

EFEK NEGATIF BERMAIN *GAME ONLINE* “*FREE FIRE BATTLEGROUNDS*”
TERHADAP AKHLAK REMAJA
DI DESA AMBULU KABUPATEN JEMBER

Akhmad Nur Haqiqi

Abd. Muhith

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

IAIN Jember

holidy72@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efek negatif bermain game online “Free Fire Battlegrounds” terhadap akhlak remaja di desa ambulu kabupaten jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian studi kasus (Case Study). Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif model interaktif Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan datanya dicek menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

1) Efek Negatif game Free Fire Battlegrounds terhadap Akhlak Remaja di Desa Ambulu yaitu Remaja menggunakan uang hanya untuk bermain game, Melalaikan waktu beribadah, Kurangnya pergaulan dalam lingkungan, Pikiran akan selalu terarah pada game dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar, Emosi tidak stabil. 2) Efek Negatif game Free Fire Battlegrounds terhadap Interaksi Sosial Remaja di Desa Ambulu yaitu interaksi sosial yang buruk terhadap keluarga, lingkungan dan teman sebaya karena karakter yang tidak terkontrol, karakter remaja yang bebas tidak terkontrol ketika bermain game terbawa ke dunia nyata. 3) Efek adiktif bermain game online Free Fire Battlegrounds pada Kegiatan Belajar Remaja di Desa Ambulu yaitu Prestasi yang jelek dikarenakan Remaja memilih bermain game sampai lama daripada belajar dan mengulang pelajaran.

Kata Kunci: akhlak remaja, game online

Pendahuluan

Manusia kini dihadapkan pada perkembangan teknologi yang semakin modern. Perkembangan teknologi komunikasi tidak hanya berkuat pada daerah nyata atau realita saja, tetapi juga menjangkau dunia *virtual* atau *maya* yaitu Internet. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa pengguna jasa internet di Indonesia tahun 2018 mencapai 143,26 juta orang atau 54,68 persen dari total populasi negara ini.

Pada tahun 2019 angka tersebut akan diprediksi naik.¹ Dari seluruh pengguna internet di Indonesia, diketahui mayoritas yang mengakses dunia maya (Internet) adalah masyarakat dengan rentan usia 13-19 Tahun.

Peralihan fungsi internet yaitu untuk memenuhi kebutuhan informasi kini untuk memenuhi kebutuhan hiburan manusia, salah satunya adalah *game online*. Pada zaman dahulu permainan *game online* masih belum populer. Permainan yang biasa dimainkan para kalangan remaja dahulu yaitu permainan *game offline* yaitu *Play Station* atau biasa disebut dengan PS. Sedangkan di zaman era globalisasi ini permainan PS sudah dianggap ketinggalan karena terdapat permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat di mainkan oleh orang banyak dengan tempat yang berbeda yaitu *game online*. *Game online* ini merupakan suatu permainan *game* yang dimainkan secara *online*. Beragam *game* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang *men-download*.

Fenomena maraknya *game online* dapat dilihat dengan banyaknya komunitas yang menaungi para gamers untuk bermain bersama dan berlatih bersama. Hanya dengan bermodalkan *Handphone* dengan kualitas yang memadai dapat bermain bersama. Seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online*. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik itu datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa tersebut. Penggemar *Game online (Mobile)* di Indonesia dari survei dari Badan Pusat Statistik (BPS) tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet di tahun 2014, setiap tahun pengguna *game online* akan terus meningkat mengikuti perkembangan teknologi, pengguna *game online* yang terbanyak adalah remaja (usia 12-24 tahun). Sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang berusia 12-22 tahun yang bermain *game online*.²

Saat ini *game mobile* yang hingar bingar Indonesia adalah *Free Fire Battle Grounds*, *game mobile* ini telah diunduh sebanyak 100 Juta Pengguna *Game online*. *Game Free Fire Battle Grounds* adalah permainan *game* yang dimainkan Oleh Solo, Duo, atau Squad yang berjumlah 100 orang dalam 1 Room Permainan. *Game* ini sangat banyak dimainkan dikarenakan *game* ini sangat ringan sekali untuk dimainkan dengan bermodalkan Ponsel Android yang murah. *Game Free Fire Battlegrounds* dapat menimbulkan kecanduan atau adiktif yang sangat parah bagi penggunanya karena *game* ini menyuguhkan keseruan dan rasa penasaran yang mendalam bagi para generasi-generasi muda. Remaja dapat duduk berjam-jam untuk bermain *game* ini dan dapat melupakan interaksi dengan lingkungan sekitar. Kecanduan bermain *game* ini mempunyai dampak yang bisa

¹ Henry Kasyfi, "Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018," Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Edisi 22, 16 Mei 2019, 5, diakses 1 Agustus 2019, www.apjii.or.id.

² Tatang A. Putro, "Perilaku Adiksi Pada Pemain *Game online* di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan" (Sikripsi, Universitas Dian Nuswantoro Semarang, 2012), 15

dibilang negatif. Mereka yang kecanduan bermain game selalu terdorong untuk bermain dan bermain lagi.

Kenyataan-kenyataan yang terjadi di dalam dunia *game online* tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata karena fenomena *game online* sendiri mempunyai hubungan erat dengan kenyataan-kenyataan di dunia nyata. Fase kecanduan bermain game merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya termasuk remaja di Ambulu. Fenomena yang terjadi karena efek kecanduan dari bermain game *Free Fire Battlegrounds* di belakang Puskesmas Ambulu, remaja sibuk memegang ponsel untuk bermain Game *Free Fire Battleground*, proses komunikasi remaja dalam berinteraksi di dalam game yang sudah menggunakan gaya berbicara yang terlalu kasar dan terkadang sampai pembahasan yang terlalu dewasa, selain itu banyak remaja datang ke cafe sendirian untuk membeli minuman sambil menggunakan wifi di cafe untuk bermain game *Free Fire Battlegrounds*. Proses Interaksi sosial remaja yang kurang ketika berkumpul, dikarenakan setiap remaja asyik bermain *handphone* untuk bermain game sendiri, remaja yang kurang suka terhadap game jarang diajak kumpul. Hal yang paling parah adalah penggunaan uang saku untuk membeli Skin dan Diamond didalam game *Free Fire Battlegrounds*.

Dari Penjelasan uraian dan realita diatas, penelitian dengan tema “Efek Negatif Bermain *Game Online “Free Fire Battlegrounds”* Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Ambulu Kabupaten Jember” dilakukan untuk dapat memberi gambaran realitas efek negatif yang terjadi pada akhlak remaja di desa Ambulu Kabupaten Jember.

Game online Free Fire Battlegrounds

Free Fire Battlegrounds adalah *game online* yang bergenre *Battle Royale* dengan *Third-Person Shooter*. *Free Fire Battlegrounds* sebuah game perang yang dapat dimainkan solo, duo dan squad yang batas maksimal dimainkan 4 orang dalam satu squad. Jumlah pemain dalam permainan ini adalah 50 orang.

Alur permainan *game online Free Fire Battlegrounds* adalah semua pemain dikerahkan dengan pesawat dan wajib menggunakan terjun bebas. Setiap pemain harus mencari senjata dan peralatan medis ketika dikirim untuk bertarung ketika dikirim untuk bertarung melawan pemain lain dan bertahan hidup. Ditengah permainan ada pesawat lewat dan meluncurkan *airdrop* dalam bentuk kotak besar berisi rompi anti peluru, senjata khusus seperti AWM, Groza, M249 atau senapan mesin. Menemukan *airdrop* juga tidak sulit, kotak ini akan memancarkan cahaya kuning dengan garis vertikal atau lurus ke langit. Cahaya akan hilang jika jika elemen dalam *airdrop* telah diambil. Pada waktu tertentu zona bahaya akan muncul , lingkaran zona akan berwarna merah jika dilihat dari peta. Didaerah tertentu dari zona bahaya akan terjadi ledakan. Dalam mode squad, seseorang pemain dapat berkomunikasi dengan teman squad dari fitur yang disediakan game *Free Fire Battlegrounds* yaitu *voicechat* dan dapat mengetik kata yang akan muncul ketika bermain.

Seseorang yang terknock dalam mode squad dapat meminta tolong teman agar merevive pemain yang terknock agar dapat bermain kembali, jika bermain dalam mode solo pemain yang terknock akan langsung mati dan permainan berakhir.

Area pertarungan akan mengecil secara perlahan, dan hanya yang dapat memanfaatkan lokasi yang ada yang akan menjadi pemenang. *Free Fire Battlegrounds*, adalah game survival terbaik dengan grafis yang memukau dan kontrol yang mudah. Kunci dari permainan ini adalah bertahan hidup dan diharuskan membunuh musuh yang ada dengan jumlahnya mencapai 50 orang. Untuk para pemain diharuskan memiliki senjata dan peralatan perang lainnya untuk mendapat kemenangan (*Booyah*).³

Akhlak Remaja

Akhlak secara bahasa berasal dari kata khalaq yang kata asalnya khuluqun yang berarti perangai, tabiat, adat atau khalqun yang berarti kejadian, buatan, ciptaan. Sedangkan secara terminologis akhlak adalah “ilmu yang menentukan batas antara baik dan buruk, antara yang terbaik dan yang tercela, baik itu berupa perkataan maupun perbuatan manusia lahir dan batin.”⁴ Ilmu akhlak adalah ilmu batas antara baik dan buruk, terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia lahir dan batin, yang memberikan pengetahuan yang memberikan pengertian baik dan buruk, dan ilmu yang mengatur pergaulan manusia dan menentukan tujuan mereka yang terakhir dari seluruh usaha dan pekerjaan mereka. Akhlak dalam ajaran Islam mencakup berbagai aspek, yaitu:

1) Akhlak kepada Allah.

Akhlak kepada Allah dapat diartikan sebagai perbuatan yang seharusnya dilakukan oleh manusia sebagai makhluk kepada Tuhan sebagai khalik. Lingkup Akhlak kepada Allah antara lain:⁵

- a) Beribadah kepada Allah.
- b) Mencintai Allah Swt di atas segalanya.
- c) Berdzikir kepada Allah Swt.
- d) Berdo'a, tawaddu' dan tawakal.

2) Akhlak kepada sesama manusia

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, manusia perlu berinteraksi dengan sesamanya dengan akhlak yang baik. Di antara akhlak terhadap sesama yaitu:

- a) Akhlak terhadap Rasulullah Saw.
- b) Akhlak terhadap kedua orang tua.

³ www.ff-garena.com (Diakses tgl 28 Agustus 2019).

⁴ Rosihon Anwar, “*Akidah Akhlak*,” (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2008) : 206.

⁵ Abudin Nata, 2018. *Akhlak Tasawuf*. Jakarta: PT. Raja Grafindo : 149.

- c) Akhlak terhadap diri sendiri.
 - d) Akhlak terhadap keluarga, karib dan kerabat.
 - e) Akhlak terhadap tetangga.
- 3) Akhlak kepada Alam

Manusia diciptakan oleh Allah Swt di muka bumi ini adalah untuk kemakmuran dan mengaturnya, memelihara dan membanggunya sebagai khalifah Allah agar terjaga eksistensi dan kelestariannya dan mencukupi kebutuhan manusia itu sendiri dalam rangka mengabdikan diri terhadap Allah Swt.

Efek game online *Free Fire Battlegrounds* terhadap Akhlak Remaja

Free Fire Battlegrounds adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen game ini terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu. Tujuan adanya *game online* tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi juga bisa menambah teman, dan menambah penghasilan rupiah.

Bermain game ternyata memiliki banyak manfaat yang yang bisa diambil, padahal bagi sebagian orang bermain game memiliki dampak buruk namun itu tergantung kita bagaimana kita memainkan game. Berikut adalah beberapa efek bermain *game online Free Fire Battlegrounds* diantaranya :⁶

1. Efek Positif dari Bermain *Game online Free Fire Battlegrounds*
 - a. Setiap ranked di game *Free Fire Battlegrounds* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernik-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin.
 - b. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
 - c. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Penelitian yang dilakukan di Manchester University dan Central Lancashire University menyatakan bahwa orang yang bermain game 18 jam seminggu atau sekitar dua setengah jam perhari dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan.

⁶ Tohari, H, "*Supergames For Islamic Mentoring*", (Bandung : Sygma Publishing, 2008) : 55

- d. Meningkatkan kemampuan membaca, Psikolog dari Finland Univesity menyatakan bahwa game meningkatkan kemampuan membaca pada anak- anak. Jadi pendapat yang menyatakan bahwa jenis permainan ini menurunkan tingkat minat baca anak sangat tidak beralasan. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
- e. Sebuah studi menemukan bahwa gamers mempunyai skil/ berbahasa inggris yang lebih baik meskipun tidak mengambil kursus pada masa sekolah maupun kuliah. Ini karena banyak alur cerita yang diceritakan dalam bahasa inggris dan kadang kala mereka chat dengan pemain lain dari berbagai negara.
- f. Meningkatkan pengetahuan tentang Handphone. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi Handphone dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut.⁷

2. Efek Negatif Bermain *Game online Free Fire Battlegrounds*

- a. Menimbulkan adiksi (Kecanduan) yang kuat, game *Free Fire Battlegrounds* didesain dengan sangat bagus mulai dari karakter dan model permainan. Seorang gamers yang suka terhadap permainannya akan membuat seroang gamers untuk selalu memainkannya dan melupakan kegiatan sehari-hari. Adiksi menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mendorong melakukan hal-hal negatif. Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha melakukan cheat terhadap suatu permainan agar dapat bermain mudah dan cepat menaikkan rank yang tertinggi. Bentuk hal negatif ini tidak hanya terbatas pada cheat dalam bermain tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang, meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.
- c. Berbicara kasar dan kotor. Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di berbagai kota. Para pemain *game online* sering mengucapkan kata- kata kotor dan kasar saat bermain *game online*.
- d. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.
- e. Perubahan pola makan dan istirahat, Karena asik bermain game oline, para remaja mengalami perubahan pola istirahat dan pola makan. Hal ini terjadi pada gamers karena

⁷ Munajid. S. M. 2016. *Bahaya Game*. Solo : PT. Aqwam Media Profetika : 94.

menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapatkan happy hour (internet murah pada malam-pagi hari)

- f. Pemborosan, Uang untuk membayar wifi di cafe dan membeli diamond untuk mendapatkan karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah, bahkan kuota internet dalam gadget. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.
- g. Mengganggu kesehatan, Demi meningkatkan level bermain *game online* para remaja bermain sampai lupa waktu, sehingga kesehatanpun tidak terkontrol dan akhirnya menyebabkan para gamers mengalami gangguan kesehatan. Hal ini sangat perlu diperhatikan oleh para orang tua yang harus sigap dan tegas terhadap anak-anaknya, terutama yang setiap harinya selalu bermain *game online*.⁸

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, hal ini. Pendekatan ini digunakan bermaksud untuk memahami fenomena sosial yang terjadi pada suatu tempat penelitian.⁹ Fenomena yang terjadi pada penelitian ini adalah perilaku remaja yang kecanduan bermain *game online Free Fire Battlegrounds*. Jenis penelitian ini adalah penelitian studi kasus (*Case Study*). Penelitian ini tentang tentang efek negatif bermain *game online Free Fire Battlegrounds* terhadap akhlak remaja. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipan, Wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif model interaktif Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, kondensasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan¹⁰, sedangkan keabsahan datanya dicek menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Efek Negatif Bermain Game *Free Fire Battlegrounds* terhadap Akhlak Remaja di Dusun Krajan Ambulu

Efek adiktif game *Free Fire Battlegrounds* adalah kegiatan bermain game *Free Fire Battlegrounds* yang menimbulkan ketergantungan atau kecanduan terhadap game ini dan apabila dia tidak memainkan *game online* pikirannya akan terus melayang dan membayangkan untuk bermain *game online*.

Dari hasil wawancara peneliti dengan remaja game *Free Fire Battlegrounds* adalah sarana hiburan mereka di waktu luang dikarenakan permainan game ini bagus dan seru untuk dimainkan, permainan yang mudah didownload dan dapat dimainkan oleh HP dengan spek rendah.

⁸ Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor

⁹ Lexy, J. Moleong. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya : 6

¹⁰ Miles, Huberman, "Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. third edition," (California: SAGE Publications, 2014): 6

Hiburan untuk bermain *game online* merupakan hal baik jika seorang remaja dapat mengontrol diri dan mengambil manfaat dari permainannya. Hasil temuan efek adiktif bermain *Free Fire Battlegrounds* terhadap akhlak atau perilaku remaja sebagai berikut:

- a. Menggunakan uang saku untuk bermain game, para remaja telah diberi uang saku oleh orangtuanya, dari uang saku terendah yaitu 10 ribu hingga banyak yaitu 50 rb. Dari hasil Observasi dan wawancara uang saku yang mereka gunakan untuk keperluan sehari-hari hanya 50% dari total nilai uang saku sisanya mereka habiskan untuk bermain game *Free Fire Battlegrounds*. Untuk seorang remaja gamers keperluan uang untuk membeli keperluan game sangatlah penting hal ini karena ekstensi mereka dalam sebuah game sangatlah perlu. Seperti yang dijelaskan oleh Ardana bahwa :

“Ketika seorang gamers memiliki uang tentu dia akan memanfaatkannya untuk membeli kesenangan yang tidak diperolehnya di dalam rumah. Seseorang yang menyukai *game online* tidak akan berhenti bermain *game online* selama dia memiliki uang untuk bermain”.¹¹

- b. Melalaikan waktu Ibadah, Perilaku ini merupakan perilaku yang tidak disiplin diri, disiplin diri yaitu mengacu pada kemampuan individu dalam melakukan disiplin diri seperti tindakan mengikuti peraturan yang ada di lingkungan sosialnya.¹² Dari hasil wawancara dapat diketahui didalam kedisiplinan diri remaja tersebut belum mampu mengontrol waktu dalam bermain game *Free Fire Battlegrounds* mereka acuhkan saja, sampai melupakan kegiatan ataupun kewajiban dan aturan yang ada dirumah dan juga aturan yang ada disekolah.

Hal ini sesuai dengan Dampak negatif dari bermain *game online* menurut Hilmuniati, bahwa *game online* membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain *game* sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.¹³

- c. Kurangnya pergaulan dalam lingkungan. Manusia adalah makhluk yang tidak dapat hidup tanpa kehadiran manusia lainnya. Hal ini mengharuskan kita untuk saling berinteraksi dengan baik antara sesama. Waktu yang seharusnya kita gunakan untuk bertatap muka langsung dan mengobrol, habis terpakai untuk bermain game *Free Fire*. Remaja di Desa Ambulu sering menghabiskan waktunya untuk bermain game *Free Fire*.
- d. Emosi tidak stabil.¹⁴ Remaja yang sedang bermain game *Free Fire* sering tidak terkontrol emosinya, semua emosi pasti keluar pada saat kalah bermain, ada teman yang tidak bisa

¹¹ Ardana, Ayu Pitalokas, “Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)” (Sikripsi, Universitas Sebelas Maret, 2013) : 40

¹² Nailun Izzati Wahdah, “Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri Malang,” (Sikripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2016) :20-21

¹³ Hilmuniati, F, “Dampak Bermain Game online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan” (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011)

¹⁴ Munajid, “Bahaya Game,” (Solo : PT. Aqwam Media Profetika, 2016) : 94.

(*noob*). Kekalahan juga membuat emosi mereka terkadang tidak stabil karena terdapat perasaan marah, kecewa dan tidak puas sehingga mereka tertantang mencoba terus hingga berhasil mendapat apa yang dia inginkan. Apa yang mereka rasakan adalah salah satu dari dampak yang timbul akibat tenggelam dalam euphoria bermain *game online*.¹⁵

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah adiktif berarti kecanduan atau ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat. Adiktif merupakan suatu penyakit otak yang bersifat kambuhan dan sifatnya menahun, serta tidak dapat disembuhkan tapi dapat dikontrol (puluh). Adiktif bisa menyangkut berbagai macam hal/zat. Jadi, adiktif *game online* adalah kegiatan yang menimbulkan ketergantungan atau kecanduan terhadap *game online* dan apabila dia tidak memainkan *game online* pikirannya akan terus melayang dan membayangkan untuk bermain *game online*. Kecanduan yang tidak dapat dikontrol atau tidak mampu untuk menghentikan kegiatan tersebut maka hal ini akan mengakibatkan seseorang berbuat lalai terhadap kegiatan lainnya. Pada usia perkembangannya, remaja selalu mencari hal baru untuk membuat dirinya senang, hal tersebut bisa mencari hiburan dengan bermain game.¹⁶ Jika seorang remaja tidak bisa mengontrol diri dalam melakukan apapun maka hal tersebut akan berdampak buruk dalam kehidupannya.

Akhlah adalah sebuah perilaku yang melekat pada diri seseorang yang dapat memunculkan perbuatan baik atau buruk tanpa mempertimbangkan pikiran terlebih dahulu. Tingkah laku itu dilakukan secara berulang-ulang tidak cukup hanya sekali melakukan perbuatan tersebut. Perilaku remaja merupakan salah satu akhlak yang mudah berubah cepat karena kondisi lingkungan, remaja yang sedang mengalami perubahan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Perubahan tersebut mencakup perubahan fisik dan perubahan emosional yang kemudian tercermin dalam sikap dan tingkah laku¹⁷.

Efek Negatif Bermain Game *Free Fire Battlegrounds* terhadap Interaksi Sosial Remaja di Dusun Krajan Ambulu

Interaksi sosial merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat. Interaksi dapat terjalin dengan komunikasi dan kontak sosial di lingkungan. Interaksi yang baik dengan lingkungan dapat menumbuhkan hubungan kekerabatan yang terhadap lingkungan.

Berdasarkan hasil Observasi dan Wawancara Proses Interaksi yang kurang sehat yang terjadi antara Remaja pemain game *Free Fire Battleground* dengan lingkungan sekitar. Hal ini

¹⁵ Ardana, Ayu Pitalokas, "*Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 2013)*" (Sikripsi, Universitas Sebelas Maret, 2013) : 50

¹⁶ BKKBN, *Cerita Remaja Indonesia*. Website : <http://hqweb01.bkkbn.go.id/ceriss9bab1.html>, (Diakses tgl 15-8-2019)

¹⁷ Jenab, "*Pengaruh Adiktif Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*," Research and Development Journal Of Education, Vol. 2, No. 1, (Oktober, 2015): 42.

disebabkan karena waktu yang digunakan bermain game *Free Fire Battlegrounds*. Proses Interaksi antara Remaja dengan teman sebaya dan lingkungan sekitar jarang terjadi karena para remaja lebih memilih untuk bermain game *Free Fire Battlegrounds* dan berinteraksi dengan teman-teman gamenya daripada berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan teman sebayanya.

Interaksi sosial merupakan suatu fondasi dari hubungan yang berupa tindakan yang berdasarkan norma dan nilai sosial yang berlaku dan diterapkan di dalam masyarakat. Menurut Soerjono Soekanto, interaksi sosial tidak mungkin terjadi tanpa adanya dua syarat, yaitu kontak sosial dan komunikasi.

Sebuah Interaksi Sosial dapat terjadi jika ada Kontak Sosial dan Komunikasi. Kontak sosial dapat bersifat positif atau negatif. Kontak sosial positif mengarah pada suatu kerja sama, sedangkan kontak sosial negatif mengarah pada suatu pertentangan atau konflik. Komunikasi yaitu adanya kegiatan saling menafsirkan perilaku (pembicaraan, gerakan-gerakan fisik, atau sikap) dan perasaan-perasaan yang disampaikan.¹⁸

Jika salah satu saja yang terjadi Interaksi sosial yang baik tidak dapat terjadi. Remaja pemain game *Free* sibuk berkomunikasi dengan teman-teman di Game *Free Fire* dengan karakter dan cara komunikasi yang salah, yaitu kasar dan terlalu dewasa untuk dilakukan oleh seorang remaja.

Ini terbukti dari hasil penelitian menurut Suryanto “dampak negatif dari bermain *game online* adalah seseorang yang kecanduan *game online* menunjukkan perilaku adiktif, para pemain *game online* tidak ingat waktu dalam bermain terkadang seseorang yang bermain game bisa bermain selama 12 jam lebih hanya demi bermain permainan online tersebut yang akhirnya menyebabkan kecanduan (*adiktif*) terhadap penggunaannya. Seseorang yang telah kecanduan akan melupakan lingkungan dan teman-temannya karena dia akan melakukan sesuatu yang membuat dia senang.¹⁹

Efek Negatif Bermain Game *Free Fire Battlegrounds* terhadap Prestasi Akademik Remaja di Dusun Krajan Ambulu

Prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami siswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, dan evaluasi.²⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Efek adiktif bermain game *Free Fire Battlegrounds* memberikan pengaruh yang buruk terhadap prestasi akademik remaja yaitu Penurunan nilai akademik disekolah, Hal ini dikarenakan menggunakan waktu luang untuk bermain game *Free Fire Battlegrounds*. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk digunakan

¹⁸ Munajid. S. M, “*Bahaya Game*,” (Solo : PT. Aqwam Media Profetika, 2016) : 94.

¹⁹ Suryanto, R. N, “*Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*. Pekanbaru” (Univeristas Riau (Bina Widya, 2015). *Jom Fisip Volume 2 No.2*.

²⁰ Suryabrata Sumadi, “*Psikologi Pendidikan*.” (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2003): 32

mempelajari mata pelajaran sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan level demi level dalam permainan tersebut, daya konsentrasi mereka umumnya juga terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap mata pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal.

Sesuai dengan penelitian Fita bahwa “Perilaku negatif yang diperoleh remaja dalam bermain *game online*, Remaja yang bermain *game online* terlihat cenderung lebih memperhatikan kesenangan mereka dalam bermain dari pada tugas utama mereka sebagai pelajar yaitu bersekolah dan belajar”.²¹

Prestasi akademik adalah proses belajar yang dialami siswa untuk menghasilkan perubahan dalam bidang pengetahuan, pemahaman, penerapan, daya analisis, dan evaluasi. Prestasi Akademik bisa mendapatkan baik hal ini terjadi jika seorang siswa mampu mempelajari segala hal dan mengambil sisi positif dari hal tersebut.

Dalam dunia pendidikan, berbagai faktor dan aspek terlibat secara keseluruhan. Tidak ada usaha pendidikan yang secara sendirinya berhasil mencapai tujuan yang digariskan tanpa adanya interaksi berbagai faktor pendukung dari luar dan dalam sistem yang bersangkutan. Tidak layak untuk menyatakan adanya suatu kemajuan atau keberhasilan program pendidikan tanpa memberikan bukti peningkatan atau pencapaian yang telah diperoleh. Bukti adanya peningkatan atau pencapaian inilah yang antara lain harus diambil dari pengukuran prestasi secara terencana. Dengan demikian perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat tidak dapat diraba perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar peserta didik.²²

Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ia berada disekolah maupun dilingkungan rumah atau keluarga. Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil belajar seseorang diperoleh siswa dari suatu pembelajaran dan hasil belajar yang diperolehnya merupakan hasil dari evaluasi atau penilaian yang dilakukan oleh peneliti atau instruktur kepada siswa. Penilaian diterprestasikan dalam bentuk angka.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai Efek Adiktif bermain *game online Free Fire Battleground* di Desa Ambulu dapat disimpulkan bahwa Efek negatif yang ditimbulkan terhadap akhlak remaja yaitu para remaja menggunakan uang yang diberikan orang tua hanya untuk bermain game, sering melalaikan waktu beribadah, kebiasaan menyendiri hanya untuk bermain game menyebabkan kurangnya pergaulan dalam lingkungan, Pikiran akan selalu terarah

²¹ Fita Qori' Fatmala, “Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game online” , (IAIN Kudus) Jurnal At-Tarbiyat Vol. 2, No. 1, Januari - Juni 2019.

²² Tohirin, “Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” (Jakarta:Erlangga, 2005): 7.

pada game dan berakibat berkurangnya konsentrasi untuk belajar, Emosi tidak stabil, Interaksi sosial yang buruk terhadap keluarga, lingkungan dan teman sebaya karena karakter yang tidak terkontrol, bebas menjadi karakter dia ketika bermain game terbawa ke dunia nyata, Prestasi Akademik yang menurun dan buruk dikarenakan Remaja memilih bermain game sampai lama daripada belajar dan mengulang pelajaran. Untuk mengatasi adanya dampak negatif akibat kecanduan *game online*, diperlukan bimbingan dari sekolah dan orang tua.

DAFTAR RUJUKAN

- Abudin Nata, 2018. *Akhlaq Tasawuf*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Ardana, A., P. 2013. *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun 201*. Sikripsi. Universitas Sebelas Maret.
- BKKBN. *Cerita Remaja Indonesia*. Website : <http://hqweb01.bkkbn.go.id/ceriss9bab1.html>, (15 Agustus 2019)
- Fita. Q. 2019. *Interaksi Sosial Pada Remaja Yang Kecanduan Game online*. Jurnal At-Tarbiyat Vol. 2 (1).
- Henry. K. 2019. *Pengguna Internet Indonesia Tahun 2018*. Buletin Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).
- Hilmuniati. F. 2011. *Dampak Bermain Game online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat kota Tangerang Selatan*. Sikripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Jenab, 2015. *Pengaruh Adiktif Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Cileungsi*. *Research and Development Journal Of Education* Vol. 2 (1).
- Lexy. J. Moleong. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Miles, Huberman 2014. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. third edition*. California: SAGE Publications.
- Munajid. 2016. *Bahaya Game*. Solo : PT. Aqwam Media Profetika
- Nailun I. W., 2016. *Hubungan Kontrol Diri dan Pengungkapan Diri Dengan Intensitas Penggunaan Facebook Pada Siswa Smp Sunan Giri Malang*. Sikripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Pratama, 2009. *Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Di Kalangan Mahasiswa*. Skripsi Departemen Sains Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor.
- Rosihon A. 2008. *Akidah Akhlak*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Suryabrata. S. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada

- Suryanto, R. N. 2015. *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game online Dikalangan Pelajar*. Jom Fisip Volume 2 (2).
- Tatang A. P. 2012. *Perilaku Adiksi Pada Pemain Game online di DINUSTECH Semarang dan Dampaknya Terhadap Kesehatan*. Sikripsi, Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Tohari. H. 2008. *Supergames For Islamic Mentoring*. Bandung : Sygma Publishing.
- Tohirin. 2005. *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Erlangga.
- www.ff-garena.com (28 Agustus 2019).