pada tindakan kriminal yang dilakukan remaja	
8	Faktor <i>reaktionship</i> / hubungan penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	
9	Faktor <i>manipulation</i> penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	
10	Faktor imajinasi/khayalan penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	
11	Faktor pelarian penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	
12	Faktor pencapaian/ <i>achievement</i> penyebab remaja kecanduan <i>game online</i>	

C. DOKUMENTASI

1. Petunjuk Pelaksanaan

- a. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data pokok yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- b. Dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data-data penunjang yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian.
- c. Waktu pelaksanaan dapat berubah sesuai perkembangan situasi dan kondisi di lapangan, sampai peneliti memperoleh data yang diinginkan.

2. Pedoman Dokumentasi

No.	Indikator	Hasil	
		Ada	Tidak Ada
1.	Profil Desa Bauh Gunung Sari		
2.	Visi dan Misi Desa Bauh Gunung Sari		
3.	Sarana dan prasarana Desa Bauh Gunung Sari		
4.	Keadaan sosial budaya Desa Bauh Gunung Sari		
5.	Jumlah penduduk Desa Bauh Gunung Sari		
6.	Kegiatan wawancara		

Metro, 13 April 2022

Peneliti



Erlis Setia Gunenti

NPM. 1801081015

Lampiran 5. Outline**OUTLINE****DAMPAK NEGATIF KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KALANGAN
REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI****HALAMAN SAMPUL****HALAMAN JUDUL****HALAMAN PENGESAHAN****ABSTRAK****HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN****HALAMAN MOTTO****HALAMAN PERSEMBAHAN****HALAMAN KATA PENGANTAR****DAFTAR ISI****DAFTAR TABEL****DAFTAR LAMPIRAN****BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Pertanyaan Penelitian
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Pengertian Remaja
- B. *Game Online*
- C. Pengertian Kecanduan *Game Online*

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

- A. Jenis Dan Sifat Penelitian
- B. Sumber Data
- C. Metode Pengumpulan Data
- D. Teknik Keabsahan Data
- E. Teknik Analisi Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Profil Desa Bauh Gunung Sari
 - a. Kondisi Demografis Desa Bauh Gunung Sari
 - b. Jumlah Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari
 - c. Keadaan Sosial Budaya Masyarakat Desa Bauh Gunung Sari
 - d. Pendidikan Desa Bauh Gunung Sari
 - 2. Deskripsi Hasil Penelitian
 - a. Dampak negatif Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari

- b. Faktor-faktor penyebab kecanduan *game online* di kalangan remaja di desa bauh gunung sari

B. Pembahasan

1. Dampak negatif Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari
2. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Di Desa Bauh Gunung Sari

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

Metro, 13 April 2022
Mahasiswa Yang Bersangkutan



Erlis Setia Gunenti
NPM. 1801081015

Pembimbing 1



ATIK PURWASIH, M.Pd
NIP. 19920218 201903 2 010

Lampiran 6. Surat Keterangan Izin Pra-survey


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Ki. Hajar Dewantara 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id, e-mail: iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2359/In.28.1/J/TL.00/12/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA DESA BAUH GUNUNG SARI
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami:

Nama : **ERLIS SETIA GUNENTI**
 NPM : 1801081015
 Semester : 7 (Tujuh)
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Tadris IPS
 Judul : **DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI**

untuk melakukan *pra-survey* di DESA BAUH GUNUNG SARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya *pra-survey* tersebut, atas fasilitas dan bantuan serta kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Desember 2021
 Ketua Jurusan Tadris IPS



Tubagus Ali RPK, M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Lampiran 7. Surat Keterangan Balasan Pra-survey


PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK
DESA BAUH GUNUNG SARI
 Jln.Ir. Sutami Panjang Sribhawono Km,42,5 Bauh Gunung Sari, Kode pos 34183

Nomor : 147/218 / 2008/ 2021
 Lamp : -
 Perihal : Balasan Permohonan Izin Prasurvey

Kepada Yth :
 Ketua Jurusan Tadris IPS IAIN Metro

di-
 Tempat

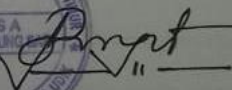
Dengan Hormat,
 Berdasarkan Surat Nomor: B-2359/L.28.1/J/TL.00/12/2021 Tanggal 08 Desember 2021 perihal
IZIN PRASURVEY Kepada Mahasiswi:


Nama	: ERLIS SETIA GUNENTI
NPM	: 1801081015
Semester	: 7 (Tujuh)
Fakultas	: Tarbiah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tadris IPS

Bersama ini kami sampaikan bahwa Mahasiswi tersebut diatas kami terima untuk melakukan
 Pra-survey di Desa Bauh Gunung Sari, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Atas Perhatian dan Kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.


Bauh Gunung Sari, 22 Desember 2021
 Mengetahui,
 Kepala Desa Bauh Gunung Sari


PRAYITNO



Lampiran 8. Surat Bimbingan Skripsi

Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faks.mili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1811/In.28.1/J/TL.00/05/2022
 Lampiran : -
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
 Atik Purwasih (Pembimbing 1)
 (Pembimbing 2)
 di-
 Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :


Nama	: ERLIS SETIA GUNENTI
NPM	: 1801081015
Semester	: 8 (Delapan)
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Tadris IPS
Judul	: DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 17 Mei 2022
 Ketua Jurusan,

Tubagus Ali Rachman Puja
 Kesuma M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode.

9. Lampiran Kartu Bimbingan Skripsi



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Erlis Setia Gunenti
 NPM : 1801081015

Jurusan : Tadris IPS
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	18/April 2022	Atik Purwasih	Acc Bab I, II, III	
2	19/4 2022.	Atik Purwasih	kembangan APD.	
3	22/April 2022	Atik Purwasih	Acc APD dan Acc Outline	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus Achmad Rachman Puja Kesuma, M.Pd
 NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih M.Pd
 NIP. 19920503 201903 2 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47298, Website: www.tarbiyah.metro.uw.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metro.uw.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Erlis Setia Gunenti
 NPM : 1801081015

Jurusan Tadris IPS
 Semester VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
1.	18/5 2022	Atik Purwasih	Perbaiki bab IX. hasil penelitian sebelum sub bab.	
	23/5 2022	Atik Purwasih	Perbaiki bab IX. ds dan pembahasan. or hasil penelitian	
	27/5 2022	Atik Purwasih	Perbaiki bab IX	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus An Rachman Pula Kesuma, M.Pd
 NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Atik Purwasih, M.Pd
 NIP. 19920503 201903 2 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggimulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp: (0725) 41507, Faksimil: (0725) 47296, Web site: www.tarbiyah.metro.univ.ac.id, e-mail: tarbiyah.univ@metro.univ.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama : Erlis Setia Gunenti
 NPM : 1801081015


Jurusan Tadris IPS
 Semester VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	30/5 2021	Atik Purwasih	perbaikan bab. IV & V	f
	2/6 2022	Atik Purwasih	Perbaikan bab IV. - hasil penelitian - pembahasan	f

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris IPS


 Tubagus An Rachman Fala Kesuma, M.Pd
 NIP. 198808232015031007

Dosen Pembimbing


 Atik Purwasih M.Pd
 NIP. 199205032019032009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggihulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47286, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama Erlis Setia Gunenti
 NPM 1801081015

Jurusan Tadris IPS
 Semester VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	4/6 2022	Atik Purvashi	- hasil penelitian - hasil uraian cam. " obseksi "	
	8/6 2022	Atik Purvashi	penyusunan	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus Ali Rachman Fula Kesuma, M.Pd
 NIP. 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Atik Purvashi, M.Pd
 NIP. 19920803 201903 2 009



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulya Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metroain.ac.id, e-mail: tarbiyah.ain@metroain.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO

Nama Erlis Setia Gunenti
 NPM 1801081015

Jurusan Tadris IPS
 Semester VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Dosen
	11/6 2022	Atk P.	Pembahasan	
	15/6 2022	Atk P.	Acc munggalah	

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Tadris IPS

Tubagus Ali Rahman Pula Kesuma, M.Pd
 NIP 19880823 201503 1 007

Dosen Pembimbing

Atk Purwasih M.Pd
 NIP 19920503 201903 2 009

Lampiran 10. Surat Izin Research

5:11:25 AM

IZIN RESEARCH



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0726) 47296; Website: www.tarbiyah.metroniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metroniv.ac.id

Nomor : B-1918/In.28/D.1/TL.00/05/2022
Lampiran : -
Perihal : IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
KEPALA DESA BAUH GUNUNG
SARI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1919/In.28/D.1/TL.01/05/2022, tanggal 23 Mei 2022 atas nama saudara:

Nama : ERLIS SETIA GUNENTI
NPM : 1801081015
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Tadris IPS

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA BAUH GUNUNG SARI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 23 Mei 2022
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Yudlyanto S.Si., M.Si.
NIP 19760222 200003 1 003

Lampiran 11. Surat Tugas

22. 11:48 AM SURAT TUGAS

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac

SURAT TUGAS
 Nomor: B-1919/ln.28/D.1/TL.01/05/2022

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **ERLIS SETIA GUNENTI**
 NPM : 1801081015
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survey di DESA BAUH GUNUNG SARI, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI".
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
 Pada Tanggal : 23 Mei 2022

Mengetahui,
 Pejabat Setempat

PRAYITNO

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,

Dr. Yudiyanto S.Si., M.Si.
 NIP 19760222 200003 1 003



Lampiran 12. Surat Keterangan Balasan Research



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
KECAMATAN SEKAMPUNG UDIK
DESA BAUH GUNUNG SARI
 Jln.Ir. Sutami Panjang Sribhawono Km.42,5 Bauh Gunung Sari, Kode pos 34183

Nomor : 147 / 91 / 2008 / 2022
 Lam : -
 Hal : Surat Balasan Izin Research

Kepada Yth :
 Wakil Dekan Akademik dan
 Kelembagaan IAIN Metro
 di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Izin Research Nomor: B-1919/In.28/D.1/TL.01/05/2022, Tanggal 23 Mei 2022 yang diajukan kepada kami oleh Mahasiswa atas nama:

Nama : **ERLIS SETIA GUNENTI**
 NPM : 1801081015
 Semester : 8 (Delapan)
 Jurusan : Tadris IPS

Dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswi tersebut diatas untuk melakukan Research/Survey Di Desa Bauh Gunung Sari, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir /Skripsi yang berjudul " DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI "

Demikian surat balasan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bauh Gunung Sari, 27 Mei 2022
 Mengetahui,
 Kepala Desa Bauh Gunung Sari



PRAYITNO

Lampiran 13. Surat Keterangan Bebas Pustaka

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
M E T R O Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.ian@metrouniv.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-380/ln.28/S/U.1/OT.01/04/2022

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

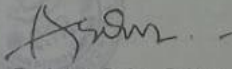
Nama : Erlis Setia Gunenti
NPM : 1801081015
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Tadris IPS

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2021 / 2022 dengan nomor anggota 1801081015

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 25 April 2022
Kepala Perpustakaan


Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H.
NIP 19750505 200112 1 002

Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan Wawancara



DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI

by Erlis Setia Gunenti Npm: 1801081015

Submission date: 16-Jun-2022 12:56PM (UTC+0700)

Submission ID: 1857764300

File name: SKRIPSI_ERLIS_REVISI_NEW_3.docx (3.66M)

Word count: 22964

Character count: 137968



Metro, 17-06-2022

Mengetahui,

Erlis
ERLIS SETIAWAN, M.Pd.

NIP. 19910729 201903 1 010

DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA DI DESA BAUH GUNUNG SARI

ORIGINALITY REPORT

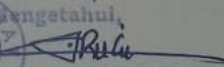
7% SIMILARITY INDEX	7% INTERNET SOURCES	0% PUBLICATIONS	2% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	3%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

Metro, 17-01-2022
Salam kenal,

ANDRI SETIAWAN, M.Pd.
NIP. 19910729 201903 1 010

RIWAYAT HIDUP



Erlis Setia Gunenti lahir di Desa Bauh Gunung Sari, Kecamatan Sekampung Udik, Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 18 Agustus 1999. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Bapak Hasan Suwarto dan Ibu Asmini yang merupakan anak ke-dua dari dua bersaudara.

Pada tahun 2006 penulis masuk Sekolah Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Bauh Gunung Sari selesai pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTS Muhammadiyah 1 Sekampung Udik dan lulus tiga tahun kemudian pada tahun 2015. Selanjutnya penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Sekampung Udik dan selesai pada tahun 2018. Pada tahun yang sama, penulis diterima menjadi mahasiswa Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Fakultas Tarbiyah Ilmu dan Keguruan di Institut Agama Islam Negeri Metro melalui jalur UM-PTKIN.