

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

Dalam paparan data ini, peneliti akan mengemukakan beberapa hal atau persoalan yang peneliti anggap sangat penting untuk dipaparkan dan dikemukakan sebagai temuan penelitian dan erat sekali kaitannya dengan penelitian ini. Dan beberapa hal tersebut merupakan hasil penyaringan dari sekian banyak persoalan yang berkaitan dengan Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Hedonisme Pada Remaja Di Desa Grujugan Larangan Pamekasan, serta memadukan dengan teori yang telah ada sebelumnya. Paparan data dan temuan penelitian ini akan peneliti korelasi dengan temuan dilapangan, baik yang berupa hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.

Akan tetapi, alangkah baiknya terlebih dahulu peneliti akan mendiskripsikan gambaran umum tentang Desa Grujugan.

#### **1. Profil Desa Grujugan**

Kecamatan Larangan terletak di wilayah 113°19'-113°58' BT 6°51'-7°31' LS dan mempunyai luas 40,86 km<sup>2</sup> yang mencakup 14 (Empat Belas) Desa dan 108 (Seratus Delapan) Dusun, Adapun Empat Belas Desa tersebut yaitu Desa Peltong, Desa Blumbungan, Desa Trasakan, Desa Tentenan Barat, Desa Tentenan Timur, Desa Grujugan, Desa Larangan Luar, Desa Larangan Dalam, desa Panaguan, Desa Montok, Desa Taraban, desa Duko Timur, Desa Lancar, Desa Kaduara Barat.

Setiap Desa atau daerah pasti memiliki sejarah dan latar belakang tersendiri yang merupakan pencerminan dari karakter dan ciri khas dari suatu daerah. Sejarah desa atau daerah sering kali tertuang dalam dongeng-dongeng yang diwariskan secara turun-temurun dari mulut ke mulut sehingga sulit untuk dibuktikan dan tidak jarang dihubungkan dengan mitos tempat-tempat tertentu yang dianggap keramat. Desa Grujugan memiliki latar belakang tersebut yang tertuang dalam kisah-kisah berikut ini.

Dari berbagai sumber terpercaya dapat ditelusuri dan digali asal-usul desa Grujugan mempunyai cerita menarik, banyak yang mengatakan tempat pertama yang dibabat adalah tempat angker, sedangkan orang yang berani membabat pasti termasuk orang yang berilmu tinggi.

Asal Nama Grujugan sendiri diambil dari prosesi pembabatan hutan yang mulai dari awal sampai akhir tidak ditemui asal usulnya Desa Grujugan tanpa ada kesulitan yang berarti. Sumber cerita ini diperoleh dari salah satu Kyai yang sampai saat ini masih hidup.

Sejarah berdirinya pemerintahan desa Grujugan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, berdasarkan wawancara dengan Kyai dan tokoh-tokoh masyarakat, tidak satupun sumber yang dapat memastikan kapan tahun berdirinya pemerintahan desa Grujugan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan, hal ini Desa Grujugan merupakan desa yang dipimpin oleh Kepala desa yang dipilih langsung oleh masyarakat melalui PILKADES selama 8 tahun dan 6 tahun.

## a. Gambaran Subjek Penelitian Remaja

Tabel 1.2

No	Nama	L/P	Ket.
1.	Inisial MA	L	Remaja Usia 17 <sup>th</sup> Kelas XII SMA
2.	Inisial AZF	L	Remaja Usia 16 <sup>th</sup> Kelas XI SMA
3.	Inisial IM	L	Remaja Usia 17 <sup>th</sup> Kelas XII SMA
4.	Inisial AM	L	Remaja Usia 17 <sup>th</sup> Kelas XII SMA

## b. Gambaran Subjek Penelitian Orang Tua

Tabel 1.3

No	Nama	L/P	Ket.
1.	Inisial MS	P	Usia 45
2.	Inisial ST	P	Usia 48
3.	Inisial NH	P	Usia 35
4.	Inisial RH	P	Usia 40

## c. Gambaran Subjek Penelitian Kepala Desa

Tabel 1.4

No	Nama	L/P	Ket.
1.	M. Jamal	L	Usia 54

2. Gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujungan**Larangan Pamekasan**

Dari hasil penelitian mengenai gambaran kecanduan *game online* dan perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujungan Larangan Pamekasan, peneliti telah melakukan observasi, wawancara dan

dokumentasi kepada beberapa informan yakni 1 Kepala Desa, 4 Orang Tua, dan 4 remaja. Berikut ini peneliti akan mendeskripsikan hasil temuan penelitian dilapangan sebagai berikut:

Dari hasil wawancara dan observasi diperoleh bahwasannya gambaran kecanduan *game online* dan perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan, didapat informasi sebagai berikut:

Hasil wawancara dari Kepala Desa yakni Bapak M. Jamal, ia menyampaikan sebagai berikut:

“Mengenai *game online* sekarang menjadi sangat populer dan banyak digemari bahkan menjadi fenomena yang sudah tidak asing lagi dikalangan remaja, *game online* memang diminati oleh banyak remaja, biasanya remaja bermain *game online* ketika di rumahnya selepas pulang sekolah. Remaja yang kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online* seharian bisa dikatakan ketergantungan atau kecanduan *game online*, misalnya kalau tidak main game ini akan stress, merasa murung, akan selalu memikirkan game ini dan ingin terus memainkannya.”<sup>1</sup>

Mengenai perilaku remaja yang kecanduan *game online* kami melakukan wawancara bersama Bapak M. Jamal selaku Kepala Desa, beliau menyatakan:

“tentu remaja yang kecanduan *game online* sangat berbeda perilakunya dengan remaja yang yang pola hidupnya tidak hanya dihabiskan hanya untuk bermain *game online* saja, remaja yang kecanduan game online secara perilaku memiliki keanehan atau berbeda dengan lain, semisal; sering murung sendiri, dikarenakan pikirannya dikuasai oleh *game online* saja”

---

<sup>1</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Jamal, dapat di diskripsikan bahwa kecanduan *game online* di kalangan remaja berdampak negatif baik akademik dan kualitas perkembangan remaja secara sosial. remaja yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain, yang mengurangi waktu belajar dan berakibat pada penurunan prestasi akademik serta kurangnya komunikasi di lingkungan sosial secara umum, dikarenakan waktu yang mereka miliki sudah digunakan untuk bermaian.

Selanjutnya peneliti mewawancarai salah satu informan yakni ibu MS sebagai orang tua dari remaja yang bernama M.A terkait gambaran remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, sebagai berikut:

“Dari pengalaman saya sebagai orang tua, fenomena kecanduan *game online* di kalangan remaja adalah masalah yang semakin umum, terutama dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan akses mudah ke berbagai jenis permainan. Kecanduan ini bisa mempengaruhi kehidupan remaja, serta keseharian mereka. saya mengetahui bahwa banyak remaja yang mulai kehilangan fokus dalam komunikasi antar sesama, karena sebagian besar waktu mereka habiskan untuk bermain *game online* ini, baik itu di rumah maupun di luar rumah.”<sup>2</sup>

Ibu ST orang tua dari AZF juga menambahkan beberapa hal mengenai kebiasaan anaknya yang lebih memilih banyak menghabiskan waktunya mereka untuk bermain *game online*.

“mengenai anak saya memang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan dirumah. Hal ini terutama terjadi setelah anaknya pulang sekolah apalagi libur sekolah, di mana dia sering kali lebih memilih untuk bermain game entah sendirian maupun ngumpul bersama teman-temannya sampai berjam-jam, Saya menyadari bahwa anak-anak disekitar sini cenderung mengabaikan kewajiban sekolahnya mereka karena

---

<sup>2</sup> Ibu MS, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

mulai menggemari *game online* yang cukup mengganggu fokus mereka.”<sup>3</sup>

Peneliti juga mewawancarai salah satu orang tua yang berbeda yakni Ibu RH selaku orang tua dari AM warga dusun kobarung desa Grujungan mengenai fenomena *game online* dikalangan remaja, berikut penjelasannya:

“Jaman sekarang memang marak-maraknya *game online* ini, sudah menjadi fenomena yang tidak asing jika remaja bermain *game online* ini, yang saya lihat banyak anak-anak yang mulai kecanduan *game online*, mereka berjam-jam memainkan permainan itu sampai lupa waktu terutama anak saya, biasanya sebagian besar mereka menghabiskan waktunya dengan percuma hanya untuk bermain *game online* saja apalagi sampai larut malam akan kesulitan membagi waktu.”<sup>4</sup>

Ibu NH orang tua dari IM juga menegaskan mengenai kebiasaan anaknya yang kecanduan *game online* dengan memiliki kebiasaan lebih banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game saja dibandingkan belajar ketika mereka di rumahnya, berikut penjelasannya:

“Saya menyadari bahwa anak saya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan dengan belajar. Berdasarkan pengamatan saya kepada anak saya. Anak saya tidak hanya bermain game setelah pulang sekolah, tetapi sampai malampun masih berlanjut, itulah sebabnya anak saya juga sering begadang untuk bermain HP maupun *game online* ini. Hal ini tentu berdampak pada kualitas anak saya karena dia akan kehilangan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dan berkomunikasi dengan orang lain serta mengabaikan aktivitas lain, seperti makan, istirahat, berkomunikasi, atau belajar dan lebih mementingkan *game online*”<sup>5</sup>

Berdasarkan wawancara dari orang tua terhadap anak-anaknya, dapat disimpulkan bahwa fenomena kecanduan *game online* di kalangan remaja semakin umum dan berdampak negatif. Banyak remaja yang lebih

---

<sup>3</sup> Ibu ST, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>4</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

<sup>5</sup> Ibu NH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game online*, kecanduan *game online* ini tidak hanya mempengaruhi pada pola berfikir remaja, melainkan juga mengganggu terhadap aktifitas lainnya yang seharusnya dilakukan. Misalnya, remaja yang seharusnya waktunya untuk membantu kesibukan orang tuanya, digunakan untuk bermain *game online*.

Selain itu peneliti mewawancari tentang sikap orang tua terhadap anak yang kecanduan *game online*, peneliti melakukan wawancara bersama Ibu MS selaku orang tua dari MA, menyatakan:

“sikap saya selaku orang tua harus tetap memperhatikan perkembangan anak saya, sebisa mungkin anak saya tidak kecanduan *game online*. Karena kecanduan *game online* ini dapat mempengaruhi kehidupan anak, dan juga kegiatan keseharian mereka. Anak itu jika sudah kecanduan *game online* maka mulai kehilangan fokus, baik dalam berkomunikasi antar teman-temannya dan orang lain.”<sup>6</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu ST selaku orang tua dari AZF beliau menyampaikan:

“saya sebagai orang tua juga ikut prihatin atas anak saya yang kecanduan *game online*, karena seringkali memilih bermain *game online* dari pada kegiatan yang lebih bermanfaat. Iya, saya selaku orang tua tetap memperhatikan perkembangan hidup anak saya.”<sup>7</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu RH selaku orang tua dari AM, menyampaikan:

“tentu saya sebagai ibunya harus memperhatikan anak saya walaupun sudah kecanduan *game online* dengan cara tetap memantau waktu saat bermain game dan memantau game apa yang

---

<sup>6</sup> Ibu MS, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>7</sup> Ibu ST Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 11.00 WIB.

dimainkan, khawatir anak saya terjerumus pada game-game yang bentuknya judi.”<sup>8</sup>

Hal tersebut diperkuat oleh Ibu NH selaku orang tua dari IM, menyampaikan:

“namanya iya orang tua sifat dan sikap khawatir pasti ada, *game online* ini memang banyak membuat anak-anak tertarik termasuk juga anak saya, paling tidak saya memperhatikan dan terus memantau anak saya dalam bermain *game online* itu, jika terlepas dari pantauan orang tua, khawatir anak saya akan tertarik pada game yang bentuk judi online.”<sup>9</sup>

Berdasarkan wawancara bersama orang tua mengenai sikap orang tua terhadap anaknya yang sudah kecanduan game online, secara umum mereka memiliki sikap kekhawatiran terhadap anak-anaknya yang sudah kecanduan *game online*, sehingga pemantauan terhadap anaknya ditingkatkan karena dikhawatirkan anaknya akan terjerumus pada game-game lain yang sifatnya judi online.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap keempat remaja yakni MA, IM, AZF, dan AM yang merupakan remaja Dusun Kobarung Desa Grujungan, mereka yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya remaja pertama berinisial MA yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya, *game online* itu sangat seru bisa memberikan hiburan yang menyenangkan bagi saya. Saya ketika bermain *game online* membutuhkan banyak waktu untuk bermain agar merasa

---

<sup>8</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

<sup>9</sup> Ibu NH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

lebih baik dan merasa puas, apalagi ketika saya menang di antara teman-teman saya.”<sup>10</sup>

Selain itu, IM juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut:

“Saya bermain *game online Mobile Legends / Free Fire* atau sering disebut ML/FF ini ketika merasa bosan atau capek sepulang sekolah. Biasanya saya bermain sendiri di rumah tetapi sering kali juga bermain bareng teman sambil ngumpul dirumah teman.”<sup>11</sup>

AZF juga menambahkan bagaimana ia bisa kecanduan *game online* dan melupakan kewajiban sekolahnya seperti berikut:

“saya merasa ada yang kurang ketika saya tidak bermain game, bermain game bagi saya adalah suatu keharusan untuk mengisi waktu-waktu dimana saat saya pulang sekolah dan tidak ada tugas yang perlu saya kerjakan dirumah, iya saya pasti bermain *game online*”<sup>12</sup>

Selanjutnya hasil wawancara terhadap remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya remaja berinisial AM yang menyampaikan sebagai berikut:

“Menurut saya, *game online* itu seru, menyenangkan dan menjadi cara yang bagus untuk bersantai setelah seharian belajar. Saya bisa bertemu teman-teman dan bermain bersama, yang membuatnya jadi lebih seru.”<sup>13</sup>

Selain itu, peneliti melakukan wawancara terkait seberapa sering dan seberapa lama remaja bermain game online, peneliti melakukan wawancara bersama MA, sebagai berikut:

---

<sup>10</sup> Inisial MA, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 20.00 WIB.

<sup>11</sup> Inisial IM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 22.00 WIB.

<sup>12</sup> Inisial AZF, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.00 WIB.

<sup>13</sup> Inisial AM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.30 WIB.

“saya bermain *game online* tidak tentu, tapi yang pasti saya sering bermain *game online* setelah pulang sekolah dan dilanjutkan lagi setelah isyak, rata-rata menghabiskan waktu dari 3 jam hingga 6 jam”<sup>14</sup>

Selain itu, IM juga menyampaikan hal yang sama tentang seberapa sering dan lama dalam bermain *game online* seperti berikut:

“Saya bermain *game online* hanya untuk mengisi waktu luang ketika pulang sekolah dan dilanjutkan setelah sholat isak sampai jam 12 malam. Waktu yang saya habiskan untuk bermain *game online* sekitar 3-6 jam, dan saya mulai bermain *game online* sekitar 3 tahun yang lalu, tepatnya saat saya mau masuk SMP dan dibelikan HP oleh ayah saya.”<sup>15</sup>

Selanjutnya AZF juga menyampaikan pernyataannya terkait seberapa lama dan sering dalam bermain game online, sebagai berikut:

“Saya setiap hari bermain ML/FF tetapi malam jumat saya tidak bermain. Biasanya saya bermain game ini bareng teman-teman, awalnya hanya 2-3 jam, tetapi lama-kelamaan, saya mulai merasa seru, puas dan pengen terus bermain, jadi setiap kali ada waktu senggang, saya langsung main lagi, tak terasa saya menghabiskan waktu bermain lebih dari 5 jam sehari bahkan dimalam hari saya masih terus main game sampai jam 12 malam. Saya merasa senang ketika saya menang dan jadi lebih jago, jadi saya terus-terusan main. Teman-teman saya juga sering ngajak main bareng, jadi rasanya seperti ada tantangan baru setiap hari. Tak terasa saya sudah terlalu asik dalam bermain *game online* ini hingga saya sadar tidak pernah belajar lagi, saya juga tidak mengerjakan PR karena lupa, bahkan saya sering terlambat dan sudah menjadi langganan masuk BK karena telat kesekolah.”<sup>16</sup>

Selain itu, AM juga menceritakan awal mula ia kecanduan bermain *game online* seperti berikut:

“Awalnya, saya mulai bermain *game online* ML/FF karena penasaran dengan stori WA temen-temen saya yang sering mengunggah bahwa mereka menang ML/FF, setelah itu saya

---

<sup>14</sup> Inisial MA, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 20.00 WIB.

<sup>15</sup> Inisial IM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 22.00 WIB.

<sup>16</sup> Inisial AZF, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.00 WIB.

langsung kepo dan mendownload di playstore. Dulu saya hanya bermain sesekali, tapi lama-lama jadi sering karena *game* itu seru dan bisa menghilangkan rasa bosan. Saya suka banget bermain *game* ML/FF bersama teman, karena ada banyak tantangan dan bisa saling bantu untuk menang. Semakin lama, saya merasa semakin sulit berhenti bermain, karena saya rasa diantara teman teman yang bermain *game* ini sayalah yang paling jago.”<sup>17</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan empat remaja yang terindikasi kecanduan *game online* (MA, IM, AZF, dan AM), dapat disimpulkan bahwa mereka mulai bermain *game online* sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan bersantai setelah sekolah, namun seiring berjalannya waktu, mereka semakin kecanduan. Mereka menghabiskan waktu lebih dari 3 hingga 6 jam per hari bermain, sering kali hingga larut malam, yang mengakibatkan mereka mengabaikan kewajiban sekolah seperti mengerjakan tugas dan belajar. Kecanduan ini dipicu oleh ajakan teman-teman, rasa bosan di rumah, dan kepuasan dari kemenangan dalam *game*. *Game* yang paling sering dimainkan adalah *Mobile Legends (ML)* dan *Free Fire (FF)*. Akibatnya, mereka sering begadang, terlambat ke sekolah, dan kesulitan untuk fokus pada pelajaran.

Setelah melakukan wawancara di Dusun Kobarung Desa Grujugan dengan keempat sumber yakni remaja yang kecanduan *game online* peneliti juga ingin mengenal secara mendalam kebiasaan mereka mengenai mereka yang bermain *game online* secara bersama-sama ketika di rumahnya hingga menghabiskan waktu sekitar 3-6 jam. Peneliti akhirnya mencoba meminta nomer WAnya agar mendapatkan informasi

---

<sup>17</sup> Inisial AM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.30 WIB.

mengenai mereka yang setiap malam bermain *game online* bersama temannya,<sup>18</sup> setelah peneliti amati dan salah satu dari mereka yakni IM memberikan bukti *screenshot* dari HP MA yang membuktikan memang benar dua aplikasi *game online* yakni ML dan *Free Fire* yang ia mainkan setiap hari hingga MA ini tidak pernah belajar lagi, berikut bukti photo sedang bermain game.



Gambar 1.1. Bukti photo MA sedang bermain game.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi maka ada beberapa temuan yang diperoleh peneliti tentang gambaran kecanduan *game online* dan perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujungan Larangan Pamekasan bahwasannya:

- a. Remaja yang kecanduan *game online* bermain hingga berjam-jam kurang lebih 3-6 jam dalam sehari.
- b. Remaja membeli top-up game dengan menghabiskan uang sebesar 200k.

---

<sup>18</sup> Observasi, 28 November 2024.

- c. Mengabaikan aktivitas lain, seperti makan, istirahat, berkomunikasi, atau belajar dan lebih mementingkan *game online*.
- d. Remaja bermain *game online* tidak hanya dirumahnya masing-masing, tapi kadang-kadang berkumpul disatu tempat untuk bermain *game online* bersama.
- e. *Game online* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legend (ML)* dan *Free Fire (FF)* hingga mereka selalu begadang dan mengabaikan tugas sekolahnya.

### **3. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Maraknya *game online* dikalangan remaja bahkan anak-anak yang sudah tidak asing lagi kita ketahui bahwa kecanduan *game online* itu dapat memberikan dampak yang kurang baik terhadap perkembangan remaja, baik perkembangan pikirannya, kehidupannya dan akademiknya. Seperti yang telah dilakukan penelitian oleh peneliti dalam melakukan wawancara bersama kepala desa Desa Grujugan Larangan Pamekasan, M. Jamal selaku Kepala Desa Grujugan menjelaskan dan menegaskan bahwa banyak remaja yang kecanduan *game online*. sebagai berikut:

“HP android ini kurang baik bila mana digunakan kepada hal yang kurang baik. sekarang yang marak berkembang adalah remaja kecanduan *game online*. Jika remaja atau anak-anak sudah kecanduan *game online*, maka akan memberikan dampak yang kurang baik kepada perkembangan remaja itu sendiri, baik dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan pada pelajarannya. Sehingga butuh kerjasama pemerintah desa dan terutama orang tua. Salah satu faktor remaja kecanduan *game online*, bisa diawali dengan coba-coba main, hingga ketertarikan itu muncul dan terbiasa. Munculnya faktor kecanduan itu dari kebiasaan yang setiap hari dilakukan sehingga memiliki daya ketertarikan. Lebih parahnya lagi remaja

itu sampek melebihi batas, artinya jika remaja itu main *game online*, dan belum merasa puas menurut dirinya, maka tidak akan berhenti bermain. Ini yang berbahaya, karena tentu akan merusak kepada kegiatan yang lain yang lebih bermanfaat kepada remaja tersebut. Contoh; mengabaikan perintah orang tua, berkurangnya jam belajarnya dan waktu untuk berkomunikasi antar sesama individu yang lain”.<sup>19</sup>

Selain itu M. Jamal memperkuat pernyataannya, dengan sebuah langkah untuk meminimalisir kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut:

“saya selaku kepala desa dan selaku orang tua desa, harus mengambil langkah untuk meminimalisir remaja yang kecanduan *game online*, dengan cara, meningkatkan pemantauan terhadap remaja-remaja tersebut, dan harus melakukan kerjasama dengan orang tua yang bersangkutan, jika dibiarkan kekhawatiran ini pasti ada, khawatir remaja semakin terjerumus pada hal-hal yang tidak diinginkan seperti judi online”.<sup>20</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak M. Jamal, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja berdampak kurang baik bahkan bisa dikatakan berdampak negatif terhadap remaja. Karena kegiatan dan kewajiban yang mereka harus lakukan kurang maksimal, bahkan tidak sama sekali. Hal ini perlu ada pemantauan pemerintah dan orang tua untuk bersama-sama meminimalisir ketercanduan *game online* yang sudah menjalar dikalangan remaja.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang kecanduan *game online*, salah satunya bersama ibu MS orang tua dari MA, menyatakan:

---

<sup>19</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

<sup>20</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

“kecanduan game online itu bisa terjadi karena faktor pertama merasa bosan berdiam diri dirumah, sehingga anak saya akhirnya coba-coba main *game online* yang banyak dimainkan anak-anak, sehingga anak saya juga merasa tertarik, dan pada akhirnya anak saya juga ikut bermain *game online* bersama teman-temannya.”<sup>21</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh Ibu ST orang tua orang tua dari AZF, menyatakan:

“anak saya tertarik bermain game online karena diajak oleh teman-temannya dan juga mungkin merasa bosan dirumah setelah pulang sekolah, akhirnya anak saya ikut terdahap ajakan temannya itu. Hingga anak saya merasa nyaman dengan bermain *game online*, sampek tidak kenal waktu”<sup>22</sup>

Ibu RH sebagai orang tua dari AM juga menyampaikan terkait anaknya yang kecanduan *game online*, dia menyampaikan:

“awalnya kumpul-kumpul sama temannya yang sudah main *game online* itu, akhirnya penasaran untuk bermain, karena dirasa menghibur dicoba untuk main, seiring berjalannya waktu kebiasaan dan terus semakin kecanduan. Saking kecanduannya terhadap game online itu yang harus uang saku untuk jajan, iya dibuat untuk top-up *game online* nya itu, dan juga ini akan berpengaruh terhadap kesehatannya, karena pola makannya sudah tidak terjaga”<sup>23</sup>

Selanjutnya Ibu RH juga menegaskan terkait sejak kapan anaknya kecanduan *game online*:

“Dua tahun terakhir ini saya perhatikan anak saya sudah main HP terus, saya yaqin itu main *game online*, saya cuman mewanti-wanti jangan sampai main judi *online* karena sangat berbahaya terhadap karakter anak. Bisa jadi sebelumnya sudah terbiasa main *game online*, cuman yang saya tahu dua tahun terakhir ini sampek sekarang. Terkadang temannya yang main disini dan terkadang anak saya yang kerumah temannya.”<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Ibu MS, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>22</sup> Ibu ST, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>23</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>24</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

Ibu NH selaku orang tua dari IM juga menegaskan terkait anaknya yang juga kecanduan *game online*:

“ya betul anak saya memang bermain game online, tapai diawal-awal itu tidak separah sekarang. Itu terjadi karena bertambahnya temannya yang sama-sama bermain game online. Sehingga setiap kali pulang sekolah dia dan teman-temannya langsung pergi bermain game online dirumah temannya.”<sup>25</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan empat orang tua dari remaja tersebut, dapat disimpulkan bahwa para anak-anaknya kecanduan *game online* dikarenakan adanya saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya, sehingga mereka banyak menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Hal ini sangat mengganggu terhadap waktu dirumah yang seharusnya digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

Untuk memperkuat pernyataan dari informan sebelumnya, maka peneliti melakukan wawancara dengan pelaku atau remaja yang kecanduan *game online*. Peneliti melakukan wawancara bersama MA selaku salah satu remaja yang kecanduan *game online*. Sebagai berikut:

“Berawal dari rasa ingin tahu akhirnya mencoba, iya salah satu faktornya ajakan teman-teman yang sudah main *game online* sebelumnya. Karena saya merasa tertarik maka saya juga ikut bermain. Ternyata main game online asyik juga, saya tertarik dan setiap hari saya main *game online* hingga saya kecanduan karena keseruannya bermain tidak hanya bisa main sendiri tapi bisa cari

---

<sup>25</sup> Ibu NH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

lawan main, ketika saya menang menjadi kepuasan tersendiri bagi saya. Saya main *game online* ini hampir dua tahun setengah.”<sup>26</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh IM salah satu remaja yang kecanduan *game online*, sebagai berikut:

“saya merasa seakan-akan ganksi jika teman-teman saya bisa main game dan saya tidak bisa, akhirnya saya coba main ternyata bisa juga, bahkan jika kadang saya main dengan teman-teman, saya sering menang, dan saya merasa puas, jadi saya hampir tidak hari tanpa main *game online* seperti ML dan FF. kepuasan main game ini tidak bisa dibeli dengan uang.”<sup>27</sup>

Hasil wawancara bersama AZF salah satu remaja yang juga kecanduan *game online*, menyampaikan:

“awalnya saya di ajak oleh teman saya untuk bermain *game online* lama kelamaan saya merasa senang dan bisa menghilangkan rasa bosan yang ada di dalam diri saya ketika bermain game tersebut. Nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan, kenyamanan ini terus berkembang sampai akhirnya kecanduan bermain *game online* menjadi hal yang biasa tanpa terasa.”<sup>28</sup>

Hal yang sama juga disampaikan oleh AM, remaja yang juga kecanduan *game online*, hasil wawancara sebagai berikut:

“yang saya rasakan bermain *game online* ini sangat asyik sekali, dan tambah asyik lagi jika ada temannya, sehingga permainan tambah seru. Saya terkadang main game ini sampek tengah malam tanpa terasa, saya saling ajak, kadang saya yang ngajak teman saya, terkadang teman saya yang ngajak saya untuk main *game online*. Iya tentu ditempat yang berbeda.”<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Inisial MA, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 20.00 WIB.

<sup>27</sup> Inisial IM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 22.00 WIB.

<sup>28</sup> Inisial AZF, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.00 WIB.

<sup>29</sup> Inisial AZF, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.00 WIB.

Berdasarkan hasil dari wawancara bersama empat remaja diatas dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang yang sudah kecanduan *game online* sebagian besar disebabkan karena ajakan teman-temannya, dan juga sangat berefek pada pola perkembangan karakter (tidak memiliki pendirian), karena mereka hanya mementingkan kepentingan diri sendiri tanpa memikirkan hal lainnya dikarenakan sifat hidonismenya sudah mendarah daging.

Dari keseluruhan hasil wawancara terkait faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja diantara; coba-coba, ketertarikan, merasa bosan berdiam diri dirumah, ajakan teman-teman dan kumpul-kumpul dengan temannya yang sudah bermain *game online*.

#### **4. Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Dalam paparan berikut peneliti akan memaparkan hasil temuan dari wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan sebelumnya mengenai dampak dari kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan kepada informan yakni 1. Kepala Desa, 2. Orang Tua, dan 3. Empat Remaja yang berinisial MA, IM, AZF, dan AM Diperoleh hasil berikut:

Kepala Desa Grujugan yakni Bapak M. Jamal menyampaikan tentang perubahan yang dialami remaja semenjak bermain *game online*, sebagai berikut:

“Iya pasti, remaja yang waktunya lebih banyak dihabiskan bermain *game online* saja ketimbang belajar pasti akan melupakan tugas

sekolahnya dan tidak banyak berkomunikasi dengan masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Kegiatan pagi hari akan banyak berkurang, yang didalamnya kegiatan yang bernuansi sosial, remaja yang sudah kecanduan akan merubah prilakunya secara masif, sehingga akan merusak mental dan egonya terbangun akibat begadang main *game online* hingga larut malam. Karena mereka mencari kepuasan diri sendiri tanpa begitu peduli terhadap kepentingan orang lain”.<sup>30</sup>

Bapak M. Jamal juga melanjutkan jawabannya tentang dampak dari kecanduan *game online* ini remaja banyak yang mengalami penurunan pada nilai sosial berikut pernyataannya:

“Remaja yang kecanduan *game online* sudah pasti mengalami penurunan nilai sosial, hal ini saya rasakan pada remaja yang berinisial MA, dulu ia sering membantu orang tua, membantu kegiatan-kegiatan desa, tetapi semenjak ia mengenal *game online* ia sudah tidak begitu peduli. Remaja yang sudah kecanduan game ini akan melupakan waktunya terutama dalam mengabdikan dan saling membantu dan kewajibannya sebagai pelajar juga mulai mengurung, yang biasanya waktu dirumahnya digunakan untuk belajar malah dipergunakan untuk bermain *game online* hingga melupakan tugas-tugas sekolahnya, tidak fokus, dan bahkan menjadi pribadi yang tidak disiplin.”<sup>31</sup>

Sebagai Kepala Desa Bapak M. Jamal mengetahui dampak apa saja yang nampak pada remaja yang terindikasi kecanduan *game online* sehingga menjadi remaja yang sering lalai dan tidak fokus pada saat kegiatan kemasyarakatan atau tidak disiplin dalam sebuah kegiatan, berikut penjelasannya:

“Bapak memang melihat adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan dalam keseharian mereka yang memiliki kebiasaan bermain *game online* itu, khususnya dalam hal fokus dan kedisiplinan. Sejak kecanduan *game online* itu saya mendapati remaja lebih sering terlambat dalam kegiatan. Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu mereka lebih banyak digunakan untuk

---

<sup>30</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

<sup>31</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

bermain *game* daripada menyisakan waktu untuk beristirahat, karena sikap dan sifat hedonismenya mereka sudah mulai menguasai diri mereka. Artinya sebelum mereka merasa puas dengan apa yang mereka lakukan, waktupun tidak pernah diperhatikan.”<sup>32</sup>

Berdasarkan wawancara dengan Bapak M. Jamal, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja berdampak negatif terhadap nilai sosial, kegiatan kemasyarakatan dan kegiatan akademiknya, kedisiplinan, dan prestasi akademik mereka. Remaja yang begadang bermain *game* hingga larut malam sering kali terlambat datang ke sekolah, mengabaikan tugas dan prestasi akademik mereka menurun, seperti yang terlihat pada remaja berinisial MA yang sebelumnya peduli berubah menjadi kurang peduli. Kecanduan *game online* mengalihkan waktu berbagi dan mengabdikan mereka dan menyebabkan mereka menjadi kurang disiplin dan kurang fokus.

Peneliti juga mewawancarai salah satu orang tua yakni Ibu MS selaku orang tua dari remaja (MA) yang kecanduan *game online* mengenai dampak terhadap perilaku hedonisme yang ia temukan semenjak mengetahui anaknya yang kecanduan *game online*, sehingga lalai dalam sebagian kegiatan bahkan kewajibannya, berikut penjelasannya:

“anak saya jika sudah fokus main *game online*, hal yang lain pasti terabaikan, tidak diperdulikan, selama dia merasa belum puas dengan permainannya dia akan terus bermain sampai tidak memikirkan waktu, dan berkurangnya waktu kegiatan yang lebih bermanfaat, disebabkan fokus pada satu kegiatan, juga membuat

---

<sup>32</sup> M. Jamal, Kepala Desa Grujugan, *Wawancara Langsung*, 15 Februari 2025, Pukul 09.00 WIB.

anak malas belajar disebabkan terlalu fokus bermain *game online*, serta keterbatasan berkomunikasi dengan anak lain yang tidak suka bermain *game online*.”<sup>33</sup>

Ibu ST selaku orang tua dari AZF juga memberikan pendapatnya, sebagai berikut:

“jika diperhatikan, anak saya itu seakan tidak ada hari tanpa bermain *game online*. Jika sudah bermain *game online* hampir tidak bisa diganggu, kata orang madura “*Kareppe Dhibi*” dan kadang berbohong minta uang untuk keperluan sekolah tapi ternyata dibuat untuk top-up *game online*.”<sup>34</sup>

Ibu RH selaku orang tua dari AM juga memberikan tanggapan, sebagai berikut:

“Saya memang melihat adanya perubahan perilaku yang cukup jelas dalam keseharian mereka yang memiliki kebiasaan bermain *game online* itu, khususnya dalam hal fokus belajar dan dalam bersosial. Sejak kecanduan *game online* itu saya mendapati anak saya lebih sering tidak begitu peduli, dan juga terkadang tidak fokus. Hal ini terjadi karena sebagian besar waktu mereka lebih banyak digunakan untuk bermain *game* daripada melakukan hal yang lebih bermanfaat terhadap dirinya dan orang lain, dan keterbatasan komunikasi dengan remaja lain yang tidak suka bermain *game online*.”<sup>35</sup>

Hal senada disampaikan oleh Ibu NH selaku orang tua dari IM, menyampaikan:

“semakin lama anak saya kecanduang *game online* dia tidak akan berhenti bermain *game online* sebelum merasa puas dengan apa yang anak saya lakukan, dan anak saya sering mengabaikan waktu kegiatan yang lebih bermanfaat dikarenakan terlalu fokus pada satu kegiatan yaitu bermain *game online*.”<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Ibu MS, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>34</sup> Ibu ST, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>35</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>36</sup> Ibu NH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

Dari hasil wawancara dari keempat orang tua, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan perubahan perilaku signifikan pada remaja. Remaja yang kecanduan sering tidak peduli, dan tidak fokus, karena waktu mereka digunakan untuk bermain *game*. Selain itu, kurang fokus jika mengikuti kegiatan sosial seperti khotmil qur'an setiap jum'at di pemakaman umum, karena pikirannya dipenuhi dengan *game* dan *game*. Hal ini berujung pada penurunan konsentrasi pada remaja itu sendiri.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan remaja yang terindikasi kecanduan *game online*. Berikut ini hasil temuan yang akan peneliti paparkan dari remaja yang terindikasi kecanduan *game online* yang bernama MA, yang menyatakan bahwa:

“semenjak kecanduan bermain *game online* saya itu sering tidak mengerjakan tugas sekolah, tidak agak peduli antar sesama dll, saya juga tidak pernah belajar dirumah, karena saya sudah keasikan bermain *game online* ini hingga tidak ada waktu lagi untuk belajar dirumah, bukan hanya lupa tugas sekolah saya juga males mengerjakan perintah dari orang tua saya seperti ketika ibu saya menyuruh membelikan beras di toko saya enggan karena saya sedang asik main *game online*.”<sup>37</sup>

Selanjutnya hasil wawancara terhadap remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya remaja berinisial IM yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“saya ketika bermain *game online* itu selalu lupa jam tak terasa sudah berjam-jam. Saya selalu pulang dari rumah teman itu jam 12 malam, sehingga ketika sampai dirumah saya susah untuk tidur,

---

<sup>37</sup> Inisial MA, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 20.00 WIB.

akibatnya saya dipagi hari saya sulit untuk bangun pagi dan selalu telat kesekolah padahal rumah saya dekat dengan sekolah. Saya juga ketika bermain *game online* ini saya sering kali lupa untuk makan, yang penting saya merasa puas ketika bermian game.”<sup>38</sup>

Selanjutnya Peneliti juga melakukan wawancara terhadap remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya remaja berinisial AZF yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya kak, saya menyadari bahwa saya lalai dalam kegiatan-kegiatan kemasyarakatan, dan berkurang dalam komunikasi dengan teman-teman yang lain, terutama juga lalai dalam tugas sekolah, seperti lupa tidak mengerjakan tugas, saya juga lalai dalam kewajiban sebagai anak, saya sering ngomong kasar kepada teman bahkan orang tua saya ketika saya meminta uang untuk beli *top up* dan merasa kurang dalam uang yang diberikan oleh orang tua saya. saya juga pernah berbohong kepada bapak saya meminta uang 50ribu dengan alasan urusan sekolah, tetapi sebenarnya saya buat untuk membeli *top up game online* ini. Pikiran ini kadang menuntun saya untuk berbohong demi kepuasan saya pribadi”<sup>39</sup>

Selanjutnya hasil wawancara terhadap remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, diantaranya remaja berinisial AM yang menyampaikan dampak yang ia rasakan setelah kecanduan *game online* sebagai berikut:

“Iya, semenjak saya menjadi ketagihan main *game online* ini saya menjadi remaja yang malas kak, entah malas berkomunikasi, mengabaikan perintah orang tua, malas belajar, malas ngerjain PR, selain lalai dalam tugas sekolah ini saya juga merasa sering lalai dalam menjadi anak, saya ketika disuruh oleh ibu saya terkadang menolak karena saya males dan memilih kerumah teman saja untuk berkumpul sambil main *game*.”<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Inisial IM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 22.00 WIB.

<sup>39</sup> Inisial AZF, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.00 WIB.

<sup>40</sup> Inisial AM, Remaja Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 23.30 WIB.

Dari hasil wawancara terhadap remaja yang terindikasi kecanduan *game online*, dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* berdampak jelas terhadap disiplin belajar dan kesejahteraan akademik remaja. Seperti remaja sering lalai dalam berkomunikasi, mengabaikan perintah orang tua dan tugas sekolah, memiliki kebiasaan begadang bermain *game online* menyebabkan remaja sering bangun kesiangan dan tidak fokus dalam hal apapun, sehingga menyebabkan Penurunan karakter, sikap dan bahkan nilai akademik disekolahnya. Selain itu remaja juga mengalami gangguan tidur, mata panas akibat terlalu lama di depa layar HP dan remaja mulai menunjukkan perilaku kasar, berbohong, dan tidak menghormati perintah guru ataupun orang tua.



*Gambar 1.2* Remaja sedang fokus bermain game online diserambi rumah

Pada saat observasi berlangsung peneliti melihat berapa remaja yang duduk di Serambi rumah atau diwarung-warung tertentu yang sedang asik menceritakan tentang *game online*, nampaknya salah satu dari mereka ada remaja itu adalah MA, mereka sedang membahas kegiatan

yang akan mereka lakukan dan kapan mereka akan bermain *game online* lagi di rumah temannya atau diwarung tertentu. Selain itu peneliti mengobservasi keadaan fisik MA ini, peneliti melihat keadaan mata MA selalu berkedip dan kantung mata yang menghitam, hal ini merupakan ciri-ciri seseorang yang sering begadang dan biasanya mata berkedip secara terus menerus terjadi pada seseorang yang berlama-lama dihadapan HP.

## **5. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Game online Pada Remaja**

Orang tua merupakan sosok yang paling dekat dengan anaknya. Sehingga orang tua harus memiliki upaya dalam mengawasi dan memantau perkembangan anaknya, terutama dalam hal pergaulan, bersosialisasi antar sesama. Maraknya *game online* merupakan salah satu alasan untuk memperketat pengawasan orang tua terhadap anaknya, agar terhindar dari kecanduan *game online*. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi masa kini, remaja masih bisa menghindari dari pengawasan orang tua, sehingga sebagian remaja di Dusun Kobarung Desa Grujungan kecanduan *game online*, sehingga peneliti melakukan penelitian melalui wawancara dengan orang tua remaja yang kecanduan *game online* terkait dengan cara mengatasinya.

Peneliti melakukan wawancara dengan ibu MS selaku orang tua dari M.A sebagai berikut:

“Anak saya selalu bermain *game online* setiap harinya, untuk mengatasi agar anak saya tidak kecanduan *game online* saya memiliki beberapa cara yang saya terapkan, cara tersebut yaitu memberikan pengawasan saat bermain *game online*, memberikan

batasi waktu jika anak bermain sendiri, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online*. Saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif misalnya mengajaknya bermain kerumah kerabat atau membersihkan rumah.”<sup>41</sup>

Peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu ST selaku orang tua dari AZF sebagai berikut:

“Saya tidak melarang anak saya bermain *game online* akan tetapi saya memberikan batasan waktu saat anak bermain *game online*, misalnya saya hanya memberikan waktu 2 jam setiap harinya untuk bermain *game online*, selain memberikan waktu bermain saya juga memberikan pengawasan saat bermain *game online*, untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya selalu tegas terhadap anak saya, agar anak tidak kecanduan *game online* saya selalu mengajak anak saya untuk melakukan hal-hal yang positif seperti mengajarnya bertani dan lain-lain.”<sup>42</sup>

Hal yang sama juga dipertegas oleh ibu RH selaku orang tua dari AM, beliau menyampaikan:

“Untuk mencegah anak agar tidak kecanduan *game online* saya memiliki beberapa cara yaitu memberikan penjelasan kepada anak bahwa bahwa kehidupan nyata lebih penting dibanding *game*, membatasi waktu bermain yang wajar kepada anak. Untuk mencegah kecanduan *game online* saya mengenalkan anak pada kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti bertani, memberikan kesibukan bermain sepak bola, dengan hal-hal tersebut anak akan terhindar dari kecanduan *game online*.”<sup>43</sup>

Hal senada juga disampaikan oleh ibu NH selaku orang tua dari IM, beliau menyampaikan:

“salah satu yang saya lakukan untuk mengurangi anak saya kecanduan *game online* adalah dengan cara membatasi waktunya, misal yang awalnya bermain sampek 6 jam, saya memberikan batasan sampek 3 jam, dengan cara memberikan kesibukan yang lain, berupa membantu membersihkan rumah, dan menyuruh anak untuk membiasakan tidur secara teratur.”<sup>44</sup>

---

<sup>41</sup> Ibu MS, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>42</sup> Ibu ST, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 11.00 WIB.

<sup>43</sup> Ibu RH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 16 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

<sup>44</sup> Ibu NH, Warga Dusun Kobarung, *Wawancara Langsung*, 17 Februari 2025, Pukul 10.00 WIB.

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua dari ke empat remaja tersebut, sangat peduli terhadap anak-anaknya yang kecanduan game online untuk tidak semakin parah, dengan cara mengatasinya memberikan batasan waktu atau mengurangi waktu bermainnya dengan memberikan kesibukan yang lebih bermanfaat, seperti; bermain kerumah kerabat, kegiatan olahraga, dan membersihkan rumah.

## **B. Temuan Penelitian**

### **1. Gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh beberapa temuan tentang gambaran kecanduan *game online* pada remaja, yaitu:

- a. Keinginan bermain *game* setiap hari, berkisar antara 3 hingga 6 jam dalam sehari;
- b. Ketika saat tidak bisa bermain *game* remaja merasa murung dan stres;
- c. Membutuhkan banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik dan merasa puas;
- d. Mengabaikan waktu untuk aktivitas lain, seperti makan, istirahat, berkomunikasi, atau belajar;
- e. Remaja yang kecanduan *game online* akan mengganggu fokus mereka;

## **2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Peneliti memiliki beberapa temuan tentang faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja, diantaranya yaitu:

- a. Diawali dengan coba-coba bermain *game online*, sehingga ketertarikan itu muncul dan terbiasa;
- b. Nikmat yang ditawarkan *game online*, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan;
- c. Tertarik bermaian *game online* karena diajak teman-temannya dan merasa bosan berdiam diri dirumah setelah pulang sekolah;
- d. Berawal dari kumpul-kumpul bersama temannya yang sudah bermain *game online*, akhirnya penasaran untuk bermain juga *game online*.

## **3. Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Diantara Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja, sebagai berikut:

- a. Mereka tidak akan berhenti bermain *game online* sebelum mereka merasa puas dengan apa yang mereka lakukan;
- b. Sering berbohong minta uang untuk membeli top-up game demi kepuasan dirinya sendiri;
- c. Berkurangnya waktu kegiatan yang lebih bermanfaat, disebabkan fokus pada satu kegiatan;

- d. Membuat remaja malas belajar disebabkan terlalu fokus bermain *game online*;
- e. Keterbatasan berkomunikasi dengan remaja lain yang tidak suka bermain *game online*.

#### **4. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Game online Pada Remaja**

Tempat-tempat *game online* sekarang sudah banyak dan mudah dijumpai baik di perkotaan atau pun di pedesaan, jadi perkembangannya menjadi lebih mudah. Yang dibahayakan dari dampak *game online* ini sangat buruk terutama untuk psikis dan fisik pada usia remaja, antara lain:

- a. Memberikan pengawasan saat bermain game serta memberikan batasan waktu terhadap anak dan mengarahkan kepada hal-hal yang positif;
- b. Mengajak bermain kerumah kerabat atau membersihkan rumah;
- c. Membatasi waktu bermain kepada anak, semisal; awalnya bermain sampek 6 jam saya memberikan batasan sampek 3 jam, dengan cara memberikan kesibukan yang lain.
- d. Mengajak anak melakukan hal-hal yang positif, seperti mengajirinya bertani dan bermain sepak bola.

#### **C. Pembahasan**

Berdasarkan paparan data dari hasil penelitian, maka akan dibahas hasil penelitian yang dilakukan di Desa Grujugan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi

mengenai “Dampak Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Hedonisme Pada Remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan” Berikut adalah uraian mengenai temuan yang diperoleh di lapangan berdasarkan fokus penelitian:

### **1. Gambaran kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Kecanduan *game online* merupakan sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana pemainnya akan terus-menerus bermain dan sulit untuk berhenti sebelum merasa puas. Kecanduan *game online* merupakan tingkah laku yang ingin terus bermain *game online*. Kecanduan bermain *game online* secara berlebihan akan menyebabkan seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain *game online*, dan seolah-olah *game* ini adalah hidupnya.

Selaras dengan yang dikatakan remaja Dusun Kobarung Desa Grujugan yang kecanduan bahwa *game online* ini menyenangkan, seru dan ketika menang ada rasa kepuasan tersendiri. Remaja yang bermain *game online* menganggap dengan bermain *game online* ini bisa untuk menghilangkan rasa capek mereka setelah pulang sekolah atau capek hal yang lainnya. Ada beberapa macam *game online* yang populer dikalangan siswa seperti *Mobile Legend* atau ML dan *Free Fire* atau FF yang selalu dimainkan oleh remaja yang kecanduan *game online*.

Pada remaja di Dusun Kobarung Desa Grujugan terdapat ciri-ciri gambaran yang menunjukkan bahwa mereka kecanduan *game online*, hal ini karena remaja bermain *game online* itu melupakan waktu, remaja yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu yang cukup lama dalam

sehari untuk bermain, berkisar antara 3 hingga 6 jam dalam sehari, Ketika saat tidak bisa bermain game remaja merasa murung dan stres, membutuhkan banyak waktu untuk bermain agar merasa lebih baik dan merasa puas, mengabaikan waktu untuk aktivitas lain, seperti makan, istirahat, berkomunikasi, atau belajar, remaja yang kesehariannya lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *game online*, remaja yang kecanduan game online akan mengganggu fokus mereka, remaja yang kecanduan *game online* akan kehilangan waktu yang seharusnya digunakan untuk hal yang lebih bermanfaat. Bahkan, sebagian remaja melanjutkan permainan hingga larut malam, yang menyebabkan gangguan pada waktu tidur mereka. Remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *game online* hingga larut malam dibandingkan belajar. Mereka yang kecanduan *game online* juga akan berbicara kotor ketika bermain bersama teman-temannya, bahkan juga seringkali mereka tidak menghiraukan larangan yang diberikan orang tua mereka, mereka juga akan melupakan kesehatan dirinya sendiri.

Menurut Lemmens terdapat ciri-ciri kecanduan *game online* pada remaja/siswa seperti remaja/siswa bermain *game online* seharian dalam durasi yang lama, remaja/siswa bermain *game online* cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung. Remaja/Siswa yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dan remaja/siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan

aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, berinteraksi dengan teman bahkan belajar, dan ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa.<sup>45</sup>

Akibat kecanduan *game online* tersebut, remaja tidak lagi mengingat kapan waktu untuk belajar, melanggar tata tertib sekolah, dating terlambat, tidak mengerjakan tugas dan akhirnya kecanduan tersebut bisa mengakibatkan menurunnya prestasi belajar remaja/siswa. Bermain *game online* secara berlebihan remaja/siswa dapat mengakibatkan kecanduan yang mempengaruhi prestasi akademik remaja/siswa, yang menimbulkan sifat malas pada diri remaja/siswa.

Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, peneliti menggambarkan kecanduan *game online* dan perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan bahwa aplikasi *mobile legend* dan *free fire* menjadi *game online* yang banyak dimainkan, mereka yang kecanduan *game online* adalah remaja yang ketika mereka memiliki waktu seenggang dan pada saat pulang sekolah mereka tidak bisa mengatur waktu antara belajar dengan bermain *game online*. Remaja yang kecanduan sudah pasti akan mengabaikan segala hal yang ada pada dirinya dan sekitarnya.

## **2. Faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* pada remaja di Desa Grujugan Larangan Pamekasan**

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* ialah remaja yang sering merasa bosan dengan kekosongan kegiatan,

---

<sup>45</sup> Sri Wahyuni Adinintiyas, "Peran Guru Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal Kopasta* vol 4, no.1 (2017); 33.

diajak oleh teman-temannya, sehingga mereka coba-coba bermain *game online*. Dengan ketertarikan ketersediaan fitur yang ada pada game membuat mereka tertarik untuk memainkannya, dan pada akhirnya mereka merasa nyaman dengan keterbiasaannya bermain *game online*.

Remaja adalah makhluk dengan pembiasaan. Terbiasa dengan *gadget* hasil dari orang tua dirumah. Beberapa orang tua menjadikan *game* sebagai alat penenang bagi anak. Saat pekerjaan rumah begitu menumpuk, sedangkan tidak ada satu pun orang yang membantu, biasanya orangtua menggunakan *game* sebagai alat penenang. Saat anak tenang dan senang bermain *game*, dengan leluasa si ibu dapat mengerjakan pekerjaan rumah sepenuhnya tentu saja tanpa gangguan si anak. Jika hal itu di dilakukan secara berulang-ulang, bisa dipastikan bahwa anak tersebut akan terbiasa bermain *game*. Memang ada beberapa anak dengan permainan yang itu-itu saja. Namun, jumlahnya masih relatif sedikit.<sup>46</sup>

Berdasarkan referensi lain menjelaskan tentang faktor remaja kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

- a. Kurang perhatian dari orang-orang terdekat seperti orang tua dan famili lainnya. Beberapa remaja berfikir bahwa mereka dianggap ada jika mampu menguasai keadaan. Mereka merasa bahagia jika mendapatkan perhatian dari orang-orang terdekatnya, terutama ayah dan ibu. Dalam rangka mendapatkan perhatian ini, remaja akan berperilaku yang akan menyenangkan hati kedua orang tuanya.

---

<sup>46</sup> Aqila Smart, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media 2010), 24.

Karena dengan berbuat demikian, orang tua akan selalu mengingatkan dan memperhatikannya. Jika selama ini anak suka bersikap agresif atau berperilaku buruk, bisa jadi tujuannya hanya ingin mendapatkan perhatian dari orang tua;

- b. Stress atau depresi Seperti orang dewasa, remaja juga bisa merasakan depresi. Tertekan dengan mata pelajaran di sekolah, tidak mendapatkan perhatian dari orang tua, merasa terkekang, dan tersingkir dari pergaulan dan lain sebagainya, semua itu bisa memunculkan stress. Beberapa remaja menggunakan media untuk menghilangkan rasa stressnya, diantaranya adalah bermain game. Mungkin awalnya iseng, karena kondisi yang tidak menyenangkan. Akan tetapi karena rasanya nyaman;
- c. Nikmat yang ditawarkan permainan game, maka lama-kelamaan akan menjadi kecanduan. Apalagi game padumumnya bertingkat-tingkat, dari level yang mudah sampai yang paling susah;
- d. Kurang kontrol Bagi orang tua yang selalu memanjakan anaknya dengan fasilitas, efek kecanduan sangat mudah terjadi. Anak-anak yang tidak terkontrol biasanya akan berperilaku over. Kurang kontrol bisa terjadi karena orang tua sibuk dengan pekerjaan mereka;
- e. Kurang kegiatan. Hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tapi juga remaja. Bermain game sering dijadikan pelarian remaja ketika sedang tidak ada pekerjaan;
- f. Lingkungan Perilaku remaja tidak semata-mata terbentuk dalam keluarga. Saat dia sekolah, bermain dengan teman-temannya,

kesemuanya itu bisa membentuk perilaku pada remaja, jadi meskipun tidak pernah ada orang tua yg mengajarkan anaknya bermain game, tetapi dia sudah mahir bermain game atau *playstation* karena faktor lingkungan.

### **3. Dampak kecanduan *game online* terhadap perilaku hedonisme pada remaja di Desa Grujungan Larangan Pamekasan**

Perilaku hedonisme adalah perilaku yang didorong oleh keinginan untuk mencari kesenangan dan menghindari rasa sakit, seringkali dengan mengutamakan kenikmatan materi dan pengalaman yang bersifat sementara. Gaya hidup hedonisme dapat ditunjukkan dengan berbagai cara, seperti berbelanja berlebihan, konsumsi makanan mahal, atau mencari hiburan yang berlebihan, termasuk didalamnya ialah kecanduan *game online*.

Kecanduan *game online* ini muncul karena adanya kesenangan saat bermain dan memberikan rasa puas bagi pemainnya, sehingga ada rasa ingin terus bermain atau mengulang lagi kegiatan yang menyenangkan dari *game online* tersebut. Kecanduan *game online* memberikan dampak yang signifikan. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari

pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan waktunya dalam *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung semakin terisolasi dari aktivitas lain yang sebelumnya mereka nikmati, seperti olahraga atau berinteraksi sosial. Remaja akan lebih memilih bermain *game online* dari pada berlatih dan tidak lagi berlatih secara rutin. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat menggeser prioritas remaja dan menyebabkan mereka mengabaikan tanggung jawab lain yang seharusnya mereka lakukan.

Remaja hendaknya dapat belajar dengan baik dan memiliki sikap disiplin, terutama kedisiplinan belajar dalam hal-hal sebagai seperti kedisiplinan dalam menepati jadwal pelajaran, tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru, memiliki sikap disiplin terhadap diri sendiri remaja dapat menumbuhkan semangat belajarnya sendiri baik di rumah maupun di sekolah. Tanpa harus diingatkan, seorang remaja seharusnya sadar akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar. Selain itu, mereka juga senantiasa akan mematuhi segala peraturan yang ada tanpa adanya suatu paksaan.

Menurut Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari yang mengubah prioritas remaja yang kurang minat dalam tugasnya sebagai

siswa.<sup>47</sup> sehingga pendapat tokoh ini selaras dengan temuan penelitian yakni remaja/siswa yang kecanduan *game online* menunjukkan dampak mulai dari perilaku remaja/siswa yang mengalami perubahan baik secara mental ataupun fisik, kebiasaan remaja/siswa pada saat disekolah maupun ketika di rumah, secara finansial remaja/siswa juga akan membutuhkan banyak biaya dalam membeli kuota dan top up. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap kedisiplinan belajar remaja/siswa.

Pada remaja/siswa yang kecanduan *game online* di Dusun Kobarung Desa Grujugan yakni remaja/siswa yang kecanduan *game online* menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dengan bermain *game* saja. Hal ini menyebabkan waktu belajar yang terbatas, yang akhirnya memengaruhi pemahaman materi dan prestasi akademik. Selain ini juga remaja/siswa akan kurang fokus dan konsentrasi pada saat belajar. Pikiran mereka cenderung teralihkan oleh keinginan untuk bermain *game*, yang dapat mengganggu konsentrasi mereka dalam menerima materi pelajaran. Ketika remaja/siswa tidak fokus, mereka cenderung ketinggalan pelajaran dan ini semakin memperburuk prestasi akademik mereka sehingga remaja/siswa akan sering menunda-nunda tugas atau PR yang diberikan oleh guru. Akibatnya remaja/siswa akan mengalami penurunan motivasi untuk belajar mereka lebih tertarik pada kesenangan yang diperoleh dari bermain *game* dibandingkan dengan

---

<sup>47</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game Online* Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019): 150-151.

mencapai tujuan akademik. Hal ini bisa membuat remaja/siswa kehilangan semangat dalam mengikuti proses belajar.

Kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada kedisiplinan belajar dan prestasi akademik, tetapi juga pada kesehatan fisik dan perilaku sosial remaja seperti adanya tanda-tanda kelelahan fisik, seperti mata yang sering berkedip dan kantung mata yang menghitam, yang menunjukkan kurang tidur akibat begadang bermain *game online*. Selain itu, bermain *game online* mengganggu rutinitas olahraganya, membuatnya merasa mudah lelah dan tidak fit.

Perilaku sosial remaja juga terpengaruh disebabkan pergaulan dari lingkungan sekitar. Remaja kurang peduli terhadap teman dan orang tuanya saat dinasehati, bahkan pernah berbohong kepada ayahnya untuk mendapatkan uang dengan alasan sekolah, padahal uang tersebut digunakan untuk membeli top-up *game online*, Mereka tidak akan berhenti bermain *game online* sebelum mereka merasa puas dengan apa yang mereka lakukan, Berkurangnya waktu kegiatan yang lebih bermanfaat, disebabkan fokus pada satu kegiatan, Membuat remaja malas belajar disebabkan terlalu fokus bermain *game online*, Keterbatasan berkomunikasi dengan remaja lain yang tidak suka bermain *game online*. Hal ini mencerminkan dampak kecanduan *game online* terhadap karakter remaja dan hubungan mereka dengan orang lain. Dalam pengamatan peneliti, terlihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan aktivitas fisik dan sosial yang seharusnya mereka lakukan, seperti berolahraga dan berinteraksi dengan teman secara positif. Mereka

sering bermain *game online* hingga larut malam, bahkan di tempat yang jauh dari rumah. Aktivitas ini bukan hanya berdampak pada kedisiplinan belajar mereka, tetapi juga pada kebiasaan buruk yang muncul, seperti merokok dan mengabaikan kesehatan.

#### **4. Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Game online Pada Remaja**

Sikap yang dilakukan oleh orang tua kepada anak merupakan sebuah upaya untuk memberikan masa depan yang terbaik kepada anak-anaknya. Dengan sikap dan tindakan orang tua bertujuan untuk mengantisipasi dampak negatif dari kemajuan teknologi yang semakin pesat perkembangannya. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa upaya orang tua dalam mengatasi dampak *game online* pada remaja yaitu memberikan pengawasan saat bermain game serta memberikan batasan waktu terhadap anak dan mengarahkan kepada hal-hal yang positif, Mengajak bermain kerumah kerabat atau membersihkan rumah, Membatasi waktu bermain kepada anak, semisal; awalnya bermain sampek 6 jam saya memberikan batasan sampek 3 jam, dengan cara memberikan kesibukan yang lain serta mengajak anak melakukan hal-hal yang positif, seperti mengajirinya bertani dan bermain sepak bola.

Hal tersebut diperkuat oleh kajian sebelumnya tentang upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan *game online*;

- a. Bersikap Tegas Dengan Membatasi Waktu Anak Bermain Game Online.

Bermain *game online* memang hal yang sangat menyenangkan bagi anak, akan tetapi dapat menjadikan anak akan lupa waktu dan dapat menimbulkan kecanduan bermain *game online*. oleh sebab itu orang tua harus memberikan batasan waktu untuk anak bermain game online.

- b. Membiasakan Anak Untuk Tidur Secara Teratur

Membuat untuk tidur secara teratur bukanlah perkara yang mudah. Membutuhkan kesabaran dan trik khusus untuk melakukannya. Karena apabila anak dapat tidur secara teratur maka dapat mempengaruhi pertumbuhan dan kesehatan anak.

- c. Tidak Memberikan Bantuan Saat Anak Kesulitan Memainkan Game Online.

Kebiasaan anak dalam bermain game online semakin hari semakin menimbulkan dampak buruk terhadap anak apabila orang tua tidak memberikan pengawasan. Sebagai orang tua memiliki peran dalam memberikan pengawasan agar anak tidak terjerumus pada kebiasaan yang dapat merugikan anak. Pengawasan tersebut salah satunya dengan cara tidak memberikan bantuan pada anak saat mengalami kesulitan dalam bermain game online. Dengan cara tersebut lama kelamaan anak akan merasakan bosan dengan game online.

- d. Selektif dalam memilih teman bermain anak saat di luar rumah.

Lingkungan diluar rumah juga memberikan dampak terhadap anak, sehingga perlu pengawasan dari orang tua untuk mengantisipasi dampak yang terjadi kepada anak, termasuk selektif dalam memilih teman sebagai lingkungan perkembangannya.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Angela, Ejournal Ilmu Komunikasi, Volume 1, Nomor 2, Samarinda : 532-544.2013.