

Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2019

ISSN:2655-2736 (p); 2655-2736 (e)



JURNAL
AT-TARBIYAT
Jurnal Pendidikan Islam



Editorial Team:

Editor in-Chief

Adi Wibowo, STAI An- Nawawi Purworejo

Editorial Board

Badrudin, UIN Sunan Gunung Djati Bandung
Imam Machali, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sri Rahmi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh
A. Jauhar Fuad, IAI Tribakti Kediri

Managing Editor

Muhlil Musolin, STAI An- Nawawi Purworejo

Editor

Ita Nurmala Sari, STAI An- Nawawi Purworejo
Ahmad Syafi'i, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Ulumuddin, Unwahas Semarang
Dwi Puji Lestari, STAI Al Hasyimiyyah Jakarta
Sri Sujarotun, STAI An- Nawawi Purworejo
Ali Murfi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Editorial Assistant

Isnaini, STAI An- Nawawi Purworejo
Mujasim, STAI An- Nawawi Purworejo

Alamat Redaksi:

Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STAIAN Purworejo Jl. Ir.H.
Juanda No. 1 Berjan, Gebang Purworejo 54191 Jawa Tengah
» Tel / fax : (0275)3128428. e-mail: jurnalattarbiyat@gmail.com
<http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/At-Tarbiyat>



Table of Content

Implementasi Pendidikan Karakter dalam Keluarga Muslim (sebuah pendekatan sosiologis) Hadi Santoso	1
Manajemen Ekstrakurikuler Dalam Upaya Pengembangan Diri Santri Pondok Pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta Ahmad Hinayatulohi	25
Konsep Dasar Epistemologi Pendidikan Multikultural Dalam Islam Zainun Wafiqatun Niam	45
Manajemen biaya dan sarana prasarana di SMA n 3 pati dan Ma Silahul Ulum Asempaan Trangkil Pati Subaidi	69
Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online Muhammad Luqman Hadi, Fita Qori' Fatmala	88
Indeks Penulis	84
Ucapan Terima kasih Kepada Mitra Bebestari	
<i>Author Guideline</i>	

Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online

Muhammad Luqman Hadi, Fita Qori' Fatmala
IAIN Kudus, IAIN Kudus

Abstrak

Saat ini *Game online* sangat diminati oleh kalangan remaja. Hal ini menjadi perhatian yang besar bagi para pendidik dan juga peneliti tentang dampak *game online* pada remaja. Artikel ini nanti akan membahas tentang dampak kecanduan *game online* terhadap interaksi sosial remaja. Kebanyakan remaja saat ini lebih memilih bermain *game* daripada berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya yang menyebabkan interaksinya menjadi terganggu. Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mendeskripsikan dan menjelaskan secara rinci bagaimana interaksi sosial pada remaja yang sudah kecanduan *game online*. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Dari penelitian ditemukan akibat yang di dapat dari seorang remaja yang *game online* yaitu lebih suka menyendiri, tidak mengikuti organisasi, tidak berkumpul dengan orang di sekitarnya. Cara mengatasi masalah remaja yang kecanduan *game online* yaitu dengan nasihat dari orang tua dan juga lembaga pendidikan tentang pentingnya berinteraksi dengan orang di sekitar.

Kata Kunci : *Game online*, kecanduan, interaksi sosial

Abstract

Currently online games are in great demand by teenagers. Thi is a big concern for educators ang researchers about the impact of online games on teenagers. This article will discuss the impact of online game addiction on adolescent social interactions. Most teenagers today prefer playing games rather than interacting with people around them that cause their interactions to be disrupted. The purpose of this study was to describe and explain in detail how social interactions in adolescents who are addicted to online games. This type of research is field research using a qualitative approach. Methods of collecting data using the method of observation and interviews. From the research found the effect that can be obtained from a teenager who is addicted to online games that is more like being alone, does not follow the organization, and does not gather with people around it. How to deal with the problem of teenagers who are addicted to online games,

namely with the advice of parents and also educational institutions about the importance of interacting with people around.

Keywords : *game online, addiction, social interaction*

PENDAHULUAN

Pada zaman yang serba canggih ini, dunia tengah dilanda perkembangan yang pesat di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata berdampak pada perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang pesat dan menjangkau hampir semua tempat, salah satu manfaatnya yang bisa didapatkan dari berkembangnya teknologi internet adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk menonton video, gambar dan bermain game. Permainan game dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal oleh banyak orang sebagai game online. Pada masa ini game online tidak hanya dapat dimainkan di komputer, melainkan game online dapat juga dimainkan di sebuah gadget dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti android, IOS, dll.

Game online sendiri saat ini menjadi tren baru yang banyak diminati banyak orang karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus walaupun di tempat yang sangat jauh. Pada jaringan komputer yang berdekatan (Lokal Area Network). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet (online games) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat yang menjadi pusat bagi para pemain game (seperti di Cafe atau angkringan) maka kita akan menemukan

tempat-tempat itu tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar game yang biasanya memainkan game secara bersama-sama.

Seperti yang telah di ketahui bahwa game online dapat memberikan dampak atau pengaruh yang sangat besar bagi para penggunanya. Seseorang yang bermain game online cenderung akan mengalami kecanduan pada permainan yang disukainya. Selain itu jika para penggunanya sudah berlebihan atau terlalu menikmati game yang dimainkannya, maka penggunanya akan mengalami gangguan pada pola berfikirnya yang akan mempengaruhi pada kemampuan interaksi sosialnya dengan teman-temannya maupun di lingkungan sekitarnya.

Waktu yang semestinya para remaja umumnya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama dan berjam-jam hanya untuk bermain game. Banyak remaja yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.

Game tidak bisa lagi dianggap sebagai salah satu komoditi untuk anak-anak saja. Pasar utama industri ini adalah remaja. Jenis-jenis game saat ini sangatlah beragam. Bahkan ada yang khusus hanya untuk kalangan dewasa saja, karena isi dan tingkat permainan yang ada didalam game tersebut, dan secara statistik, pemain game saat ini antara rata-rata umum 12 tahun sampai dengan 35 tahun.¹

¹ Samuel Henry. *"Panduan Praktis Membuat Game 3D"*, (Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005), hlm. 2

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari masalah sosial.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Dimana fenomenologi merupakan ilmu yang mempelajari struktur pengalaman dan kesadaran. Secara harfiah, fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalami sesuatu dan makna yang kita miliki dalam pengalaman kita.²

Metode kualitatif memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang gejala sosial tertentu atau aspek kehidupan tertentu pada masyarakat. Pendekatan kualitatif dapat mengungkapkan secara hidup kaitan antara berbagai gejala sosial, suatu hal yang tidak dapat dicapai oleh penelitian yang bersifat menerangkan.³

Selain itu pendekatan ini digunakan karena beberapa pertimbangan, yaitu:

1. Metode kualitatif lebih mudah bila berhadapan dengan kenyataankenyataan jamak.
2. Metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan peneliti dan responden.

² Engkus Kuswarno, M.S. *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*, (Bandung: 2009), hlm. 22.

³ Singarimbun, Masri, *Metode Penelitian Survei*, (Jakarta: LP3ES, 1989), hlm. 11.

3. Metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.⁴

Teknik yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu teknik dalam nonprobability sampling yang dilakukan pada pemilihan informan penelitian berdasarkan kepada ciri-ciri yang dimiliki oleh subjek yang dipilih. Karakteristik yang akan dipilih menjadi subjek penelitian adalah:

1. Remaja dengan usia 18-20 tahun
2. Sering bermain game online dalam sehari minimal 5 jam.

Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di Kudus, dengan subjek 5 orang yang setiap hari bermain game selama kurang lebih 6 jam. Untuk mendapatkan kelengkapan informasi yang sesuai dengan focus penelitian maka yang dijadikan teknik pengumpulan data adalah wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis isi.

PEMBAHASAN

A. Pengertian Interaksi

Manusia hakikatnya merupakan makhluk ciptaan tuhan yang memiliki jiwa sosial tinggi, dimana manusia masih bergantung dan membutuhkan individu lain atau makhluk lainnya. Dalam hidup bermasyarakat, manusia dituntut untuk dapat berinteraksi dengan manusia yang lainnya secara baik agar

⁴ Lexy J. Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 9-10.

tercipta masyarakat yang tentram dan damai. Secara etimologis, interaksi terdiri dari dua kata, yakni action dan inter.⁵

Menurut H. Bonner, interaksi sosial adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, diman kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Definisi ini menggambarkan kelangsungan timbal-baliknya interaksi sosial antara dua atau lebih manusia itu.⁶

Jadi, Interaksi adalah suatu rangkaian tingkah laku yang terjadi antara dua orang atau lebih dari dua orang atau banyak orang yang saling memberikan respons secara timbal balik. Oleh karena itu, interaksi dapat diartikan sebagai sebuah hal yang saling mempengaruhi perilaku antara individu dengan individu yang lain. Hal ini bisa terjadi antara individu dan individu lain, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dan kelompok lain.

Interaksi sosial merupakan kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa interaksi sosial tidak ada kehidupan bersama. Bertemunya orang perorangan secara badaniah belaka tidak akan menghasilkan pergaulan hidup dalam suatu kelompok sosial. Pergaulan hidup semacam itu baru akan terjadi apabila orang-orang perorangan atau kelompok-kelompok manusia bekerja sama, saling berbicara, dan seterusnya untuk mencapai suatu

⁵ Bernard Raho, *Sosiologi – Sebuah Pengantar*, (Surabaya: Sylvania, 2004), cet 1, hlm 33.

⁶ W. A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Eresco, 1996) Cet. 13, hlm 57

tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan lain sebagainya.⁷

B. Bentuk-Bentuk Interaksi social

Bentuk interaksi sosial diantaranya:

1. Kerjasama. Kerjasama adalah suatu kegiatan dalam proses sosial dalam usaha mencapai tujuan bersama dengan cara saling membantu dan saling tolong-menolong dengan komunikasi yang efektif.
2. Pertikaian. Pertikaian adalah bentuk inter-relasi sosial dimana terjadi adanya usaha-usaha salah satu pihak berusaha menjatuhkan pihak yang dianggap sebagai saingannya. Ini terjadi karena perbedaan pendapat yang dapat mengangkat masalah-masalah ekonomi, politik, kebudayaan, dan sebagainya.
3. Persaingan. Persaingan adalah suatu kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan dengan bersaing namun berlangsung secara damai, setidak-tidaknya tidak saling menjatuhkan.
4. Akomodasi. Akomodasi ialah suatu keadaan dimana suatu pertikaian atau konflik yang terjadi mendapatkan penyelesaian, sehingga terjalin kerjasama yang baik kembali.⁸

C. Syarat-syarat terjadinya interaksi social

⁷ Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada 1990), hlm 60-61.

⁸ Dewi wulansari. *Sosiologi: Konsep dan teori*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2009). hlm. 39-41

Menurut Soerjono Soekanto mengungkapkan suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat, yaitu:

1. Adanya kontak sosial (social-contact). Kata kontak berasal dari bahasa Latin *con cum* (yang artinya bersama-sama) dan *tanngo* (yang artinya menyentuh), jadi artinya secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Secara fisik, kontak baru terjadi apabila terjadi hubungan badaniah, sebagai gejala sosial itu tidak perlu berarti suatu hubungan badaniah oleh karena orang dapat mengadakan hubungan dengan pihak lain tanpa menyentuhnya.
2. Adanya komunikasi. Arti terpenting dalam komunikasi adalah bahwa seseorang memberikan tafsiran dan perilaku orang lain (yang berwujud pembicaraan, gerak-gerak badaniah atau sikap), perasaan-perasaan apa yang ingin disampaikan oleh orang tersebut. Orang yang bersangkutan kemudian memberikan reaksi terhadap perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain tersebut.⁹

D. Faktor yang mempengaruhi interaksi

Dalam interaksi sosial terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi tersebut, yakni faktor yang menentukan berhasil atau tidaknya interaksi tersebut. faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu sebagai berikut:

- a. Situasi sosial, tingkah laku individu harus dapat menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi.

⁹ Soejono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 71-72

- b. Kekuasaan norma kelompok. Individu yang menaati norma-norma yang ada, dalam setiap berinteraksi individu tersebut tak akan pernah berbuat suatu kekacauan, berbeda dengan individu yang tidak menaati norma-norma yang berlaku. Individu itu pasti akan menimbulkan kekacauan dalam kehidupan sosialnya dan kekuasaan norma itu berlaku untuk semua individu dalam kehidupan sosialnya.
- c. Tujuan pribadi masing-masing individu, adanya tujuan pribadi yang dimiliki masing-masing individu akan berpengaruh terhadap perilakunya dalam melakukan interaksi.
- d. Penafsiran situasi, setiap situasi mengandung arti bagi setiap individu sehingga mempengaruhi individu untuk melihat dan menafsirkan situasi tersebut.¹⁰

E. Aspek-aspek Interaksi Sosial

George C. Homans mengemukakan aspek dalam proses interaksi sosial adalah:

1. Motif/tujuan yang sama. Suatu kelompok tidak terbentuk secara spontan, tetapi kelompok terbentuk atas dasar motif/tujuan yang sama.
2. Suasana emosional yang sama. Jalan kehidupan kelompok, setiap anggotamempunyai emosional yang sama. Motif/tujuan dan suasana emosional yang sama dalam suatu kelompok disebut sentiment.
3. Ada aksi interaksi. Tiap-tiap anggota kelompok saling mengadakan hubungan yang disebut interaksi, membantu,

¹⁰ Santoso Slamet. *Dinamika Kelompok Sosial*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), hlm. 12.

atau kerjasama. Dalam mengadakan interaksi, setiap anggota melakukan tingkah laku yang disebut dengan aksi.

4. Proses segi tiga dalam interaksi sosial (aksi, interaksi dan sentimen) kemudian menciptakan bentuk piramida dimana pimpinan kelompok dipilih secara spontan dan wajar serta pimpinan menempati puncak piramida tersebut.
5. Dipandang dari sudut totalitas, setiap anggota berada dalam proses penyesuaian diri dengan lingkungan secara terus-menerus.
6. Hasil penyesuaian diri tiap-tiap anggota kelompok terhadap lingkungannya tanpa tingkah laku anggota kelompok yang seragam.¹¹

F. Pengertian Kecanduan

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang menjadi kegemaran dan membuat orang ketagihan, maka kecanduan adalah ketagihan, ketergantungan atau kejangkitan pada suatu kegemaran sehingga melupakan hal yang lain-lain.

Kecanduan game online merupakan salah satu bentuk jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah berlebihan dalam bermain game.¹²

¹¹ Slamet Santosa. *Teori-Teori Psikologi Sosial*. (Bandung: PT Refika Aditama, 2010). hlm 184-185.

¹² Soettjipto. 2007, Dalam Artkel Pratiwi, *Perilaku Adiksi Game Online*, hlm. 3.

G. Pengertian Remaja

Situasi yang terjadi pada saat ini memiliki masalah terhadap proses kehidupan manusia terutama remaja. Saat ini remaja sedang berada pada masa mencari jati diri. Remaja adalah mereka yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian akan tercermin dari sikap dan tingkah laku. Kompleksitas kehidupan seolah-olah telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebagian demi sebagian akan bergeser atau bahkan mungkin hilang sama sekali karena digantikan oleh pola kehidupan yang baru.

Kecenderungan yang muncul awal dewasa ini, ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global yang sulit atau tidak mungkin dibendung, mengisyaratkan bahwa manusia akan semakin didesak kearah kehidupan yang sangat kompetitif. Andersen memprediksi situasi kehidupan semacam ini dapat menyebabkan manusia menjadi serba bingung atau bahkan larut ke dalam situasi baru tanpa dapat menyeleksi lagi jika tidak memiliki ketahanan hidup yang memadai. Hal ini disebabkan tata nilai lama yang telah mapan ditantang oleh nilai-nilai baru yang belum banyak di pahami.¹³

Tuntutan-tuntutan kelompok bergaul juga dapat menjadi sebuah tekanan yang akan terasa lebih besar bagi seorang gamer ketika dia menempati posisi peran tertentu dalam komunitas gamenya. Seorang ketua clan dalam sebuah dunia game mislanya. Mereka yang dalam posisi ini tentunya akan terus berusaha bagaimana agar tetap menjadi orang yang terbaik dalam clannya,

¹³ Andersen, *Psikologi Remaja*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2004), hlm. 107.

atau berusaha bagaimana clan yang dipimpinya tersebut dapat menjadi clan yang terpendang ataupun tetap terpendang di antara clan yang lainnya. Misalnya dengan mencari anggota clan sebanyak-banyaknya, mencari anggota yang memiliki skill dan karakter virtual yang hebat, menguasai banyak daerah, dan sebagainya.

Peneliti mencoba untuk melakukan Observasi dan wawancara kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan game online. Hasil wawancara dengan subjek A berjenis kelamin laki laki, berumur \pm 17 tahun, mengatakan bahwa dalam sehari dia mampu bermain game online selama \pm 6 jam dan hanya berhenti ketika subjek hanya ingin ke kamar mandi atau subjek diminta untuk makan atau ingin minum saja. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri dan menatap handphone selama berjam-jam, dalam bermain game, subjek merasa bahwa permainan yang dimainkannya sangat seru yang membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut hingga level yang tinggi, subjek juga menjelaskan jika dia dalam keadaan bermain game maka tidak boleh ada yang boleh mengganggunya, oleh sebab itulah yang menjadikan subjek cenderung diam dan bodoamat dan tidak mau tahu dengan kondisi yang ada di sekitanyar.

Hal ini dibuktikan dari pernyataan subjek yang mengatakan bahwa *“saya sudah mulai kecanduan game online mulai dari MTs, MTs kelas dua, tapi tidak begitu separah yang sekarang ini, yang saya rasakan semenjak mulai bermain game online jadi pribadi yang individual, pendiam, dan gak banyak bicara sama orang yang ada di sekitarku, dan ketika saya sudah main game*

online saya bilang untuk jangan ganggu saya. Temanku di sekolah sedikit soalnya kalo saya main game bisa lama sampai tengah malam, dan paginya di sekolah itu ngantuk, saya juga jarang ikut kegiatan di desa, karena saya berfikir kalo masih ada orang banyak yang ikut atau membantu ya saya main game saja”

Hasil wawancara dengan subjek kedua yaitu M.B.P yang berjenis kelamin laki laki, berumur \pm 15 tahun, tinggal di sebuah desa dan bersekolah di salah satu sekolah ternama di Kota Kudus. Subjek menuturkan bahwa dalam sehari mampu bermain game online selama \pm 6 jam. Menurut subjek, kebiasaannya dalam menghabiskan waktu untuk bermain game online selama berjam jam menjadi suatu kendala bagi subjek untuk melakukan aktivitas rutinitasnya seperti belajar, mengerjakan tugas tugas sekolah, berorganisasi dan bermain dengan teman-temannya dan melakukan segala aktivitas yang lain.

Tujuan dari wawancara yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan game online. Berdasarkan hasil wawancara, subjek penelitian melakukan komunikasi dengan tujuan untuk belajar berkehidupan masyarakat, menjalin silaturahmi, terlihat akrab dengan lawan bicara, menjalin kerjasama dan memiliki banyak relasi. Subjek penelitian memiliki cara berinteraksi yang berbeda, ada yang lebih senang dengan menyapa, curhat, sharing, tanya kabar, mengobrol dengan teman lainnya. Bisa kita ambil kesimpulan bahwasanya subjek penelitian menginginkan untuk terus berinteraksi dengan orang lain agar subjek bisa diterima di lingkungan masyarakat dan dikehidupan bersama.

Berdasarkan Observasi wawancara di atas, kedua subjek merupakan subjek yang interaksi sosial kurang baik ditandai dengan sikap subjek yang kurang dapat bergaul dengan lingkungan yang ada di sekitarnya, dan cenderung tidak peduli terhadap apa yang terjadi di sekitarnya

H. Faktor penyebab kecanduan game online

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan game online, salah satunya karena gamer tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Terdapat beberapa faktor penyebab dari internal maupun eksternal. Berikut ini adalah faktornya:

1. Faktor Internal

- a. Rasa bosan atau penat yang dirasakan remaja pada saat di rumah atau di sekolah.
- b. Kurangnya kontrol diri dari anak-anak dan remaja, sehingga mereka kurang dapat mengatasi dan menyaring hal-hal negative yang disebabkan oleh game online
- c. Anak-anak dan remaja tidak mampu mengatur prioritasnya seperti ibadah, kesehatan, dan pelajaran di sekolah

2. Faktor Eksternal

- a. Ajakan dari teman sepergaulan yang juga kecanduan game online
- b. Kurang memiliki hubungan social yang baik dengan teman-temannya sehingga pilihannya adalah

menghabiskan waktu menyendiri dengan bermain game online

I. Cara Mengatasi Dampak Negatif Game Online

1. Cara Agar Tidak Kecanduan Game Online:
 - a. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
 - b. Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
 - c. Membuat perencanaan hidup kedepan.
 - d. Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online
 - e. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
 - f. Banyak melakukan ibadah.
 - g. Mengikuti organisasi
 - h. Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.
2. Cara Mengatasi Orang yang sudah Kecanduan :
 - a. Dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang membuat orang yang sudah kecanduan keluar rumah seperti berkebun, berorganisasi, mengikuti ekstrakurikuler, merasakan rumput di kaki dan merasakan matahari pagi hari di seluruh badan.
 - b. Dengan metode spiritual/Keagamaan, yaitu dengan dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangi televisi dan bermain game online, mereka mestinya juga bisa diarahkan untuk hal-hal lain yang lebih baik. Jika ia bisa kecanduan untuk bermain game online, maka merekapun juga bisa arahkan untuk lebih dalam hal belajar.

3. Hal-hal yang dapat dilakukan orang tua
 - a. Bekerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa di sekolah.
 - b. Menjalinkan komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan arahan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dimarahi.
 - c. Belajarlah tentang game online, Sehingga Orang tua bisa berdiskusi dengan anak tentang permainan yang dimainkan oleh anaknya. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan game online. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka dan perlahan memberikan arahan tentang game.
 - d. Member waktu khusus bermain game online, dan tegasi anak untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain orang tua mengajarkan anak untuk dapat bertanggung jawab pada waktu yang sudah dimilikinya.

J. Hubungan Antara Bermain Game Online terhadap Perilaku Sosial

Gamer atau pemain game online adalah orang-orang yang memiliki kemampuan dan pemahaman yang lebih terhadap teknologi dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain game online, namun hal ini sangat disayangkan ketika mereka hanya

menggunakannya untuk sekedar bermain ataupun mencari informasi mengenai game online.

Perilaku negatif yang diperoleh remaja dalam bermain Game Online, antara lain:

- a. Remaja yang bermain game online terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar.
- b. Remaja yang bermain game online terbukti lebih senang dan memilih untuk berada pada game center dalam jangka waktu yang lama dari pada harus beristirahat, belajar dan berolahraga.

Remaja yang bermain game online menunjukkan sikap malas dan kurang perhatian terhadap masalah pendidikan mereka, sehingga menurunkan tingkat prestasi belajar mereka. Anak-anak dan remaja saat ini butuh perhatian lebih dari orang tua, guru, dan keluarga agar selalu terkendali dalam bermain.

KESIMPULAN

Perkembangan ilmu dan teknologi zaman sekarang memunculkan bentuk-bentuk baru di dalam perilaku masyarakat, khususnya kalangan remaja. Termaksud di dalamnya juga pesatnya perkembangan industri gaming yang menjadikan game online sebagai salah satu komoditi global dan mampu membentuk sebuah budaya baru tersendiri.

Di Indonesia kehadiran game sangat disambut dengan antusiasme tinggi yang ditandai dengan semakin banyaknya perusahaan game-game baru di luar negeri, semakin beragamnya game yang dapat dimainkan di Indonesia, pesatnya kemunculan berbagai

game mobile online dan didukung dengan semakin banyaknya penggemar game ataupun pemain game online tersebut.

Kehadiran game Online di kalangan remaja dengan berbagai jenis game tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian remaja tersendiri. Banyak orang yang merasakan bahwa mereka yang gemar bermain game berubah menjadi remaja yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya.

Seorang remaja yang terlalu sering bermain game akan merasakan hal yang negatif akibat terlalu lama dalam bermain game online yang berefek terhadap perilaku mereka dalam bersifat sosial kepada orang di sekitarnya baik dalam jangka pendek (langsung) atau dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif, tidak perdul dengan keadaan sekitar. Berikut ini bentukbentuk perilaku mahasiswa penggemar game online antara lain: Kemalasan Bagi Para Pecandu Game, Suka berbohong, Kurang bergaul, tidak mau ikut organisasi, kurangnya sikap dalam membantu sesama.

Bentuk interaksi sosial yang seharusnya di milik kalangan remaja diantaranya:

1. Kerjasama. Kerjasama adalah suatu kegiatan dalam proses sosial dalam usaha mencapai tujuan bersama dengan cara saling membantu dan saling tolong-menolong dengan komunikasi yang efektif.
2. Pertikaian. Pertikaian adalah bentuk inter-relasi sosial dimana terjadi adanya usaha-usaha salah satu pihak berusaha menjatuhkan pihak yang dianggap sebagai saingannya. Ini terjadi karena

perbedaan pendapat yang dapat mengangkat masalah-masalah ekonomi, politik, kebudayaan, dan sebagainya.

3. Persaingan. Persaingan adalah suatu kegiatan yang berupa perjuangan sosial untuk mencapai tujuan dengan bersaing namun berlangsung secara damai, setidaknya-tidaknya tidak saling menjatuhkan.

Game Online atau Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet). Faktor yang mempengaruhi kebanyakan dikarenakan rasa penat terhadap tugas dan ajakan teman-teman sekitar.

Dampak negatif bermain game online lebih banyak dibanding dampak positifnya antara lain :

1. Dapat merusak Kesehatan pemain.
2. Menimbulkan Kemalasan dan tindakan kriminal
3. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
4. Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain game online.

Cara Agar Tidak Kecanduan Game Online:

1. Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
2. Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
3. Membuat perencanaan hidup kedepan.
4. Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online
5. Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
6. Banyak melakukan ibadah.
7. Mengikuti organisasi

Daftar Pustaka

- Raho Bernard, *Sosiologi Sebuah Pengantar Cet 1*, Surabaya: Sylvia, 2004.
- Gerungan W. A., *Psikologi Sosial Cet 13*, Bandung: Eresco, 1996.
- Soekanto Soejono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1990.
- Santoso Slamet, *Dinamika Kelompok Sosial*, Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Henry, Samuel, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Kuswarno Engkus, M.S, *Metodelogi Penelitian Komunikasi Fenomenologi*, Bandung, 2009.
- Singarimbun, Masri, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 1989.
- Maleong, Lexy J., *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.
- Wulansari Dewi, *Sosiologi: Konsep Dan Teori*, Bandung: PT Refika Aditama, 2009.
- Andersen, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2004.
- Soekanto Soerjono, *Sosiologi (Suatu Pengantar)*, Jakarta. PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Soettjipto, *Perilaku adiksi game online*, Dalam Artkel Pratiwi, 2007.
- Santosa Slamet, *Teori-Teori Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.