

Adiksi Online Game dan Perilaku Menyimpang Remaja

Zikri Ahmad Ramadhan¹, Ati Kusmawati², Moh. Amin Tohari³, Sokhivah⁴

Universitas Muhammadiyah Jakarta

Email : ¹zikriahmad0@gmail.com, ²ati2051976@gmail.com, ³aminsarkun66@gmail.com,

⁴sokhivah@umj.ac.id

Keyword :

Online Game,
Aggressiveness,
Teenagers

Abstract. The purpose of this study is to find out what deviant behaviors are carried out by teenagers due to the frequent playing of online game. Not only deviant behavior that harms himself and his family, but also it harms the people around the teenager. Many things are done by teenagers who have been recorded in cases of theft because they want to play online games, but they don't have the money to be willing to steal parents' money and even worse steal business from other people. It is not wrong if teenagers pursue their hobbies and pursue their dreams by playing online games, but what must be considered is how to carry out these hobbies and how to realize these hobbies. Many changes in behavior that exist in adolescents, for example, more often lock themselves at home to play online games, talk rudely, smoke, lack of communication with their parents, and cause unrest in the surrounding community because they are disturbed by noise when playing outside the house. This study uses a literature study research method, where from several studies a conclusion is drawn which will later find a research result. The high interest of teenagers in playing online games, the higher the supervision from parents and people from around teenagers such as teachers, friends, and the community, in order to straighten teenagers' thoughts about the dangers of online game addiction.

Kata kunci :

Online game,
Agresivitas, Remaja

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku menyimpang apa saja yang dilakukan remaja yang disebabkan seringnya bermain online game. Tidak hanya perilaku menyimpang yang merugikan dirinya sendiri dan keluarga bahkan juga merugikan orang sekitar dari remaja tersebut. Banyak hal yang dilakukan oleh remaja yang sudah tercatat dalam kasus pencurian karena ingin bermain online game, namun mereka tidak mempunyai uang sampai rela melakukan pencurian uang orang tua dan lebih parahnya mencuri usaha dari orang lain. Tidak salah jika remaja menekuni hobinya dan mengejar cita-cita dengan bermain online game, namun yang harus diperhatikan adalah bagaimana caranya untuk menjalankan hobi tersebut dan cara merealisasikan hobi tersebut. Banyak perubahan perilaku yang ada pada diri remaja contohnya lebih sering mengurung dirinya sendiri dirumah untuk bermain online game, berbicara kasar, merokok, kurang

berkomunikasi dengan orang tuanya, dan menyebabkan keresahan pada masyarakat sekitar karena terganggu dengan suara bising jika sedang bermain diluar rumah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Studi pustaka, yang dimana dari beberapa penelitian diambil sebuah kesimpulan yang nantinya akan menemukan suatu hasil penelitian. Tingginya minat dari remaja dalam bermain online game maka semakin tinggi pula pengawasan dari orang tua dan orang dari sekitar remaja seperti guru, teman, dan masyarakat, demi meluruskan pemikiran remaja tentang bahayanya kecanduan online game.

DOI :
10.30595/jssh

I. PENDAHULUAN

Salah satu kemajuan dari teknologi di era globalisasi ini yaitu mulai berkembangnya permainan secara online yang biasa disebut dengan sebutan online game. Online game adalah suatu fasilitas agar untuk anda agar tidak mudah bosan, dan menjadi permainan digital multiplayer dan dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan permainan yang sama. Para pemain online game akan menciptakan patokannya agar dapat meraih apa yang sudah direncanakan sebelum bermain game.

Online game menarik karena karakter dari tersebut dapat diubah penampilannya sesuka hati itulah yang membuat mengapa online game sangat menarik untuk dimainkan. Banyak orang juga yang berfikir bahwa online game hanya membuang-buang waktu, uang, dan membuat orang tersebut yang memainkan game menjadi malas dan lupa akan tugas yang harus mereka kerjakan sebagai pelajar.

Berkembang pesatnya teknologi memberikan banyak perubahan beberapa sektor contohnya pada sektor game atau permainan pada remaja yang memberikan pengaruh positif dan pengaruh negatif pada karakteristik emosional remaja. Beberapa efek negatif yang menyebabkan stress, depresi dan yang lebih parahnya akan menyebabkan remaja lebih agresif

karena mencontoh game yang dimainkannya. Itulah mengapa remaja dikatakan belum dapat mengontrol apa yang dilakukan dan yang akan di konsumsi nantinya. Remaja mempunyai jiwa yang rentan jika tidak didampingi oleh orang yang sudah dewasa dan dapat memilih mana yang baik buruknya. Tidak hanya remaja yang memainkan online game tetapi tidak sedikit juga orang dewasa yang memainkan online game. Oleh karena itu remaja banyak mencontoh dari orang dewasa yang memainkan online game tersebut.

Bermain online game dikalangan remaja adalah suatu hal yang harus diperhatikan karena dilihat sekarang hampir semua remaja yang sudah menginjak SMP sudah mempunyai gadget dan komputer sendiri bahkan anak-anak SD pun sudah mempunyainya. Penjelasan ini ditekankan oleh Ying, dkk (2012), online game sendiri dapat dimainkan dalam berbagai bentuk koneksi internet dan juga media teknologi. Menurut Christian, dkk (2014), menegaskan bahwa online game ini tidak hanya disukai oleh orang dewasa, namun, anak dan remaja juga sangat senang memainkannya.

Kecanduan dalam bermain online game bukan hal yang baru khususnya di Indonesia. Karena menurut para remaja hiburan yang paling mudah dan simpel adalah dengan bermain online game. Jika ada waktu luang atau sedang berkumpul

dengan teman-temannya mereka akan bermain online game. Menurut Madyanti (2011), online game membuat rasa ingin tahu dan merasa tertantang dan mulai menekuninya yang berakibat tidak lagi merasa mempunyai skala prioritas yang harus dilakukan dan akan terhambat pula dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Gentile (2009) yang bertempat di Amerika menemukan sebanyak 5% remaja berusia 8-18 tahun menunjukkan gejala kecanduan video game yang mengarah pada perilaku patologis khususnya pada mental emosional pada remaja. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2008 oleh Hsi dan Shu mengemukakan temuannya sebanyak 60% respondennya bermain online game setiap hari, terdapat 33% responden yang menghabiskan waktu bermain selama lebih dari 3 (tiga) jam dalam sekali bermain.

Pada tahun 2014 mengemukakan 14% siswa sekolah dasar, 22% siswa sekolah menengah, dan 18% siswa SMA bermain online game selama lebih dari 2 (dua) jam setiap harinya. Survei ini dilakukan oleh Korean Creative Contents Agency pada tahun 2014 dan dilanjutkan oleh Sukkyung, Eikyung, dan Donguk pada tahun 2015.

Kasus kriminal juga kerap terjadi di Indonesia khususnya yang dimana remaja yang sudah mengalami candu pada online game sangat mirip dengan orang yang kecanduan narkoba. Remaja tersebut sudah berani mencuri uang, rokok, dan tabung gas. Itu semua dilakukan untuk memuaskan dirinya sendiri dan dimanfaatkan untuk membayar alat-alat game yang mereka sewa. Terdapat 2 (dua) remaja lainnya melancarkan aksinya pada tukang nasi goreng dengan mencuri penjual nasi goreng tersebut. Aksi pencurian dilakukan agar kedua remaja tersebut bisa bermain online game.

Badan kesehatan dunia World Health Organisation (WHO) mengemukakan bahwa kecanduan game termasuk kedalam salah satu daftar penyakit dalam laporan International Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11). Maka, pada 18 Juni 2018, WHO meresmikan bahwa kecanduan game termasuk gangguan kesehatan jiwa, dan juga termasuk terbitkan revisi dari terdahulunya yaitu ICD-10 yang di terbitkan pada tahun 1990. Dokumen tersebut sebagai sebuah patokan yang digunakan oleh para tenaga kesehatan dengan membuat beberapa kategori penyakit dan kondisi kesehatan, Seperti melahirkan seorang bayi (JB20 Single spontaneous delivery), sakit flu (1E32 Influenza, virus not identified), hingga kecanduan online game (6C51 Gaming disorder). (theconversation.com, 2018).

Buku bahaya game (Dr. Abbas Abdussalam, 2016:58) "anak-anak menjadi agresif, belajar mencintai kekerasan, petualangan, dan pencurian akibat dari kecanduan game-game seperti itu". Dari pendapat Dr. Abbas Abdussalam bisa disimpulkan bahwa dari game-game yang menjurus kepada kekerasan dapat membuat remaja mencontohnya

Adapun penelitian di Indonesia tepatnya di sekolah-sekolah Kota Medan, Manado, Pontianak, dan Yogyakarta pada tahun 2012. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapatnya 45,3% dari 3.264 siswa sekolah bermain online game dalam jangka waktu satu bulan terakhir dan mereka juga tidak berniat untuk berhenti dari bermain game. Dan 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi. Kemudian dari analisis statistik penelitian tersebut mendapat 89 (59,3%) dari 150 siswa terindikasi mengalami kecanduan game yang sudah parah, sisanya juga terindikasi mengalami adiksi tetapi masih dalam tahap ringan. Maka, dapat diperkirakan pravelensi orang yang

mengalami kecanduan game diantara pemain game adalah sekitar 6,1% di Indonesia. Dan yang mempunyai dan mengeluarkan data tersebut hanya lembaga bisnis. Data pada tahun 2017, lembaga riset pemasaran yang berasal dari Amsterdam, Newzoo. Mendapatkan sebuah persentase sebanyak 56% laki-laki atau 43,7 juta orang yang ada di Negara Indonesia, rela menghabiskan uangnya sebanyak US \$880 juta.

II. METODE

Penelitian ini akan dilakukan dengan teknik studi kepustakaan (literature research) yang bersumber pada jurnal, skripsi, laporan dari penelitian yang sudah dilakukan dan mempunyai nilai penelitian yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan dikedepannya. Dengan teknik tersebut dapat mengumpulkan sejumlah data yang berkaitan dengan permasalahan yang disinggung didalam skripsi ini, sumber data yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah sumber primer dan juga sekunder.

Pengumpulan data akan menentukan apakah berhasil atau tidaknya penelitian yang dilakukan. Oleh karena itu menjadi bagian yang sangat penting pada penelitian. Penelitian menggunakan metode penelitian studi kepustakaan (library research). Maka, yang dibutuhkan untuk menjadi data yang mendukung skripsi ini seperti berbagai literatur penelitian. Peneliti akan menggunakan metode dokumentasi, dari beberapa penelitian literatur akan dianalisis dan dibandingkan dari data-data yang sudah dikumpulkan dan bersifat teoritis. Dari data-data tersebut peneliti mendapatkan gambaran tentang teknik-teknik penelitian dan bukan untuk plagiasi.

Pada proses pengumpulan data peneliti akan menelaah apakah sesuai

dengan pembahasan atau tidak dan apakah dapat dijadikan sebagai objek kajian pada penelitian. Beberapa sumber yang diambil oleh peneliti berasal dari, sebagai berikut.

a. Google search

Google search merupakan sumber pencarian yang cukup lengkap namun harus berasal dari situs-situs resmi. Peneliti mengkhususkan pencarian sumber data ini berasal dari google scholar dan ada beberapa data berasal dari sumber yang valid.

b. Mendeley

Mendeley termasuk perangkat lunak yang berisikan penelitian dari dalam dan luar negeri. Dengan aplikasi ini peneliti mendapatkan banyak sumber data yang diperlukan dalam penelitian.

Proses analisis yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan beberapa teknik analisis data dalam penelitian Cosine Similarity pada metode ini akan mencari kesamaan dari dua objek pada penelitian secara umum perhitungan metode ini didasarkan pada vektor space similarity measure.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebenarnya bermain online game harusnya menjadi kegiatan yang dilakukan jika kita sedang dalam waktu senggang dan sedang hiburan seperti bermain game. Online game sendiri memiliki beberapa dampak yang positif seperti para pemain bisa menambahkan teman dan relasi sebanyak mungkin dan menajamkan strategy dari tiap tim atau individu. Namun, jika online game sudah dijadikan kegiatan yang rutin tentunya akan berdampak buruk bagi remaja tersebut. Remaja bisa sangat merasakan candu pada online game. Remaja yang sudah merasakan candu pada online game ini dapat melakukan apapun baik buruknya

aktivitas yang dilakukan oleh remaja tersebut.

Remaja akan berfikir untuk dapat bermain online game kembali karena mereka merasa bahwa online game tersebut adalah bagian dari hidupnya dan harus selalu dilakukan. Mayoritas dari remaja pada zaman sekarang sudah sangat mudah untuk bermain online game yang dibantu oleh adanya media sosial dan pencarian di google. Dan lebih dimudahkan dengan kebaikan dari orang tua dari remaja yang mempunyai orang tua mampu memfasilitasi remaja tersebut. Para remaja akan cenderung melakukan tindak kriminal jika remaja tersebut merasa terpojok dan tertekan. Bagi sebagian remaja online game hanyalah sebuah hiburan yang tidak diselesaikan dengan emosi melainkan mereka akan lebih berfikir kedepannya untuk menang dan mengatur ulang strategy untuk menang kedepannya, lain halnya dengan remaja yang sudah merasa online game adalah sebagian dari hidupnya mereka akan rela untuk melakukan demi memenangkan bahkan demi bermain online game tersebut.

Pada fase ini remaja akan sangat berbahaya jika sudah berani melakukan tindak kriminal hanya untuk dapat bermain online game. Remaja harusnya mengerti apa yang harus diperhitungkan dan dilakukan. Banyaknya kasus tindak kriminal remaja karena sudah mengalami kecanduan pada online game, dari mengambil uang orang tua sampai membakar rumah tetangganya karena remaja tersebut tidak terima dengan kekalahan. Salah satu harus dibenahi oleh remaja tersebut adalah pengendalian emosi dan pengetahuan tentang apa yang harus diprioritaskan untuk kehidupannya.

Tindak kriminal yang dilakukan remaja ini yang tercatat tidak hanya merugikan dia dan keluarganya saja, namun sangat merugikan lingkungan

remaja tersebut bermain. Jika remaja lain melihat tindakan dari remaja tersebut maka akan timbul potensi yang tinggi teman-temannya akan mengikuti langkah dari remaja tersebut, yang harusnya ia tidak lakukan. Banyak juga dari remaja yang menyisihkan uang jajannya untuk bermain online game ini adalah salah satu cara remaja untuk bisa bermain online game. Namun ada beberapa kasus yang sangat merugikan orang lain contohnya adalah mencuri uang orang lain dan juga orang tua.

Kasus remaja yang memulai untuk merokok jika mereka bermain dilingkungan remaja tersebut bermain online game yang sering merokok, maka remaja tersebut akan melihat remaja lain dan orang lain di sekitar tempat remaja tersebut bermain yang sedang merokok. Kasus merokok ini sangat sering kita jumpai disekitar warung internet, dipinggir jalan, hingga di jalan raya terlihat remaja merokok dengan membawa motor. Kasus merokok ini bisa disimpulkan jika remaja dibawah umur yang sudah terbiasa bermain online game dengan merokok akan melakukan berbagai cara agar mereka bisa bermain dan merokok secara bersamaan tanpa diketahui oleh orang tua mereka.

Sesuatu kegiatan yang dilakukan secara berulang sampai dijadikan aktivitas yang rutin akan menjadikan aktivitas tersebut menjadi kebiasaan. Kebiasaan ini ada yang baik dan yang berdampak buruk akan mempengaruhi pola pikir dari remaja tersebut menjadi kewajiban bagi remaja. Seperti remaja tersebut tidak bisa melepaskan online game ini dengan cara yang mudah bahkan yang menghindar dari pergaulan sebayanya, dan sangat antusias dengan teman barunya di dunia online game tersebut.

Salah satu pendorong perkelahian antar remaja karena online game ini

disebabkan oleh bahasa yang kurang sopan untuk dikatakan oleh remaja. Remaja yang merasa kesal oleh temannya akan berbicara kotor karena tidak terima dengan kekalahan atau tidak terlalu berkontribusi didalam tim tersebut. Berbahasa yang kurang sopan ini sudah mendarah daging juga bagi remaja yang harusnya mereka tidak menirukan dari orang yang lebih tua darinya. Tidak hanya jika remaja tersebut kalah namun jika remaja tersebut sedang bercanda dengan temannya sering terdengar menggunakan bahasa yang kurang sopan.

Tidak hanya perkelahian yang meresahkan bahkan remaja juga rela melakukan pencurian agar mereka bisa bermain online game dan juga mengisikan saldo untuk membeli perlengkapan didalam online game tersebut. Jika uang yang digunakan hasil menabung mereka tidak merugikan siapapun hanya dirinya sendiri. Namun, jika remaja tersebut hingga mencuri uang bahkan mencuri perlengkapan orang lain bukan hanya dirinya yang merasa dirugikan, begitu juga orang lain yang uang dan perlengkapannya dicuri oleh remaja tersebut.

Online game yang sangat digandrungi oleh remaja tersebut tidak hanya memberikan efek motivasi dan kreatif namun juga memberikan efek buruk jika sudah mengalami kecanduan. Seperti remaja yang rela membolos sekolah demi memainkan online game dirumahnya, di warung internet, bahkan di rumah temannya. Ini adalah penyimpangan yang cukup fatal dimana remaja tersebut mengesampingkan kegiatan belajarnya di sekolah untuk menuntut ilmu dan digantikan dengan kegiatan bermain online game sendiri di rumahnya bahkan dengan temannya.

Yang harusnya remaja itu tau bahwa salah satu tugas dari remaja adalah belajar dan menuntut ilmu. Jika dari bermain online game tersebut remaja bisa

menghasilkan uang dengan kerja kerasnya sendiri itu tidak akan jadi permasalahan, tetapi jika dari membolos sekolah remaja tersebut dikeluarkan dari sekolah dan tidak menghasilkan apapun maka akan sangat merugikan dirinya dan orang tuanya sangat kecewa dengan remaja tersebut.

Sebagian remaja yang sudah mengalami candu dengan online game mereka cenderung introvert dan merasa tertutup. Karena mereka berfikir bahwa dunia game dan dunia nyata tidak sama lalu mereka mengambil kesimpulan dimana yang mengerti pola pikir dan kebiasaan remaja tersebut hanyalah dirinya sendiri. Bahkan, ada yang sampai tidak menganggap orang tuanya sebagai tempat bercerita dan berkeluh kesah disaat remaja dilanda kecemasan dan kekecewaan. Semua dikembalikan kepada dunia online game yang menurutnya hanya online game yang dapat membuatnya ceria dan bahagia seperti semula.

Tidak hanya kegiatan dalam belajar mengajar namun juga kegiatan rohani juga dapat terganggu karena seringnya bermain online game. Akan lupa mengatur waktu untuk beribadah, tidak hanya tidak dapat mengontrol waktu dalam kegiatan sehari-hari dengan membantu keluarga, dan bergaul dengan sebaya mereka. Remaja juga dapat timbulnya imajinasi yang sangat tinggi, seperti, ingin menjadi karakter didalam game tersebut. Remaja juga cenderung mengambil keputusan sendiri dan tanpa bertanya oleh orang yang lebih berpengalaman dalam sebuah permasalahan.

Pada tubuh remaja juga terdapat dampak buruk yang dirasakan seperti mata yang sakit setelah bermain online game, merasakan pusing pada kepalanya. Efek tersebut dirasakan setelah bermain online game dalam jangka waktu yang cenderung lama. Bagaimana jika remaja yang sudah merasakan hal tersebut memaksakan untuk tetap bermain online game maka akan lebih

buruk lagi efek yang diterima oleh remaja tersebut. Kebanyakan dari remaja tersebut tidak memikirkan hal tersebut karena mereka berfikir akan sembuh dengan sendirinya, padahal kenyataannya jika remaja tersebut tetap melakukan kegiatan rutinitas bermain online game akan memperburuk keadaan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Mueziin (2015), mengemukakan bahwa remaja yang masih berstatus sebagai pelajar dengan responden sebanyak 131 siswa yang sudah merasa kecanduan dengan online game. Dari 131 siswa sekolah tersebut dibagi menjadi dua laki-laki dan perempuan, yang masing-masing memiliki persentase 38,2% (50) untuk laki-laki dan 61,8% (81) untuk perempuan. Dari penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antar kedua gender tersebut. Penelitian tersebut berfokus pada subskala kecanduan online game dari masalah, kesuksesan, dan keuntungan ekonomi. Penelitian yang dilakukan Emre Mueziin di sekolah menengah Turki berfokus meneliti tentang siswa yang kecanduan online game dari gender atau jenis kelaminnya. Yang dimana ternyata di Negara Turki dari hasil penelitian Emre itu jenis kelamin perempuan sangat tinggi angka kecanduan online game sebesar 81 siswa dengan persentase 61,8% dan 50 siswa laki-laki dengan persentase 38,2% yang jauh dibanding angka kecanduan online game pada perempuan.

Pada penelitian yang dilakukan di MA Al-Furqon oleh Hardiansyah Masya dan Adi Candra pada tahun 2016 dengan responden sebanyak 20 siswa. Terdapat beberapa frekuensi indikator yang memberikan jalan untuk remaja tersebut terjun kedalam dunia kecanduan online game ini. Seperti frekuensi indikator kurang perhatian dengan kategori tinggi memiliki frekuensi 35 dengan persentase 66,04%; kategori sedang memiliki frekuensi

6 dengan persentase 11,32%; kategori rendah memiliki frekuensi 12 dengan persentase 22,04%. Dari frekuensi indikator kurangnya kontrol, kategori tinggi memiliki frekuensi 22 dengan persentase 41,51%; kategori sedang memiliki frekuensi 19 dengan persentase 35,85%; kategori rendah memiliki frekuensi 12 dengan persentase 22,64%. Dari frekuensi indikator depresi kategori tinggi memiliki frekuensi 9 dengan persentase 16,98%; kategori sedang memiliki frekuensi 24 dengan persentase 45,28%; kategori rendah memiliki frekuensi 20 dengan persentase 37,74%. Frekuensi indikator kurang kegiatan kategori tinggi memiliki frekuensi 4 dengan persentase 7,55%; kategori sedang memiliki frekuensi sedang 32 dengan persentase 60,38%; kategori rendah memiliki frekuensi 17 dengan persentase 32,07%. Frekuensi indikator lingkungan kategori tinggi memiliki frekuensi 8 dengan persentase 15,09%; kategori sedang 37 dengan persentase 69,82%; kategori rendah memiliki frekuensi 8 (delapan) dengan persentase 15,09%.

Dalam frekuensi indikator mendapatkan kesenangan kategori tinggi memiliki frekuensi 16 dengan persentase 30,19%; kategori sedang memiliki frekuensi 22 dengan persentase 41,51%; dengan kategori rendah memiliki frekuensi 15 dengan persentase 28,30%. Pada frekuensi indikator rendahnya prestasi kategori tinggi memiliki frekuensi 17 dengan persentase 32,07%; kategori sedang memiliki frekuensi 25 dengan persentase 47,17%; kategori rendah memiliki frekuensi 11 dengan persentase 20,76%. Dari frekuensi indikator tidak peduli melanggar aturan kategori tinggi memiliki frekuensi 9 dengan persentase 16,98%; kategori sedang memiliki frekuensi 27 dengan persentase 50,94%; dan yang terakhir kategori rendah memiliki frekuensi 17 dengan persentase 32,08%.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yanti, dkk (2019) menjelaskan bahwa remaja yang gemar bermain online game atau sudah mengalami kecanduan memiliki berbagai alasan seperti: mencari teman, menghilangkan stress, bagian komunitas, menjadi orang lain. Dari beberapa alasan diatas menghilangkan stress adalah alasan dengan frekuensi tertinggi 68 dengan persentase 77,3%, alasan mencari teman memiliki frekuensi 15 dengan frekuensi 17%, bagian komunitas memiliki frekuensi 4 dengan persentase 4,5%, menjadi orang lain memiliki frekuensi 1 dengan persentase 1,1%. Paling banyak remaja bermain online game dirumah dengan frekuensi 70 (79,5%), dan mayoritas fasilitas dari remaja tersebut menggunakan handphone dengan frekuensi dan persentase 65 (73,9%).

Penelitian yang dilakukan oleh Rayadi (2018) menjelaskan bahwa salah satu anak kecanduan bermain online game adalah dimana orang tua dari remaja tersebut tidak mengawasinya dan memantaunya dengan baik. Orang tua yang memiliki kesibukan diluar rumah harusnya lebih mengutamakan anaknya, jika orang tuanya hanya mengejar kesibukannya diluar maka anaknya akan merasa dibebaskan oleh orang tuanya. Dimana kita tahu bahwa salah satu tugas orang tua adalah mengawasi anaknya dalam melakukan aktivitas apapun yang sedang anak tersebut lakukan, jika tidak diawasi dan anaknya merasa dibebaskan maka anak tersebut akan seenaknya melakukan apapun hal yang dia sukai.

Anak harusnya merasakan kenyamanan saat berada di rumah dan oleh karena itu orang tua harus menciptakan rasa nyaman kepada anaknya agar anaknya tidak mencari suasana nyaman yang lain selain dengan keluarganya. Dari saling bercanda, dan saling berkeluh kesah harus ditanamkan kepada anak, anak akan sangat merasa nyaman jika mereka merasa

dipercaya untuk bercerita bahkan sampai mendengarkan cerita dari orang tuanya. Anak tersebut akan menganggap orang tuanya adalah lawan bicara yang sangat baik dan saling memiliki keterkaitan satu sama lain.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ismi dan Akmal (2020), memaparkan hasil dari penelitian mereka. Seperti, siswa yang merasakan kebosanan atau kejenuhan dengan kegiatan sehari-hari, mulai dari banyaknya tugas yang diberikan oleh gurunya, aktivitas dan suasana rumah yang tidak pernah berubah, maka remaja akan merasa bosan. Terdapat juga masalah yang melanda seorang remaja yang akhirnya membuat remaja stress karena tidak menemukan solusi sedikitpun. Hal berdampak buruk pada remaja karena mereka akan mencari hal-hal baru yg lebih menyenangkan dan membuat dirinya nyaman dalam melakukan hal tersebut, seperti bermain online game. Penelitian ini juga menjelaskan terdapat dua dampak yaitu dampak positif dan negatif yang akan diterima oleh remaja.

IV. KESIMPULAN

Dari seluruh penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa tidak hanya dampak negatif yang akan diterima oleh remaja melainkan terdapat juga dampak positif. Namun, jika remaja tidak diawasi maka remaja akan merasa bebas dan tidak memperdulikan siapapun. Remaja cenderung memilih hal yang mereka rasa nyaman dan membuat hatinya tidak resah, gelisah, dan juga stress. Apalagi jika remaja sedang merasa bosan dan stress mereka cenderung mencari hal yang dapat menghilangkan rasa bosan dan stress. Remaja yang tidak dapat mengontrol dirinya sendiri adalah remaja yang sangat mudah terjun kedalam kecanduan online game karena remaja tersebut hanya memilih sebuah aktivitas

yang membuat mereka tenang dan senang. Tidak hanya dari dalam diri remaja, dari orang tua dan lingkungan pergaulan remaja juga sangat mempengaruhi remaja itu sendiri jika dari orang tua yang kurang peduli dengan anaknya maka anaknya juga tidak merasa peduli dengan orang tuanya. Pada akhirnya remaja tersebut tidak menghormati keputusan yang dibuat oleh orang tuanya. Teman dari remaja juga berpengaruh karena teman dari remaja menjadi sebuah patokan dari remaja tersebut.

Perilaku menyimpang yang remaja lakukan kebanyakan adalah perilaku yang dilihat dan menjadikan orang dewasa sebagai contohnya. Seperti, merokok, berbahasa yang kurang sopan, mencuri uang orang tua bahkan dalam kasus yang tercatat tidak sedikit pula remaja yang melakukan pencurian pada warung yang nantinya uang tersebut digunakan untuk bermain online game. Mulai dari pola pikir remaja yang sudah berubah dan merasakan sebuah perasaan bahwa bermain online game adalah satu-satunya jalan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, hingga dukungan dari sosial dan pergaulan yang mendorong remaja melakukan tindakan perilaku menyimpang dan candu saat bermain online game.

Banyak cara yang dilakukan dalam penanganan untuk remaja yang kecanduan online game ini. Seperti dari orang tua remaja, pihak sekolah, dan lingkungan pergaulan dari remaja. dari orang tua remaja melakukan pembatasan dalam memainkan handphone, komputer, dan playstation, guna menekan remaja agar tidak merasakan nyaman bermain online game. Orang tua juga harus bisa menyeleksi pergaulan dari remaja, seperti tahu latar belakang teman-teman sebayanya, tahu dimana tempat mereka berkumpul. Orang tua juga harus lebih sering berkomunikasi dengan anaknya

dengan begitu remaja juga akan terbuka dengan sendirinya hanya dengan terbuka dengan anaknya. Remaja yang sudah bisa terbuka dengan orang tua akan lebih mudah menerima saran dari orang tuanya dibandingkan remaja yang kurang baik berkomunikasi dengan orang tuanya. Orang tuanya juga harus memikirkan kedepannya minat dan bakat dari anaknya.

Sekolah juga memberikan beberapa peraturan yang harus dijalankan siswanya seperti tidak boleh bermain handphone saat jam pelajaran berlangsung, penyitaan handphone, dan pemberian bimbingan konseling perihal minat dan bakat dari siswa. Siswa yang tertangkap basah sedang bermain handphone akan diberikan sanksi dengan penyitaan handphone selama 1-2 minggu dan harus diambil oleh orang tuanya. Zaman sekarang banyak remaja mau menjadi seorang pro player dalam sebuah online game karena gaji yang terima cukup besar. Jika siswa ingin menjadi seorang pro player biasanya pemikiran mereka akan matang karena sudah mempersiapkannya semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, Merry Fitria., Harmanto. "Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)". dalam: *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan* Vol. 3. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Azrina, Mira. 2020. "Analisis Perilaku Menyimpang pada Siswa yang Kecanduan Bermain Game Online". dalam : *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* Vol 9.No 7. Pontianak.

- Basysyar, Abd. 2018. "Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Kekerasan dan Tingkat Kenakalan Peserta Didik di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai. Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- Dewi, Puput Yunita. (2012). Pengaruh Terpaan Adegan Kekerasan dalam Game Online Terhadap Sikap Agresifitas Remaja (Studi Pada Pengguna Game Center "Monster" Jl. Seturan, Sleman, Yogyakarta). Thesis, UPN "Veteran" Yogyakarta.
- Dinata, Okto, and Risdhayati Risdhayati. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*, vol. 4, no. 2.
- Fitri, Emria. Erwinda, Lira., dan Ifdil, Ifdil. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan* Volume 4 (hlm. 211-212). Padang: Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET).
- Fuady, Ikhsan, dan Saptya M P, Rangga. (2020). Edukasi terhadap Remaja dalam Peningkatan Pengetahuan Tentang Penggunaan Game dengan Bijak. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 2(1).
- Hari W.,Jaka Januar. (2017). Hubungan Antara Tingkat Stress dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. Skripsi. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. Program Studi Pendidikan Ners. Surabaya.
- Ismi, Nurul, dan Akmal. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1).
- Karuniasari, Zulfanida., Ruhaena, Lisnawati., Ariyanto, M. Darajat. (2017). Peran Kontrol Sosial Dalam Menghadapi Kecanduan Game Online Pada Remaja. Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kolipah, Siti, dan Devy, Shrimarti Roekmini. (2016). Pengaruh Ketahanan Keluarga terhadap Kegemaran Bermain Game Online pada Siswa SD di Kelurahan Mulyorejo. *Jurnal Promkes*, 4(1).
- Masya, Hardiyansyah, dan Candra, Dian Adi. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 03(2)
- Muezzin, Emre. (2015). An Investigation of High School Students' Online Game Addiction with Respect to Gender. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*.
- Muslim. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Akhlak Remaja di Desa Rajek Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan. Skripsi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Walisongo. Semarang.
- Novrialdy, Eryzal. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*. Vol 27, No 2. Universitas Negeri Padang.

- Putra, Rahmat Dian. (2017). Perilaku Menyimpang Remaja Studi pada Remaja yang Gemar Bermain Game Online di Warnet. Vol 6, No 10. Program Studi Pendidikan Sosiologi FKIP UNTAN.
- Putri, Novita Febriyanti Rahayu. (2018). Hubungan Antara Self Control dengan Intensitas Bermain Game online pada Anak Usia Sekolah. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rachmawati, Putri. (2015). Pengaruh motivasi bermain game online mmorpg dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja di Tangerang. Skripsi. Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Rayadi. (2018). Analisis Peran Orang Tua terhadap Kebiasaan Anak Bermain Game Online di Desa Tanjung Bugis. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Safitri, S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(2), 364-376.
- Santoso, Yohannes Rikky Dwi, dan Purnomo, Jusuf Tjahjo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dota 2 terhadap Penyesuaian Sosial pada Remaja. PAX HUMANA, 4(1), 027-044
- Sari, F., Kartina, I., Kusumawati, H., & Sulisetyawati S. (2020). Cognitive Behaviour Therapy Reduce Online Gaming Addiction in the Senior High School Students. Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, 10(3)
- Surbakti, Krista. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. Jurnal Curere Vol.1. Medan: FKIP Universitas Quality.
- Syahrar, Ridwan. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, 1(1).
- Teng, Zhaojun, Li, Yujie, dan Liu Yanling. (2014). Online Gaming, Internet Addiction, and Aggression in Chinese Male Students: The Mediating Role of Low Self-Control. International Journal of Psychological Students, 6(2)
- Ulfa, Mimi, and Risdayani Risdayani. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampa Pekanbaru. Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, vol. 4, no. 1, pp. 1-13.
- Wuryati, W., Astuti, T., & Rachman, M. (1). Fenomena Perilaku Menyimpang Remaja Di Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal. Journal of Educational Social Studies, 1(2).
- Yanti, Nia Fitri, Marjohan, dan Sarfika, Rika. (2019). Tingkat Adiksi Game Online Siswa SMPN 13 Padang. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 19(3).
- Google Search :
<https://www.kompasiana.com/samueluks/w/5d4054420d82302b565fad72/pengaruh-game-online-terhadap-kejiwaan-remaja-usia-dibawah-18-tahun>. Diakses pada 15 Oktober 2020 pukul 22.00 WIB. (Gambar 1.1)
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 14 Februari 2021 pukul 23.30
- <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues/>. Diakses pada 16 Oktober 2020 pukul 15.00 WIB. (Gambar 1.2)

<https://news.detik.com/berita/d-5239731/demi-game-online-abg-16-tahun-di-sidrap-sulsel-nekat-curi-emas-tetangga>. Diakses pada 9 Januari 2021 pukul 05.38 WIB

<https://www.detik.com/tag/kecanduan-game-online>. Diakses pada 9 Januari 2021 pukul 05.42 WIB.

Buku :

Aji Chandra Zebeh. (2012). Berburu Rupiah Lewat Game online. Yogyakarta: Bounabooks.

Al-Munajjid, Muhammad Shalih. (2016). Bahaya Game. Solo: Aqwam.

Kustiawan, Andi Arif, Utomo, Andy Widhiya B. (2019). Jangan Suka Game Online (Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan). Magetan: CV. AE Media Grafika.

Muyani, Rina. (2018). Perilaku Menyimpang. Yogyakarta : Sentra Edukasi Media.