

BAB IV

PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data dan Temuan Penelitian

Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang di dapatkan di lapangan meliputi data dari hasil wawancara langsung dengan beberapa narasumber, observasi dan dokumentasi. Bab ini disusun untuk mempermudah pembaca dalam mengartikan dan memahami isi dari paparan data. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini akan disajikan dalam sub pokok pembahasan.

Gambaran umum Desa Panglegur Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan dapat dipresentasikan sebagai berikut:

a. Sejarah Asal Usul Desa Panglegur

Pada zaman dahulu ada dua saudara laki-laki yang mempunyai hobi yang sama yaitu menyabung ayam, akan tetapi hobi mereka dilarang oleh kedua orang tua mereka karena hobi tersebut hanya membuang-buang uang, apalagi jika bermain dengan menggunakan taruhan. Kedua saudara tersebut tidak menghiraukan larangan dari kedua orang tua mereka. Merekapun selalu menyabu ayam baik dengan teman maupun orang yang baru dikenal.¹

Pada suatu hari, kedua kakak beradik itu pergi ke sebuah desa untuk bertarung ayam. Ketika di tengah jalan, tiba-tiba mereka bertemu dengan seseorang yang menggunakan pakaian serba hitam dan blangkon. Orang tersebut menasehati kadua saudara itu “Jika kalian berada di desa ini, jangan pernah melewati sungai perbatasan desa ini kalau kalian tidak ingin celaka”.

¹Dokumen Pemerintah Desa Panglegur, RPJM Desa Panglegur Tahun 2020 - 2025, 17-18.

Namun kedua saudara itu tidak mempedulikan ucapan penduduk tersebut, dan merekapun tetap melanjutkan perjalanan mereka. Sangking asyiknya mereka mencari tempat untuk menyabu ayam mereka tidak sadar bahwa mereka telah melewati sungai larangan tersebut dan seketika itu mereka merasa kesakitan dan akhirnya mati di sungai tersebut. Setelah kejadian matinya kedua saudara itu ketika melewati sungai tersebut maka daerah sekitar sungai diberi nama larangan dan akhirnya daerah tersebut menjadi sebuah desa yaitu desa Panglegur. Sampai sekarang sungai larangan itu masih dipercayai masyarakat sekitar bahwa sungai tersebut keramat dan apabila melewatinya jangan pernah berkata kotor ataupun dengan pikiran kosong, dan apabila daerah tersebut dibangun maka tanah sekitar akan longsor.

b. Sejarah Pemerintahan Desa

Pemerintahan Desa Panglegur merupakan satu pemerintahan yang ada sejak jaman kerajaan. Sesuai dengan perkembangan keadaan dan kondisi masyarakat maka wilayah pemerintahan terdiri atas 4 dusun. Kepemimpinan Desa Panglegur lama dipimpin oleh H. Siddiq setelah itu dipimpin oleh Sukianto dan setelah itu kepemimpinan jabatan kepala desa dipegang oleh H.Mista'i sampai sekarang².

c. Visi dan Misi Desa Panglegur

1) Visi

² Ibid. 18.

“Terbentuknya Masyarakat desa Panglegur yang maju, Sejahtera, Agamis dan Berkualitas”.³

2) Misi

Misi Desa Panglegur merupakan penjabaran lebih operasional dari visi. yaitu:

- a) Meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menjaga keutuhan, ketertiban, dan kemandirian desa dengan semangat kebersamaan yang berorientasi pada terciptanya pola hidup ramah, aman, dinamis, harmonis dan religius.
- b) Meningkatkan semangat pendidikan, pemberdayaan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai penunjang proses pembangunan masyarakat yang berorientasi di masa depan.
- c) Memberdayakan kelompok masyarakat ekonomi lemah menjadi kelompok ekonomi produktif, inovatif dan kreatif yang di jiwai semangat interpreneur.
- d) Peningkatan sarana dan prasarana sosial, ekonomi, kesehatan, keagamaan, perikanan dan kelautan sebagai penunjang pembangunan yang terpadu dan berkeadilan sosial.

³ Ibid. 36.

e) Menjadikan desa sebagai pusat kebudayaan dan peradaban yang luhur, fleksible, dialektik dan menyenangkan guna mewujudkan kesejahteraan sosial, humanis dan kharismatik.⁴

1. Gambaran Prilaku Komunitas *Game Online* Di Desa Panglegur Kabupaten Pamekasan

Gambaran perilaku remaja di desa panglegur merupakan remaja yang aktif di berbagai media social termasuk game online. Peneliti dalam mengetahui tentang remaja bermain game online secara jelas dan baik yakni peneliti mendatangi tokoh masyarakat dan orang tua remaja dan remajanya sekaligus melakukan wawancara dan saat datang ke lokasi peneliti lebih dulu mendatangi bapak musta`i selaku kepala Desa Panglegur berikut pernyataan beliau:

Kalau pandangan saya pribadi kita tidak bisa memungkiri Hal ini karena kita sudah berada di zaman di mana informasi dan teknologi itu sudah menjadi bagian dari kita Nah untuk anak-anak remaja di desa panglegur ini sebetulnya hampir semuanya itu rata-rata mengenal atau bisa bermain dengan online tapi untuk yang kecanduan sendiri itu Saya masih kurang tahu tapi hampir rata-rata semuanya bermain game online⁵

Hal senada juga di sampaikan oleh ibu Nur Aida Apriliani selaku salah satu masyarakat desa panglegur:

Menurut saya remaja sekarang itu hampir tidak bisa dari handpone atau gadget kebanyakan kegiatan sehari hari itu hanya di gunakan untuk bermain media sosial termasuk game online di dalamnya⁶

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya remaja di Desa Panglegur ini banyak remaja yang tidak bisa lepas

⁴ Ibid.

⁵ Musta`i ,kepala Desa Panglegur, Wawancara Langsung (3 april 2024)

⁶ Nur aida ,Tokoh Masyarakat Desa Panglegur, Wawancara Langsung (1 april 2024)

dari *hanphone* dan media sosial dikarenakan remaja sekarang banyak mengikuti lepas perkembangan teknologi dan informasi sehingga hal ini tidak bisa dipungkiri. Hal yang lain juga di sampaikan oleh randan selaku tokoh masyarakat di Desa Ponglegur yang aktif *digame online* berikut adalah hasil wawancaramya:

Untuk minat sendiri banyak remaja di Desa panglegur ini yang minat terhadap game online karena game online itu bagi mereka mungkin sangat asyik karena mereka bisa terhubung dengan orang yang ada di dekat mereka dan juga orang yang juga jauh dari mereka atau orang-orang yang mereka tidak kenal nah sehingga untuk terhubung itu bisa saja tidak hanya melewati media sosial saja bisa jadi lewat game juga bisa terhubung gitu mbak⁷

Selain itu peneliti tidak hanya terfokus pada tokoh masyarakat akan tetapi peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa remaja yang ada di Desa Pangelegur seperti yang disampaikan oleh Mufid Ramadhani selaku remaja yang aktif bermain *Game Online*:

Pertama saya itu nggak tahu ya game online itu seperti apa Nah di situ saya diajak teman saya untuk mendownload suatu aplikasi dan dikenalkan di situ saya mulai mencoba bermain game tersebut game mobile Legends dan juga Ada Game Free Fire. Nah Setelah Saya Bermain Dan Tahu Game Tersebut Lah, Ternyata Asik! Permainan Ini Sangat Bagus Sehingga Saya Dan Teman-Teman Sering Memainkan Ini Game Mobile Legends⁸

Hal yang sama juga disampaikan oleh Arrijal Mustofa berikut dalam wawancaranya:

Untuk game sendiri yang saya mainkan pertama itu saya bermain game mobile Legends game mobile Legends ini game Di mana kita bisa bermain dengan 5 orang sebagai teman dan 5 orang sebagai musuh kita. entah itu orang-orang luar gitu atau orang-orang luar negeri itu kita bisa jadi musuh atau teman kita Nah di sini kita bermain dan itu terus game yang kedua itu ada free fire sama Mbak Cuma beda ini bukan mencangkup 5 orang saja

⁷ Randan., Tokoh Masyarakat Desa Panglegur, Wawancara Langsung (2 april 2024)

⁸ Mufid Ramadhani, Remaja Masyarakat desa panglegur, Wawancara Langsung (3 april 2024)

dalam permainan ini melainkan ada 50 orang di dalam game tersebut yang satu persatu untuk mencapai kemenangan Nah jadi mainnya tembak-tembakan nah ini game yang kedua yang ketiga itu ada game billiard atau 8 Ball Pool di sini kita bisa bermain dan berhubung juga dengan orang di luar kita⁹

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat di simpulkan pertama ada remaja yang memang tidak tahu game *Online* kemudian diajak oleh salah satu temannya untuk mendownload bermain *Game Online* yang kemudian paham dengan game tersebut dan merasa asik karena bisa bermain bersama antar teman main bersama (mabar) dan game yang dimainkan salah satunya adalah game Mobile Legend dimana game ini merupakan *game* yang bisa di mainkan melalui jaringan internet atau *Online* agar bisa terkoneksi dengan sinyal dan orang lain baik itu di Negara Indonesia maupun luar negeri.

Penelitian ini diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti terhadap masyarakat terkait kondisi dan sikap remaja yang kecanduan *Game Online*, terdapat di sana remaja yang masih pelajar dan sudah bekerja ketika kecanduan *Game Online* belajar pun jadi berkurang dan terlambat masuk kerja, sering terlambat masuk ke sekolah, sering dipanggil Guru BK, sering bolos sekolah dengan alasan ngantuk, sebabnya ketika sudah kecanduan *Game Online* anak atau remaja tidak mengetahui mana yang bersifat positif dan negatif, ketika sudah kecanduan hal-hal yang bersifat merusak perkembangan anak, hal ini kemungkinan disebabkan oleh siswa yang mengalami *Broken Home* Oleh keluarga remaja yang kurang pengawasan orang tua secara penuh.¹⁰

⁹ Arrijal, mutofa, remaja komonitas game online di desa panglegur wawancara langsung (6 maret 2024).

¹⁰ Observasi, (6 Maret 2024 Di Desa Penglegur, Pamekasan).



Foto 4.1 Aplikasi permainan *Game Online* Siswa

Penelitian ini diperkuat dengan dokumentasi aplikasi yang sering digunakan remaja komunitas pecandu *game online* di desa panglegur ketika bermain *Game Online* peneliti mengamati, memfoto serta memeriksa *Game Online* yang sering digunakan mereka aplikasi tersebut yang sering digunakan adalah, *Mobile legend*, *Whatsap*, *Youtube*, serta *Tik-Tok*. Bahkan permainan *Game Online* tersebut remaja tersebut sampek begadang tengah malam, jam tidur kurang, sering bolos sekolah dan bolos bekerja serta motivasi belajar dan keinginan belajar dirumah atau di sekolah terhambat dan menurun akibat sebuah permainan *Game Online* tersebut.¹¹

Dapat disimpulkan remaja di desa panglegur yang kecanduan permainan *Game Online* terjadi oleh beberapa faktor yaitu, faktor lingkungan sekitar dimana ketika teman sebayanya mayoritas bermain *Game Online* otomatis anak

¹¹ Analisis dokumen, Berupa *Secrenshot* foto layar Hp remaja Desa panglegur, pamekasan, 17 maret 2024.

atau remaja yang semuala tidak ikut bermain *Game Online* akan terseret untuk mengikuti temannya tersebut. Kedua faktor fitur Aplikasi *Game* yang saat ini terbaru, dimana fitur saat ini *Game Online* akan memanjakan minat para *Gammers* serta pemuda yang selama ini tidak suka *Game* akan merasa ingin mencobanya untuk memiliki *Game Online* yang sedang viral di media sosial, karena saat ini di indonesia mengadakan *event* lomba *Game Mobile legend* untuk seluruh pemuda indonsia. Ketiga faktor *Broken Home* ketika siswa mengalami hal tersebut maka rasa keluh kesahnya, rasa kecemasannya di tuangkan untuk bermain *Game Online* dirumah, sekolah atau tempat kerjanya.

Banyak remaja di desa panglegur saat ini bermain game online sebagai sarana hiburan yang dapat di lakukan secara individu maupun secara tim. Banyak remaja yang berstatus siswa bahkan tingkat mahasiswa banyak yang memainkan game online tersebut. Tidak masalah jika game yang di mainkan itu di mainkan secara dengan cara managemen waktu tidak berlebih lebihan dalam memainkan game tersebut seperti yang sudah di jelaskan oleh kepala desa panglegur berikut adalah wawancaranya:

“Sesuatu yang berlebihan itu sebenarnya tidak baik apalagi kecanduan atau fanatik gitu terus dampak kalau sudah terlalu berlebihan itu sebenarnya banyak terhadap anak-anak remaja yang ada di sini”¹²

Hal yang sama juga di sampaikan oleh aida apriliani dalam wawancaranya:

“Menurut saya selaku tokoh masyarakat di desa panglikur ini solusinya itu yang pertama emang ini harus ada arahan dari orang tuanya untuk arahan dari orang tua itu kita selaku tokoh masyarakat juga memberi edukasi saran kepada para orang tua yang ada di sini Bagaimana menjaga dan mengawasi anak-anak kita yang sudah terlanjur mengetahui dan aktif kecanduan bermain game online itu karena kalau ini terus-terusan tidak diberi saran atau tidak ditegur maka ini menjadi hambatan juga bagi

¹² Musta`I ,Kepala Desa Panglegur, Wawancara Langsung (2 Maret 2024)

anak-anak perkembangan anak yang ada di desa panglikur seperti itu tentunya¹³

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya sebagai orang tua tentunya harus memberikan pengawasan penuh terhadap anak anaknya agar mereka dapat membatasi penggunaan sosial media khususnya game online yang sangat dapat mempengaruhi terhadap perkembangan hidupnya.

Temuan penelitian yang berkaitan dengan perilaku komunitas game online di desa panglegur, pamekasan sebagai berikut:

- 1) Remaja komunitas game online terlalu over dalam bermain *game online*.
- 2) remaja komunitas game online cenderung tidak bisa mengontrol emosionalnya.
- 3) Remaja komunitas Game Online terpengaruh dan mengikuti teman lingkungannya untuk bermain *Game Online*.
- 4) *Broken Home* adalah faktor penyebab remaja kecanduan *Game Online*.
- 5) Remaja komunitas game online jarang masuk kelas dan masuk kerja , karena terlambat masuk sekolah dan terlambat masuk kerja.
- 6) Semangat belajarnya menurun.
- 7) Kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar

¹³ Musta`I ,Kepala Desa Panglegur, Wawancara Langsung (2 Maret 2024)

- 8) Emosionalnya tidak terkontrol.
- 9) Sering berkata kasar seperti anjing, asuk, cuk, dan anjirr.

2. Dampak Kecanduan Game Online Bagi Remaja Komunitas Game Di Desa Panglegur

Dampak Bermain *Game Online* Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut Scott dan Mitchel dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan.

Selain melakukan wawancara peneliti juga melakukan observasi terhadap sikap dan kondisi penggunaan game online remaja di desa panglegur, di temukan ada remaja secara terus menerus memainkan game online di suatu gerombolan (komunitas). Juga peneliti menanyakan sikap dan kondisi remaja terhadap penggunaan game online dia juga mengatak sikapnya itu mulai kurang, karena ada remaja yang sangat kurang pengawasan dan perhatian dari orang tuanya, maka remaja ini mencari kesenangan dengan bermain game online dan terjadilah dampak kecanduan game online. Berikut hasil wawancara yang didapat dari remaja desa panglegur:¹⁴

Yang saya rasakan ketika bermain game online terlalu over yang pertama itu dampak psikologis dampak psikologis itu di mana saya kalau kalah bermain game online atau ketemu dengan

¹⁴ Observasi, Di Kediaman Bapak Musta'i , Wawancara Langsung (17 Maret 2024)

teman-teman yang masih belum bisa bermain nah di situ saya mengalami kekalahan dan saya marah dan bisa mengeluarkan kata-kata kotor itu dampak secara psikologisnya. kalau dampak secara kesehariannya berdampak kepada waktu dan kegiatan kita Jadi kita itu kadang menunda-nunda pekerjaan menunda-nunda mengerjakan tugas menunda-nunda waktu-waktu ibadah karena game ini terlalu asik dan tidak bisa Ditinggalkan termasuk juga sampai kita bolos sekolah¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwasanya remaja pecandu *game online* di desa panglegur sangat memperhatikan selain mereka terdampak kecanduan *game online* mereka sering meninggalkan kewajiban-kewajibannya seperti sholat dll, tidak memperhatikan apapun yang ada di sekitar dan lingkungannya. Mereka tidak merasa malu saat mengucapkan kata-kata kotor seperti ; anjing, anjir, jannock karna terlalu asik dengan *game online*-Nya dan sudah menjadi kebiasaan mereka.

Hal wawancara serupa juga di sampaikan oleh mufid ramadani dalam wawancaranya:

Sebenarnya saya dan teman-teman itu sadar kadang kita bermain game online itu dalam 24 jam itu kadang kita bermain setengah hari dan itu cuma berhenti sebentar kalau HP sudah panas terus charge-nya nggak ada baterainya tinggal dikit itu baru kita Berhenti sejenak Setelah itu kita lanjut lagi ini kalau mengganggu juga kepada kita kalau sudah terlalu lama bermain game seperti ini karena kita merasa aktivitas-aktivitas kita itu terganggu¹⁶

Dari hasil wawancara di atas dapat di simpulkan bahwa remaja pecandu *game online* sangat tidak membatasi waktu bermain mereka (tidak tau Batasan)

¹⁵ Fahmi, Remaja Komonitas Game Online Di Desa Panglegur, Pamekasan, Wawancara Langsung (17 Maret 2024).

¹⁶,Mufid Ramdani Remaja Masyarakat Desa Panglegur, Wawancara Langsung (4 April 2024)

mereka menggunakan waktu selama 24 jam hanya untuk bermain *game online* istirahat hanya untuk nge-charger Hp saja. Waktu mereka terbuang sia-sia yang seharusnya di gunakan untuk melakukan aktivitas sekolah atau bekerja malah di gunakan untuk bermain *game online* resikonya mereka bolos sekolah dan telat masuk kerja karna kalau malam mereka begadang hingga subuh.

Selain itu peneliti mengobservasi sikap dan kondisi pecandu game online di desa panglegur pada tanggal 20 april 2024 jam 07.00 terdapat tempat semacam gerdu yang biasa di gunakan oleh pecandu untuk bermain *game online*. mereka saking kecanduannya sama game online mereka tidak memperhatikan hal-hal yang ada di sekitar dan lingkungannya, bahkan mereka samapai mengucapkan kata-kata yang tak pantas di ucapkan (misuh) seperti ; anjay, jancok, anjir.¹⁷

Observasi kedua pada tanggal 9 maret 2024 peneliti mengobservasi Kesehatan mental pecandu *game online* di desa panglegur kabupaten pamekasan terdapat emosionalnya terganggu, sering membuat resah warga karena teriak-teriakan di waktu malam hari, sering melawan perkataan orang tua atau masyarakat yang menegurnya. Remaja pecandu *game online* di desa panglegur ini mayoritas adalah siswa tingkat SMP-SMA dan remaja pekerja, terdapat ada Sebagian siswa yang telat masuk kelas, minat belajarnya menurun serta jarang masuk ke sekolah. Dari kalangan pekerja terdapat remaja yang bermalas-malasan pergi kerja, tidak konsen dalam melakukan pekerjaannya serta sering ngantuk di waktu jam kerja. remaja pecandu *game online* yang sedang bekerja dia mengatakan “saya sering terlambat masuk kerja kadang pekerjaan saya

¹⁷ Observasi, Di Desa panglegur, pamekasan (20 april 2024 Jam 07,00 WIB).

sampek nunggak karna saya pecandu game online otomatis saya menggunakan waktu luang saya Ketika malem itu hanya untuk *bermain game* kadang sampek tidak tidur sampek subuh sampai saya kadang terlambat masuk ke tempat kerja.¹⁸

Biasanya remaja pecandu *game online* di desa panglegur siswa atau mahasiswa serta remaja yang sedang bekerja terdampak kecanduan game online dalam hidupnya sering mengalami gangguan mental dan psikologinya, serta perilaku yang menyimpang di lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah, seperti tidak bersosialisasi dengan orang lain dan sulit berinteraksi dengan social karna sudah *game online*-Nya, dan sering meninggalkan kewajiban ibadahnya seperti sholat lima waktu, puasa, Dll karna waktunya sudah terkuras di habisin Bersama *game online*-Nya.



Foto 4.2 remaja yang kecanduan game online

Observasi di perkuat dengan dokumentasi remaja komunitas *game online* berada di cafe sedang memainkan gamenya Bersama temen-temannya. Mereka

¹⁸ Observasi, (9 Maret 2024 di desa panglegur, pamekasan).

asik memainkan dan melombakan gamenya tanpa memperhatikan orang-orang yang ada di sekitarnya.¹⁹

Temuan penelitian terkait dampak Dampak Kecanduan Game Online Bagi Remaja Komunitas Game Di Desa Panglegur, pamekasan yaitu:

- 1) Sering berkata dan mengucapkan kata-kata kasar seperti anjir, jancok dan lain-lain.
- 2) Emosionalnya terganggu.
- 3) Sering terlambat masuk sekolah dan bolos kerja, akibat begadang pada malam hari untuk bermain *game online*.
- 4) Tidak peduli dengan waktu, karna terlalu over bermain *game online*.
- 5) Sering tertidur di dalam kelas.
- 6) Perilaku terhadap lingkungan dan masyarakat kurang baik (meresahkan).
- 7) Sering tidak peduli dengan nasehat orang tua.
- 8) Orang tua sering kualahan dalam mengatur anaknya yang kecanduan game online.
- 9) Masyarakat prihatin terhadap anak-anak atau remaja yang kecanduan *game online* di desa panglegur, pamekasan.
- 10) Kurangnya perhatian dan dari orang tua (*broken home*).

3. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Anak yang Kecanduan Game Online

Orang tua adalah madrasah pertama bagi anak-anaknya sehingga orang tua mempunyai peran yang sangat penting bagi Pendidikan dan sosial anaknya. Pencegahan anak dalam pecandu Game Online yang harus dilakukan orang tua

¹⁹ Dokumentasi, (café tongkrongan 20 april 2024).

ialah pendampingan terhadap anak yang suka Game Online, mengawasi anak dalam kesehariannya, memberikan dorongan dan motivasi kepada anak remaja tentang bahaya kecanduan Game Online, mengarahkan anak ke sesuatu yang positif.

Selain melakukan observasi, peneliti juga menemui beberapa orang tua remaja yang kecanduan game online untuk melakukan wawancara langsung terhadap orang tua terkait bagaimana tindakan mereka terhadap anak-anaknya yang kecanduan game online.

Hasil wawancara dengan orang tua yang bernama H.Syahroni menjelaskan hal-hal yang dilakukan kepada anaknya yang kecanduan *game online* sebagai berikut:

Saya sebagai orang tua dalam melakukan dan bertindak kepada anak saya yang terlalu banyak bermain game ini diantaranya yaitu yang pertama saya memang benar-benar marah atau memarahi anak saya yang setiap harinya cuma main game online aja Terus yang kedua kita memberi saran jangan terlalu bermain game terus dalam hari-harinya kerjakan tugas sekolahnya terus lakukan apa yang bisa dilakukan kegiatan yang bermanfaat. Kadang saya dan keluarga yang lain juga tidak memberi uang sekolah dan paket internet supaya tidak keseringan bermain karena ini bisa membahayakan. Dan hukuman yang saya berikan kepada anak saya ketika terus-menerus bermain game online adalah sebagai orang tua saya tidak berani memukul bukan tidak berani ya kan cuman satu orang tua Emang nggak tega aja ngelihat anak kita dipukul gitu karena udah memasuki usia dewasa juga kan Nah kita hanya memarahi saja terus tidak memberi uang jajan itu juga sebenarnya termasuk bentuk hukuman tidak memberi paket internet juga Kalau cuma dipakai untuk bermain game²⁰

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa salah satu cara orang tua untuk memberikan efek jera kepada anak-anaknya

²⁰ H. Syahroni, Masyarakat Desa Panglegur, Wawancara Langsung (4 April 2024)

adalah dengan tidak memberikan uang jajan dan tidak membelikan paket internet. Akan tetapi mereka tidak memukul atau bermain tangan ke anak anaknya karna menurut pandangan mereka hal itu malah tidak akan memberikan efek jera bahkan makin memberontak dan anak malah makin jauh dengan orang tuanya. Mereka hanya memarahi dan memberikan nasehat terhadap anak-anaknya, menurut mereka teguran seperti itu akan sedikit memberikan efek jera karna mereka akan sulit menerima uang jajan saat orang tuanya marah-marah. Orang tua dalam mengatasi kecanduan *Game Online* dengan memberikan nasehat sangat membantu anak keluar dari zona nyamannya bermain *Game Online*, karena hal itu jika terus dibiarkan maka anak pergaulan dirinya semakin tidak terkontrol. Dengan memberikan teguran berupa nasehat anak mudah menceritakan asal muasal permasalahannya satu persatu.

Selain itu peneliti mewawancarai orang tua atas Nama Bapak h.syahroni terkait”langkah apa saja ketika memberi nasehat tidak bisa mengatasi anak yang kecanduan *Game Online* di desa panglegur kabupaten pamekasan “yaitu sebagai berikut:

jika dengan memberi nasehat tidak bisa membantu anak dalam mengatasi kecanduan *Game Online*-nya saya akan terlebih dahulu menanyakan dengan anak saya apakah akan terus seperti ini maka kamu tidak akan mendapatkan uang jajan lagi maupun uang untuk beli internet kedepannya. Intinya kita selaku orang tua akan berfikir extra untuk mencegah anak kami dalam kecanduan game online dan sebagainya.²¹

²¹ H. Syahroni, Masyarakat Desa Panglegur, Wawancara Langsung (20 April 2024)

Hasil wawancara dengan randan selaku remaja pecandu game online anak dari H. Sayahroni tentang “kapan kamu mendapat nasehat dan teguran dari orangtua” yaitu sebagai berikut:

kalau saya dapat teguran dari ayah atau keluarga saya ketika saya sudah pulang larut malam ke rumah dan kadang bolos sekolah karna tidur di kamar kak jika saya di panggil untuk menghadap ayah saya, yang awalnya saya takut untuk menghadap ayah saya karena saya sendiri tidak menyadari kesalahan saya itu apa kok bisa saya tiba-tiba di marahi tanpa sebab dan untuk di kasih nasehat berupa teguran kak, akan tetapi setelah saya disuruh untuk berfikir apa kesalahan saya dan orang tua selaku ayah saya membuktikan bukti, saya teringat bahwasannya saya sering tidak masuk ke sekolah gara-gara saya ketiduran di rumah teman disebabkan saya pada waktu malam bermain Game Online bersama teman-teman saya kak²²

anak yang sudah kecanduan *Game Online* tidak menyadari akan perbuatannya jika sudah meninggalkan hal kewajibannya yaitu menuntut ilmu, karena hal yang anak alami itu menurutnya sudah hal yang biasa dan lumrah. Ketika mendapat teguran dari orang tua-Nya hanya meng “iya” kan saja, setelah selesai diberi nasehat tetap saja melakukan hal-hal yang membuatnya dia senang.²³

Peneliti memperdalam pertanyaannya kepada orang tua terkait “saat di tegur dan di nasehati ini apakah bisa teratasi bapak titik permasalahan anak bapak yang sebenarnya” yaitu sebagai berikut: “tidak mudah dalam jangka satu hari, harus membutuhkan jangka cukup lama perkiraan dua hari/tiga hari karena ORANG TUA saya sendiri harus benar-benar extra saat memberikan nasehat dan teguran terhadap anak saya dan menanyakan segala permasalahan apa yang

²² Randan, Remaja Komunitas Game Online Di Desa Panglegur, Pamekasan (20 April 2024).

²³ H. syahroni, orang tua remaja komunitas game online, Wawancara Langsung (14 Agustus 2024)

terjadi pada anak saya takutnya ada masalah baru yang mungkin bukan kecanduan *Game Online* saja”.²⁴

pada tanggal 13 april 2024 jam 11.00 WIB. Peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mengamati orang tua saat ngobrol dengan anak yang mempunyai masalah kecanduan *game online* di desa penglegur kabupaten pamekasn, memberikan nasehat dan teguran terhadap yang mempunya masalah kecanduan game online, yang mana mereka (orang tua) memberikan ancaman terhadap anak agar mereka merasa takut dan Mereka hanya diam dan hanya bilang “iya” tidak ada perlawanan apapun, mereka hanya menganggukkan kepala dan hanya bilang iya. Seolah-olah anak ini tidak mendengarkan apa yang di sampaikan oleh orang tuanya akibat dampak kecanduan game online mereka mengabaikan nasehat klurga bahkan orang tuanya.²⁵



Foto 4.3 dokumentasi upaya orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *Game Online*

²⁴ Wawancara, Orang Tua Remaja Komonitas *Game Online* Di Desa Panglegu, Pamekasan (23 april 2024).

²⁵ Observasi, (13 April 2024 Jam 11.00 WIB Di Rumah Informan).

Observasi di perkuat dengan dokumentasi wawancara dengan orang tua remaja komunitas *game online* di desa panglegur, pamekasan terkait upaya mereka sebagai orang tua mengatasi anak-anak atau remaja yang terlalu over atau kecanduan dalam bermain *game online*. sebagai orang tua mereka selalu memantau anaknya meskipun hanya sebatas bermain *game online* karna jika hal itu terus-menerus akan menjadi kebiasaan dan berdampak pada pertumbuhan dirinya. Salah satu upaya orang tua dalam mengatasi atau menangani anak atau remaja yang sudah kecanduan *game online* adalah tidak memberikan uang untuk membeli paket internet dan uang jajan yang terlalu banyak.

Temuan penelitian yang berkaitan dengan Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online yaitu:

1. Orang tua Memberikan teguran berupa nasehat.
2. Sering memberikan hukuman kepada anak dengan cara menyita *handpone* agar tidak terlalu over dalam bermain *game online* hal ini dapat memberikan efek jera kepada anaknya..
3. Orang tua membatasi uang jajan dan tidak memberi uang untuk membeli paket internet.
4. Orang tua sering mengajak anaknya untuk berkumpul agar tercipta komunikasi yang baik antara orang tua dan anaknya.

B. Pembahasan

Selanjutnya peneliti menggambarkan secara bertahap tiga focus utama dalam penelitiannya yaitu gambaran perilaku *game online*, dampak penggunaan *game online*, upaya penanganan orang tua mengatasi anak kecanduan *game online*.

berikut ini adalah pembahasan dan uraian dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

1. Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online

Seiring berkembangnya teknologi, *game* saat ini juga mengalami kemajuan yang sangat pesat, khususnya game online. beberapa tahun terakhir ini game online sangat menjadi idola di kalangan remaja dan dewasa. Banyak remaja yang mengalami kecanduan dalam bermain game online. definisi game online sendiri menurut Andrew Rollings Dan Ernest Adams menjelaskan *game online* adalah sebuah mekanisme dari kemajuan teknologi yang menghubungkan antar pemain.²⁶

Sedangkan *game online* menurut Kim dkk yang di kutip oleh Kustiawan & Utomo game atau permainan di mana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. Game online di definisikan sebagai game computer yang di mainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya di sediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat di akses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus di miliki yaitu seperangkat computer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.²⁷

Berdasarkan hasil temuan peneliti, dapat dikatakan bahwa remaja di desa panglegur banyak mengalami perilaku kecanduan *Game Online* yang memiliki

²⁶ Indah Triwahyuning, “Kecanduan Game Online siswa SMA Negeri 1 Gurah”, No, (14, Desember 2018), 3. <http://dx.doi.org/10.36499/psnst.v1i1.1512>

²⁷ Amburika, Bania Dkk.. *Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak*. Jurnal Jurusan Informatika,,(2016)

frekuensi dan durasi bermain yang sangat tinggi. Selain itu, memainkan jenis *game online* yang sama setiap harinya. Sehingga perilaku tersebut menimbulkan dampak dalam aspek sosial, akademik dan kesehatan.

Meningkatnya minat terhadap *game online* bisa berdampak serius terhadap perkembangan remaja di desa tersebut. Pola interaksi yang sudah mulai bergeser dari nyata menjadi maya memberikan efek yang kurang positif bila tidak ada upaya *controlling* dari orang tua. Sikap candu tersebut juga mulai menggeser minat belajar remaja, yang mengakibatkan menurunnya nilai akademik di sekolah. Juga, tidak teraturnya pola istirahat remaja mengakibatkan gaya hidup yang kurang sehat bagi generasi.

2. Dampak Penggunaan Game Online pada Remaja Komunitas Game di Desa Panglegur Kecamatan Tlanakan

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba modern, pada zaman sekarang yang serba modern seperti ini manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi praktis, efektif dan efisien. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meningkatkan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget²⁸

Game online merupakan salah satu kemajuan teknologi yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Game online bukanlah hal baru bagi kalangan remaja. Kecanduan dan ketergantungan dapat

²⁸ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak", *Dinamika* <https://doi.org/10.21274/dinamika.2017.17.2.315-330>

mengakibatkan dari memainkan berbagai permainan secara sering dan intens. Adapun akibatnya, individu akan terus tertantang untuk menekuninya; akibatnya, efek psikologisnya adalah anda akan penasaran dan akan mengabaikan apapun untuk memenangkan permainan. Remaja yang kecanduan *video game* atau *game online* sering mengabaikan tanggung jawabnya, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, tidak mandi atau makan, cuek, acuh tak acuh, atau kurang peduli atau tentang tanggung jawabnya sebagai siswa. Setelah bermain lama untuk memenangkan permainan, dia tidak peduli dengan tanggung jawabnya atau tujuan yang harus dia capai. Remaja tidak akan melakukan pekerjaannya karena akan merasa lelah. Mereka akan lalai dalam segala hal jika hal ini di biarkan terus menerus.²⁹

Dampak kecanduan game online pada remaja ghumam &Griffith (12) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan control atas waktu, menurunkan prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan yang lain yang penting.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negative atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek antara lain aspek kesehatan, aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek sosial, dan aspek keuangan.

²⁹ Marwinda, Irman, “*Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*”, Vol. 4, No.6, (Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,2022). 7760.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9587>

Aspek kesehatan kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

Aspek psikologis banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Aspek akademik usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat fenomena akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering di gunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. daya konsentrasi pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang di sampaikan guru tidak maksimal.

Aspek sosial beberapa gamer menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui ketertarikan emosional dalam pembentukan avatar yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang di ciptakannya sendiri, hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap

antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang di tunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.

Aspek keungan bermain *game online* terkadang membutuhkan Biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* di butuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.³⁰

Berdasarkan hasil dari penelitian di desa panglegur terkait remaja komunitas game sebagian besar mereka mengalami gangguan dari sisi kesehatan sering kali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi system metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah, leher dan otot terasa kaku, pola makan tidak teratur dan kurangnya waktu tidur.

Kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan mental begitulah yang terjadi pada sebagian remaja yang ada di desa panglegur mereka tidak mampu mengontrol kegiatan bermain game online sehingga menyebabkan gangguan terhadap mentalnya, mereka sangat kurang melakukan aktifitas fisik selama bermain game online, suasana hati sangat mudah berubah, dan sering mengucapkan kata kata kotor.

³⁰ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya", (Universitas Negeri Malang: Vol. 27, No 2, 2019), 150-151.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.

Ketertarikan remaja komunitas game di desa panglegur pada aktivitas bermain game sangat mengurangi aktivitas positif yang seharusnya di jalani remaja sesuai dengan usia perkembangan mereka. Remaja di desa panglegur yang mengalami kecanduan pada aktivitas game online ini mengurangi waktu belajar mereka, dan waktu untuk ber interaksi dengan teman sebaya mereka, menurunnya nilai akademik. Mereka menarik diri dari hubungan atau pergaulan sosial dan tidak peka dengan lingkungan, mereka juga tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pada hasil observasi peneliti mengamati aktivitas remaja di desa panglegur bermain game online secara bersama sama, alasan informan bermain bersama sama adalah agar mudah mendapatkan kemenangan, karna lebih mudah berinteraksi dalam memikirkan strategi, akan tetapi aktivitas main bersama juga dapat dengan mudah mempengaruhi remaja untuk berbicara kasar, hal ini terjadi karna remaja berada di lingkungan yang tepat ketika bermain game online, sehingga tidak ada perasaan bersalah atau takut ketika informan berbicara secara keras dan kasar, meskipun kata kata yang informan keluarkan tidak sesuai dengan norma kesopanan yang ada di masyarakat. Informan di tuntut lebih konsentrasi tanpa harus di ganggu keadaann di sekitar, maka apabila informan tangan berkonsentrasi jika di ganggu maka informan akan cepat marah dan naik pitam sehingga timbul keributan keributan yang membuat suara bising. Saking serpingnya hal hal seperti itu di lakukan maka teman teman sesame informan merasa terpancing untuk berujar kata kata yang tak sepatasnya keluar dari mulut mereka.

Dari hasil penelitian yang dilakukan di temukan bahwa, masih banyak remaja yang belum memiliki pemahaman yang dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain game karna bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan *game online*. bagi remaja yang kecanduan game online mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di *dunia game* sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain. Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah di amati, mengetahui keberadaan anak, dll. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mencegah tingkat kecanduan game online yang lebih parah.

Berdasarkan temuan penelitian yaitu tentang dampak penggunaan game online pada remaja terdapat beberapa dampak positif dan negatifnya. Berikut adalah beberapa dampak positif hasil dari penelitian adalah: dapat menghilangkan stres berlebihan sehingga mereka lebih memilih game online sebagai alat untuk bermain menghilangkan dan mengendurkan ketegangan saraf mereka. Membantu mereka menemukan teman-teman baru dan dapat berinteraksi dengan seseorang meskipun hanya melalui permainan game online, hal tersebut dapat melatih mental mereka agar lebih berani berinteraksi dengan banyak orang di dunia nyata.

Sedangkan dampak negatifnya adalah: menimbulkan adiksi (kecanduan) sehingga dapat membuat remaja yang ada di desa panglegur menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak atau remaja dan membuat mereka tidak bisa lepas dari permainan game online (ketergantungan) sehingga mereka

terus-menerus ingin memainkannya. Dapat membuat kesehatannya menurun akibat mereka terlalu over bermain game online sehingga pola makan dan pola istirahat mereka tidak terkontrol. Akibat terlalu over dengan permainan game online mereka (remaja komunitas game) di desapanglegur membutuhkan banyak biaya untuk biaya internet yang akan di gunakan untuk bermain game online.

3. Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Anak Yang Kecanduan Game Online

Pencegahan adalah istilah yang merujuk kepada beragam intervensi yang bertujuan menghalangi dan menghindari kondisi yang beresiko bermasalah. Pencegahan mencakup berbagai upaya di antaranya: (a) menghentikan masalah perilaku bermasalah sebelum terjadi; (b) menunda timbulnya perilaku bermasalah; (c) mengurangi dampak dari masalah perilaku dan (d) memperkuat pengetahuan, sikap, dan mempromosikan perilaku positif.³¹

Kurangnya pengawasan orang tua berkorelasi dengan perilaku beresiko yang mengarah pada perilaku antisosial dan penggunaan zat terlarang pada remaja. Dishion, Nelson, & Kavanagh, Kiesne, Dishion, Poulin, & Pastore. Kwon, Chung, & Lee mengungkapkan bahwa remaja cenderung untuk meningkatkan waktu yang di habiskan untuk permainan internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuanya. Pemantauan dalam hal game online merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat. Orang tua harus lebih hati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap anaknya berbagai

³¹ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya", (Universitas Negeri Malang: Vol. 27, No 2, 2019), 151-152. DOI: [10.22146/buletinpsikologi.47402](https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402)

produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain game online karna bisa berpotensi membuat anak-anak menjadi kecanduan game online. pemantauan orang tua dapat di lakukan dengan menjalin komonikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagi produk teknologi di tempat yang mudah di amati. Mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak dll. Hal tersebut mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mencegah tingkat kecanduan game online yang lebih parah.

Berdasarkan temuan penelitian terkait hal yang di lakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya yang kecanduan game online biasa nya ada beberapa cara yang dilakukan oleh orang tua untuk mengatasi preblematika anak-anak atau remaja yang kecanduan game online yaitu pertama orang tua memberikan arahan dan berusaha menjalin komonikasi yang baik dengan anaknya, kemudian agar memberikan efek jera terhadap permainan game online orang tua tidak memberikan uang saku atau uang jajan ketika anaknya meminta uang dengan tujuan agar menyadarkan anak terhadap permainan game online yang terlalu over.³²

Dengan penerapan sistem panisemen terhadap anak (tidak memberi uang jajan) bisa menjadi bahan pengontrol dalam mengkonsumsi *game online*. Remaja yang semula tidak bisa mengatur waktu bermain, mulai membatasi diri dan memperhatikan aktifitas mereka. Hal ini terjadi karena adanya dorongan

³² Ibid. hal 151-152.

internal dari diri mereka akibat di berlakukannya *system punishment* oleh orang tua.

Perkembangan anak yang semakin dewasa maka orang tua harus memberikan pengawasan penuh terhadap anaknya dan menjalin komunikasi yang baik agar terjalin hubungan yang baik pula antara orang tua dan anak. Namun di era saat ini hubungan antara anak dan orang tua sangat miris sehingga terkadang menimbulkan permasalahan dan cekcok antara anak dan orang tua dan berdampak pada perkembangan anak karna kurangnya perhatian dan kasih sayang orang tua.