

Original Article

## Perilaku kecanduan *game online* pada remaja di Jorong Sungai Cubadak Kabupaten Agam

Nifta Nurjannah<sup>1\*)</sup>, Budi Santosa<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi

<sup>\*)</sup> niftanurjannah23@gmail.com

**Article History:**

Received: 02/02/2022;  
Revised: 16/02/2022;  
Accepted: 21/02/2022;  
Published: 28/02/2022.

**How to cite:**

Nurjannah, N. & Santosa, B.  
(2022). Perilaku kecanduan  
*game online* pada remaja di  
Jorong Sungai Cubadak  
Kabupaten Agam. *Orien:  
Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(3),  
pp. 257-266. DOI:  
10.30998/ocim.v1i3.6292



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2022, Nurjannah & Santosa.

**Abstrak:** tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran umum mengenai berbagai perilaku remaja Kecanduan *game online* dan mengetahui faktor-faktor pendorong remaja menjadi kecanduan *game online*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologis. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, pustaka atau dokumentasi. Teknik *sampling* yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data. Teknik dalam analisis data adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Faktor yang mendorong remaja menjadi kecanduan bermain *game online* yaitu; pertama, tekanan teman sebaya, komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga, kurangnya pengawasan, *game*-nya variatif, serta kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri.

**Kata Kunci:** kecanduan *game online*

**Abstract:** the purpose of this study is to provide an overview of the various behaviors of teenagers addicted to online games and to find out the factors that drive teenagers to become addicted to online games. This research uses the type of field research with the type of descriptive qualitative research with a phenomenological approach. Data collection techniques used are observation, interviews, literature or documentation. The sampling technique used is purposive sampling. The validity of the data using data triangulation techniques. Techniques in data analysis are data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The factors that encourage adolescents to become addicted to playing online games are; peer pressure, communication is not optimal between teenagers and family members, lack of supervision, varied, and the economic condition of the gamers themselves.

**Keywords:** game online addiction

### Pendahuluan

*Game online* memberikan nuansa baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intensif, yang dibarengi dengan keasyikan bermain *game*. Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat dengan maraknya warung *internet* (warnet) yang melengkapi fasilitas *game online* dalam tiap komputer yang disediakan. Hanya dengan membayar biaya yang relatif murah, yaitu sebesar Rp. 2.000 per jamnya individu betah menghabiskan waktu berjam-jam terlibat dalam kesenangannya bermain *game online* (Rini, 2011).

Yee menemukan 64,45 % remaja laki-laki dan 46,85 % remaja perempuan usia 12-22 tahun mengalami kecanduan bermain *game online* (Rikky dkk, 2017). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi, pekerjaan dan kesempatan karir dan

kesempatan pendidikan serta menjadikan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Selanjutnya Ramadina (Aini, 2014) menyatakan bahwa kecanduan yang dialami masa remaja terbukti menyumbang sejumlah dampak yang dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Ketergantungan *game online* yang dialami pada masa remaja, menyebabkan adanya sifat-sifat yang berhubungan dengan ketidakmampuannya dalam mengatur emosi dan perasaan. Dalam hal ini memicu individu untuk melakukan hal-hal yang negatif seperti pemarah, periang, malu, pemalas, pembohong, dan lain sebagainya. Akibatnya mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi kegiatan sosial yang biasa dilakukan oleh kebanyakan orang lain.

Maraknya *game online* menyebabkan pemain *game* menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan *game* merupakan keadaan dimana seseorang pemain *game* akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya tersebut. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan kerugian yang sangat signifikan. Salah satu kerugian bermain *game* adalah seseorang dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata karena ia sudah terbiasa pada permainan tersebut. Orang yang sudah kecanduan *game* akan mengorbankan waktunya untuk kegiatan-kegiatan lainnya seperti belajar, bekerja, menyalurkan bakat atau hobi yang dimiliki, berkumpul dengan teman dan keluarga.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bermain *game online* dapat melalaikan waktu. Kecanduan *game Online* itu memusnahkan/menghabiskan waktu keberkahan hidup seseorang. Banyak orang yang mepergunakan waktunya dengan tidak tepat dengan bermain *game online* sampai iya lupa dengan waktu. Individu dianjurkan untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya tanpa merugikan dirinya sendiri untuk mengerjakan kebaikan. Hal ini menunjukkan bahwa waktu ini sangat penting dan individu harus menyadari hal ini, sedangkan manusia secara umum lalai dalam hal ini.

Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Remaja dalam perkembangan mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi.

*Game online* memberikan kenyataan dimana para pemainnya memiliki dua dunia yang berbeda yaitu dunia *offline* dan dunia *online*. *Dunia offline* yaitu ketika orang berada di lingkungan seperti lingkungan kampung, sekolah, keluarga, pasar, jalan raya yang nyata, sedangkan dunia *online* adalah ketika orang berada di depan pesawat komputer yang tersambung dengan jaringan *internet* – dimana dengan jaringan komputer tersebut mereka berinteraksi dengan teman-teman mayanya. Kenyataan yang terjadi di dunia *internet* tersebut membuat semakin kompleksnya kajian yang dihadapi oleh ilmuwan sosial, karena ada dua macam konteks kenyataan yaitu kehidupan sehari-hari dan ruang virtual yang mempunyai efek yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Fenomena *game online* yang sampai saat ini belum banyak dibahas di Indonesia dapat menjadi sebuah bahaya bagi para remaja. Remaja yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan *game* ini. Ditambah lagi remaja ini kebanyakan adalah urbanis-urbanis dengan gejolak muda dan jauh dari pengawasan keluarga. Memang remaja yang telah masuk masa remaja akhir ini lebih mendapat kebebasan dalam

menentukan sebagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Tentu saja banyak alasan yang mendasari mengapa para remaja mau berlama-lama duduk di depan komputer, lebih menyukai menjalani kehidupan dalam dunia maya mereka dari pada dunia nyatanya sendiri. Karena banyaknya waktu yang tersita untuk bermain *game* mengakibatkan mahasiswa kurang berinteraksi dengan kehidupan sosialnya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 04 Oktober 2021 di salah satu rumah di Jorong Sungai Cubadak bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online*. Mereka bermain *game online* bukan hanya di warung *internet* saja tetapi juga mereka berkumpul di salah satu rumah temannya dan ada juga yang bermain di rumahnya sendiri. Mereka dapat menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain *game online*, mereka mengganti siang menjadi malam. Mereka mengatakan bahwa dengan bermain *game online* mereka sangat bahagia apalagi saat berpacu bermain *game* dengan temannya dan di saat mereka menang itulah yang membuat mereka ingin memainkan *game* itu terus menerus. Mereka tidak bosan untuk bermain *game online*, dikarenakan *game* yang mereka mainkan sangatlah asyik dan sangat menantang. Ditambah lagi dengan karakter-karakter yang sangat menarik membuat mereka tambah tertarik bermain *game* dan tidak bosan dengan bermain *game online* tersebut. Perasaan dan perilaku yang mereka tunjukkan saat bermain *game online*.

Berdasarkan hal di atas tersebut banyak remaja di lingkungan Jorong Sungai Cubadak yang mengalami masalah dalam kecanduan *game online* ini. Rata-rata hampir semua remaja di lingkungan Jorong Sungai Cubadak yang mengalami kesukaan bermain *games online*. Sehingga dari uraian tersebut bisa disimpulkan bahwa banyak dampak yang ditimbulkan karena kecanduan bermain *game online* pada remaja di lingkungan Jorong Sungai Cubadak dan berdampak pada diri sendiri. Dari berbagai uraian latar belakang di atas menggerakkan hati peneliti untuk membuat penelitian berjudul Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Remaja di Jorong Sungai Cubadak.

## Metode

---

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan dengan jenis kualitatif deskriptif. Metode deskriptif kualitatif ini memaparkan situasi atau peristiwa tanpa mencari atau menjelaskan antara hubungan variabel dan tidak untuk melakukan pengujian hipotesa atau membuat prediksi, akan tetapi hanya sebatas pengumpulan data, penyusunan secara sistematis, faktual dan cermat serta berusaha melakukan prestasi data seperlunya (Best, 1987). Penelitian ini dilakukan di Jorong Sungai Cubadak. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan catatan dokumentasi. Teknik *sampling* yang digunakan adalah dengan *purposive sampling*. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan teknik triangulasi data.

## Hasil dan Diskusi

---

### A. Gambaran Perilaku Remaja yang Kecanduan Game Online

#### 1. Perubahan emosional

Remaja yang kecanduan *game online* cenderung memiliki perilaku emosi yang berubah-ubah. Saat *gamer* tidak mencapai keinginannya untuk menaikkan level atau tidak mendapatkan poin para *gamer* dengan spontan mengeluarkan reaksi seperti marah-marah, berkata kasar bahkan sampai melempar *handphone* mereka. Beda halnya saat *gamer* menang permainan dalam melawan monster atau berhasil menaikkan level dan mendapatkan poin, *gamer* akan spontan ketawa dan

berteriak-teriak karena kesenangan. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara peneliti dengan remaja penggemar *game online* di Jorong Sungai Cubadak:

“Saya suka kesal sendiri kalo saya tidak bisa naik level, secara tidak sadar saya melontarkan kata-kata kasar. Sama juga saat saya berhasil menaikkan level, dan secara spontan pun saya ketawa dan teriak-teriak kegianag”

Sebagai tambahan informasi dari hasil wawancara penulis dengan klien “Dit dan Feb” menyatakan bahwa:

“Saya paling benci kalo saya tidak bisa naik level, biasanya saya marah-marah tidak menentu dan saya juga sempat melempar HP karna keinginan saya untuk menaikkan level tidak tercapai. Saya paling senang ketika bisa naik level dan mendapatkan poin yang bagus, tapi kesenangan itu bisa hilang ketika saya melihat teman sesama *gamer* saya mendapatkan level atau poin yang lebih tinggi dari saya, itu membuat saya tidak senang dan ingin lebih menaikkan level dan mendapatkan poin lebih dari teman saya itu.”

Berdasarkan hasil dari wawancara yang didapatkan penulis dapat disimpulkan bahwasanya emosi para remaja yang kecanduan *game online* dapat berubah-ubah dari marah menjadi senang dan sebaliknya dari senang menjadi marah. Hal itu disebabkan karena reaksi spontan dari diri para *gamer* itu sendiri pada saat mereka sedang bermain *game*.

## 2. Mempunyai kepribadian yang tertutup

Para penggemar *game online* cenderung memiliki sifat yang tertutup, seperti tidak mau menceritakan masalahnya atau kegiatan apa yang dilakukan di luar rumah. Jangankan kepada teman, kepada keluarga atau saudara sendiripun mereka tidak mau bercerita. Mereka lebih memilih diam dan menyimpannya sendiri. Para *gamer* bercerita atau menceritakan permasalahan atau kegiatan yang mereka lakukan akan membuat mereka tidak nyaman dan merepotkan orang lain, mereka memilih untuk memendam sendiri. Seperti keterangan dari hasil wawancara peneliti dengan remaja yang kecanduan *game online* di jorong sungai cubadak sebagai berikut:

“Ketika ada masalah atau apapun saya tidak mau bercerita keteman atau keluarga saya, karena saya tidaknyama dan saya juga bukan tipe yang suka curhat kak..”

Keterangan wawancara “Feb”

“Saya lebih memilih diam dan menyibukkan diri bermain *game* daripada harus bercerita kepada teman atau keluarga, walaupun saya bercerita palingan mereka cuman mendengarkan dan kalau cerita ke orang tua malah bikin ribet, nanti kena ceramah lah, ini lah, itu lah...”

Sebagai tambahan informasi penulis mewawancarai salah satu orang tua dari salah satu remaja yang kecanduan *game online* yaitu ibu “AT” menyatakan bahwa:

“Anak saya tidak pernah mau bercerita apapun kepada saya, dia hanya perlu saya ketika dia mau minta uang, sekali-kali saya pernah bertanya kepada anak saya tentang apa yang dia lakukan, tetapi dia hanya menjawab anu saya cuman main *game* sebentar saja dengan teman,. Udah itu saja dan selanjutnya dia sibuk dengan HP nya, dia tidak mau bercerita tentang apapun kepada saya..”

Berdasarkan keterangan wawancara dari beberapa remaja dan satu orang tua remaja yang kecanduan *game online* dapat diketahui bahwa salah satu gejala perilaku pemain *game* adalah tertutup.

## 3. Kurang bersosialisasi

Ketika seseorang telah mencapai suatu tahap untuk termotivasi, maka keadaan psikologis orang tersebut yang akan merangsangnya untuk bertindak ke arah tertentu dan menahannya untuk tetap menjalankan aktivitas tersebut, dan akhirnya sampailah dia kepada tahap kecanduan. Efek candu inilah yang membuat para pemain *game online* cenderung

menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain sehingga jarang sekali bersosialisasi dengan masyarakat di lingkungan tempat dia tinggal. Seperti keterangan wawancara di bawah ini:

“Saya bisa dikatakan tidak pernah ikut organisasi di masyarakat atau ikut kerja bakti, karena waktu saya habis untuk bermain *game*. Daripada ikut kerja bakti lebih baik saya main *game online* seharian, lebih asyik dan tidak membosankan”

Tidak hanya keterangan wawancara dari para remaja Jorong Sungai Cubadak, peneliti juga mewawancarai salah satu orang tua dari remaja yang kecanduan *game online* yaitu ibu AT:

“Anak saya tidak pernah mau ikut kegiatan di masyarakat, seperti kerja bakti, ikut organisasi di masyarakat pun dia juga tidak mau, setiap saya suruh alasannya banyak sekali, capek lah, malu lah dan lain sebagainya. Dia lebih memilih berdiam diri di kamarnya sambil memainkan HP nya”

Berdasarkan keterangan-keterangan di atas bahwa remaja yang sudah kecanduan *game online* lebih mementingkan bermain *game* seharian daripada harus ikut bersosialisasi di masyarakat tempat mereka tinggal seperti, kerja bakti dan ikut acara organisasi masyarakat.

#### 4. Sulit untuk bergaul

Akibat keseringan bermain *game*, remaja akan menjadi jarang bergaul hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika remaja kecanduan *game online*. Hingga pergaulan mereka hanya di *game online* saja. Otomatis pergaulan dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak nyata. Lagipula dengan masalah ini, anak begitu betahnya ketika sudah bermain *game*. Sehingga orang lain tidak bisa menanggungnya dan juga menutup diri terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Adapun efek yang ditimbulkan dapat mengganggu kewajibannya dan hubungan dengan teman sebaya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu. Karena *game* yang dimainkan sangat bersifat individual, hanya dapat dilakukan sendiri tanpa melibatkan orang lain. Biasanya jenis *game* yang dimainkan secara *online* dengan internet. Berikut petikan wawancara dengan informan:

“Teman dekat saya banyak dan semuanya hobi *game*, kalo di dunia nyata itu bisa dihitung pake jari itupun tidak begitu dekat. Setelah saya mengenal dan mulai kecanduan *game online* satu persatu teman saya mulai menjauh, sudah tidak seakrab dulu, kalo di dunia *game online* tambah banyak, hehehe..”

Tidak hanya keterangan wawancara dari para remaja Jorong Sungai Cubadak, peneliti juga mewawancarai salah satu orang tua dari remaja yang kecanduan *game online* yaitu ibu AT:

“Saya kurang mengetahui bagaimana pergaulan anak saya di luar rumah, dan saya pun tidak pernah melihat anak saya membawa teman ke rumah”.

Dari hal ini *game* yang tidak *offline* dengan *internet*, sangat memberikan pengaruh antara pemain *game* dengan orang sekitarnya terutama jika dapat dimainkan oleh dua pemain atau lebih. Keterangan-keterangan di atas menunjukkan bahwa hubungan dengan teman, keluarga jadi menjauh karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

#### 5. Tidak peduli terhadap orang sekitar

Ketika seseorang telah kecanduan bermain *game online*, maka mereka akan terfokus untuk terus bermain *game*. Mereka rela menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* tanpa memperdulikan orang sekitarnya. Mereka menjadi acuh tak acuh, tidak peduli dengan keadaan sekitar dan tidak peduli dengan apa yang orang katakan tentang dirinya. Yang terpenting bagi para penggemar *game* adalah memuaskan kepuasannya untuk terus bermain *game* daripada memperdulikan orang sekitar. Hal ini dijelaskan dari keterangan wawancara salah satu remaja di Jorong Sungai Cubadak:

“Karena keasyikan bermain *game*, saya menjadi tidak peduli terhadap orang sekitar, ketika orang minta bantuan pun saya pura-tidak dengar dan lanjut bermain *game*. Saya lebih sering menghabiskan waktu saya di rumah untuk bermain *game* daripada saya harus keluar rumah dan bergaul dengan orang sekitar rumah saya.”

Berdasarkan keterangan wawancara di atas bahwasanya ketika seseorang telah di puncak kecanduan itulah yang membuat para *gamer* menghabiskan waktunya untuk terus bermain *game* dan mereka para penggemar *game online* tidak mempedulikan orang sekitarnya mereka lebih memilih berkurung diri di rumah daripada bergaul atau membantu orang sekitar tempat tinggalnya.

#### 6. Melupakan kewajiban

Perkembangan informasi dan komunikasi membuat orang dengan mudah mengakses informasi termasuk para remaja. Salah satu perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah perkembangan *game online*. Bagi seorang remaja *game online* bukan lagi hal yang baru. Berbagai *game* dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya, maka dampak psikologi yang dirasakan adalah anda akan merasa penasaran sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

Remaja yang kecanduan *game* menjadi sering lupa dengan kewajibannya seperti mengerjakan pekerjaan rumah, malas mandi, malas makan, menjadi cuek, acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap kewajiban sebagai pelajar ataupun mahasiswa. Ia tidak peduli terhadap tugasnya, dan target prestasi yang harus diraih, setelah lama bermain demi kemenangan sebuah *game*. Remaja akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan, dan mereka akan menjadi malas dalam segala hal. Seperti wawancara di bawah ini:

“Dari keasikan bermain *game* sampe lupa waktu kak.... dari makan, mandi, janji sama teman dan lupa tanggung jawab kita sebagai mahasiswa. Karena keasyikan bermain *game online* saya lupa kewajiban saya sebagai pelajar, saya sering tidak membuat PR, membantu orang tua dan kadang saya tidak masuk sekolah karena kecapekan bermain *game* semalaman.”

Keterangan-keterangan di atas menunjukkan bahwa *game online* membawa pengaruh buruk terhadap pemainnya terutama remaja. Mereka yang seharusnya mengerjakan kewajiban sebagai pelajar malah keasyikan bermain *game* yang membuat mereka kelelahan dan tidak mengerjakan tugas-tugas dari sekolah bahkan sampai bolos sekolah.

### **B. Faktor yang mempengaruhi perilaku remaja bermain *game online***

*Game online* adalah permainan yang dimainkan menggunakan *internet* sebagai media bermainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku remaja bermain *game online* adalah sebagai berikut:

#### 1. Faktor tekanan teman sebaya

Teman sebaya merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan pada masa-masa remaja, dimana pada kenyataannya remaja dalam masyarakat modern seperti sekarang ini menghabiskan sebagian besar waktunya bersama dengan teman sebaya mereka. Masa remaja merupakan masa yang penuh problem. Dalam masa ini tidak sedikit remaja yang mengalami kegoncangan yang menyebabkan munculnya emosional yang belum stabil sehingga mudah melakukan pelanggaran terhadap norma-norma dalam masyarakat.

Remaja sebagai manusia yang sedang tumbuh dan berkembang terus melakukan interaksi sosial baik antara remaja maupun terhadap lingkungan lain. Melalui proses adaptasi,

remaja remaja mendapatkan pengakuan sebagai anggota kelompok baru yang ada dalam lingkungan sekitarnya. Remaja pun rela menganut kebiasaan-kebiasaan yang berlaku dalam suatu kelompok remaja. Seperti keterangan informan di bawah ini:

“Dalam sebuah permainan *game* ada kelompoknya, seperti yang level tinggi sama level tinggi, level sedang dengan level sedang dan rendah dengan yang rendah. Jika kita ingin masuk ke level yang tinggi ya kita harus menaikkan level lagi biar bisa seimbang dengan teman-teman yang levelnya yang sudah tinggi. Jika mau bergabung dengan kelompok level tinggi ya kita harus pintar-pintar main *game* harus nambah *skill* agar bisa bergabung dengan teman-teman yang levelnya yang tinggi dari kita”

Berdasarkan keterangan di atas bahwasanya pengaruh teman sebaya sangat mempengaruhi penyebab remaja kecanduan *game online*, dikarenakan adanya keinginan dari para *gamer* untuk bergabung dengan kelompok-kelompok yang levelnya lebih tinggi daripada mereka yang mempunyai level yang rendah dalam permainan *game online*.

## 2. Komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga

Komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga khususnya orang tua bisa mengakibatkan remaja tidak mendapatkan saluran komunikasi yang baik untuk berkeluh kesah dari keluarga. Hal tersebut terbukti dengan banyaknya remaja yang bermain *game online* karena merasa tidak adanya interaksi dari orang tua sehingga mencari kegiatan yang dapat membuat dirinya senang. Seperti keterangan wawancara dari informan di bawah ini:

“Saya bermain *game online* ini untuk mencari kesenangan saja, karena di rumah saya jarang berkomunikasi dengan orang tua saya dikarenakan orang tua saya sibuk bekerja. Karena kurangnya komunikasi saya dengan keluarga membuat saya mencari kegiatan untuk membuat saya senang yaitu dengan cara bermain *game online* sepanjang hari”

Keterangan di atas menunjukkan bahwa kurangnya komunikasi remaja dengan anggota keluarga terutama orang tua membuat remaja mencari kesenangannya sendiri dengan cara bermain *game online* seharian.

## 3. Pengawasan orang tua yang kurang

Kurangnya pengawasan dari orang tua tentu saja membuat remaja bertindak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan. Karena tidak ada bimbingan dari orang tua. Mereka akan berbuat sesuai dengan keinginan mereka sendiri tanpa terkontrol oleh orang tua yang menyebabkan terjerumusnya mereka kedalam hal-hal negatif dan merugikan. Seperti keterangan wawancara dengan informan dibawah ini:

“Karena tidak ada yang mengawasi saya bermain *game online* jadi saya bebas susuka hati saya untuk bermain *game* sampai kapan pun, bahkan saya bisa bermain *game* seharian penuh tanpa ada yang memarahi saya. Orang tua saya sibuk bekerja jadi saya bebas bermain *game* berjam-jam dan sesuka hati saya karena tidak ada yang mengawasi jadi senang deh..”

Keterangan di atas menunjukkan bahwa kurangnya pengawasan dari orang tua membawahkan pengaruh yang buruk terhadap anak yang menyebabkan mereka bebas melakukan apa saja dengan sesuka hati mereka seperti mereka bebas bermain *game* berjam-jam dan bahkan sampai seharian penuh.

## 4. *Game*-nya variatif

Perkembangan *game online* pada saat ini menjadi tren banyak remaja, remaja tidak terlepas dari *game online*. Video *game* yang digemari terus berkembang dari berbagai jenis ragamnya, seperti dari segi alat, tampilan dan suaranya. *Game online* mempunyai daya tarik

sendiri di mata pecinta *game online*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata.

“Semakin besar VGA-nya makin terlihat nyata grafiknya... itu membuat kita betah karena keasyikan natap layar HP/komputer... serasa nyata saja,,,dalam hal tampilan grafik yang bagus sangat berpengaruh dalam bermain *game*, kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat kita yang main *game* itu nyaman kak..”

Selain jenis *game*, tampilan grafik yang berkualitas tinggi serta kemampuan bertarung secara *online* menjadi daya tarik tersendiri bagi *gamer* seperti *Counter Strike*, *Ragnarok*, *Poker* dan *Point Blank*.

“Bagi *gamer* kayak saya, grafik dan variasi *game* itu segalanya kak. Selain buat manjain mata dengan tampilan bagus juga biar *kagak* bosan *nangkring* seharian di depan layar komputer, heheh...“saya pernah benar-benar menyukai satu *game*.. saya mainkan *game* itu dalam waktu yang lama. Tapi ya akhirnya bosan juga, habis *game*-nya tidak ada pengembangan kurang variatif. Menurut saya *game* yang bagus itu harus fleksibel dan bisa terus dikembangkan.”

Tampilan permainan virtual ini juga sedemikian variatif. Kecanggihan teknologi membuat animasinya semakin realistis, sehingga menjadi impresif. Berbagai karakter yang ditampilkan dalam bentuk 3D, semakin membuat betah para *gamer* untuk menikmatinya. Pada bagian lain, persaingan-persaingan di antara para pengembang *game* juga akan bermuara pada pertarungan konten yang cenderung semakin tidak edukatif. Munculnya berbagai varian konten kekerasan dan pornografi, tidak terlepas dari upaya pengembang *game* untuk mengafirmasi minat khalayak

#### 5. Faktor ekonomi *gamer*

Di Jorong Sungai Cubadak sebagian besar remaja masih mengandalkan orang tua masing-masing untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Di samping pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tertentu, beberapa remaja juga mendapat jatah bulanan atau harian yang biasa disebut uang saku. Banyaknya uang saku yang didapat masing-masing remaja bervariasi, tergantung dari keadaan ekonomi keluarga dan kebijaksanaan dari orang tua masing-masing. Banyak sedikitnya uang saku yang dimiliki oleh seseorang penggemar *game* dapat menjadi salah satu faktor pendorong untuk menjadi seorang pecandu *game*. Hal tersebut diakui oleh Rn seperti keterangannya di bawah ini:

“Saya sih suka beli *equipment*, boros dan bikin kantong kering, tapi ketika dapat *equipment* yang diinginkan rasanya puas saja, saya tidak pernah menghitung berapa uang yang habis untuk beli-beli.”

Hal senada juga diungkapkan FEB ketika ditelusuri mengenai pendapatnya pada biaya yang dia keluarkan untuk bermain *game*. Berikut petikan wawancara dengan Feb:

“Saya tidak pernah menghitung kak,,, mengalir aja tidak pernah mikir uang abis berapa”

Kecanduan *game online* memang membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Hal ini tidak menjadi masalah bagi mereka yang berkantong tebal. Akan tetapi, tidak jarang keinginan untuk bermain *game* terus-menerus terhambat oleh faktor cepatnya uang saku di kantong, terutama bagi mereka yang berkantong tipis.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa perilaku remaja yang kecanduan *game online* antara lain: perubahan perilaku kepribadian konstan emosinya, tertutup, interaksi bermain *game* tinggi, lalai dalam waktu, melupakan kewajiban, kurang bersosialisasi,



sulit untuk bergaul, tidak peduli terhadap orang sekitar. Remaja penggemar *game*, terutama pelajar dan mahasiswa, sangat rentan mengalami kecanduan bermain *game*. Hal tersebut dikarenakan adanya berbagai faktor yang dapat menjadi pendorong remaja itu sendiri menjadi pecandu *game*. Pertama, tekanan teman sebaya, di mana adanya solidaritas atau tanggung jawab moral tertentu pada kelompok pergaulan gamer tersebut serta keinginan-keinginan untuk mengaktualisasikan diri dalam pergaulan teman sebaya. Kedua, komunikasi yang kurang maksimal antara remaja dengan anggota keluarga, khususnya orang tua, dimana adanya kekurangan komunikasi antara remaja dengan orang tuanya. Ketiga, pengawasan orang tua yang kurang, dimana kurangnya pengawasan dari orang tua yang membuat remaja bertindak semaunya sendiri dalam melakukan kegiatan. Keempat *game*-nya variatif, dimana *game online* menawarkan banyak *game* menarik dan bervariasi. Kelima, kondisi ekonomi *gamer* itu sendiri. Banyaknya uang saku yang dimiliki berpengaruh pada lamanya aktivitas para *gamer* di dunia *game*.

### Ucapan Terima Kasih

---

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pelaksanaan kegiatan penelitian ini. Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga pula penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga. Semoga hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan keilmuan.

### Daftar Rujukan

---

- Auli Rahma Sjamil. 2015. Remaja dan Internet. (Bukittinggi: Cinta Buku Agency Bukittinggi.
- Yohanes Rikky,dkk. 2017. Hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian sosial pada remaja, Jurnal Humaniora Yayasan Bima Darma, Vol,No.1
- Hirda Nur Aini.2014. Hubungan pola Asung Otoriter Dengan Kecanduan Game Online pada Anak usua sekolah dasar, Yogyakarta: Jurusan Psikologis Fakultas Ilmu Sosial dan Hunaniora, Universitas Islam Nagari Sunan Kalijaga
- Ayurini. 2011. Menanggulangi Kecanduan Game Online.Pada Anak, Jakarta,Pustaka Mina
- AL.Tridhonanto & Beranda Agency. 2011.Optimalkan Potensi Anak dengan Game, Jakarta,PT Elex Media Komputindo
- Andresen.2004. Psikologi Remaja, Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Herni,Samuel.2005. "Panduan Praktis Membuat Game 3D". Yogyakarta,Graha ilmu.
- Deamita.2005. Psikologi Perkembangan.Bandung,Remaja Rosdakarya.
- Soejarno,Soekarto.2006. Sosiologi suatu pengantar,Jakarta:PT.Raja Grafindo Persada
- Bimo Walgito.2007. Psikologi Sosial (suatu pengantar ), (Yogyakarta:CV.Andi Offset
- Chapin,H.2007.Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Kencana Abdi Pres
- Singgih D Gunarsa. 2003. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, ( Jakarta:PT.BPK Gunung Mulia
- Yee,N.2005.Motivations of online games.Cyberpschology dan Behavioral
- David Rosidi.2016. Contoh makalah pengaruh game online terhadap peserta didik,tersedia <http://davidosidi.blogspot.com>
- Rita Eka Izzaty, dkk. 2008, Perkembangan Peserta Didik, Yogyakarta: penerbit UNY Press
- Desmita. 2005. Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- John W, Santrock. 2002. Perkembangan Masa Hidup. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarlito Wirawan. Sarwono. 2011. Psikologi Remaja, Jakarta, Raja Grafindo Persada.

- Sarlito W Sarwono. 2002. Psikologi Remaja", Jakarta, Raja Grafindo Persada,
- Antonius Felix Tjiia. 2008. Presepsi dan perilaku, Jakarta, Gramedia.
- Engkus Kuswarno, M.S. 2009. Metodologi Penelitian Komunikasi Fenomenologi. Bandung.
- Singarimbun, Masri, 1989, Metode Penelitian Survei, Jakarta: LP3ES,
- Poloma, Margareth M, 1994, Sosiologi Kontemporer, Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Moleong Lexy J. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yusri, Fadhillah. (2005). Instrumentasi Non-tes dalam Konseling. Bukittinggi.
- Salim, Agus. (2006). Teori dan Paradigma Penelitian Sosial. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Antonius Felix Tjiia (2008). Persepsi dan perilaku, Jakarta, Gramedia
- Bimo Walgito, CVAndi (2007), psikologi sosial (suatu pengantar), Yogyakarta
- Novia Aziz Efendi, (2014), Fktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya, Surakarta

---

**Competing interests:**

The authors declare that they have no significant competing financial, professional or personal interests that might have influenced the performance or presentation of the work described in this manuscript.

---