

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan salah satu hal yang paling berpengaruh pada kehidupan masyarakat saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi secara tidak langsung mampu merubah sikap dan perilaku masyarakat yang tidak dapat dipisahkan begitu saja dalam aktivitas sehari-hari. Perkembangan teknologi yang pesat ini turut mempengaruhi perkembangan pada media massa. Salah satu jenis media massa yang mempunyai pengaruh besar terhadap khalayak adalah media audio visual baik televisi, film maupun *Game online*.

Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *Game online* sebagai permainan yang dapat di akses oleh banyak pemain dengan menggunakan komputer atau *notebook* yang dihubungkan oleh jaringan internet. Penelitian terbaru oleh seorang pakar kecanduan *video game* di Amerika, Mark Griffiths dari *Nottingham Trent University*, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *Game online* setiap hari, "yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7% nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu". Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan



sosial remaja. Penggunaan fasilitas komputer yang terlalu berlebihan dan tidak proporsional bisa mengarahkan pada tingkah laku adiktif. Menurut Griffiths, beberapa penelitian yang mengatakan bahwa penggunaan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC), *Massively Multiplayer Role Playing Games* (MMRPG) dan *e-mail* memberikan kontribusi yang luas bagi kemunculan kecanduan (dalam Santoso dan Purnomo, 2017). Terutama bagi MMRPG, penggunaan fasilitas komputer untuk tujuan *Game online* ternyata bisa mengarahkan pada tingkah laku *addictive* yang cukup potensial setelah fasilitas *chat room*.

Dari data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 107 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *Game online* aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *Game online*. Untuk pemain *Game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunanya pernah memainkan *Game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain *game* Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin



pesatnya infrastruktur internet di Indonesia  
(<https://www.ligagame.com/akses10/06/2022>)

Ada dua jenis *video game* saat ini, yaitu *game offline* dan *Game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young,2009). Pada dasarnya *Game online* serupa dengan *game-game* tradisional (*offline*) lainnya, hanya saja jika dibandingkan dengan *game* tradisional, *Game online* memiliki beberapa karakteristik tertentu yang membedakannya baik secara teknis dan bermain. Di tingkat teknis, mungkin aspek yang paling penting dari *Game online* adalah bahwa banyak orang dapat memainkannya melalui jaringan *online* yang berbeda (Kim, Park, & Kim, 2002). *Game* tradisional hanya memungkinkan pengaturan permainan *multi-player* dengan beberapa rekan *gamer* (orang yang bermain *game*), sementara itu *Game online* memungkinkan *gamer* bermain dengan ribuan *gamer* lainnya yang terletak bahkan diseluruh belahan dunia.

Saat ini sudah sangat banyak *Game online* yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. *Game online* yang disediakan juga dengan berbagai macam tema dan alur cerita, mulai dari *game* yang bertemakan dance, membangun kota, mengembangkan kebun atau peternakan, strategi, peperangan, pembunuhan, dan sebagainya. Biasanya *Game online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan



tersebut. Sebuah *Game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Hal ini sejalan dengan teori Syahran (2015) pada era saat ini banyak keluarga yang memiliki fasilitas *game* yang dibutuhkan remaja *gamers*. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung remaja *gamers* memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Fakta yang terjadi berawal dari tersedianya fasilitas *game* di rumah sehingga menjadi ketergantungan.

Griffith & Wood (Lemmens dkk, 2009), menjelaskan bahwa usia remaja dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan dari pada orang dewasa. *Game online* mempunyai dampak yang lebih besar dibandingkan dengan media televisi dalam mempengaruhi perilaku pada remaja ([https://kominfo.go.id/akses, 2022](https://kominfo.go.id/akses,2022)).

Masa remaja merupakan masa transisi, remaja mengalami perubahan diantaranya perubahan secara fisik, psikis, seksual, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan ketegangan emosi, suasana hati yang sewaktu - waktu dapat berubah sesuai keadaan remaja. Remaja sering kali didefinisikan sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, dan mudah



terangsang perasaannya (Papalia dkk, 2009).

Erikson menjelaskan bahwa salah satu tugas perkembangan remaja adalah menyelesaikan krisis identitas, sehingga diharapkan terbentuk suatu identitas diri yang stabil, akan memperoleh pandangan yang jelas tentang remaja tersebut, memahami perbedaan dan persamaannya dengan remaja lain, menyadari kelebihan dan kekurangan dirinya, percaya diri, tanggap terhadap berbagai situasi, mampu mengambil keputusan penting, mampu mengantisipasi tantangan masa depan, serta mengenal perannya dalam masyarakat. Keraguan akan identitas menyebabkan remaja menarik diri dari lingkungan, melebur dalam dunia teman sebaya, mengisolasi diri dari keluarga dan kehilangan identitas remaja. (Santrock, 2003)



Saat bermain *Game online*, mereka akan menjadi pemain yang merasakan pengalaman kegembiraan, sensasi, tantangan, kepuasan, kebebasan, prestasi, dan lain-lain. Remaja cenderung mengambil lebih banyak risiko dan menikmati tindakan yang terkait dengan pencari sensasi tinggi untuk mendapatkan penyesuaian sosial. Namun, kemudian saat *Game online* mengambil alih, konsekuensi bencana dapat menghancurkan hidup, dampak relasi sosial (menarik diri dari lingkungan, berperilaku buruk terhadap keluarga, dan melakukan perbuatan kriminal), kesehatan (kurangnya waktu tidur, kurangnya waktu makan, sakit kepala, sakit di punggung, ketegangan mata bahkan kecemasan sosial, pobia sosial dan depresi), prestasi di sekolah (ketidakhadiran, *dropout*, kesempatan pendidikan) dan pekerjaan (kehilangan pekerjaan dan kesempatan karir) akan menyertainya. Pada akhirnya, *Game online* dijadikan sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Berdasarkan hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), ada 210,03 juta pengguna internet di dalam negeri pada periode 2021-2022. Jumlah itu meningkat 6,78% dibandingkan pada periode sebelumnya yang sebesar 196,7 juta orang. Hal itu pun membuat tingkat penetrasi internet di Indonesia menjadi sebesar 77,02%. Melihat usianya, tingkat penetrasi internet paling tinggi di kelompok usia 13-18 tahun, yakni 99,16%. Posisi kedua ditempat oleh kelompok usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi sebesar 98,64%. Tingkat penetrasi internet di rentang usia 35-54 tahun sebesar 87,30%. Sedangkan, tingkat penetrasi internet di kelompok umur 5-12 tahun dan 55 tahun ke atas masing-masing sebesar 62,43% dan 51,73%. Berdasarkan tingkat



pendapatannya, penduduk dengan pemasukan di atas Rp5 juta hingga Rp15 juta paling banyak yang mengakses internet. Tingkat penetrasinya tercatat sebesar 96,83%. Tingkat penetrasi internet di kelompok pendapatan lebih dari Rp15 juta sebesar 88,53%. Kemudian, persentasenya di kelompok dengan pendapatan lebih dari Rp1 juta hingga Rp5 juta sebesar 88,07%. Sementara, kelompok yang pemasukannya kurang dari Rp1 juta paling minim terpapar internet. Tingkat penetrasinya tercatat hanya sebesar 67,46. (<https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>.)

Menurut Griffiths, Lemmens, & dkk (Nirwanda & Edaiati, 2016) mengemukakan setiap pemain *game online* akan menghabiskan waktu yang dimiliki dan aktivitas-aktivitas yang lainnya untuk dapat bermain *game online*, mulai dari mengurangi waktu jam tidurnya, bersosialisasi dengan lingkungan, belajar, mengorbankan kesenangan atau hobi yang lain dan juga waktu bersama dengan keluarga. Apabila remaja tidak bisa menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosial dengan optimal, dapat menimbulkan suatu permasalahan yang pelik dalam kurun waktu dekat dan dalam rentang waktu yang panjang. Permasalahan-permasalahan ini harus bisa menemukan solusi agar tidak menjadi permasalahan yang menghambat proses perkembangan selanjutnya.

Istilah kecanduan *Game online* (adiksi *Game online*) dan selanjutnya juga kecanduan *Game online*, pertama kali dimunculkan oleh Dr. Kimberly Young pada tahun 1996 (Young, 2017). Menurut Orzack (Young, 2017) pecandu internet





menunjukkan kehidupan yang menjadi tidak terkendali serta hilangnya kendali impuls dalam dirinya dan penderita tidak dapat meninggalkan internet. Menurut salah satu penelitian, para pengguna internet yang tidak mengalami ketergantungan (kecanduan) sebagian besar mengakses surel dan situs-situs tertentu. Sedangkan yang mengalami ketergantungan (kecanduan) akan menghabiskan waktu untuk online dengan menggunakan aplikasi komunikasi interpersonal sinkron (Young, 2017).

Penggunaan istilah adiksi atau kecanduan *Game online* pertama kali digunakan pada tahun 1996 dan hasil temuan mengenai kecanduan *Game online* (adiksi internet) dipresentasikan di American Psychological Association. Penelitian tersebut mengulas lebih dari 600 kasus pengguna berat internet yang memperlihatkan tanda-tanda klinis kecanduan sebagaimana diukur melalui versi kriteria DSM-IV yang sudah diadaptasi untuk judi patologis (Young, 2017). Pada DSM-IV istilah yang digunakan adalah dependence untuk kecanduan pada suatu stimulus secara pathological, misalnya kecanduan untuk berjudi.

Griffiths (Kuleta & Chwaszcz, 2017) menyatakan bahwa kecanduan *Game online* (adiksi internet) belum di akui dalam DSM V, meskipun telah ada pembicaraan mengenai hal tersebut dan fenomena kecanduan tersebut. American Psychiatric Association (Young, 2017) menyatakan bahwa internet dapat membawa mereka yaitu pengguna kekeadaan yang tampaknya memenuhi definisi gangguan mental DSM yang dideskripsikan sebagai sindroma perilaku atau psikologis yang signifikan secara klinis terakit dengan yang di alami saat ini atau





resiko yang meningkat secara signifikan untuk mengalami kematian, kesakitan, disabilitas, atau kehilangan kebebasan.

Wan dan Chiou (2006) *Game online* menyediakan cara lain untuk memenuhi kebutuhan bersosial dan mengatasi kurangnya kemampuan sosial. Fitur komunikasi yang disediakan oleh *game online* menjadi pengganti kepuasan akan kebutuhan relasi sosial di dunia nyata. Selain itu, fitur komunikasi tersebut dapat juga mengatasi perasaan kesepian dan stress dari para pemain *game online*. Para pemain bisa menghibur pemain lain melalui perilaku lucu karakter mereka di dalam game online (Ducheneaut, Yee, Nickell dan Moore, 2006).

Young (2017) menyebutkan bahwa kecanduan *Game online* adalah pemakaian internet secara berlebihan yang biasanya ditunjukkan dengan durasi penggunaan yang ditandai dengan gejala-gejala klinis kecanduan, seperti keasyikan dengan objek candu, pemakaian yang lebih sering terhadap objek candu, tidak memperdulikan dampak fisik maupun psikologis pemakaian dan sebagainya. Dalam hal ini Young (2017) mengatakan bahwa pecandu internet kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya hal ini karena pecandu tidak dapat menghentikan keinginannya untuk online.

Amarillo (Basri, 2014) mengatakan bahwa adiksi terhadap internet terlihat dari intensitas waktu (durasi) yang digunakan pengguna untuk fokus dan terpaku di depan alat *elektronik* yang memiliki koneksi internet, akibat banyaknya waktu yang digunakan untuk mengakses internet tersebut maka akan menimbulkan berbagai macam dampak negatif seperti nilai akademik yang menurun, kehilangan pekerjaan, hingga meninggalkan orang-orang yang disayangi.



Kecanduan *Game online* memiliki ciri-ciri khusus untuk mengetahui apakah pengguna termasuk kedalam kecanduan *Game online* atau tidak. Adapun ciri-ciri tersebut menurut Young (Mutohharoh dkk, 2014) adalah merasa senang ketika *online* (mengakses internet), merasa tidak senang, gelisah, tertekan atau lekas marah ketika *offline* (tidak mengakses internet), tidak mampu mengatur penggunaan internet, serta menggunakan internet untuk melarikan diri dari masalah.

Fenomena yang terjadi di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin adalah Kecanduan *Game online* pada remaja karena adanya pengaruh lingkungan dan komunitas *Game online*, sehingga remaja tersebut tertarik untuk ikut bergabung dengan komunitas tersebut. Remaja yang awalnya belum pernah bermain *Game online* lama kelamaan penasaran dan akhirnya kecanduan dengan memainkannya secara terus menerus. Hal ini berdampak kurang baik pada perilaku remaja tersebut karena adanya pengaruh teman sebaya, terlalu banyak menghabiskan waktu bermain bersama komunitas gamenya, jarang pulang kerumah, sifat berubah lebih tidak peduli dan berkata kasar kepada orang tua, sering bolos sekolah hingga tidak naik kelas, bahkan berhenti sekolah karena merasa *Game online* lebih menguntungkan dan bisa menghasilkan uang.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada dua orang remaja sebagai subjek yang kecanduan *Game online* yaitu berinisial MD dan AT. Penelitian subjek MD dilakukan pada tanggal 28 Agustus 2022, bertempat di



rumah MD, pada pukul 14:37 WIB, yang beralamat di Rt 03 Dusun II Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya. MD adalah seorang laki-laki berperawakan kurus, dengan tinggi badan sekitar 160 cm dan berat badan sekitar 50 kg, memiliki warna kulit gelap, hidung mancung, wajah oval, dan rambut lebat. Pada pertemuan MD terlihat kurang rapi, dengan menggunakan hoodie lengan panjang berwarna hitam, celana pendek olahraga berwarna hitam list biru, dan secara keseluruhan penampilannya cukup bersih namun kurang rapi. MD merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, ia memiliki satu adik perempuan dan satu adik laki-laki. MD Lahir dari pasangan keluarga yang sederhana. Ayah MD bernama Assek yang berprofesi sebagai buruh tani, sedangkan Ibunya bernama Nurbaya yang berstatus sebagai ibu rumah tangga. MD saat ini adalah siswa aktif kelas tiga di salah satu SMP Negeri yang ada di Desa Sungai Semut yaitu SMP Negeri II Banyuasin. Umur MD Saat ini adalah 16 tahun. M dikenal memiliki pribadi yang ramah dan baik hati. Sebelum mengenal *Game online* M aktif dibidang olahraga seperti bermain futsal dan badminton.

Dalam memainkan *Game online* MD termasuk pengguna yang aktif hal ini ditunjukkan dengan perilaku MD yang menunjukkan ciri-ciri dari kecanduan (adiksi *Game online*) seperti mampu memainkan *Game online* dalam waktu yang lama, akan marah, gelisah, dan murung ketika mengurangi bermain *Game online*. M telah mengenal *Game online* sejak awal dia masuk SMP, namun aktif memainkan *Game online* Ketika M kelas 2 SMP. MD mengenal permainan *Game online* dari temannya, dan sering memainkan permainan tersebut bersama temannya di tempat tongkrongan. Berikut pemaparan hasil wawancara M:



**"Sejak Awal SMP kak, Untuk aktif mainkanya Kelas 2 SMP Kak" (W1/S1/25-28)**

**"Dari Temen Kak" (W1/S1/31)**

**"Dirumah atau ditongkrongan kak" (W1/S1/41)**

Selain pengguna aktif sejak kelas 2 SMP, M juga aktif memainkan *Game online* dalam kesehariannya dimana mampu menghabiskan waktu yang cukup banyak.

Berikut ini pemaparan dari MD:

**"8-10 Jam, kadang lebih dari itu kak, kadang sampai larut malam," (W1/S1/38-39)**

MD biasanya memainkan *Game online* dari telepon genggam yang MD miliki. Sedangkan untuk memainkannya kadang dirumah dan ditempat tongkrongan. Selain itu, ada berbagai jenis permainan *Game online* yang dimainkan oleh MD serta alasan M memainkannya. Berikut ini pemaparan dari MD:

**"Free fire, mobile legends, dan class of clans kak, kalo untuk sekarang lebih sering main Free fire," (W1/S1/52-57)**

**"karena seru gamenya, menantang kak apalagi bisa bermain dengan teman, sering mabar atau bermain bareng kak" (W1/S1/62-64)**



Sebagai pemain *Game online* yang aktif MD kerap menunjukkan perilaku yang tidak wajar dibandingkan pemain *Game online* pada umumnya. Bahkan akibat perilaku tersebut dapat mengakibatkan emosi yang tidak baik. Pertama, MD akan menunjukkan perasaan-perasaan negatif apabila MD tidak memainkan *Game online* atau dibatasi dalam bermain *Game online*. Berikut pemaparan MD:

*"Hampa, suntuk, apalagi mau ulangan, pasti bosan karena tidak bermain Game online"* (W1/S1/74-75)

*"Kalo dibatasi atau dilarang marah, ngamuk dirumah, nendang pintu, tidak mood makan"*. (W1/S1/78-79)

Adapun manfaat yang dirasakan MD dari bermain *Game online* yaitu mendapatkan uang jajan tambahan, karena sering menjadi joki untuk teman yang sama-sama bermain *Game online*. Meski demikian tetap saja ada dampak dari bermain *Game online* yang dirasakan MD, Seperti mengganggu aktivitas sekolah, lupa makan, lupa beribadah dan juga tidur larut malam. Berikut pemaparan MD:

*"Manfaatnya kak sering mendapatkan uang jajan tambahan, karena sering joki punya teman"* (W1/S1/86-88)

*"Mengganggu aktivitas sekolah sih kak tapi hoby,"* (W1/S1/91)

*"Lupa makan, lupa sholat sering tidur telat, tidur larut malam kak"* (W1/S1/95-96)



Kecanduan bermain *Game online* juga akan memberikan dampak yang tidak baik pada hubungan dengan orang-orang terdekat, terutama orang tua. Reaksi orangtua pun tidak setuju jika MD bermain *Game online*. Berikut pemaparan hasil wawancara MD:

*"Tidak setuju kak, karena bermain Game online nya sering lupa waktu"*  
(W1/S1/102-103)

*" Tidak akur kak dengan ortu kalo dengan teman asyik-asyik aja bermain Game online nya"* (W1/S1/111-113)

*"Marah kak, sering lupa belajar dan tidak sholat 5 waktu"* (W1/S1/106-107)

Dalam bermain *Game online* MD kerap menghasilkan uang sendiri dengan cara membantu temannya atau yang biasa disebut joki. Namun tidak sedikit pula uang yang MD habiskan untuk bermain *Game online*. Berikut hasil wawancara MD:

*"Biasanya sih sering joki kak, bantuin ngepush rank punya teman"*  
(W1/S1/116-117)

*"Kadang sampe 1 jutaan kak, apalagi ada skin baru, ingin cepat mendapatkannya"* (W1/S1/120-121)

Sedangkan dalam bermain *Game online* tentu saja ada keuntungan dan kerugian yang didapatkan MD. Dalam hal ini, menurut MD bermain *Game online* lebih kerugian yang didapatkan. Berikut pemaparan hasil wawancara MD:



*"keuntungannya Menghasilkan uang kak dari game yang saya mainkan dengan cara joki" (W1/S1/127-128)*

*"kerugiannya Lupa waktu kak, lupa sholat lupa belajar menghabiskan uang hanya untuk beli skin Game online" (W1/S1/131-133)*

*"Banyak rugi kak karena menghabiskan uang jajan dari orang tua" (W1/S1/137-138)*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap AL (*personal communication*, 28 Agustus 2022) AL merupakan Teman dekat MD karena hampir setiap hari bertemu. Pada saat wawancara berlangsung AL menggunakan kaos hitam dengan lengan pendek dan celana jeans panjang warna hitam AL memiliki ciri-ciri kulit sawo matang, rambut gondrong, tinggi badan 165 dengan berat badan 49 kg. Menurut AL, dia dan MD akrab karena sering jalan dan bermain *Game online* bersama. AL menuturkan perubahan perilaku yang ditunjukkan MD sebelum dan sesudah mengenal *Game online* sangat drastis. Berikut pemaparan AL :

*"Sangat dekat kak, karena sering main game bareng, Game online" (W1/IT1/20-21)*

*"Akrab, baik, saling jalan bareng" (W1/IT1/24)*

*"Sebelumnya rajin kesekolah, sering sholat berjamaah, olahraga bareng, seperti main futsal, setelah dia mengenal Game online jarang sholat, lupa waktu dan olahraga pun sering tidak pernah datang" (W1/IT1/34-38)*

*"Sering berkata kasar, perilakunya sering kurang ajar dan melawan orang tua" (W1/IT1/44-45)*





Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap AS (*personal communication*, 30 Agustus 2022). Seorang laki-laki dengan ciri-ciri Tinggi badan 166 cm dengan berat 56 kg. AS memiliki warna kulit putih dan rambut cepak. AS merupakan ayah kandung dari subjek MD, AS sangat mengenal subjek MD yang merupakan anak kandung dari AS sendiri. AS sangat dekat dengan subjek ketika berada dirumah, AS juga mengetahui bahwa MD sering terlihat bermain *Game online*. Pada saat wawancara berlangsung AS menggunakan baju kaos lengan pendek berwarna hitam serta kain sarung motif berwarna biru.

Begitupun menurut AS, prilaku MD ketika mengenal *Game online* juga berubah, tidak ada manfaat yang didapatkan, bahkan lebih banyak dampak negatif akibat MD sudah kecanduan bermain *Game online*. AS juga kerap kali melarang MD untuk tidak terus-terusan bermain *Game online*, memberikan perhatian dan melakukan pengawasan pada MD. Berikut pemaparan AS :

*"Semenjak anak ini kecanduan yang namanya Game online itu jadi pekerjaan atau pelajarannya jadi terbengkalai, bahkan uang jajannya jadi boros, seharusnya uang untuk jajan dipakai untuk main Game online" (W1/IT2/50-54)*

*"Kalau manfaatnya sih gak ada ya manfaatnya untuk itu, hanya merusak pikiran, merusak uang saku, ya semuanya lah." (W1/IT2/57-60)*

*"Dampaknya yang jelas intinya tidak ada manfaatnya lah, nampaknya merusak, seharusnya uang jajan itu untuk seminggu jadi 2 hari sudah habis, dipake untuk main Game online itu, dan pelajarannya kebanyakan tidak lagi*



*dikerjakan, melainkan dia fokus ke Game online, ibadahnya juga terbengkalai, bahkan tidak sama sekali mengerjakan yang namanya ibadah apalagi sholat, kayaknya tidak ada manfaatnya sih kalo bagi si bapak ini” (W1/IT2/64-74)*

*”Kalau ketahuan sih ya tentunya saya larang lah supaya dia berhenti maen Game online, Apalagi kita kan terkadang dak memperhatikan juga karena sibuk dengan pekerjaan, tapi ya intinya, itukan mamanya Game online itu kan merusak generasi muda apalagi anak-anak sekolah, intinya ya harus kita perhatikan, harus kita awasi betul, jangan sampai anak itu kecanduan dengan Game online itu, itu sih”. (W1/IT2/78-87-54)*

Berdasarkan penelitian subjek kedua Berinisial AT, adalah seorang laki-laki dengan tinggi badan 165 cm, berat badan 52 kg, kulit berwarna putih, wajah bulat rambut keriting dan badan gemuk. Penelitian subjek AT dilakukan pada tanggal 29 agustus 2022, bertempat di rumah AT, pada pukul 20:31 WIB, yang beralamat di Rt 03 Dusun II Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya. AT berpenampilan cukup rapi dengan menggunakan hoodie warna kuning kunyit di padu dengan celana panjang berwarna coklat, secara keseluruhan penampilan AT cukup rapi. AT adalah anak kedua dari dua bersaudara, AT memiliki seorang kakak laki-laki. AT Lahir dari pasangan keluarga yang sederhana. Ayah AT bernama Agus salim yang berprofesi petani/pekebun, sedangkan Ibunya bernama siti khodijah yang berstatus sebagai ibu rumah tangga. AT saat ini adalah siswa aktif kelas tiga di salah satu SMP Negeri yang ada di Desa Sungai Semut yaitu SMP Negeri II Banyuasin. Umur AT Saat ini adalah 15 tahun. AT dikenal memiliki pribadi yang ramah, santun dan baik hati. Sebelum mengenal *Game online* AT aktif bermain sepak bola dan membantu pekerjaan orang tua dirumah.



Berdasarkan hasil penelitian, AT adalah pengguna aktif *Game online* sejak duduk di bangku sekolah dasar (SD). AT mulai mengenal *Game online* semenjak di berikan telepon genggam (HP) oleh orang tua nya. AT mengenal *Game online* dari teman sepergaulannya.. Sebagai pengguna aktif *Game online* AT sudah kecanduan *Game online* karena mampu menghabiskan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain *Game online*. Biasanya AT memainkan *Game online* dari HP yang diberikan orang tuanya sehingga bisa memainkannya dimana saja Berikut pemaparan AT:

*"8-11 Jam sih mungkin, mungkin bisa lebih," (W1/S2/35)*

*"Dirumah, kadang disekolah kadang juga ditempat nongkrong temen"*  
(W1/S1/36-37)

Alasan AT bermain *Game online* adalah karena permainan *Game online* menarik, dan juga banyak jenis permainan yang bisa dimainkan. AT biasanya bermain *Game online* bersama teman ataupun saudaranya. Berikut pemaparan AT :

*"Ya alasannya buat nyari hiburan aja sih, buat nyari kesenangan"*  
(W1/S2/57-58)

*"Ya karena seru aja sih, buat have fun, buat seneng-seneng aja, biar gak bosan"* (W1/S2/44-45)

*"Yang pernah saya mainin banyak sih kak ada mobile legends, pubg, Free fire, dan class of clans wah banyak lah"* (W1/S2/48-50)

*"Selain dengan teman,kadang juga main dengan saudara, sama kakak juga"*  
(W1/S2/61-62)



Saat bermain *Game online*, perasaan AT sangat terhibur bisa menghilangkan stress dan rasa bosan. Namun sebaliknya Ketika tidak bisa memainkan *Game online* dalam satu hari, dibatasi atau pun dilarang perilaku AT berubah drastis, kadang marah dan kesal. Berikut pemaparan AT:

*"Wah senang banget sih, merasa terhibur, ngilangin stress, bosen,itu sih"*  
(W1/S2/65-66)

*"Wah ya marah la pasti, kesal banget, apalagi kalo ditegur, wah males banget"* (W1/S2/69-70)

*"Ya marahla pasti, kesal banget, sudah dilarang main Game online"*  
(W1/S2/73-74)

Tidak banyak manfaat yang didapat AT dari bermain *Game online*, menurut AT *Game online* itu hanya untuk bersenang-senang Meski demikian tetap saja ada dampak dari bermain *Game online* yang dirasakan AT seperti mengganggu aktivitas sekolah, belajar dan juga pola makan dan pola tidur. Berikut pemaparan AT:

*"Wah gak ada sih kalo manfaat nya,cumin lebih ke rugi sih, buat have fun aja sih"* (W1/S2/81-82)

*"Ngganggu banget sih, ini ngeganggu buat pola belajar sih"*(W1/S2/85-86)

*"Bener sih kak, dari pola makan gak teratur, sering juga begadang,"*  
(W1/S2/90-91)

Kecanduan bermain *Game online* juga akan memberikan dampak yang tidak baik pada hubungan dengan orang-orang terdekat, terutama orang tua. Meskipun



orang tua AT mengetahui dan tidak setuju jika AT kecanduan *Game online*, AT tetap saja tiak menghiraukan teguran dari orang tuanya. Berikut pemaparan hasil wawancara AT:

*"Tahu sih kak" (W1/S2/94)*

*"Ya pastinya sih nggak setuju kak, buat mainin Game online" (W1/S2/97-98)*

*"Kadang suka ditegur sama orang tua, tapi aku nggak ngehirauin sih yang penting aku have fun aja main game" (W1/S2/101-103)*

*"Dengan orang tua sih jadi kurang akrab, gara-gara main Game online, tapi dengan temen sih jadi lebih akrab karena sering main Game online bareng, nongkrong baerng, itu aja sih". (W1/S2/107-111)*

Untuk bermain *Game online* AT banyak menghabiskan uang, hingga kadang-kadang mengambil uang orang tua nya secara diam-diam agar bisa bermain *Game online*. Berikut pemaparan hasil wawancara AT:

*"Ya sekitaran 200 ribu sampe 400 ribu lah buat main Game online" (W1/S2/118-119)*

*"Kadang-kadang aku diem-diem ngambil uang orang tua tanpa sepengetahuan itu sih membuat nyesel banget sih" (W1/S2/113-115)*

Sedangkan dalam bermain *Game online* tentu saja ada keuntungan dan kerugian yang didapatkan AT, dalam hal ini menurut AT bermain *Game online* lebih kerugian yang didapatkan. Berikut pemaparan hasil wawancara AT:



*"Mungkin dari keuntungan sih nggak banyak, tapi dapat adsense nya dari saya ngebuka jasa joki Game online kayak Game online mobile legends ngebuka jasa jokinya" (W1/S2/127-130)*

*"Wah keugiannya sih banyak banget kak, dari ngabisin waktu,lupa belajar,lupa beribadah, wah itu sih borosin waktu banget." (W1/S2/134-135)*

*"Ya dari segi keuntungan sama kerugiannya sih lebih banyak kerugiannya ya, karena bisa nurunin prestasi belajar dan dampaknya lebih bnyak dari dampak kesehatan, ngilangin konsentrasi sama daya ingat, pokoknya itu banyak banget deh kerugiannya, udah sih itu aja." (W1/S2/141-146)*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap Inisial NM (*personal communication*, 29 Agustus 2022), NM merupakan kakak kandung dari AT. Pada saat wawancara berlangsung NM menggunakan baju kaos berwarna hijau dengan lengan pendek serta celana Panjang berwarna krem. dengan ciri-ciri rambut keriting, kulit putih, dengan tinggi badan 169 cm dan berat badan 49 kg. Menurut informasi dari NM, NM mengetahui bahwa AT Sering bermain *Game online* bahkan kerap bermain *Game online* Bersama dengannya. Hubungan mereka pun kadang baik, kadang pula tidak akur.

*"Hubungan saya, masih dikatakan sebagai saudara bahkan masih serumah bisa dikatakan adik kakak lah" (W1/IT1/28-30)*

*"Kadang baik akur,kadang juga buruk, marah-marah" (W1/IT1/37-38)*

*"Game online jelas saya tahu,apalagi Game online mobile legends bahkan saya pun memainkan gamenya" (W1/IT1/41-43)*



*"Saya mengetahuinya, bahkan kami sebagai adik kakak sering bermain berdua bahkan main bareng" (W1/IT1/46-48)*

NM menuturkan perubahan perilaku yang ditunjukkan A sebelum dan sesudah mengenal *Game online* sangat drastis. AT sering kesal dan marah Ketika bermain *Game online* apalagi Ketika kalah. Berikut pemaparan NM :

*"Perilakunya sebelum mengenal Game online adik saya ini bisa dikatakan baik, baik perkataan maupun perilaku yang sangat sopan, namun setelah mengenal Game online perilakunya tiba-tiba berubah drastis mulai dari perkataan kotor dan suka emosi ketika kalah bermain game" (W1/IT1/51-57)*

*"Perubahannya banyak kak, mulai dari marah-marah ketika kalah bahkan mudah teriak-teriak ketika sinyal turun yang mempengaruhi game yang kerset dengan sendirinya, bahkan hp nya pun sering jadi korban kekesalan adik saya sendiri." (W1/IT1/61-66)*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap AG (*personal communication*, 29 Agustus 2022), yang merupakan orang tua dari AT. AG adalah seorang laki-laki berumur 48 tahun dengan ciri-ciri tinggi 169 cm dan berat badan 60 kg. AG mengatakan bahwa perilaku AT Ketika mengenal *Game online* juga berubah. Manfaat yang didapatkan dari bermain *Game online* pun tidak ada, bahkan lebih banyak dampak negatif akibat AT yang sudah kecanduan bermain *Game online*. Orang tua AT juga kerap kali melarang, menegur bahkan memarahi A untuk tidak terus-terusan bermain *Game online*.

*"Kalau perilaku untuk bermain Game online buat anak saya, kurang begitu*





*setuju mas, karena tidak ada manfaatnya sama sekali, bahkan anak saya itu sampai berani meninggalkan kewajiban ibadahnya hanya karena terlalu asyik main Game online. Sepertinya untuk anak seumuran saya lebih gampang untuk bisa kecanduan Game online.” (W1/IT2/40-47)*

*“Manfaatnya ya kayaknya tidak ada manfaatnya lah, kalau sudah kecanduan jadi lupa waktu, lupa kewajibanya seperti untuk ibadah” (W1/IT2/50-53)*

*“Dampak negatifnya, kalau untuk dampak negatifnya anak saya, bahkan sudah saya kasih seperti uang jajan, kayaknya sifatnya jadi pemborosan, kalau ada uang selalu buat Game online, bahkan sudah saya kasih uang jajan masih minta, kalau tidak dikasi ya bisa marah terus bersikap kasar. Kadang-kadang kalau lagi main sama temennya ataupun orang yang lebih tua anak saya itu jadi lebih urakan, gampang teriak dan nakal, sering ninggalin kewajibanya untuk ibadah juga mas” (W1/IT2/56-67)*

*“Karena saya sendiri sering kekeburun, banyak urusan-urusan keluarga, jadi tidak bisa setiap waktu juga mengawasi anak saya. Kalau saya tahu anak saya bermain Game online sudah pasti saya larang ataupun marahi, kalau masih ngeyel juga biasanya hukum sih, tapi gak terlalu ini, paling kasih peringatan, jangan sampai pekerjaan-pekerjaan yang tidak baik jangan dilakukan, karena seperti pelajaran-pelajaran disekolah dan pelajaran-pelajaran yang lain terganggu, pokoknya tidak baiklah untuk anak-anak.” (W1/IT2/71-82)*

Berdasarkan hasil fenomena secara umum, khusus, serta teori yang di jelaskan diatas, subjek M dan subjek A memiliki ciri-ciri kecanduan *Game online*, yaitu mampu bermain game dalam waktu lama 8-11 jam, memiliki perilaku dan sikap yang berubah sebelum dan setelah mengenal *Game online*, seperti suka berkata kasar, mudah kesal dan marah, hubungan dengan orang tua menjadi renggang, sulit berkonsentrasi pada pelajaran, sering begadang, dan lupa maka. Maka dari itu peneliti ingin menjelaskan secara lebih lanjut tentang Kecanduan



***Game online* pada remaja di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya.**

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka didapatlah rumusan masalah tentang kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya:

Bagaimana perilaku kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya?

Faktor-faktor apa saja yang menyebabkan kecanduan *Game online* pada remaja di Desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui, menjelaskan dan mendeskripsikan mengenai perilaku kecanduan *Game online* dan faktor-faktor yang mempengaruhi serta penyebab kecanduan *Game online* pada remaja di desa sungai semut.

### **Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

**Manfaat Teoritis**



Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khususnya dibidang psikologi perkembangan, psikologi pendidikan, psikologi sosial serta menambah pengetahuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### Manfaat Praktis

Remaja, hasil penelitian di harapkan memberikan pengetahuan pada remaja agar mampu membagi waktu dan pintar dalam menjaga teknologi internet terutama *Game online*.

Orangtua, hasil penelitian ini di harapkan membimbing, mengontrol teknologi dan mengarahkan remaja agar menggunakan internet dan game secara baik, dan mampu membagi waktu serta aktivitas pendidikan.

#### Keaslian Penelitian

Skripsi yang dibuat oleh Bambang Suryantoro mahasiswa prodi Psikologi IAIN Sunan Ampel dengan judul "Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya", yang dilakukannya pada tahun 2013 menjadi salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya yang kecanduan *Game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan antara kecanduan *Game online* dengan interaksi



sosial pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 cukup signifikan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Suyantoro ini lebih memfokuskan kepada pola interaksi siswa yang kecanduan *Game online*. Hal ini berbeda dengan penelitian peneliti, karena dalam penelitian ini lebih memfokuskan kepada kecanduan *Game online* pada remaja.

Penelitian kedua dilakukan oleh Febriana Riska Widyastuti Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2012 dengan 9 Bambang Suryantoro, (Hubungan Antara Kecanduan *Game online* Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya), judul "Kecanduan Mahasiswa Terhadap *Game online* (Studi tentang kebiasaan mahasiswa bermain *Game online* di Seturan Sleman)". Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana kebiasaan mahasiswa yang bermain *Game online* di Senturan Sleman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa penggemar game, terutama mahasiswa perantau, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *Game online*. Hal tersebut dikarenakan adanya faktor-faktor yang mendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *Game online* yaitu tekanan teman sebaya, jenis *Game online*, banyaknya waktu luang yang dimiliki, kurangnya pengawasan dari orang tua, kondisi ekonomi gamer itu sendiri, dan kebijakan oleh pemilik game centre. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah subjek dari penelitian yang dilakukan oleh Febriana Riska Widyastuti. Jika dia menjadikan mahasiswa sebagai subjeknya, peneliti memilih para remaja yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Bayu Triyas Sukmo Wibowo dari Fakultas



Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu pada tahun 2014 dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Bermain *Game online* Dengan Siswa Yang Tidak Bermain *Game online* Pada Kelas V SDN 60 Bengkulu". Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *Game online* dengan siswa yang tidak bermain *Game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game online* mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 60 Bengkulu. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain para siswa yang bermain *Game online* cenderung memikirkan game tersebut dan akan sulit untuk fokus pada pelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Letak perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu terletak pada fokus kajiannya. Penelitian ini meneliti tentang seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa SD yang bermain *Game online* dengan yang tidak bermain. Sedangkan peneliti lebih memfokuskan kepada kecanduan *Game online* pada remaja.

Penelitian keempat yang dilakukan oleh RR Asjhatri Fandaru (2007: 84- 97) dari Sosiologi UGM dengan judul "Mahasiswa Nge-game (Studi Perilaku Mahasiswa Penggemar Game di Yogyakarta)" membahas tentang bentuk-bentuk perilaku mahasiswa penggemar game di Yogyakarta disertai dengan faktor-faktor pendorong mahasiswa menjadi kecanduan bermain *Game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game online* membuat penggunanya menjadi kecanduan. Faktor-faktor pecandu GO diantaranya banyak waktu luang, kurangnya pengawasan, adanya fasilitas internet di rumah dan kondisi ekonomi gamer.



Penelitian kelima dilakukan oleh Rieka Ellyasari Susanto (2010: 75- 88) dari Sosiologi UNS dengan judul "Dampak Penggunaan *Game online* Di Kalangan Mahasiswa (Studi Grounded Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret Surakarta)" membahas tentang apa saja dampak yang ditimbulkan dari suatu penggunaan *Game online* dikalangan mahasiswa UNS dari segi sosiologisnya. Dampak sosiologis terhadap *Game online* antara maniak gamer, pro gamer dan casual gamer dilihat dari interaksi gamer dengan masyarakat di sekitarnya, perubahan perilaku individunya dan pencitraan diri. Sedangkan dalam penelitian skripsi yang peneliti lakukan memiliki perbedaan yaitu menempatkan remaja sebagai pemain *Game online*, yang lebih menekankan karakter remaja selalu ingin up to date terhadap perkembangan kemajuan teknologi serta ingin dipandang melek teknologi oleh teman sepergaulannya untuk mencoba coba sesuatu hal yang baru. Aspek yang membedakan dengan kedua penelitian diatas, dalam penelitian ini, dengan judul "Kecanduan *Game online* Pada Remaja (Studi kasus fenomenologi pada remaja)". Jika penelitian tersebut hanya melihat dampak-dampak perilaku mahasiswa bermain *Game online* dan hanya difokuskan dalam satu perguruan tinggi saja. Sedangkan peneliti memfokuskan pada Kecanduan *Game online* pada remaja di desa Sungai Semut Kecamatan Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin.

