



**KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN
REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
KELURAHAN PERDAMEAN
KECAMATAN RANTAU
SELATAN KABUPATEN
LABUHANBATU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S. Sos) Dalam
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**MAISAROH PILIANG
NIM. 18 302 00057**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH**

ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



**KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN
REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
KELURAHAN PERDAMEAN
KECAMATAN RANTAU
SELATAN KABUPATEN
LABUHANBATU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S. Sos) Dalam
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**MAISAROH PILIANG
NIM. 18 302 00057**

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH

ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



**KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN
REMAJA KECANDUAN *GAME ONLINE* DI
KELURAHAN PERDAMEAN
KECAMATAN RANTAU
SELATAN KABUPATEN
LABUHANBATU**

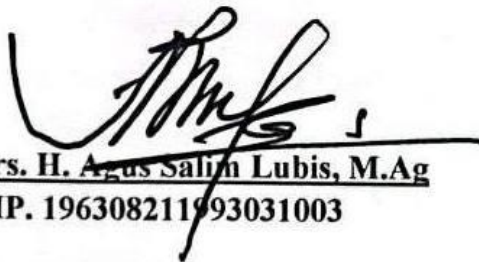
SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S. Sos) Dalam
Bidang Ilmu Bimbingan Konseling Islam*

Oleh:

**MAISAROH PILIANG
NIM. 18 302 00057**

PEMBIMBING I



Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 196308211993031003

PEMBIMBING II



Siti Wahyuni Siregar S.Sos.I.,M.Pd.I
NIP. 198807092015032008

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Jalan. T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Hal : Skripsi
a.n. Maisaroh Piliang
Lamp: 6 (Exampler) Exemplar

Padangsidempuan, Oktober 2023
Kepada Yth:
Ibu Dekan FDIK
Universitas Islam Negeri Syekh Ali
Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
Di:
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Maisaroh Piliang** yang berjudul: **"Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Kelurahan Pardamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Bimbingan Konseling Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudari tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 196308211997031003

PEMBIMBING II

Siti Wahyuni Siregar, S.Sos.L,M.Pd.I
NIP. 198807092015032008

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

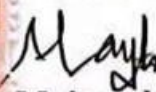
Nama : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / BKI
**Judul Skripsi : Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja
Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean
Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu**

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 kode etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 10 Juli 2023
Pembuat Pernyataan




Maisaroh Piliang
NIM. 1830200057

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan Game Online di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : **10** Juli 2023



Yang menyatakan,

Maisaroh Piliang
NIM. 1830200057

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maisaroh Piliang
Tempat/Tgl Lahir : Aek Nabara, 10 Mei 2000
NIM : 18 302 00057
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam

Menyatakan dengan sesungguhnya:

1. Segala data terdapat dalam dokumen permohonan ujian munaqosyah ini adalah benar dan sah.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen-dokumen yang telah saya berikan tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 11 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan



Maisaroh Piliang

Maisaroh Piliang

NIM. 18 302 00057



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN REMAJA
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KELURAHAN PERDAMEAN
KECAMATAN RANTAU SELATAN KABUPATEN
LABUHANBATU

Ketua

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 196308211993031003

Sekretaris

Fithri Choirunnisa Siregar, M. Psi
NIP. 198101262015032003

Anggota

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 196308211993031003

Fithri Choirunnisa Siregar, M. Psi
NIP. 198101262015032003

Pahri Siregar, M.Pd.I
NIP. 198808272015031003

Chanra, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2022048701

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Rabu, 25 Oktober 2023
Pukul : 10.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus / 80,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,54
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: 1151 /Un.28/F.4c/PP.00.9/10/2023

Ditulis Oleh : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Prodi : Bimbingan Konseling Islam
Judul Skripsi : **KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN REMAJA
KECANDUAN *GAME ONLINE* DI KELURAHAN PERDAMEAN
KECAMATAN RANTAU SELATAN KABUPATEN
LABUHANBATU**

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, 30 Oktober 2023



Dr. Magdalena, M.Ag.
NIP 197403192000032001

ABSTRAK

NAMA: Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
JUDUL: Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu
TAHUN: 2023

Latar belakang penelitian ini diawali dari fenomena remaja di Kelurahan Perdamean tepatnya di Lingkungan Rejo Mulyo 1 tidak melaksanakan tugas mereka dengan baik, seharusnya berbakti terhadap keluarga dan membantu orangtua serta senantiasa beribadah kepada Allah. Masalah ini kecanduan *game online* remaja yang membuat permasalahan terhadap orangtuanya, mulai dari masalah ekonomi dan pertengkaran antara orangtua dan anak membuat kondisi rumah menjadi tidak tenang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi psikologis orangtua dalam menghadapi remaja kecanduan *game online*.

Kondisi psikologis merupakan keadaan, situasi yang bersifat kejiwaan. Kondisi psikologis sebagai keadaan yang ada dalam diri seorang individu yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku individu. Jenis-jenis kondisi psikologis adalah marah, stress, cemas, sabar dan optimis.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, sumber data primer yaitu orangtua 17 orang dan remaja 10 orang. sumber data sekunder lurah 1 orang dan masyarakat atau tetangga remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 6 orang. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur dan observasi non partisipan. Teknik analisis data menggunakan tahapan menelaah seluruh data yang dikumpulkan dari sumber data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean memiliki beberapa sifat buruk, seperti suka berkata kotor dan kasar, pembangkang dan sering berselisih atau bertengkar. Kondisi psikologis ayah ibu yang menghadapi remaja kecanduan *game online* memiliki kondisi negatif dan positif. Kondisi negatif diantaranya stress, cemas dan pemaarah, sedangkan kondisi positif diantaranya sabar dan optimis. Faktor penghambat dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean yaitu kurangnya perhatian orangtua, kurang memiliki hubungan sosial yang baik, terpengaruh oleh teman atau lingkungannya dan kurangnya rasa kasih sayang. Adapun faktor pendukung dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* di kelurahan Perdamean yaitu orangtua berperan aktif dalam mendidik anak, remaja sering bersosialisasi dan memiliki kegiatan di luar rumah yang positif seperti mengikuti remaja mesjid, olahraga di sore hari. Contohnya bermain bola kaki dan bola volly serta bermain bulu tangkis.

Kata kunci: Psikologis, Remaja, Kecanduan, *Game*, *Online*.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam selalu tucurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu menjadi dambaan umat, pimpinan sejati dan pengajar yang bijaksana.

Skripsi ini berjudul **“Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu”** disusun untuk memenuhi tugas dan syarat untuk mencapai gelar sarjana sosial (S.Sos) pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan yang disebabkan keterbatasan referensi yang relevan dengan pembahasan dalam penelitian ini dan masih minimnya ilmu pengetahuan yang penulis miliki. Namun berkat hidayah-Nya serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan

Kerjasama, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.

2. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Ibu Dr. Magdalena, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
3. Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Ibu Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi., dan seluruh Bapak dan Ibu Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah banyak membantu penulis saat menjalani kuliah dan menyusun skripsi ini.
4. Pembimbing I, Bapak Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag., Pembimbing II, Ibu Siti Wahyuni Siregar, M.Pd.I., yang telah bersedia dengan tulus untuk membimbing, mendorong dan mengarahkan penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Bapak Mukti Ali S.Ag., beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., S.S., M.Hum., yang telah memberikan izin dan layanan perpustakaan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini.

7. Pembimbing Akademik, ibu Dr. Juni Wati Sri Rizki, S.Sos., M.A., yang selalu memberikan nasihat kepada saya.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen FDIK Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, yang telah membimbing, mendidik, memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
9. Kepada Bapak Kepala Lurah Perdamean. Ismail S.E., yang telah memberikan izin saya untuk melakukan penelitian di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.
10. Kepada rekan seperjuangan di Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI) angkatan 2018, Mardiyah, Rizka Nurida Siregar, dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
11. Kepada sahabat saya Khairunnisa Rambe, Nur Khoiria Nasution, Linda Sihotang, Tri Suci Syafriani, Amelia Tanjung, dan Putri Riyanti yang telah memberikan motivasi serta dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teristimewa kepada pintu surga dan panutanku, Ibunda Nurbaidah. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan studi penulis, beliau yang sudah mendidik dan mengasuh sehingga dapat melanjutkan program S1. Beliau tidak sempat merasakan pendidikan sampai di bangku perkuliahan, tapi semangat, kerja keras dan motivasi serta do'a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
13. Teristimewa kepada cinta pertamaku, Ayahanda Efnizul Piliang. Beliau yang

mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

14. Kepada keempat saudara saya, kakak Efi Juliani A.Md.Kom., abang Ridwan Efendi dan Surya Darma serta adik Dedek Iskandar tercinta, tersayang yang selalu memberikan do'a, menyemangati, dan mendukung serta memberikan bantuan kepada penulis sampai skripsi ini selesai. Semoga keluarga selalu dalam lindungan Allah SWT.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah peneliti serahkan segalanya, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih banyak kekurangan. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Akhir kata, dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, 15 Oktober 2023

Maisaroh Piliang
NIM. 18 302 00057

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Batasan Istilah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
G. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Kondisi Psikologis.....	11
a. Pengertian Kondisi Psikologis.....	11
b. Aspek-aspek Psikologis.....	12
2. Keluarga.....	14
a. Pengertian Keluarga.....	14
b. Fungsi Keluarga.....	14
c. Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak.....	21
3. Pengertian Remaja.....	24
4. Kecanduan <i>Game Online</i>	25
a. Pengertian Kecanduan.....	25
b. Pengertian <i>Game Online</i>	26

c. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	27
d. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	28
e. Dampak Positif dan Negatif <i>Game Online</i>	30
B. Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Lokasi Penelitian dan Waktu	35
B. Jenis Penelitian	35
C. Informan Penelitian	36
D. Sumber Data	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	41
G. Teknik Keabsahan Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	44
A. Temuan Umum	44
1. Keadaan Geografis Kelurahan Perdamean	44
2. Keadaan Penduduk dan Mata Pencaharian	45
3. Kondisi Sarana dan Prasarana	48
4. Kondisi Agama dan Penduduk	50
B. Temuan Khusus	51
1. Kondisi Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> di Kelurahan Perdamean	51
2. Kondisi Psikologis Ayah dan Ibu Menghadapi Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> di Kelurahan Perdamean	63
3. Faktor Penghambat dan Pendukung Orangtua dalam Mengatasi Remaja Kecanduan <i>Game Online</i> di Kelurahan Perdamean	74
C. Analisis Pembahasan	87
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Profil Orangtua yang Memiliki Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	37
Tabel 2 Profil Remaja Kecanduan <i>Game Online</i>	37
Tabel 3 Jumlah Penduduk Kelurahan Pedamean.....	45
Tabel 4 Jumlah Kepala keluarga di Kelurahan Perdamean.....	46
Tabel 5 Mata Pencaharian di Kelurahan Perdamean.....	47
Tabel 6 Sarana Pendidikan di Kelurahan Perdamean.....	48
Tabel 7 Sarana Keagamaan di Kelurahan Perdamean.....	49
Tabel 8 Sarana dan Prasarana Umum.....	49
Tabel 9 Jumlah Agama dan Penganutnya.....	50

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan ilmu dan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet, yang salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Game online adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. *Game online* dapat dimainkan kapan saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia. Permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik, seperti yang diinginkan dan yang didukung oleh komputer.¹

Game online juga bukan hanya berupa permainan yang bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lainnya, Bahkan di dalam *game online* para pemain dapat berkompetisi untuk memperoleh poin tinggi yang berkonsekuensi menjadi pemain yang kalah atau menang, dan para pemain *game online* juga bisa saling berkomunikasi

¹ Emria Fitri, dkk., *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 4 No. 3 November 2018, hlm. 213. <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272>. Diakses Rabu, 14 Desember 2022, pukul 13:39

untuk menambah teman, melalui *voice chat* maupun *chatting chat* yang ada di *game online* seperti *game Mobile Legends, PUBG Mobile, Free Fire* dan *Higgs Domino* serta *game online* lainnya.²

Permainan *game online* sangat mudah diakses oleh para remaja baik di PC ataupun *smartphone*. Penggunaan PC ataupun *smartphone* sudah dimiliki oleh setiap remaja. Setiap remaja lebih mudah menggunakannya dimana pun remaja berada dan kapan saja selama 24 jam. PC (komputer) maupun *smartphone* menjadi suatu kebutuhan bagi setiap remaja yang dapat memberi informasi maupun memberikan kenyamanan dan menyebabkan kecanduan bagi setiap remaja yang bermain *game online*.

Kecanduan *game online* lebih sering terjadi pada remaja, karena remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang yang sudah dewasa. Hal tersebut dikarenakan remaja lebih suka untuk mencoba hal-hal yang baru untuk memperoleh kesenangan secara pribadi.³

Kecanduan *game online* merupakan suatu sikap yang berlebihan dalam bermain *game online* dimana para penggunaannya akan terus menerus bermain dan sulit untuk berhenti. *World Health Organisation* (WHO) saat ini sudah resmi menyatakan bahwa kecanduan *game online* sebagai penyakit gangguan mental untuk pertama kalinya dalam *11 revision of the Internasional Classification of Diseases* (ICD-11). Penyakit kecanduan *game online* ini memiliki beberapa karakteristik antara lain pola perilaku bermain secara terus-

² M. Fahmi Alam, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm. 13.

³ *Ibid.*, hlm. 20

menerus yang ditandai dengan gangguan kontrol terhadap *game*, sehingga *game* lebih diutamakan dari pada kebutuhan hidup lainnya.⁴ Perilaku tersebut akan mempengaruhi kondisi psikologis keluarga yang mengalami kecanduan *game online*.

Secara umum kondisi psikologis merupakan keadaan, situasi yang bersifat kejiwaan. Kondisi psikologis sebagai keadaan yang ada dalam diri seorang individu yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku individu tersebut. Kondisi psikologis dapat diartikan sebagai psikis yang tidak tampak oleh mata dan mendasari seseorang untuk berperilaku secara sadar. Kondisi psikologis ini merupakan landasan kepribadian seseorang individu, artinya kepribadian seorang individu bisa tercermin dari bagaimana kondisi psikologis yang dan melibatkan berbagai aspek, yaitu cara berfikir atau aspek yang mencakup kegiatan mental/otak (kognitif), perasaan yang mencakup aspek emosional (efektif), perilaku (psikomotor), dan sosial yang mana aspek-aspek itu saling berinteraksi dan bersifat dinamis.⁵

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap remaja di Kelurahan Perdamean Kabupaten Labuhanbatu biasanya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* 10-12 jam perhari bahkan bisa lebih jika hari libur. Ini menandakan betapa lamanya waktu yang dihabiskan oleh remaja hanya untuk

⁴ Fraldy Robert Mais, dkk., *Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja*, Jurnal Keperawatan, Vol. 8, No. 2, Agustus 2020, hlm. 19 <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/download/32318/30664>. Diakses Diakses Rabu, 14 Desember 2022, pukul 15:13

⁵ Yulia Hairina dan Shanty Komalasari, *Kondisi Psikologis Narapidana Narkotika di Lembaga Perasyarakatan Narkotika Klas II Karang Intan Martapura, Kalimantan Selatan*, Jurnal Studia Insania, Vol 5, No. 1, Mei 2017, hlm. 97. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/1353/1077> Diakses Sabtu, 18 Februari 2023, pukul: 01:25.

sebuah permainan. Bahkan tidak sedikit dari remaja yang telah memperlihatkan dampak positif dan negatif dari keseringan bermain *game online*.⁶

Kewajiban seorang anak yaitu menghormati orangtua, mematuhi peraturan keluarga, mendengarkan nasehat orangtua, membantu orangtua dan beribadah serta belajar. Akan tetapi beberapa remaja di Kelurahan Perdamean tidak melaksanakan hal tersebut, mereka mengabaikan kewajiban mereka sebagai seorang anak. Justru beberapa anak di Kelurahan Perdamean menunjukkan hal yang bertolak belakang, mereka tidak menghormati orangtuanya, tidak mendengar perintah orangtuanya, mengabaikan ibadah dan belajar.⁷ Hal tersebut yang merupakan adanya konflik di dalam rumah tangga atau keluarga.

Kompleksnya permasalahan akibat kecanduan *game online* yang dihadapi sehari-hari oleh keluarga mulai dari pertengkaran ayah dan ibu, kondisi ekonomi yang tidak stabil, membuat kondisi rumah menjadi tidak tenang akibat keributan yang dibuat oleh remaja yang kecanduan *game online*.⁸

Berdasarkan hasil wawancara kepada remaja yang bernama Iskan mengatakan bahwa:

Saya suka bermain *game online Mobile Legend* dan *Scatter*, biasanya sehari saya bermain *game online* kurang lebih 12 jam. Terkadang di sekolah saya juga bermain *game online* bersama teman-teman sekelas saya, lanjut di

⁶ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean. Rabu, 3 Agustus 2022, pukul 19:35

⁷ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Jum'at, 3 Februari 2023, pukul 19:00

⁸ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean. Rabu, 3 Agustus 2022, pukul 19:35

rumah bermain sama teman-teman sekampung saya. Untuk bermain *game online* uang saya bisa habis sekitar 50 ribu perminggu.⁹

Hal ini diperkuat oleh ibu dari Iskan yang bernama Nur yang mengatakan bahwa:

Iya anak saya itu suka sekali bermain *game online*, pulang sekolah main *game online* sampa larut malam bahkan sampai telat makan, tidak mau disuruh shalat, tidak mau bantu orangtua. Taunya hanya minta uang uang saja, padahal kalau disuruh selalu tidak mau dan marah-marah. Karena dia suka membangkang saya jadi kesal dan selalu marah kepadanya.¹⁰

Beranjak dari latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “ **Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan *Game Online* Di Kelurahan Pardamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu ”**

B. Fokus Masalah

Adapun fokus masalah dalam penelitian ini adalah pada kondisi psikologis orangtua yang memiliki anak remaja yang kecanduan *game online*, yang berada di Kelurahan Pardamean terkhusus di Lingkungan Rejo Mulyo 1. Penelitian ini terfokus pada keluarga inti, yaitu ayah dan ibu.

C. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan menafsirkan dan memahami tentang maksud dan tujuan penelitian ini, maka peneliti membatasi beberapa istilah berikut ini:

⁹ Hasil wawancara kepada remaja yang bernama Iskan, Kamis, 16 Maret 2023, pukul 20:05

¹⁰ Hasil wawancara kepada ibu Nur orangtua remaja, jum'at 17 Maret 2023, pukul 10:25

1. Kelurahan Perdamean

Kelurahan Perdamean terletak di Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, Kelurahan Perdamean memiliki 10 Lingkungan. Penelitian ini terfokus pada Lingkungan Rejo Mulyo 1.

2. Kondisi Psikologis Keluarga

Kondisi adalah keadaan.¹¹ Psikologis adalah bagian dari ilmu psikologi, psikologis persamaan dari psikis, mental atau jiwa.¹² Kondisi psikologis dapat diartikan sebagai psikis yang tidak tampak oleh mata seperti pikiran, perasaan dan emosi.¹³

Keluarga secara sederhana adalah suatu unit kesatuan hidup bagi seorang pria dengan seorang wanita sebagai pasangan yang hidup bersama dan diikat oleh suatu perkawinan. Di samping itu keluarga juga bisa terbentuk karena hubungan darah atau adopsi sehingga menjadi satu bentuk kesatuan kehidupan dalam rumah tangga atau masyarakat. Keluarga juga diartikan sebagai unit terkecil dalam masyarakat yang terdiri dari suami-istri, atau suami, istri dan anaknya, atau ayah dan anaknya atau ibu dan anaknya.¹⁴

Keluarga yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keluarga inti, yang terdiri dari ayah dan ibu. Kondisi psikologis keluarga dalam penelitian ini adalah suatu keadaan perasaan mental atau jiwa yang dirasakan oleh

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hlm. 518

¹² Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 1

¹³ *Op. Cit.*, Yulia Hairina dan Shanty Komalasari, hlm. 97

¹⁴ Adarus Darahim, *Membina Keharmonisan & Ketahanan Keluarga*, (Jakarta Timur: IPGH, 2015), hlm. 53

ayah, ibu yang memiliki anak yang mengalami kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

3. Remaja

Remaja adalah sebagai periode transisi antara masa kanak-kanak hingga dewasa, atau usia belasan tahun, atau jika seseorang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.¹⁵

Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah remaja yang berusia 18-21 tahun. Alasan memilih umur remaja 18-21 tahun dikarenakan pada usia ini remaja cenderung memiliki sifat negatif dikarenakan kecanduan *game online*.

4. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki dua arti. Kecanduan berasal dari sebuah kata dasar yaitu candu. Pertama, kecanduan memiliki arti suatu kegemaran hingga merupakan hal-hal yang lain contohnya kecanduan pada semua macam permainan yang tampak menonjol. Kedua, kecanduan adalah ketagihan pada sesuatu sehingga menjadikan ketergantungan pada obat-obatan, minuman dan sebagainya.¹⁶

Game online adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*.

¹⁵ Sarlito Warsono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 2

¹⁶ *Op. Cit.*, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, hlm. 901

Game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang diuraikan dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu?
2. Bagaimana kondisi psikologis ayah dan ibu menghadapi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu?
3. Apa saja faktor penghambat dan pendukung orangtua dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang telah dibahas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kondisi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean.
2. Untuk mengetahui kondisi psikologis ayah dan ibu menghadapi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean.
3. Untuk mengetahui faktor penghambat dan pendukung orangtua dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan, baik kegunaan secara teoritis maupun kegunaan secara praktis, antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Untuk memperkaya dan memperluas ilmu pengetahuan terutama dalam masalah kondisi psikologis keluarga dengan anak kecanduan *game online*

2. Kegunaan praktis

- a. Sebagai bahan perbandingan bagi penelitian lain yang ingin melanjutkan penelitian dengan masalah yang sama.
- b. Hasil penelitian ini bisa dijadikan suatu rekomendasi bagi keluarga yang memiliki anak yang kecanduan *game online*.
- c. Memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Program studi Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun secara berurutan yang terdiri dari beberapa bab yaitu:

Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, fokus masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Teori, yang terdiri dari Landasan teori dan kajian terdahulu.

Bab III Metodologi Penelitian, terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, informan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik keabsahan data.

Bab IV hasil dan Pembahasan, berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi atau gambaran tentang kondisi psikologis keluarga dengan anak yang kecaduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

Bab V Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kondisi Psikologis

a. Pengertian Kondisi Psikologis

Kondisi adalah persyaratan atau keadaan, kondisi adalah situasi atau suatu keadaan yang ada pada diri individu baik itu di luar maupun di dalam dirinya.¹⁷ Adapun makna psikologis menunjukkan ke arah jiwa, nyawa dan berbagai kata lain yang senada. Secara etimologis psikologis diambil dari bahasa Inggris, yaitu *psychology* yang berasal dari bahasa Yunani. “*psyche*” yang berarti jiwa, dan “*logos*” yang berarti ilmu pengetahuan. Dengan demikian psikologi berarti ilmu yang mempelajari tentang jiwa.¹⁸

Menurut Jalaluddin, psikologis secara umum adalah mempelajari gejala-gejala kejiwaan manusia yang berkaitan dengan pikiran (*cognisi*), perasaan (*emotion*) dan kehendak (*conasi*).¹⁹

Secara umum kondisi psikologis merupakan keadaan, situasi yang bersifat kejiwaan. Kondisi psikologis sebagai keadaan yang ada dalam diri seorang individu yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku individu tersebut. Kondisi psikologis dapat diartikan sebagai psikis yang

¹⁷ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1991), hlm. 518

¹⁸ Abdul Rahman Shaleh & Muhib Abdul Wahab, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, (Jakarta: Kencana, 2004), hlm. 1

¹⁹ Jalaluddin, *Psikologi Agama*, Edisi Revisi Cet. 17, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 5

tidak tampak oleh mata dan mendasari seseorang untuk berperilaku secara sadar. Kondisi psikologis ini merupakan landasan kepribadian seseorang individu, artinya kepribadian seorang individu bisa tercermin dari bagaimana kondisi psikologis yang melibatkan berbagai aspek, yaitu cara berfikir atau aspek yang mencakup kegiatan mental/otak (kognitif), perasaan yang mencakup aspek emosional (efektif), perilaku (psikomotor), dan sosial yang mana aspek-aspek itu saling berinteraksi dan bersifat dinamis.²⁰

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa psikologi adalah ilmu-ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala jiwa manusia. Begitu juga dengan kondisi psikologis yang merupakan keadaan atau situasi yang bersifat kejiwaan.

b. Aspek-aspek Psikologis

Menurut Kartono proses kehidupan psikis manusia selalu diikuti oleh ketiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek emosional perasaan dan aspek kemauan atau hubungan interpersonal.²¹

1) Kognitif

Dalam kehidupan manusia proses kognitif sangat berperan dalam pengambilan keputusan bagi setiap individu, sejalan dengan

²⁰ Yulia Hairina dan Shanty Komalasari, *Kondisi Psikologis Narapidana Narkotika di Lembaga Permasyarakatan Narkotika Klas II Karang Intan Martapura, Kalimantan Selatan*, Jurnal Studia Insania, Vol 5, No. 1, Mei 2017, hlm. 97. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/insania/article/view/1353/1077>
Diakses Sabtu, 18 Februari 2023, pukul: 01:25

²¹ Kartini Kartono, *Psikologi Umum*, (Bandung: Mandar Maju, 1996), hlm.

proses kognitif menjadi dasar akan timbulnya prasangka. Apabila seseorang mempersepsi orang lain atau apabila suatu kelompok mempersepsi orang lain dan memasukkan apa yang dipersepsi itu merupakan keadaan kategori tertentu.²²

2) Emosi

Emosi merupakan reaksi mental, misalnya rasa marah atau takut yang diekspresikan secara berbeda-beda pada tiap individu yang diarahkan pada objek tertentu yang disertai dengan perubahan perilaku dan faktor fisiologis dalam tubuh.²³

3) Hubungan Interpersonal

Menurut Desmita hubungan interpersonal dapat diartikan sebagai hubungan antarpribadi yang dibangun dalam interaksi sosial antara pribadi dengan pribadi lainnya.²⁴

Menurut Howard Gardner dalam Syamsu Yusuf, kecerdasan membangun hubungan interpersonal atau *interpersonal intelegensi* merupakan kemampuan untuk mengamati dan merespon suasana hati, temperamen dan motivasi orang lain.²⁵

Dapat dipahami dalam proses kehidupan manusia selalu berkaitan dengan yang dipikirkan, yang dirasakan dan yang diperbuat.

²² *Ibid*, hlm. 99

²³ Asti Musman, *Berdamai dengan Emosi: Kenali Emosi Hadapi Hidup*, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2018), hlm. 2

²⁴ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 219

²⁵ Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm.109

2. Keluarga

a. Pengertian Keluarga

Keluarga merupakan sebuah institusi terkecil di dalam masyarakat yang berfungsi sebagai wahana untuk mewujudkan kehidupan yang tentram, aman, damai dan sejahtera dalam suasana cinta dan kasih sayang yang didasarkan karena terjadinya perkawinan, juga bisa disebabkan karena persusunan atau muncul perilaku pengasuhan.²⁶

Keluarga sebagai pranata yang pertama dan utama. Karena, dalam sebuah keluarga itu dapat mengisi dan juga membekali nilai-nilai yang dibutuhkan anggota keluarganya. Dari sebuah keluarga, maka akan dapat mempelajari sifat-sifat mulia, kasih sayang, kesetiaan. Misalnya, dari seorang ayah dan ibu akan terpupuk sifat keuletan, keberanian dan juga tempat berlindung.²⁷

Keluarga dipahami sebagai kelompok primer yang terdiri dari dua atau lebih orang yang mempunyai jaringan interaksi interpersonal, hubungan darah, hubungan perkawinan dan adopsi sebagai pengikat.

b. Fungsi Keluarga

Proses membangun keluarga sesungguhnya meneguhkan visi dan misi yang mesti dicapai dan diselenggarakan dengan seksama sepanjang waktu. Ketahanan dan keluarga diperjuangkan, sebagai benteng

²⁶ Mufidah, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 37

²⁷ Fatah Yasin, *Dimensi-dimesi Pendidikan Islam*, (Malang: UIN Malang Press, 2008), hlm. 8

ketahanan bangsa. Sehingga visi dan misi keluarga dengan seperangkat fungsinya, tak pernah boleh berguguran atau terabaikan.²⁸

Ada beberapa fungsi-fungsi keluarga, yaitu sebagai berikut:

1) Fungsi Agama

Keluarga sebagai wadah penanaman nilai-nilai keagamaan, pemberian identitas agama pada setiap anggota keluarga. Nilai-nilai agama ditanamkan, dibiasakan dan diterapkan dalam keluarga sebagai landasan menjalin kehidupan bersama. Fungsi ini menuntun setiap anggota keluarga agar dapat menghadapi hidup secara arif, mengelola diri dan potensinya sebagai makhluk Allah, menepati setiap peraturan yang datang dari-Nya. Agama menuntun bagaimana hubungan seseorang hamba dengan Tuhannya, mengelola dirinya serta menjalin hubungan dengan sesama manusia maupun makhluk lainnya di muka bumi ini.²⁹

Keluarga adalah tempat pertama seorang anak mengenal agama, dalam hal ini orangtua wajib menanamkan, mengembangkan dan mengamalkan nilai-nilai luhur agama, sehingga anggota keluarga menjadi berakhlak dan bertakwa.

2) Fungsi Sosial Budaya

Keluarga adalah ikatan yang menanamkan dan memberikan pengertian sejak dini terhadap semua anggotanya tentang nilai-nilai

²⁸ Rida Hesti Ratnasari, *Broken Home: Pandangan dan Solusi Dalam Islam Mengubah Broken Home Menjadi Sweet Home*, (Jakarta: Amzah, 2018), hlm. 2

²⁹ *Ibid*, hlm 3

sosial dan budaya. Setiap anggota keluarga belajar dan menerapkan pengertian sebagai hasil penanaman nilai-nilai sosial budaya yang ada di tengah masyarakat. Sikap hidup, tata nilai, etika, sopan santun, budi pekerti yang sudah menjadi milik masyarakat, didapatkan dan ditanamkan sejak awal dalam kehidupan.³⁰

Keluarga istimewa memiliki nilai-nilai sosial dan budaya yang mungkin unik. Hal ini karena nilai-nilai tersebut terurai dan terbentuk secara strategis, dengan dasar penerapan fungsi agama. Nilai-nilai menyelimuti seluruh anggota keluarga dengan rasa percaya diri, memiliki nilai sosial dan budaya yang diyakini bersama sebagai nilai-nilai kebaikan. Perbedaan dengan masyarakat akan lebih mudah dihadapi dan dicarikan solusinya selama seluruh anggota keluarga meyakini secara bersama-sama.³¹

Fungsi sosial budaya menjadi salah satu fungsi keluarga yang mempunyai peran penting untuk mengenalkan kebiasaan, adat istiadat, tradisi dan budaya bangsa pada seluruh anggota keluarga.

3) Fungsi Cinta Kasih

Keluarga merupakan ikatan pupuk yang menumbuhkan dan menyemai rasa cinta dan kasih sayang di antara semua anggotanya. Sehingga anak mendapatkan suasana penuh kasih sayang, membentuk

³⁰ *Ibid*, hlm 5

³¹ *Ibid*, hlm 6

jiwa penyayang dan peduli sekelilingnya. Mereka akan tumbuh menjadi manusia yang penuh cinta dan kasih.³²

Keluarga sebagai salah satu perwujudan dan bentuk kisah dan kasih yang diberikan kepada seluruh anggotanya. Fungsi cinta kasih dapat diwujudkan dalam bentuk memberikan kasih sayang dan rasa aman serta memberikan perhatian di antara anggota keluarga.

4) Fungsi Perlindungan

Keluarga memang semestinya memberikan suasana aman, nyaman dan menentramkan semua anggotanya, karena adanya suasana saling melindungi. Semua anggota keluarga merasa tenang, aman dan damai karena merasa terlindungi. Seluruh anggota keluarga, baik anak-anak hingga orang dewasa tidak seharusnya mengalami tindakan diskriminasi, kekerasan, ancaman paksaan kehendak, yang membuat ada anggota keluarga merasa terancam dan tidak aman. Setiap keputusan memerlukan komunikasi yang efektif sehingga dirasakan sebagai perlindungan yang memadai. Menghakimi, menyudutkan, memperbandingkan kekurangan dan kelebihan anak telah masuk dalam tindakan diskriminatif yang menghilangkan fungsi perlindungan dalam suatu keluarga.³³

Salah satu fungsi keluarga adalah sebagai tempat perlindungan bagi anggota keluarga, keluarga harus memberikan rasa aman, tenang

³² *Ibid.*, hlm 7

³³ *Ibid.*, hlm. 8

dan tentram bagi seluruh anggota keluarga.

5) Fungsi Reproduksi

Keluarga dalam ikatan pernikahan yang sah, merupakan satu-satunya sarana dalam usaha mengembangkan keturunan. Generasi penerus bangsa dan negara lahir dari ikatan pernikahan yang sah memiliki kejelasan nasab, dan bertanggung jawaban atas hak-hak anak.³⁴

6) Fungsi Sosialisasi dan Pendidikan

Keluarga merupakan wadah pertama dan utama dalam proses mendidik. Ibu sebagai sekolah pertama, dipimpin oleh seorang ayah, menyelenggarakan sosialisasi secara alami dengan nilai, norma dan etika yang diterapkan. Semua anggota keluarga bersosialisasi satu dengan lainnya, berkomunikasi dan berinteraksi sesuai pola komunikasi baik tuntunan Ilahiyah.

Fungsi ini membuahkan hasil yang sangat baik, keluarga merupakan tahan perjuangan orangtua menanamkan aqidah, menuntun dengan menegakkan ajaran Islam dan membiasakan seluruh anggota keluarganya dengan amal shaleh dan ibadah semenjak anak-anak berada dalam kandungan. Sosialisasi dan pendidikan dalam keluarga tidak bisa terlambat. Pilar ini mesti sungguh-sungguh dilakukan dalam keluarga biasa maupun keluarga istimewa. Setiap anggota keluarga menempuh perjalanan ini, melaksanakan fungsi ini bersiap memetik

³⁴ *Ibid*, hlm. 9

hasilnya, anak-anak shalih dan shalihah, penerus perjuangan, generasi yang menjaga pahala mengalir bagi orang tuanya meski orangtua telah dijemput ajal.³⁵

Fungsi sosialisasi dan pendidikan dalam keluarga adalah untuk mendidik anak mulai dari awal sampai pertumbuhan anak menjadi dewasa. Keluarga berperan penting terhadap upaya terbentuk kepribadian yang baik dari waktu ke waktu, sebelum terjun dalam kehidupan masyarakat yang sebenarnya.

7) Fungsi Ekonomi

Ketahanan keluarga tidak dapat dilepaskan dari pemberdayaan ekonomi keluarga. Keterpenuhan kebutuhan keluarga sangat menentukan integritas, keutuhan, keharmonisan, kelestarian dan kebahagiaan setiap anggota keluarga. Proses pemberdayaan ekonomi dalam keluarga melibatkan semua anggotanya, baik dengan mendidik perilaku berhemat, budaya menabung, keterampilan menjemput rezeki, mengembangkan kemampuan secara produktif, dan inovatif serta kemampuan menjalin *networking* pemasaran, serta relasi bisnis.

Fungsi kesadaran ekonomi melingkupi juga pembentukan perilaku sadar *financial*, sadar keuangan rumah tangga, menjauhkan setiap anggota keluarga dari riba serta pemborosan belanja untuk membeli barang yang haram.³⁶

³⁵ *Ibid*, hlm 10.

³⁶ *Ibid*, hlm 10

Fungsi ekonomi ialah mencari sumber-sumber penghasilan untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Pengaturan penggunaan penghasilan keluarga untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Menabung untuk memenuhi kebutuhan keluarga di masa yang akan datang, misalnya pendidikan anak-anak, jaminan hari tua dan lain-lain.

8) Fungsi Pembinaan Lingkungan

Fungsi ini menciptakan kesempatan bagi suatu keluarga untuk dapat memberikan manfaat bagi sekelilingnya, amar makruf nahi mungkar, serta menebar rahmat bagi seluruh alam (*rahmatan lil alamin*).

Peran keluarga dalam membina lingkungan alam dan lingkungan sosial mengharuskan kepekaan terhadap potensi dan masalah lingkungannya. Keluarga-keluarga tidak dapat bersikap eksklusif, menghindari interaksi dengan masyarakat dan lingkungan alam sekitarnya. Keluarga sebagai bagian dalam masyarakat senantiasa hadir menjadi bagian dari solusi, baik pencegahan maupun penyelesaian bencana alam serta rencana sosial. Bahkan sebaliknya, keluarga menjadi bagian dari masalah lingkungan dan masalah sosial yang pada akhirnya menjadi beban masyarakat dan negara.³⁷

Keluarga berperan dalam memelihara lingkungan setempat dan lingkungan alam sekitarnya. Anggota keluarga perlu mengenal tetangga mereka dan masyarakat sekitar serta menjaga kelestarian lingkungan alam.

³⁷ *Ibid*, hlm 11

c. Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak

Sebuah keluarga menjadi lembaga pendidikan yang pertama dan juga utama memiliki peranan penting dalam mengembangkan potensi yang telah dimiliki oleh anak. Ada enam bidang pendidikan yang dapat dikembangkan oleh orangtua terhadap anaknya, yaitu sebagai berikut:

1) Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Keluarga mempunyai peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan juga perkembangan jasmani dan fungsi fisik seorang anak. Cara-cara yang dapat dilakukan untuk membantu mewujudkan pendidikan jasmani dan kesehatan anak adalah memberikan peluang yang cukup pada anak untuk dapat menikmati air susu ibu, menjaga kesehatan dan juga kebersihan jasmani, pakaian dan juga melindungi dari serangan panas, angin, terjatuh dan juga kebakaran.³⁸

2) Pendidikan Akal (intelektual)

Tugas keluarga dalam mendidik intelektual anak antara lain adalah untuk menolong anak-anaknya, membuka, menemukan dan juga menumbuhkan kesediaan-kesediaan, bakat-bakat dan kemampuan akalnya. Cara yang dapat dilakukan untuk mendidik intelektual anak adalah membiarkan anak-anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dihadapi oleh anak dan

³⁸ Moh Padil, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010), hlm. 139

memberikan sebuah peluang untuk dapat memilih jurusan dan juga pelajaran yang disukai oleh anak.³⁹

3) Pendidikan Psikologikal dan Emosi

Dengan adanya pendidikan psikologikal dan emosi, keluarga dapat mendidik anak-anaknya dan anggota keluarga lain untuk menciptakan sebuah emosi yang sehat, dan juga menciptakan kematangan emosi yang sesuai dengan akidah-akidah umum.

Cara-cara yang dapat dilakukan oleh keluarga untuk memberikan psikologikal dan emosi adalah jangan menggunakan cara-cara ancaman, kekejaman dan juga siksaan badan dalam mendidik anak. Jangan melakukan sebuah kegiatan yang akan menimbulkan rasa diabaikan, kekurangan dan juga kelemahan. Mengetahui cara-cara memuaskan atau tidak memuaskan gejala-gejala dan sifat-sifat dalam kepuasan tingkah laku anak.⁴⁰

4) Pendidikan Agama dan Spiritual

Pendidikan agama dan spiritual berarti membangkitkan kekuatan dan juga sebuah kesediaan spiritual yang bersifat naluri pada diri seorang anak yang disertai juga dengan ibadah.

Cara-cara yang dapat dilakukan oleh orangtua dalam mewujudkan pendidikan ini adalah memberikan tauladan yang baik pada anak-anak tentang kekuatan iman kepada Allah. membimbing

³⁹ *Ibid.*, hlm. 140

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 141

anak untuk dapat membaca bacaan agama yang berguna dan memikirkan ciptaan-ciptaan Allah. Menyiapkan susana agama dan juga spiritual yang sesuai dengan situasi rumah itu.

5) Pendidikan Akhlak

Keluarga mempunyai kewajiban untuk mengajarkan akhlak pada anak. Cara-cara yang dapat dilakukan untuk memberikan pendidikan ini adalah memberikan contoh yang baik pada anak dengan cara berpegang tangan pada akhlak yang mulia. Keluarga selalu menunjukkan bahwa keluarga itu selalu menguasai mereka dengan kebijaksanaan dan juga sabar. Menjaga anak-anak dari teman-teman yang menyeleweng dari aturan Islam.

6) Pendidikan Sosial

Pendidikan sosial anak ini melibatkan bimbingan pada tingkah laku seorang anak, baik itu sosial, ekonomi dan juga politik. Cara yang dapat dilakukan oleh orangtua untuk memberikan pendidikan pada anaknya adalah memberikan contoh yang baik kepada anak-anak dalam tingkah laku sosial berdasarkan prinsip-prinsip agama. Menjadikan rumah itu sebagai interaksi social dan membiasakan hidup sederhana.⁴¹

3. Pengertian Remaja

Menurut Hurlock, seperti ditulis Miftahul Jannah, kata remaja berasal dari bahasa latin “*adoloescere*” kata bendanya “*adolescenia*” yang berarti remaja atau tumbuh menjadi dewasa, remaja itu adalah mencakup

⁴¹ *Ibid.*, hlm. 142

kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Remaja mempunyai arti tumbuh menjadi dewasa.⁴²

Perkembangan lebih lanjut, istilah *adolescence* sesungguhnya memiliki arti yang luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Pandangan yang didukung oleh Piaget yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi terintegrasi ke dalam masyarakat dewasa, suatu usia dimana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan merasa sama, atau paling tidak sejajar. Memasuki masyarakat dewasa ini mengandung banyak aspek afektif, lebih atau kurang dari usia pubertas.⁴³

Remaja adalah periode peralihan perkembangan dari anak-anak ke masa dewasa, yang dimulai sekitar usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia 18-21 tahun. Remaja memiliki keragaman yang sangat tinggi. Variasi, etnis, kultur, sejarah dan jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan gaya hidup mencirikan perjalanan hidup mereka.⁴⁴

Hurlock membagi fase remaja menjadi masa remaja awal dengan usia antara 13-17 tahun dan masa remaja akhir usia antara 17-18 tahun. Masa remaja awal dan akhir menurut Hurlock memiliki karakteristik yang berbeda

⁴² Miftahul Jannah, *Remaja dan Tugas-tugas Perkembangan dalam Islam*, Jurnal Psikoislamedia, Vol. 1 No. 1, April 2016, hlm. 245, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/1493/1091>. Diakses Rabu, 21 Desember 2022, pukul 10:05

⁴³ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Buni Aksara 2005), hlm. 9.

⁴⁴ Laura A. King, *Psikologi Umum*, (Jakarta: Salemba Humanika 2016), hlm. 394.

dikarenakan pada masa remaja akhir individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa.⁴⁵

Remaja adalah suatu waktu manusia berumur 13-22 tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak.

4. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan atau *adiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan.

Kecanduan dapat diartikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasa ketergantungan terhadap suatu hal yang disenanginya pada berbagai kesempatan yang ada disebabkan karena kurangnya kontrol diri sehingga dapat menimbulkan perilaku yang kompulsif dan dapat menyebabkan dampak yang negatif.⁴⁶

b. Pengertian *Game Online*

Game Online berasal dari bahasa Inggris. *Game* yang berarti permainan dan *online* yang terdiri dari kata *on* dan *line* dimana *on* artinya

⁴⁵ Khoirul Bariyyah Hidayati, *Konsep Diri, Adversity Quotient dan Penyesuaian Diri pada Remaja*, Jurnal Psikologi Indonesia, Vol. 5, No. 2, Mei 2016, hlm. 37. <http://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/persona/article/view/730/659>. Diakses Rabu, 21 Desember 2022, pukul 11:45

⁴⁶ Chaplin, Kamus Lengkap Psikologi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm.

hidup dan *line* artinya saluran, sehingga *online* diartikan saluran yang mempunyai sambungan. Jadi berdasarkan penjabaran di atas dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud adalah berupa saluran yang menghubungkan antara server yang satu dan yang lain.⁴⁷

Menurut Bobby Bodenheimer seperti dikutip Siti Rahayu Aditono, *game online* diartikan sebagai program permainan yang bersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.⁴⁸

Game online adalah permainan dunia maya yang relatif kompleks, yang menawarkan kemungkinan yang luas dan beragam untuk hiburan. Komponen *game online* terdiri dari dimensi sosial dunia maya. Bermain *game online* pada prinsipnya bersifat sosial. Bermain bersama orang lain dapat menghasilkan komitmen sosial tertentu.⁴⁹

⁴⁷ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hlm. 123

⁴⁸ Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya, Edisi Ke 16*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006), hlm. 131-132

⁴⁹ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 126

Game online adalah *game* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan smartphone atau komputer, salah satu keuntungan *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain.

c. Jenis-jenis *Game Online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Adapun beberapa jenis *game online* sebagai berikut:

1) *Massively Multiplayer Online First Person Shooter Games*

(MMOFPS). *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, *Unreal*.

2) *Massively Multiplayer Online Real Time strategi games* (MMOORTS).

Game jenis ini menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur atrategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empiries*), fantasi (misalnya *Warcraft*) dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).

3) *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* (MMORPG). *Game* jenis ini biasanya memainkan para tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi dari pada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain bergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasi, Dota*.⁵⁰

d. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Terdapat 5 faktor motivasi seseorang bermain *game online*, di antaranya yaitu:

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari dunia khayal dengan

⁵⁰ Abdul Rozaq, *Mengenal Game*, (Surabaya: CV Suber Jaya, 2009), hlm. 12-14.

menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masala di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.⁵¹

Ada beberapa faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* di antaranya sebagai berikut:

1. Faktor internal yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah:
 - a) Keinginan yang kuat dari diri untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*. Karena *game online* dirancang sedemikian rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang tinggi.
 - b) Ketidakmampuan menghibur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
 - c) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.

⁵¹ Yee N, *Motivation of Play in Online Games Cyberpsychology and Behavior*, (Surabaya: Intan Pratama, 2014), hlm. 13-14

d) Kurangnya *self control* dalam diri, sehingga remaja kurang mampu mengatisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.⁵²

2. Faktor eksternal yang menyebabkan kecanduan *game online* adalah:

a) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.

b) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

c) Harapan orangtua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak seperti kebersamaan atau bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.⁵³

e. Dampak Positif dan Negatif *Game Online*

Dampak positif dari *game online* bagi pemainnya yaitu:

1) Melatih untuk mengenal dunia teknologi.

2) *Game* dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.⁵⁴

⁵² Safto Irawan dan Dina Siska, *Faktor Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No. 1, April 2021, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/5646/2918>, hlm.13. Diakses Sabtu, 8 September 2023, pukul 19:25

⁵³ *Ibid*, hlm.13

- 3) Melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan *game* dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.⁵⁵

Selain dampak positif *game* juga memiliki dampak negatif antara lain:

- 1) Menimbulkan efek ketagihan, yang mengakibatkan pemain kesulitan dalam mengendalikan dirinya sendiri.
- 2) *Game* juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapatkan perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya, bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- 3) Apabila terlalu sering dimainkan, *game* akan berakibat pada gangguan psikologis.
- 4) Bermain *game* merupakan suatu pemborosan waktu, apabila *game* telah menjadi candu.⁵⁶
- 5) Dapat menurunkan kesehatan.
- 6) Menimbulkan kemalasan dan tindakan kriminal.
- 7) Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kejahatan yang biasa disaksikannya.
- 8) Dapat menyebabkan anti sosial.

⁵⁵ Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 53

⁵⁶ Irina V. Sokolova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Yogyakarta: Kata Hati, 2008), hlm. 123.

- 9) Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orangtua dan remaja yang kecanduan.

B. Penelitian Terdahulu

Melalui penelitian terdahulu, maka peneliti mengamati penelitian pembahasan yang hampir sama atau mirip dengan penelitian skripsi terdahulu, gunanya untuk menambah wawasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Fadly Anastianto

Skripsi yang ditulis oleh Fadly Anastianto, NIM. 1630108020 pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar pada tahun 2022. Dengan judul **Pola Asuh Orang Tua pada Remaja yang Kecanduan *Game Online* di Komplek Perumahan KPN Pagaruyun Batusangkar**. Adapun skripsi ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Permasalahan pokok dalam skripsi ini bahwa kurangnya perhatian orangtua kepada anak sehingga menyebabkan anak kecanduan *game online*.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama sama membahas tentang kecanduan *game online*. Perbedaan penelitian terdahulu memakai penelitian Kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dan penelitian terdahulu membahas tentang pola asuh orangtua sedangkan penelitian ini membahas tentang kondisi psikologis keluarga.

2. Wardatun Rizqa

Skripsi yang ditulis oleh Wardatun Rizqa, NIM. 140402034 pada Prodi

Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh tahun 2021. Dengan judul **Kondisi Psikologis Keluarga Korban Narkoba (Studi Kasus di Desa Suka Jaya Kecamatan Lawe Sigala-gala Aceh Tenggara)**. Adapun skripsi ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Permasalahan pokok dalam skripsi ini adalah penyalahgunaan narkoba akan menimbulkan persepsi buruk oleh masyarakat kepada pemakai dan juga keluarganya. Akibatnya keluarga sering merasa resah, malu, marah, sedih dan tertekan karena adanya anggota keluarga yang terlibat narkoba.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kondisi psikologis keluarga. Perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang kecanduan narkoba sedangkan penelitian ini membahas tentang kecanduan *game online*.

3. Safnal Gusmawan

Skripsi yang ditulis oleh Safnal Gusmawan, NIM. 12133064 Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara tahun 2017. Dengan judul **Kondisi Psikologis Orangtua yang Memiliki Anak Gangguan Jiwa di Desa Kilangan Kecamatan Singkil Kabupaten Aceh Singkil**. Adapun penelitian ini adalah penelitian kualitatif.

Permasalahan pokok dalam skripsi ini adalah jika salah satu anggota keluarga ada yang mengalami gangguan kejiwaan dianggap merupakan suatu aib besar yang harus ditutupi rapat-rapat atau harus disembunyikan. Rasa

malu dan rasa bersalah mendorong orang tua untuk berusaha menangani dengan caranya sendiri. Di satu sisi dengan kemarahan, namun di sisi lain dengan sikap protektif. Sikap protektif keluarga yang didorong oleh rasa malu dan rasa bersalah karena merasa telah gagal sebagai orangtua.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti peneliti adalah sama-sama membahas tentang kondisi psikologis keluarga. Perbedaannya penelitian terdahulu membahas tentang anak yang terkena gangguan jiwa sedangkan penelitian ini membahas tentang kecanduan *game online*.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu

Lokasi penelitian ini di Lingkungan Rejo Mulyo 1, Kelurahan Perdamean, Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Adapun alasan memilih lokasi ini karena banyak keluarga yang merasakan keresahan diakibatkan oleh remaja yang kecanduan *game online* sehingga terjadi perselisihan diantara ayah dan ibu, orangtua dan anak.

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai pada bulan Januari 2023 sampai Oktober 2023.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.⁵⁷ Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Menurut Whitney metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dengan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.⁵⁸

⁵⁷ Lexy J. Meoleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 3

⁵⁸ Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 54-55

Penelitian deskriptif kualitatif biasanya menjadikan gejala sosial, politik, ekonomi, agama, dan gejala alam sebagai objek-subjek kajiannya. Kemudian didukung oleh penelitian kepustakaan, yaitu membaca sejumlah *literature* yang berhubungan dengan penelitian.⁵⁹

C. Informan Penelitian

Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi tentang objek dan subjek penelitian guna kebutuhan data yang diperlukan dalam penelitian.⁶⁰ Menurut Suharsimi Arikunto bahwa subjek penelitian adalah benda, hal atau tempat variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena subjek penelitian itulah data tentang variabel yang peneliti amati.⁶¹

Adapun informan peneliti ialah ayah dan ibu dari remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 17 orang, remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 10 orang dan masyarakat yaitu tetangga dari pecandu *game online* sebanyak 6 orang serta Lurah di Kelurahan Perdamean Kabupaten Labuhanbatu 1 orang, jadi jumlah informan penelitian adalah 34 orang.

⁵⁹ Ichwansyah Tampubolon, *Metode Studi Keislaman*, (Yogyakarta: UAD Press, 2018), hlm. 220-221

⁶⁰ Sugianto, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 400

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rinneka Cipta 2016), hlm. 26

Tabel 1**Profil Orangtua yang Memiliki Remaja Kecanduan *Game Online***

No.	Nama Orangtua		Umur Orangtua		Nama Remaja
	Ayah	Ibu	Ayah	Ibu	
1	Efni	Nur	62	56	Iskan
2	Fariz	Sri	53	50	Tomi
3	Jamil	Siah	54	51	Wawi
4	-	Rika	-	48	Romi
5	Iyan	Juli	38	40	Aziz
6	Ucok	Elvi	43	42	Diwa
7	-	Ani	-	40	Dika
8	-	Ijah	-	47	Nanda
9	Khoirul	Indri	51	49	Akbar
10	Putra	Aisyah	51	50	Kiki

Sedangkan data remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Pedamean sebagai berikut.

Tabel 2**Profil Remaja Kecanduan *Game Online***

No.	Nama Remaja	Umur	Status
1	Iskan	18	Siswa
2	Tomi	18	Siswa

3	Wawi	18	Siswa
4	Romi	18	Siswa
5	Aziz	18	Siswa
6	Diwa	18	Siswa
7	Dika	18	Siswa
8	Nanda	20	Mahasiswa
9	Akbar	18	Siswa
10	Kiki	20	Mahasiswa

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu kebanyakan berusia 18 tahun, atau siswa yang sedang menjalani sekolah kelas 3 SMA.

D. Sumber Data

1. Data primer yaitu data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh peneliti dari sumber pertama.⁶² Sumber data primer bisa diartikan orang yang lebih tahu tentang informasi terkait dengan penelitian ini. Data primer ini merupakan data yang diperoleh secara langsung dari informan melalui teknik wawancara, dalam penelitian ini data primernya adalah ayah dan ibu dari remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 17 orang dan remaja yang berusia 18-21 tahun sebanyak 10 orang.

⁶² Nurhidayat Muh, *Metode Penelitian Dakwah*, (Makassar: Alauddin Press, 2013), hlm. 23

2. Sumber data sekunder adalah sumber data pelengkap yang dibutuhkan dalam penelitian ini atau sumber data pendukung.⁶³ Adapun yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah orang yang memberikan informasi tambahan atau dukungan kepada data primer. Dalam hal ini data sekunder adalah masyarakat yaitu tetangga remaja yang kecanduan *game online* sebanyak 6 orang dan Lurah.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data dalam penelitian ini, maka teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.⁶⁴ Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala untuk kemudian dilakukan pencatatan.⁶⁵ Observasi dibagi menjadi 2 macam yaitu:

- a. Observasi partisipan adalah observasi yang dilakukan peneliti dengan cara melibatkan diri atau menjadi bagian lingkungan sosial atau organisasi dan akan memperoleh data relatif lebih akurat dan lebih

⁶³ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2010), hlm.39

⁶⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pusaka Media, 2016), hlm. 143

⁶⁵ Margona Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hlm. 63

banyak, karena peneliti secara langsung mengamati perilaku dan kejadian atau peristiwa dalam lingkungan sosial tertentu.

- b. Observasi non partisipan adalah observasi yang dilakukan dengan cara tanpa melibatkan diri, atau tidak menjadi bagian dari lingkungan sosial tertentu.⁶⁶

Dari penjelasan observasi di atas peneliti menggunakan observasi non partisipan karena peneliti tidak terlibat dalam situasi yang ada pada keluarga dengan anak kecanduan *game online* tersebut. Observer harus benar-benar mempersiapkan diri untuk mengobservasi gejala yang diamati.

2. Wawancara

Wawancara merupakan dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara biasa dikategorikan sebagai percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh kedua belah pihak, yaitu pewawancara (interviewer) mengajukan pertanyaan kepada terwawancara.⁶⁷

Wawancara secara garis besar terbagi 2 yaitu:

- a. Wawancara tidak terstruktur, sering juga disebut wawancara mendalamnya itu wawancara yang hanya memuat garis-garis besar yang akan ditanyakan ketika di lapangan.

⁶⁶ Rosady Ruslan, *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), hlm. 35-36

⁶⁷ Koentjoro Ningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: Gramedia, 1981), hlm. 162

- b. Wawancara terstruktur, sering juga disebut wawancara baku, yang susunan pertanyaannya sudah ditetapkan sebelumnya (biasanya tertulis).⁶⁸

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur, agar peneliti bisa lebih leluasa untuk memberikan pertanyaan dan mendapatkan data tentang kondisi psikologis keluarga dengan anak kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kabupaten Labuhanbatu.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses dengan cara mencari data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi ini juga memiliki makna pengumpulan bukti-bukti atau keterangan yang berkaitan dengan sesuatu hal secara tertulis, misalnya seperti arsip-arsip, sketsa, surat-surat pribadi, kliping, dokumen pemerintah, film, foto dan video.⁶⁹

Adapun dokumentasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah dokumentasi dalam bentuk foto tentang kegiatan remaja kecanduan *game online* dan tentang kegiatan orangtua yang menghadapi anak yang kecanduan *game online*.

F. Teknik Analisis Data

Dalam buku karangan Imam Gunawan, Bogdan dan Biklenn menyatakan analisis data adalah proses pencarian dan pengaturan secara sistematis hasil wawancara, catatan-catatan dan bahan-bahan yang

⁶⁸ Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 180

⁶⁹ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.*, hlm. 270

dikumpulkan untuk meningkatkan pemahaman terhadap semua hal yang dikumpulkan dan kemungkinan menyajikan apa yang ditemukan.⁷⁰

Analisis data adalah proses penyusunan data yang dapat ditafsirkan memberi makna pada analisis hubungan konsep, yaitu:

1. Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data sesuai dengan topik pembahasan.
2. Reduksi data, yaitu memeriksa kelengkapan data untuk mencari kembali data yang masih kurang dan mengkesampingkan data yang kurang relevan.
3. Deskripsi data menggunakan dimensi secara sistematis, secara deduktif dan induktif sesuai dengan sistematika pembahasan.
4. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum pasti sehingga diteliti menjadi jelas.⁷¹

G. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan dan triangulasi.

1. Perpanjang Keikutsertaan

Perpanjang keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.

2. Ketekunan Pengamatan

Peneliti harus mampu menguraikan proses penemuan dan

⁷⁰ Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktek*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hlm. 210

⁷¹ Lexy J Moleong, *Op. Cit.*, hlm. 247

penelaahan secara rinci. Perpanjang keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang akan dikumpulkan, karena peneliti ikut merasakan bagaimana situasi pada lingkungan tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan secara terus menerus dan juga melakukan wawancara secara mendalam. Peneliti juga harus melakukan observasi secara terus terang maupun secara sembunyi.⁷²

3. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu sendiri untuk keperluan pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak dilakukan ialah memeriksa melalui sumber lain. Triangulasi yang dilakukan peneliti dengan cara:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.⁷³

⁷² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 144-145

⁷³ Lexy J Moleong, *Op. Cit.*, hlm. 178

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan Kondisi Psikologis Keluarga dengan Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. Terlebih dahulu diuraikan mengenai keadaan lingkungan dan masyarakat Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

1. Keadaan Geografis Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu

Kelurahan Perdamean terletak di wilayah Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu yang berbatasan dengan:

- a. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Ujung Bandar
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Sigambal
- c. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Danau Bale
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Labusona.⁷⁴

Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu memiliki 10 lingkungan, sebagai berikut:

- a. Lingkungan Aek Riung
- b. Lingkungan Perdamean
- c. Lingkungan Perdamean Sepakat

⁷⁴ Abdi, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Jum'at 28 April 2023, pukul 10.15

- d. Lingkungan Perdamean Utara
- e. Lingkungan Perdamean Utara B
- f. Rejomulyo I
- g. Rejomulyo II
- h. Tengah I
- i. Tengah I-B
- j. Tengah II.⁷⁵

Penelitian ini terkhusus di Lingkungan Rejo Mulyo 1 Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu.

2. Keadaan Penduduk dan Mata Pencaharian

Penduduk Kelurahan Perdamean berjumlah 9.176 jiwa yang terdiri dari 4.392 perempuan dan 4.784 laki-laki, dengan jumlah kepala keluarga sebanyak 2.390 kepala keluarga.⁷⁶ Sebagaimana diuraikan pada tabel berikut

Tabel 3

Jumlah Penduduk Kelurahan Perdamean

No.	Nama Lingkungan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Persentase %
1	Aek Riung	540	533	1.073	11,69%
2	Perdamean	865	422	1.287	14,02%
3	Perdamean Sepakat	286	234	520	5,66%

⁷⁵ Abdi, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Jum'at 28 April 2023, pukul 10:25

⁷⁶ Lita Ritonga, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, pukul 8:45

4	Perdamean Utara	513	483	996	10,85%
5	Perdamean Utara B	424	388	812	8,84%
6	Rejomulyo 1	465	377	842	9,17%
7	Rejomulyo 2	397	485	882	9,61%
8	Tengah 1	417	537	954	10,39%
9	Tengah 1 B	260	396	656	7,14%
10	Tengah 2	617	537	1.154	12,57%
	TOTAL	4.784	4.392	9.176	100%

Tabel 4

Jumlah Kepala Keluarga di Kelurahan Perdamean

No.	Nama Lingkungan	Jumlah KK
1	Aek Riung	181
2	Perdamean	328
3	Perdamean Sepakat	196
4	Perdamean Utara	214
5	Perdamean Utara B	160
6	Rejomulyo 1	292
7	Rejomulyo 2	285
8	Tengah 1	250

9	Tengah 1-B	164
10	Tengah 2	320
TOTAL		2.390

Dari segi mata pencaharian, penduduk masyarakat Kelurahan Perdamean pada umumnya adalah pegawai negeri, pegawai swasta, TNI/POLRI, petani, karyawan, dan wiraswasta, serta buruh.⁷⁷

Tabel 5

Mata pencaharian Penduduk di Kelurahan Perdamean

No.	Mata Pencaharian	Jumlah	Persentase %
1	Pegawai negeri	229 orang	7,99%
2	Pegawai swasta	230 orang	8,03%
3	TNI/POLRI	236 orang	8,24%
4	Petani	207 orang	7,22%
5	Karyawan	479 orang	16,72%
6	Wiraswasta	1.120 orang	39,10%
7	Buruh	363 orang	12,67%
TOTAL		2.864	100%

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar penduduk Kelurahan Perdamean mata pencahariannya adalah wiraswasta, yaitu pedagang, peternak, desainer dan lain-lain.⁷⁸

⁷⁷ Lita Ritonga, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Rabu, 3 Mei 2023, pukul 8:55

⁷⁸ Lita Ritonga, wawancara dengan salah satu staff di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Rabu, 3 Mei 2023, pukul 9:00

3. Kondisi Sarana dan Prasarana di Kelurahan Perdamean

Kelurahan Perdamean memiliki sarana dan prasarana untuk masyarakat yang meliputi sarana pendidikan, sarana keagamaan serta sarana umum.

Tabel 6

Sarana Pendidikan di Kelurahan Perdamean

No.	Sarana	Jumlah
1	SMA/SMK	3
2	SMP	5
3	SD	7

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sarana pendidikan di Kelurahan Perdamean Sekolah Menengah Atas (SMA) sebanyak 3 sekolah, Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebanyak 5 sekolah dan Sekolah Dasar (SD) sebanyak 7 sekolah.⁷⁹

Adapun sarana keagamaan di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7

Sarana Keagamaan Kelurahan Perdamean

No.	Sarana	Jumlah
1	Mesjid	6

⁷⁹ Ismail, wawancara dengan Lurah Perdamean di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Pukul 14:17

2	Musholla	4
3	Gereja	2

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa di Kelurahan Perdamean Masjid berjumlah 6 buah, Musholla berjumlah 4 buah, dan Gereja berjumlah 2 buah.⁸⁰ Kemudian sarana dan prasarana umum yang terdapat di Kelurahan Perdamean ada jalan, sungai yang mengalir, jembatan dan kantor lurah serta lapangan bola kaki.

Tabel 8

Sarana dan Prasarana Umum

No.	Sarana
1	Jalan
2	Sungai mengalir
3	Jembatan
4	Kantor lurah
5	Lapangan Bola Kaki
6	Lapangan Bola Volly dan Bulutangkis

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa sarana dan prasarana umum di Kelurahan Perdamean adalah baik. Karena sarana dan prasarana umumnya

⁸⁰ Ismail, wawancara dengan Lurah Perdamean di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Rabu, 3 Mei 2023, Pukul 14:24

dilengkapi, sehingga masyarakat di Kelurahan Perdamean terbantu akan sarana tersebut.⁸¹

4. Kondisi Agama dan Penduduk di Kelurahan Perdamean

Kondisi keagamaan penduduk Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu menganut 2 kepercayaan yaitu Islam dan Kristen.

Tabel 9

Jumlah Agama dan Penganutnya

No.	Agama	Jumlah	Persentase %
1	Islam	8.258	89,99%
2	Kristen	918	10,00%
TOTAL		9.176	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa penduduk Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu lebih banyak menganut agama Islam dibanding agama Kristen.⁸²

B. Temuan Khusus

1. Kondisi Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean

Kecanduan adalah salah satu dampak negatif yang terjadi pada remaja ketika telah mengenal *game online*. Karena remaja hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan permainannya dibandingkan mengerjakan tugas

⁸¹ Ismail, wawancara dengan Kepala Lurah Perdamean di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Rabu, 3 Mei 2023, Pukul 14:30

⁸² Ismail, wawancara dengan Lurah Perdamean di Kantor Lurah, Rabu, 3 Mei 2023, Rabu, 3 Mei 2023, Pukul 14: 35

dan kewajibannya, dan akhirnya menganggap *game online* inilah yang lebih penting dari segalanya. Adapun kondisi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean sebagai berikut:

a. Berbicara kasar dan kotor

Ucapan atau kata-kata kasar yang biasanya ditujukan kepada orang lain ketika seseorang mengungkapkan rasa kesalnya pada sesuatu. Namun hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk bagi orang yang melakukannya. Sebagian dari remaja sering kesal dan emosi jika dalam permainan mereka tidak dapat menguasai *game* tersebut.

Sebagaimana pernyataan remaja Iskan yang menyatakan bahwa: “Pasti saya marah dan kesal saat bermain *game* karena mati ditangan musuh, dan itu membuat tim kami gagal jadi pemenang. Saya marah sehingga mengeluarkan kata-kata yang kasar dan kotor kepada teman satu tim karena tidak bisa jadi pemenangnya.”⁸³

Pernyataan tersebut diperkuat oleh ibunya Nur yang menyatakan bahwa:

Ketika di rumah kadang-kadang anak saya saat marah mengatakan kata-kata yang tidak sebaiknya diucapkan. Menurut saya kata-kata tersebut yang telah didapatkan ketika bermain. Dahulu sebelum bermain *game online* anak saya jarang berkata kotor seperti itu, sekarang malah kata-kata kasar dan kotor itu jadi kebiasaannya. Terkadang kalau dilawan berbicara saya juga bisa dimakinya.⁸⁴

⁸³ Iskan, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:20

⁸⁴ Nur, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 14:30

Berdasarkan keterangan ibu Nur bahwa anaknya sering berkata-kata kotor setelah mengenal *game online*, yang dulunya anaknya jarang berkata kotor akan tetapi sekarang malah menjadi kebiasaan anaknya. Bahkan anaknya juga tidak segan untuk memaki ibunya sendiri.

Pernyataan tetangganya yaitu ibu Tina yang menyatakan bahwa: memang anak ibuk ini sering kali berbicara kasar kepada orangtuanya, tidak sopan, tidak bisa menghargai orangtuanya, padahal orangtuanya mengingatkan yang baik, saya sering itu dengar si Iskan memaki-maki ayah atau ibunya”⁸⁵

Berdasarkan pernyataan ibu Tina selaku tetangga remaja Iskan, memang sering terdengar remaja Iskan suka berbicara kasar kepada kedua orangtuanya.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap ibu Ijah yaitu orangtua dari remaja Nanda yang menyatakan bahwa: “setiap bermain *game online* anak saya selalu berbicara kasar yang tak seharusnya diucapkan kepada teman-temannya ataupun orangtuanya. Sudah tidak terbilang lagi, mau marah juga percuma”⁸⁶

Ibu Ijah mengatakan bahwa anaknya sering berbicara kasar dan kotor ketika bermain *game online*, bahkan ibu Ijah sudah sering memperingati anaknya akan tetapi anaknya tidak pernah mendengarkannya, sehingga ibu Ijah sudah tidak memperdulikan

⁸⁵ Tina, wawancara dengan tetangga remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 11 Mei 2023, pukul 13:45

⁸⁶ Ijah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 16:14

anaknya lagi tentang hal itu.

Anak saya sering melawan kalau dibilangin, bahkan kadang kalau tidak cocok menurutnya dia langsung memaki ayah ibunya. Terkadang saya hampir menampar anak saya kalau berbicara kasar dan kotor seperti itu, tetapi ibunya selalu menahan saya untuk tidak berbuat kasar kepada anak saya. Ucapan bapak Putra.⁸⁷

Dari pernyataan bapak putra di atas, anaknya sering berbicara kasar dan kotor kepada orangtuanya. Terkadang bapak Putra juga mau menampar anaknya yang berbicara kasar, akan tetapi istrinya melarangnya.

Ibu Indri selaku orangtua remaja Akbar menyatakan bahwa “saya sering dengar anak saya berkata kasar kepada temannya, tetapi anak saya tidak pernah berbicara kasar ataupun tidak sopan kepada saya, masih bisa menghargai orangtua dengan tidak berkata kasar.”⁸⁸

Peneliti juga mewawancarai ibu Siah selaku orangtua dari Wawi yang menyatakan bahwa “saya jarang dengar anak saya berbicara kasar kepada temannya, mungkin dia berbicara kasar tapi tidak pernah di depan saya.”⁸⁹

Ibu Juli selaku orangtua dari Aziz menyatakan bahwa

“memang Aziz ini suka sekali berbicara kasar dan kotor, tidak peduli dengan siapapun dia berbicara. Kepada ayahnya bahkan neneknya juga kadang dia berbicara kotor, kebanyakan bermain

⁸⁷ Putra, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum'at, 5 Mei 2023, pukul 13:30

⁸⁸ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:03

⁸⁹ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:45

Mobile Legend, setiap lagi bermain selalu berbicara kasar dan kotor sehingga terbawa jadi kebiasaan.”⁹⁰

Ibu Sri selaku orangtua dari remaja Tomi menyatakan bahwa “anak saya sering berbicara kasar, apalagi ketika bermain *game online*, kadang kalau saya lawan berbicara dia langsung marah dan berbicara kasar kepada saya.”⁹¹

Ibu Ani selaku orangtua dari Dika yang menyatakan bahwa “Dika suka bermain *game online*, tapi jarang berbicara kasar, saya tidak tahu kalau di luar rumah. Di rumah Dika jarang berbicara kotor dan kasar, karena saya sebagai ibunya mengajarkan anak saya untuk berbicara dengan sopan dan lemah lembut.”⁹²

Saudari Hasnah selaku tetangga dari remaja Dika menyatakan bahwa “Dika juga terkadang terikut sama teman-temannya yang suka berbicara kasar, akan tetapi Dika tetap berbicara sopan terhadap orang di rumahnya baik itu ibunya atau kakaknya.”⁹³

Peneliti juga mewawancarai ibu Rika selaku orangtua Romi, yang menyatakan bahwa “anak saya itu tidak bisa terkontrol ucapannya, sering sekali berbicara kasar. Berbicara kasar kepada temannya ataupun

⁹⁰ Juli, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:30

⁹¹ Sri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:18

⁹² Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:20

⁹³ Hasnah, wawancara dengan tetangga remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 20:20

abangnya, bahkan saya juga terkadang dimaki olehnya. Akibat terlalu sering bermain *game online*, dia jadi berbicara sesuka hatinya.”⁹⁴

Ibu Elvi selaku orangtua dari Diwa menyatakan bahwa:

“anak saya sering kali berbicara kasar, mungkin terpengaruh oleh teman-temannya. Soalnya saya lihat remaja di Kelurahan Perdamean ini memang banyak kali yang suka berbicara kotor dan kasar, tambah lagi lingkungan bermain *game online* dimana mereka setiap lagi mabar selalu berbicara kasar.”⁹⁵

Dari 10 orangtua ada 6 orangtua yang menyatakan bahwa anaknya suka berbicara kotor dan kasar kepada orangtuanya atau temannya. Akan tetapi ada 4 orangtua yang menyatakan bahwa anak mereka tidak berbicara kasar dan kotor terhadap mereka, 4 orang anak masih bisa menghargai orangtuanya walaupun mereka berbicara kasar dan kotor di luar rumah.

b. Pembangkang

Bermain *game online* dapat membentuk perilaku buruk seperti perilaku membangkang. Remaja yang bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk membangkang, baik itu terhadap orangtua, saudara maupun teman sebaya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Nanda bahwa:

“Kadang-kadang kalau lagi fokus main *game online* saya tidak menghiraukan orangtua saya, kalau mereka memanggil kadang saya cuekin karena lagi fokus main *game online*, saya lagi fokus

⁹⁴ Rika, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Senin, 15 Mei 2023, pukul 17:27

⁹⁵ Elvi, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:25

melakukan pertarungan dalam *game* sehingga tidak sempat menghiraukan panggilan orangtua maupun teman-teman saya”.⁹⁶

Remaja Tomi juga mengatakan “kalau saya sudah asik main sering mengabaikan orang yang berbicara dengan saya karena lagi fokus main.”⁹⁷

Berdasarkan ungkapan dari remaja Nanda dan Tomi, bahwa saat bermain *game online* keduanya tidak menghiraukan atau mengabaikan orang yang sedang berbicara kepadanya, termasuk orangtua mereka sendiri, mereka tidak menganggap itu penting karena bagi mereka yang penting hanyalah *game* mereka.

Salah satu orangtua yaitu ibu Ijah orangtua dari Nanda mengatakan sebagai berikut:

Kadang anak saya kalau diperintah saat di rumah tidak mau, apalagi kalau dia lagi main *game online*, apapun yang kita katakan padanya tidak dihiraukan karena hanya satu fokusnya yaitu memenangkan *game* yang dimainkannya, kecuali *handphone* nya saya ambil baru mendengar, itupun sambil marah-marah, kalau dinasehati dia hanya diam.⁹⁸

Dari uraian ibu Ijah di atas, beliau mengatakan bahwa memang saat di rumah anaknya kadang-kadang mengabaikan perintah dari orangtuanya karena ia hanya fokus bermain *game online* dan tidak menganggap penting hal lainnya.

⁹⁶ Nanda, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:45

⁹⁷ Tomi, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:48

⁹⁸ Ijah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum'at, 5 Mei 2023, pukul 16:15

Peneliti juga mewawancarai ibu Juli yang menyatakan bahwa “anak saya susah kalau disuruh, sering dia langsung membantah ayah dan ibunya. Saya suruh belajar pun dia sering membantah, bagaimana mau maju kalau bermain *game online* terus tanpa belajar.”⁹⁹

Bapak Jamil selaku orangtua Wawi juga menyatakan bahwa “anak saya kalau disuruh suka membantah, selalu jawab nanti tapi tidak dikerjakan. Sholat pun jarang, setiap disuruh selalu membantah.”¹⁰⁰

Ibu Nur selaku orangtua Iskan menyatakan bahwa:

“anak saya di rumah cuma satu, dia sendiri sedangkan kakak dan abangnya sudah pada nikah. Saya selalu meminta tolong ke dia karena hanya dia yang di rumah, itupun susah sekali kalau minta tolong. Saya minta tolong ini itu dia selalu membantah, sholat jarang dan belajar juga jarang, kalau diingatkan langsung melawan.”¹⁰¹

Berbeda pernyataan dengan ibu Ani yang menyatakan bahwa:

“Dika masih mau disuruh, terkadang kalau udah terlalu lama bermain *game online* saya suruh anak saya mencuci piring atau membantu beresin rumah agar tidak bermain *game online* terus. Dikerjakan sama dia walaupun dengan wajah agak kesal.”¹⁰²
Peneliti juga mewawancarai ibu Rika selaku orangtua Romi

yang menyatakan bahwa “Romi sering membangkang, apalagi kalau lagi bermain *game online*. Dia tidak akan menghiraukan perkataan saya sebagai ibunya.”¹⁰³

⁹⁹ Juli, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:28

¹⁰⁰ Jamil, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:40

¹⁰¹ Nur, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 14:28

¹⁰² Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:22

¹⁰³ Rika, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Senin, 15 Mei 2023, pukul 17:27

Bapak Ucok juga menyatakan bahwa “anak saya masih mau mendengar perintah orangtuanya, lagi bermain *game online* pun kadang dia berhentikan untuk melaksanakan apa yang saya suruh.”¹⁰⁴

Berdasarkan observasi peneliti bahwa, remaja-remaja di Kelurahan Perdamean memang suka mengabaikan perkataan atau perintah orangtuanya demi bermain *game online*, bahkan tidak sedikit dari mereka yang berani melawan dan membantah perkataan orangtuanya, serta berbicara kasar kepada orangtuanya.¹⁰⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat kita lihat bahwa ada 8 remaja yang selalu membangkang kepada orangtuanya, mereka selalu mengabaikan perkataan orangtuanya apalagi saat bermain *game online*. Akan tetapi ada 2 remaja yang masih nurut terhadap perkataan orangtuanya, walaupun lagi sibuk bermain *game online*.

c. Berselisih atau bertengkar

Berselisih atau bertengkar pada remaja sering terjadi, penyebab utama biasanya hanyalah masalah sepele. Pertengkaran biasanya dimulai dengan orangtua yang menyuruh mereka melakukan sesuatu, contohnya menyuruh sholat, membersihkan kamar serta menyuruh membelikan sesuatu. Hal itu dapat membuat remaja kesal dan akhirnya terjadi pertengkaran.

¹⁰⁴ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:18

¹⁰⁵ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

Sebagaimana yang diungkapkan salah satu remaja bernama Aziz sebagai berikut: “emosi kali kadang liat orangtua, lagi asik-asik bermain *game online* ada saja yang mereka suruh, suruh beresin kamar, shalat, suruh makan, saya lagi bersusah payah untuk memenangkan *game* malah diganggu, membuat jadi tidak fokus.¹⁰⁶

Peneliti juga melakukan wawancara kepada remaja Iskan, yang menyatakan bahwa:

Marah karena saya takut kalah saat ada yang mengganggu kalau lagi asik main *game*. Soalnya kalau ingin menang main *game* itu harus fokus jadi bisa konsentrasi melawan musuh-musuh yang dihadapi, jadi kalau ada yang ganggu malah jadi marah dan tidak bisa fokus lagi mainnya, tapi kadang orangtua ini selalu mengganggu.¹⁰⁷

Ketika sedang bermain *game online* remaja Aziz dan Iskan akan marah ketika ada yang mengganggu aktivitas mereka saat bermain *game online*. Karena dapat mengganggu konsentrasi dalam memenangkan pertandingan yang sedang dimainkan dan merasa marah sehingga dapat membuat pertengkaran antara anak dengan orangtua.

Selain itu pak Iyan yaitu orangtua Aziz juga mengatakan bahwa:

Tidak bisa lagi tersuruh itu anak saya kalau sudah main *game online*, tidak makan, tidak sholat, apalagi nyuruh beresin tempat tidur, tempat tidur sendiri saja tidak dibersihkan, akhirnya ibunya lah yang beresin. Kadang jadi ribut terus sama anak perkara *game online* sampek malu sama tetangga.¹⁰⁸

¹⁰⁶ Aziz, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 11:25

¹⁰⁷ Iskan, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:25

¹⁰⁸ Iyan, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:15

Kemudian pak Efni yaitu orangtua dari Iskan juga mengatakan bahwa:

“Dirumah sering bertengkar dengan anak, bagaimana tidak bertengkar, disuruh dikit saja langsung ngamuk, marah-marah tidak jelas. Disuruh sholat saja tidak mau, apalagi disuruh keluar untuk membelikan sesuatu, berat kali. Terkadang sama orangtuanya sendiri pun dia tidak sungkan untuk berkata kasar dan kotor”.¹⁰⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pak Iyan dan pak Efni, yang mengatakan akan ada perselisihan atau pertengkar antara orangtua dan anak ketika mereka diajak berbicara atau disuruh oleh orangtuanya. Remaja merasa terganggu karena lagi asik bermain *game online*. Remaja tersebut akan marah dan berbicara kasar kepada orangtuanya. Inilah yang menyebabkan pertengkar.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap bapak Fariz selaku orangtua Tomi, yang menyatakan bahwa “sering cekcok sama anak hanya pakara hal kecil, karena anak saya suka membangkang, suka membantah perintah saya. Saya juga jadi sering marah kepadanya, jadi menimbulkan keributan.”¹¹⁰

Ibu Ijah selaku orangtua dari Nanda juga menyatakan bahwa “Nanda orangnya emosian, saya bicara atau atau menyuruh dia

¹⁰⁹ Efni, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 15:00

¹¹⁰ Fariz, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:15

langsung marah-marah tidak jelas. Saya jadi sering ribut di rumah menghadapi anak seperti itu.”¹¹¹

Ibu Aisyah selaku orangtua Kiki menyatakan bahwa “anak saya sering melawan atau membantah perkataan orangtuanya, saya sudah marah juga dia tidak peduli, apalagi kalau lagi bermain *game online*. Terkadang ayahnya marah ke dia sampai mau memukul baru dia mendengar perkataan orangtuanya.”¹¹²

Berbeda pernyataan dengan orangtua lainnya, ibu Indri menyatakan bahwa:

“kalau sampai bertengkar tidak pernah, ayahnya lebih sering diam menghadapi anaknya, tetapi anaknya lebih sering nurut ke ayahnya. Kalau tidak nurut pun ayahnya jarang berbicara kasar terhadap anaknya, paling saya selaku ibunya yang memarahinya, kalau ibu-ibu kan biasa memarahi anaknya, tetapi tidak sampai bertengkar hebat.”¹¹³

Bapak Ucok menyatakan bahwa “anak saya masih nurut sama saya, kalau untuk berselisih atau bertengkar tidak pernah, karena saya dari dulu tegas sama anak saya, jadi walaupun dia sibuk bermain *game online* kalau saya suruh dia tetap mau atau tetap nurut.”¹¹⁴

Begitu juga dengan ibu Ani yang menyatakan bahwa “paling saya merepet kecil sama anak saya, itupun kalau anak saya sudah terlalu

¹¹¹ Ijah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 16:15

¹¹² Aisyah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 13:10

¹¹³ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:05

¹¹⁴ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:22

lama bermain *game online* dan terlambat untuk sholat.”¹¹⁵

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap ibu Rika yang menyatakan bahwa “saya paling merepet sama anak saya kalau dia tidak bisa dibilangin, tidak pernah sampai bertengkar hebat, namanya ibu-ibu paling merepet saja.”¹¹⁶

“saya malas ribut-ribut, kalau anak saya nurut ya alhamdulillah kalau tidak nurut ya sudah biarin saja. Tapi anak saya masih nurut kok dengan apa yang saya suruh, walaupun lagi bermain *game online*.”
Ucap bapak Jamil.¹¹⁷

Menurut hasil observasi, semenjak bermain *game online* remaja di Kelurahan Perdamean khususnya di Lingkungan Rejo Mulyo 1 jadi lebih malas melakukan sesuatu. Mereka jadi keras kepala dan sering menolak apabila orangtuanya meminta tolong kepada mereka, seperti membelikan sesuatu, menyapu halaman, dan lain-lain.¹¹⁸

Dari hasil wawancara di atas, dapat kita simpulkan bahwa remaja yang sering bertengkar atau berselisih kepada orangtuanya atau temannya sebanyak 5 orang. 5 orang remaja tidak pernah berselisih atau bertengkar sama orangtuanya dikarenakan mereka masih mau nurut

¹¹⁵ Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean, Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:20

¹¹⁶ Rika, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Senin, 15 Mei 2023, pukul 17:27

¹¹⁷ Jamil, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:40

¹¹⁸ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

terhadap perintah orangtuanya, meskipun bermain *game online*, mereka masih mau mendengarkan apa yang dikatakan orangtuanya.

2. Kondisi Psikologis Ayah dan Ibu Menghadapi Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean

Aspek emosional merupakan salah satu dari aspek kondisi psikologis yang berhubungan dengan respon dan perilaku. Adapun kondisi psikologis ayah dan ibu menghadapi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean sebagai berikut:

a. Kondisi Psikologis Negatif

1) Stress

Stress merupakan bentuk ketegangan, baik itu fisik maupun mental. Pada dasarnya stress dapat mempengaruhi kinerja sehari-hari, bahkan stress dapat membuat produktifitas menurun, rasa sakit dan gangguan-gangguan mental.

Menurut penjelasan bapak Efni orangtua dari remaja yang bernama Iskan, pak Efni menyatakan bahwa:

Kadang saya jadi mudah marah sama anak karena sering berisik saat bermain *game online*, berisiknya pun bicara kata-kata kasar dan kotor, kalau dilarang saya yang jadi dimakinya, saya kan sudah tua ya, jadi langsung terkejut dan sakit hati gitu mendengar anak saya berbicara kotor ke saya, kadang saya stress kepikiran anak saya terus, tidak bisa dibilangi itu anak saya. Belum lagi pengeluaran yang lebih banyak ke *game onlinenya*, kadang kalau lagi tidak ada uang anak saya langsung marah dan memaki saya.¹¹⁹

¹¹⁹ Efni, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 15:15

Begitu juga dengan bapak Jamil, yaitu ayah dari remaja yang bernama Wawi, yang menyatakan bahwa “stress kali liat anak yang tidak bisa dibilangin, belum lagi pengeluaran banyak karena dia bermain *game*, selalu meminta uang dan banyak pengeluaran untuk *game online* saja.”¹²⁰

Berdasarkan pernyataan di atas, orangtua stress melihat anaknya yang tidak mau mendengarkan perkataan orangtuanya. Stress menghadapi anaknya yang suka berbicara kasar kepadanya, serta memikirkan pengeluaran yang lebih banyak untuk *game online* anaknya.

Menurut observasi peneliti bahwa, orangtua Iskan tidak lagi bekerja dikarenakan umur yang sudah cukup lanjut usia. Karena tidak bekerja lagi, anaknya jadi tidak menghargai ayahnya. Iskan berbicara sesuka hatinya kepada ayahnya, bahkan tidak segan untuk memaki ayahnya jika terjadi perselisihan, dari situ dapat dilihat bahwa bapak Efni agak sedikit tertekan menghadapi putra bungsunya.¹²¹

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap bapak Fariz selaku orangtua dari Tomi yang mengatakan bahwa:

“Stress kali saya melihat anak yang tidak mau mendengarkan orangtuanya, apa yang saya bicarakan langsung dibantahnya. Saya sering memperingati untuk mengurangi bermain *game online*, karena pengeluaran banyak. Selain pengeluaran

¹²⁰ Jamil, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:40

¹²¹ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

banyak dia juga malas belajar, malas beribadah dan malas mendengarkan orangtuanya.¹²²

Begitu juga dengan pak Putra yang menyatakan bahwa:

“Kiki ini bikin saya stress kalau tidak mau mendengar, karena terlalu sering nongkrong sambil bermain *game online* bersama teman-temannya dia jadi malas sekolah. biaya sekolah mahal tapi dia jarang masuk, malah lebih sering ngabisin duit orangtua untuk bermain *game online* dan nongkrong bersama teman-temannya.¹²³

Kadang stress mikirin anak yang dibilagin susah kali buat nurut, suka membangkang sama orangtuanya. Ibunya yang selalu memanjakannya, dan selalu menuruti apa yang dia mau. Minta ini minta itu dikasih, pengeluaran jadi banyak buat dia, saya kan tidak punya pekerjaan tetap, hanya ibunya yang pekerja tetap. Jadi penghasilan kan kurang, tetapi anak boros sekali untuk *game online*. Ucap bapak Iyan.¹²⁴

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap ibu Ani yang menyatakan bahwa:

“stress dan selalu pusing masalah ekonomi, saya kan janda jadi penghasilan berkurang, terkadang hidup juga pas-pasan. Tapi anak selalu bermain *game online*, belum biaya sekolahnya, ongkos sekolahnya, ini ditambah lagi untuk biaya paketnya serta taruhan-taruhannya di *game online*.”¹²⁵

Begitu juga dengan ibu Rika yang menyatakan bahwa:

“anak remaja sekarang taunya hanya bermain *game online*, kapan dan dimana saja bermain *game online*, anak saya bosan di rumah pergi keluar buat nongkrong sambil bermain *game online* tanpa mikirin biayanya. Karena saya seorang janda

¹²² Fariz, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:15

¹²³ Putra, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 13:30

¹²⁴ Iyan, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:15

¹²⁵ Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. 4 Mei 2023, pukul 19:20

saya merasa berat ketika anak saya meminta uang terus-menerus.¹²⁶

Berbeda dengan pernyataan bapak Khairul yang menyatakan bahwa “kalau masalah ekonomi Insya Allah ada buat anak saya, karena saya kerja buat anak saya, hanya saja saya kurang bisa memberikan perhatian lebih ke anak saya karena saya sibuk bekerja.”¹²⁷

Bapak Ucok juga mengatakan bahwa “saya tidak terlalu ambil pusing dengan anak saya bermain *game online*. Karena walaupun anak saya bermain *game online* dia masih tetap bisa mengontrol pengeluaran, masih bisa nurut kepada ayah dan ibunya.”¹²⁸

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada 8 orangtua baik ayah maupun ibu yang merasakan stress karena menghadapi anaknya yang kecanduan *game online*. Hal utama tentang ekonomi yang membuat orangtua bingung karena pengeluaran yang semakin banyak. Tetapi ada 2 orangtua yang tidak merasakan stress, artinya mereka menerima pengeluaran semakin banyak dan anak mereka masih bisa mematuhi perintah orangtuanya.

¹²⁶ Rika, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Senin, 15 Mei 2023, pukul 17:27

¹²⁷ Khairul, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:08

¹²⁸ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:22

2) Cemas

Cemas merupakan suatu kondisi ketika individu merasakan kekhawatiran atau kegelisahan, rasa tidak nyaman yang tidak terkendali mengenai kemungkinan akan terjadi suatu yang tidak diinginkan.

Menurut penjelasan ibu Indri, yaitu orangtua dari remaja yang bernama Akbar, ia mengatakan bahwa “saya takut kalau anak saya keasikan main *game online* terus nantinya dia tidak mau melakukan apa-apa, hanya bermain *game* sama teman-temannya terus. Sedangkan anak saya ini mau tamat sekolah, kan harus mengejar cita-cita, tapi main *game* terus.”¹²⁹

Pernyataan di atas diperkuat oleh pak Khairul yaitu ayah dari remaja Akbar yang menyatakan bahwa “iya, takut dia jadi lebih fokus sama *game online*, saya takut kedepannya dia malah lebih milih untuk jadi *gamers*. Saya inginnya anak saya jadi polisi atau tentara, jika tidak keduanya setidaknya anak saya masuk ke universitas ternama.”¹³⁰

Cemas juga dirasakan oleh ibu Aisyah ibu dari Kiki yang menganggap bahwa “*game online* memiliki dampak negatif bagi anaknya, baik dari dampak kesehatan dan psikis anak, kurangnya

¹²⁹ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:05

¹³⁰ Khairul, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:08

istirahat anak dalam bermain *game online* mengakibatkan penyakit lebih gampang diderita.”¹³¹

Berdasarkan dari beberapa informan yang peneliti wawancarai di lapangan baik bapak/ibu dari anak yang kecanduan bermain *game online*. ada 3 orangtua yang merasa cemas terhadap anak-anak mereka, tentunya memiliki kecemasan yang berbeda-beda baik dari segi kesehatan maupun masa depan anak-anak mereka.

3) Pemarah

Pemarah adalah suatu kondisi dimana seseorang mudah emosi. Kemarahan ini biasanya terjadi disebabkan jika sesuatu yang terjadi tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya. Kondisi ini sering terjadi di dalam keluarga, terutama kepada orangtua yang melihat anaknya tidak sesuai keinginan mereka.

Seperti yang disampaikan oleh ibu Nur, yaitu orangtua dari remaja bernama Iskan, yang menyatakan bahwa:

Jadi marah saja kalau liat anak saya bermain *game* terus, semua jadi serba salah. Saya jadi pemarah ke anak-anak saya karena anak saya benar-benar membuang waktu kalau bermain *game online*. Tidak mau membantu orangtua, kalau sudah marah-marah panjang barulah dia mau berenti main *game online*.¹³²

¹³¹ Aisyah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum'at, 5 Mei 2023, pukul 13:10

¹³² Nur, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 14:30

Peneliti juga melakukan wawancara kepada ibu Siah, yaitu orangtua dari remaja bernama Wawi, yang dimana ibu Siah menyatakan bahwa: “saya jadi sering merepet sama anak saya, karena tidak bisa membagi waktunya, tidak sholat, tidak mandi, tidak makan, ya kalau sudah main *game online* ya itu saja lah fokusnya. Apa yang saya suruh tidak ada yang dikerjakan.”¹³³

Peneliti juga mewawancarai ibu Juli yaitu orangtua dari remaja Aziz yang menyatakan bahwa:

semenjak anak saya dibelikan *handphone* kerjanya siang, pagi, malam main *game* terus. Saya sampai marah-marah, tapi ya gitu anaknya tidak peduli, bapaknya juga sudah melarang sampek nyita *handphonenya* tetap ada saja cara dia agar tetap main *game*.¹³⁴

Pernyataan di atas senada dengan pernyataan ibu Rika yang menyatakan bahwa: “semenjak anak saya kecanduan *game online* semakin susah saya mengatur anak saya, bahkan sering kali kami cekcok hanya karena *game online*.”¹³⁵

Ibu Sri menyatakan bahwa “siapa yang tidak marah kalau lihat anaknya bermain *game online* terus, disuruh ini itu tidak mau, melawan terus kalau disuruh, tidak mau bantu orangtuanya.

¹³³ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:45

¹³⁴ Juli, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:30

¹³⁵ Rika, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Senin, 15 Mei 2023, pukul 17:27

Orangtuanya capek cari duit dia malah bermain *game online* terus.”¹³⁶

“saya selalu marah karena dengan kecanduan *game online* anak saya jadi jarang masuk sekolah, malas belajar apalagi beribadah. Anak saya juga susah diharapkan untuk menolong orangtuanya. Ucap ibu Ijah.¹³⁷

Begitu juga ibu Aisyah yang menyatakan bahwa “saya jadi pemarah karna anak saya tidak mau mendengarkan apa yang dinasehati orangtuanya, dia hanya terus fokus bermain *game online*.”¹³⁸

Berbeda dengan pernyataan ibu Indri yang menyatakan bahwa “saya hanya marah kalau sudah emosi kali dibuat anak saya, saya hanya cemas saja akan kehidupan anak saya kedepannya.”¹³⁹

Ibu Elvi menyatakan bahwa “saya jarang marah kepada anak saya, saya lebih sering menasehati agar ia bisa mengatur waktunya untuk melakukan hal-hal yang positif.”¹⁴⁰

¹³⁶ Sri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean, Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:18

¹³⁷ Ijah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 16:15

¹³⁸ Aisyah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean, Jum’at, 5 Mei 2023, pukul 13:10

¹³⁹ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:03

¹⁴⁰ Elvi, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:25

“Sebenarnya saya tidak pemarah akan tetapi kalau anak saya benar-benar tidak bisa dibilangin baru saya marah betul. Sejauh ini anak saya tidak pernah membuat saya semarah itu, karena terkadang Dika juga masih mau nurut dengan apa kata-kata saya.” Ucap ibu Ani¹⁴¹

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ada 7 orangtua yang jadi pemarah karena menghadapi anaknya yang kecanduan *game online*. Hal ini dikarenakan anaknya yang tidak bisa dinasehati oleh orangtuanya dan menyebabkan kondisi psikologis orangtua remaja menjadi lebih gampang marah. Tetapi ada 3 orangtua yang biasa saja menghadapi anaknya, mereka tidak jadi pemarah dan lebih menasehati anaknya agar bisa mengontrol waktunya.

Berdasarkan observasi peneliti bahwa orangtua di Kelurahan Perdamean lebih sering marah kepada anaknya, karena remaja di Kelurahan Perdamean lebih suka membuang waktu dengan bermain *game online* atau hal yang tidak penting lainnya, dengan hal ini orangtua terutama ibu-ibu menjadi lebih sensitif.¹⁴²

¹⁴¹ Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:20

¹⁴² Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

b. Kondisi Psikologis Positif

1) Sabar

Sabar adalah suatu sikap menahan emosi dan keinginan, serta bertahan dalam situasi sulit dan tidak mengeluh. Sabar merupakan kemampuan mengendalikan diri yang juga di pandang sebagai sikap mempunyai nilai tinggi dan mencerminkan kekokohan jiwa orang yang memilikinya.

Sabar dilakukan oleh beberapa orangtua dalam menghadapi remaja yang kecanduan *game online* diantaranya pak Efni, pak Efni menyatakan bahwa “kalau sudah tidak bisa dinasehati saya cuma bisa sabar. Malas debat terus sama anak, malu sama tetangga. Cuma bisa berdo’a kepada Allah semoga anak saya cepat mendapat hidayah”.¹⁴³

Ibu Nur selaku orangtua remaja Iskan menyatakan bahwa “harus sabar, menghadapi anak seperti itu harus dengan sabar dan tabah, mudah-mudahan sedikit demi sedikit anak itu menyadari kesalahannya. Kita juga harus mengiringi dengan doa agar anak itu sadar”.¹⁴⁴

Ibu Juli selaku orangtua remaja Aziz juga menyatakan “sabar saja, kalau anak tidak mau dengar kita harus apa. Sabar dan tetap menasehati, agar anak saya tidak selalu bermain *game online*”.¹⁴⁵

¹⁴³ Efni, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 15:15

¹⁴⁴ Nur, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 14:30

¹⁴⁵ Juli, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 13:30

“sabar saja kalau sudah tidak didengar, saya selalu berdo’a kepada Allah agar anak saya berubah dan dilembutkan hatinya”. Ucapan Fariz selaku orangtua remaja Tomi.¹⁴⁶

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada 4 orangtua yang bersabar terhadap keadaan anak mereka yang kecanduan *game online*. Mereka tetap mendoakan anaknya agar bisa berubah atau mendapat hidayah dan tidak selalu bermain *game online*.

2) Optimis

Optimis adalah sikap paham keyakinan atas segala sesuatu dari segi yang baik dan menyenangkan dan sikap selalu mempunyai harapan baik di segala hal. Beberapa orangtua optimis terhadap anaknya, seperti pernyataan ibu Elvi selaku orangtua Diwa yang menyatakan bahwa, “bermain *game online* itu hal biasa, cuma untuk mengisi kekosongan. Remaja mana yang tidak bermain *game online* zaman sekarang, pasti semua bermain *game online*. Kita selaku orangtua harus tetap menasehati tanpa menghakimi”.¹⁴⁷

Ibu Siah selaku orangtua dari remaja Wawi menyatakan bahwa “karena sudah zamannya, karena canggihnya *gadget* juga, jadi remaja pun pada bermain *game online* semua. Tapi saya yakin anak

¹⁴⁶ Fariz, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:15

¹⁴⁷ Elvi, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:25

saya masih bisa untuk mengontrol dirinya, untuk tidak terlalu sering bermain *game online*”.¹⁴⁸

Ibu Ani selaku orangtua remaja Dika menyatakan bahwa “anak saya walaupun bermain *game online* tetap nurut kepada saya, jadi saya juga tidak keras-keras kali terhadap anak saya. Biasalah kalau bermain *game*, namanya juga anak laki-laki”.¹⁴⁹

“terkadang remaja bermain *game online* ini kan karena bosan saja di rumah, jadi untuk mengatasi rasa bosan anak saya memilih untuk bermain *game online*. Tidak apa-apa kalau hanya untuk mengisi kekosongan, anak saya tetap mau belajar dan mau membantu orangtua. Ucap pak Ucok.”¹⁵⁰

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa ada 4 orangtua yang optimisme terhadap keadaan anaknya. Mereka tetap optimis dan yakin bahwa anak mereka akan tetap bisa mengontrol diri.

3. Faktor Penghambat dan Pendukung Orangtua dalam Mengatasi Remaja Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean

Dalam mengatasi kecanduan *game online* bagi remaja di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, terdapat beberapa faktor baik penghambat dan pendukung. Faktor penghambat

¹⁴⁸ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:45

¹⁴⁹ Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:20

¹⁵⁰ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:22

maupun pendukung tentunya memiliki dampak signifikan yang dapat mempengaruhi perubahan kepada para remaja yang kecanduan *game online*.

Bicara mengenai faktor penghambat dalam mengubah remaja-remaja kecanduan *game online* sangatlah berkaitan erat dengan realitas yang terjadi di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan kabupaten Labuhanbatu. Di lain hal, faktor pendukung yang dapat mempengaruhi dalam mengurangi kecanduan remaja terhadap *game online*, pasti ada yang menjadi faktor penghambat. Oleh karena itu, sangat penting benar untuk dipahami lebih lanjut terkait remaja-remaja yang kecanduan *game online*. Adapun faktor penghambat dan pendukung dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* sebagai berikut:

a. Faktor Penghambat

Berikut ini merupakan faktor penghambat bagi remaja kecanduan *game online* yaitu:

1) Kurangnya perhatian orangtua

Orangtua merupakan salah satu faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap remaja yang kecanduan *game online*. Keikutsertaan orangtua dalam memberikan pemahaman terkait dampak dari kecanduan *game online* tentunya berperan penting, kadang orangtua tidak paham untuk ikut memberikan pemahaman bahwa dampak kecanduan *game online* bagi remaja berpengaruh terhadap psikis. Orangtua seringkali mengabaikan remaja-remaja yang kecanduan *game online* dengan dalih memberikan kesenangan

bagi anak mereka agar tidak suntuk, yang justru memberikan dampak sebaliknya bagi anak mereka.

Seperti yang diucapkan ibu Indri, selaku orangtua dari remaja yang bernama Akbar. “mungkin karena dari awal saya kurang perhatiin anak saya, karena saya sibuk kerja juga, jadi anak saya semena-mena sama waktunya. Seharusnya dari awal dikasih *handphone* saya sudah atur jadwal dia dalam bermain *game online*, agar tidak kecanduan”¹⁵¹.

Pernyataan di atas diperkuat oleh anaknya Akbar, yang menyatakan bahwa:

Bosan dirumah, dan pelariannya ke *game online*, soalnya main *game* lebih asik, kalau keluar nongkrong sama temen-temen pun ya kita main *game*, mabar. Memang ibu saya kurang mengawasi juga, karena ibu kerja dari pagi sampe sore, lalu siap magrib ibu dan ayah pergi lagi jaga warkop, jadi di rumah itu bosan dan saya menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.¹⁵²

Menurut hasil observasi peneliti, memang benar orangtua dari remaja Akbar lebih sibuk mementingkan kerjaan dibanding anaknya. Orangtuanya bekerja mulai pagi sampai malam, pagi sampai sore mereka di kantor dan setelah pulang kantor lanjut pergi ke warkop untuk berjualan. Oleh karena itu anaknya kurang perhatian orangtua

¹⁵¹ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:12

¹⁵² Akbar, wawancara dengan remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:40

sehingga anaknya terlalu bebas, dan anaknya lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.¹⁵³

Iskan menyatakan bahwa “saya walaupun orangtua saya di rumah tapi tetap saja tidak perduli, pas saya sudah bermain *game online* terus, malah orangtua saya marah-maraha, sebelumnya mereka tidak perduli.”¹⁵⁴

Tomi juga menyatakan bahwa “orangtua saya kurang perduli sama saya, orangtua saya lebih banyak waktu di warung daripada di rumah, saya bosan di rumah jadi main *game online* terus.”¹⁵⁵

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap Kiki yang menyatakan bahwa “ayah sama mamak awalnya tidak perduli dengan saya bermain *game online*, mereka tidak melarang ataupun memberi batasan waktu, setelah saya kecanduan *game online* baru mereka marah-maraha terus sama saya.”¹⁵⁶

Begitu juga dengan pernyataan Nanda yang menyatakan bahwa “ibu saya bekerja dan jarang di rumah kalau siang hari, jarang juga perhatian kepada saya. Seperti membiarkan bebas tetapi kalau ibu saya lihat saya bermain *game online* terus dia akan marah.”¹⁵⁷

Ayah jarang mengajak saya bermain di rumah adik cewek lagian masih tk. Tidak seru untuk diajak bermain, saya bosan

¹⁵³ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

¹⁵⁴ Iskan, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:20

¹⁵⁵ Tomi, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:48

¹⁵⁶ Kiki, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:30

¹⁵⁷ Nanda, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 19:45

di rumah dan akhirnya bermain *game online*. saya terkadang keluar untuk kumpul dengan teman-teman saya. Kalau di rumah pun saya juga bermain *game online* dan mabar sama teman-teman saya.” Ucap Aziz.¹⁵⁸

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa dari 10 remaja ada 6 orang remaja yang merasa kurangnya perhatian dari orangtua, sibuk di luar maupun di rumah orangtua mereka lebih mementingkan urusan masing-masing sehingga membuat anak merasa kurang perhatian.

2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik

Game Online juga tidak hanya merusak psikis remaja tetapi juga menyita seluruh waktu bermain remaja dengan anak seumurannya. Beberapa remaja kurang memiliki hubungan sosial yang baik sehingga remaja memilih alternatif bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Remaja lebih memilih berdiam diri di rumah mereka sambil bermain *game online* dibandingkan bersosialisasi. Sosialisasi tentunya merupakan faktor yang berpengaruh bagi remaja dalam mengurangi kecanduan *game online*. Ketika remaja lebih senang bersosialisasi maka fokus remaja terhadap *game online* akan berkurang yang dapat menjadikan remaja tidak ketergantungan terhadap *game online*.

Seperti pendapat pak Putra, yaitu orangtua dari remaja Kiki, yang menyatakan bahwa: “anak saya itu tidak mau disuruh keluar,

¹⁵⁸ Aziz, wawancara dengan salah satu remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Minggu, 7 Mei 2023, pukul 11:25

olahraga atau ikut remaja mesjid sama teman-teman sebayanya juga, maunya di kamar saja, di kamar ya dia menghabiskan waktu untuk bermain *game online*.”¹⁵⁹

Begitu juga pendapat pak Khairul yang menyatakan bahwa “setahu saya anak saya temannya itu-itu saja, bahkan main keluar pun bertemu dengan temannya yang itu lagi, seperti Iskan dan Tomi, jarang bertemu sama orang lain atau temannya yang di sekolah.”¹⁶⁰

Ibu Juli menyatakan bahwa “anak saya memang lebih sering main di rumah bersama sepupunya, kalau bosan di rumah baru dia mian keluar, itupun tetap sama sepupunya atau teman akrabnya saja.”¹⁶¹

Kurang bersosialisasi kalau anak saya, tidak mau ikut acara remaja mesjid, karena dengan ikut itu kan kita jadi lebih banyak kenalan sama orang-orang di kampung ini. Tapi anak saya tidak peduli yang seperti itu, mereka lebih suka bermain *game online* bersama teman-temannya saja”. Ucap ibu Sri.¹⁶²

Begitu juga pendapat ibu Nur yang menyatakan bahwa “anak saya tidak mau bersosialisasi dengan yang lain, selalu sama teman-

¹⁵⁹ Putra, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Jum'at, 5 Mei 2023, pukul 13:30

¹⁶⁰ Khairul, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:08

¹⁶¹ Juli, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 7 Mei 2023, pukul 13:30

¹⁶² Sri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean, Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:18

temannya saja, bagaimana sifat temannya ya dia juga terikut. Jadi seperti inilah.”¹⁶³

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ada 5 orangtua yang mengatakan bahwa anak mereka kurang baik dalam bersosialisasi, anak mereka lebih suka berdiam di rumah atau kalau keluar pun pasti temannya itu-itu saja. 5 remaja tidak mau mendekati diri kepada remaja lain, contohnya mengikuti kegiatan remaja mesjid.

Menurut observasi, remaja di Kelurahan Perdamean memang lebih banyak yang suka di rumah saja, mereka kurang suka bergaul dengan orang lain, tiba malam hari baru mereka keluar tapi dengan teman-temannya yang itu-itu saja. Mereka kurang suka mengikuti kegiatan-kegiatan di luar rumah seperti remaja mesjid dan bergotong-royong.¹⁶⁴

3) Terpengaruh oleh teman atau lingkungan

Lingkungan pertemanan sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja. Jaman sekarang kalau tidak bisa menyesuaikan diri kepada lingkungan akan terasingkan dengan sendirinya, baik dia malu sendiri karena tidak bisa mengikuti lingkungannya atau lingkungannya yang mengusir dari pertemanan tersebut.

¹⁶³ Nur, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 14:30

¹⁶⁴ Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

Seperti yang dikatakan pak Ucok yaitu orangtua dari remaja yang bernama Diwa, pak Ucok mengatakan sebagai berikut:

Terkadang anak saya susah dibilangin karena lingkungannya banyak remaja yang bermain *game online*, sehingga anak saya terpengaruh dalam lingkungan tersebut. Mereka lagi bersama ataupun tidak mereka akan tetap bermain *game online*, istilahnya mabar.¹⁶⁵

Berdasarkan penjelasan di atas yang mengatakan bahwa lingkungan pertemanan sangatlah berpengaruh kepada perilaku anaknya. Anaknya lebih memilih menghabiskan waktu dengan teman-temannya dibanding melakukan kewajibannya.

Ibu Ani selaku orangtua Dika menyatakan bahwa “Dika itu dulunya tidak main *game game* seperti itu, mungkin karena terikut teman dan zamannya selalu bermain *game online* jadi dia terikut.”¹⁶⁶

Begitu juga pernyataan ibu Siah yang menyatakan bahwa “anak saya dulu bermain hanya sekedarnya saja, itu pasti diajak-ajak sama teman-temannya. Sekarang waktunya lebih banyak untuk bermain *game online* daripada belajar.”¹⁶⁷

“Itu karena berkawan dengan yang candu *game online*, jadi anak saya terikut candu juga sekarang. Berkawan dengan Iskan, dengan Nanda, dengan Kiki dan Tomi, mereka anak yang candu *game online*, sedikit banyaknya anak saya pasti terikut karena mereka.” Ucap ibu Indri.¹⁶⁸

¹⁶⁵ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:20

¹⁶⁶ Ani, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 19:20

¹⁶⁷ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:45

¹⁶⁸ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:12

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 4 orangtua yang menyatakan anaknya kecanduan *game online* disebabkan oleh lingkungannya. Mereka beranggapan bahwa teman-teman anaknya lah yang membawa anak mereka sampai kecanduan *game online* seperti itu.

4. Kurangnya rasa kasih sayang

Kasih sayang adalah prinsip dasar dalam membina anak, kasih sayang merupakan fitrah yang dimiliki oleh setiap manusia sejak lahir. Anak mempunyai fitrah untuk dibentuk karakternya, dan yang kita harapkan adalah pembentukan karakter kearah positif.

Namun sayangnya di Kelurahan Perdamean masih banyak orangtua yang kurang memberikan kasih sayang terhadap anaknya sehingga menimbulkan sikap anak yang negatif.

Seperti yang dikatakan oleh bapak Ucok selaku orangtua dari remaja Diwa yang menyatakan sebagai berikut:

“Mungkin juga karna saya kurang merhatikan anak saya, sehingga dia bebas melakukan apapun yang dia suka. Saya juga jarang berbincang serius bersama anak saya dan mungkin dia merasa kurang kasih sayang dari kedua orangtuanya.”¹⁶⁹

Bapak Efni selaku orangtua dari remaja Iskan juga menyatakan sebagai berikut:

“saya memang jarang berbincang atau bercanda dengan anak saya layaknya keluarga harmonis. Bahkan keluarga kami

¹⁶⁹ Ucok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:22

dirumah memang jarang berdiskusi, jadi bisa jadi anak saya merasakan kurang kasih sayang dari orangtuanya.”¹⁷⁰

“Saya dan istri saya sering sibuk kerja, jadi jarang ada waktu buat anak. Kurang merhatikan anak juga, paling kalau saya lagi tidak di rumah hanya nelfon untuk menanyakan apakah sudah makan atau belum, saya jarang menanyakan anak saya sedang apa dan bersama siapa, mungkin karena kurangnya kasih sayang makanya anak saya jadi sesuka hatinya untuk melakukan sesuatu termasuk bermain *game online*.” Ucap bapak Khoirul.¹⁷¹

Dari penjelasan ketiga bapak diatas, mereka menyatakan bahwa mereka memang jarang memperhatikan anak mereka, mereka lebih sibuk dengan urusannya masing-masing. Sehingga anak mereka lebih leluasa atau bebas untuk bermain *game online*.

Berdasarkan observasi peneliti, orangtua di Kelurahan Perdamean memang jarang memperhatikan anak mereka, sibuk ataupun tidak sibuk mereka jarang memberikan kasih sayang terhadap anak mereka dan mereka lebih peduli terhadap urusannya masing-masing.¹⁷²

Jika ada faktor penghambat tentunya ada juga faktor pendukung yang dapat memberikan perubahan bagi remaja yang kecanduan *game online*.

b. Faktor Pendukung

Adapun faktor pendukungnya sebagai berikut:

¹⁷⁰ Efni, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Sabtu, 6 Mei 2023, pukul 15:17

¹⁷¹ Khairul, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:10

¹⁷² Hasil observasi di Kelurahan Perdamean, Kamis, 13 April 2023

1) Orangtua berperan aktif

Orangtua menjadi faktor yang berpengaruh besar dalam memberikan pemahaman terkait bahayanya *game online*, apalagi sampai kecanduan. Orangtua juga berperan aktif dalam membatasi remaja agar tidak kecanduan bermain *game online*.

Beberapa orangtua telah berusaha mengatasi anaknya yang kecanduan *game online* dengan beberapa cara. Mulai dari mengurangi waktu bermain *game online*, dan membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game online* dan kewajiban serta memberikan dukungan sosial melalui orang atau teman bermain. Seperti pernyataan ibu Siah yaitu orangtua dari remaja bernama Wawi, ia menyatakan bahwa:

saya sudah sering membilangin anak saya agar dapat membagi waktunya bermain *game online*. Kalau bisa bermain *game onlinenya* sebentar saja dalam sehari, agar bisa melakukan aktivitas-aktivitas lain. Saya juga sudah masukkan anak saya ke remaja mesjid agar bergaul dengan orang sekitar, dan terkadang saya juga suruh anak saya bermain bola di sore hari agar tidak bosan di rumah. Saya berharap dengan cara itu anak saya tidak kecanduan *game online* lagi.¹⁷³

“Kami sebagai orangtua harus lebih berperan aktif lagi terhadap pertumbuhan anak kami, harus memperhatikan kegiatan anak kami sekecil apapun, dan lebih merhatikan kepada siapa anak kami bergaul. Sejauh ini kami sudah sibuk kerja terus sampai anak kami jadi kecanduan *game online* seperti itu.” Ucap ibu Indri.¹⁷⁴

Ibu Elvi juga menyatakan bahwa:

¹⁷³ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:52

¹⁷⁴ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:05

“saya sudah berusaha untuk selalu mengingatkan anak saya agar tidak bermain *game online* terus, mengajarnya untuk membagi waktunya, mana untuk belajar dan mana untuk bermain, tetapi terkadang anak saya masih saja bermain *game online* dengan waktu yang lama.”¹⁷⁵

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ada 3 orangtua yang sudah berusaha untuk berperan aktif dalam menghadapi anak mereka, akan tetapi ada juga remaja yang masih belum bisa untuk mengatur waktunya.

2) Sering bersosialisasi

Remaja-remaja yang kecanduan *game online* tentunya memiliki jiwa sosial tidak baik. Oleh karena itu pentingnya sosialisasi terhadap remaja agar lebih mengurangi ketergantungan terhadap *game online*, dengan cara bersosialisasi remaja juga akan mendapatkan banyak wawasan dari orang sekitarnya, dan juga akan mendapatkan teman-teman baru. Ini akan membantu proses perkembangan kepribadian seorang manusia selaku seorang anggota masyarakat dalam berhubungan dengan orang lain.

Seperti yang diucapkan oleh pak Fariz, orangtua dari Tomi, yang menyatakan bahwa:

Menurut saya kalau sering bersosialisasi akan mengurangi kecanduan *game online* pada remaja, karena kecanduan *game online* memiliki dampak yang membuat sosial individu menjadi kurang peduli dengan lingkungannya. Menjadi acuh tak acuh yang membuat hubungan dengan teman dan

¹⁷⁵ Elvi, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:25

keluarga jadi renggang, karena waktu bersama mereka jadi lebih jauh berkurang dan bergaulnya hanya di *game online* saja. Jadi dengan bersosialisasi remaja akan mengurangi jadwal bermain *game online*, remaja akan menyibukkan diri dan mengeksplor bakat di dunia nyata.¹⁷⁶

3) Memiliki kegiatan di luar rumah yang positif

Kegiatan di luar rumah yang positif memberikan dampak yang dapat mengurangi kecanduan bagi remaja dalam bermain *game online*. Ikut serta kegiatan di luar rumah seperti kegiatan remaja mesjid, bermain bola kaki, bermain bola *volly* serta bulu tangkis tentunya dapat mengurangi waktu remaja dalam bermain *game online*.

Kelurahan Perdamean merupakan salah satu Kelurahan yang memberikan alternatif bagi remaja yang kecanduan *game online* agar tidak terlalu sering bermain *game online*. Salah satu orangtua Kelurahan Perdamean yang menyatakan bahwa:

Saya cukup merasa senang karena di Kelurahan Perdamean terdapat beberapa lapangan seperti lapangan bola kaki, *volly*, bulu tangkis yang dapat dipergunakan remaja Kelurahan Perdamean. Sehingga dapat membantu para orang tua untuk mengurangi kecanduan remaja terhadap *game online*. Ucap ibu Indri.¹⁷⁷

Bapak Khairul juga menyatakan bahwa “saya sering menyuruh anak saya untuk berlari di lapangan serta bermain bola

¹⁷⁶ Fariz, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean. Rabu, 10 Mei 2023, pukul 17:15

¹⁷⁷ Indri, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:14

kaki untuk kesehatan nya, dengan bermain bola kaki anak saya berolahraga minimal 2 kali seminggu.”¹⁷⁸

Ibu Siah menyatakan bahwa “saya memasukkan anak saya untuk mengikuti kegiatan di luar rumah seperti menjadi anggota remaja mesjid, agar anak saya memiliki lingkungan yang lebih positif.”¹⁷⁹

Bapak Ukok menyatakan bahwa “saya sering menyuruh anak saya untuk ikut bermain *volly*, agar anak saya tidak monoton hanya bermain *game online*. walaupun malas anak saya pergi bermain *volly* minimal sekali seminggu.”¹⁸⁰

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa ada 3 orangtua yang menyuruh anaknya melakukan hal positif di luar rumah seperti bermain bola kaki, bermain bola *volly* atau berlari di lapangan.

C. Analisis Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi psikologis orangtua dengan remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu cenderung negative, seperti stress, cemas dan pemaarah. Kondisi itu disebabkan karena orangtua memiliki anak kecanduan

¹⁷⁸ Khairul, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 17:08

¹⁷⁹ Siah, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Selasa, 9 Mei 2023, pukul 19:45

¹⁸⁰ Ukok, wawancara dengan orangtua remaja kecanduan *game online*, di Kelurahan Perdamean. Kamis, 4 Mei 2023, pukul 16:22

game online, memberikan pengaruh besar bagi kondisi psikologis orangtua terutama ayah dan ibu.

Berdasarkan data yang saya temukan di lapangan, sesuai hasil wawancara dan observasi, bahwa memang benar kondisi remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu memiliki beberapa sikap yang kurang baik setelah kecanduan *game online*. Berdasarkan dari data wawancara yang dilakukan kepada remaja beserta orangtuanya yaitu ibu Nur, ibu Tina dan juga ibu Ijah serta bapak Efni, yang mengatakan bahwa sikap anak mereka yang suka berbicara kasar, pembangkang dalam arti tidak mau mendengarkan orangtua tidak menghargai orang lain serta suka melawan dan bertengkar dengan orangtuanya.

Kondisi psikologis ayah ibu yang menghadapi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu memiliki beberapa kondisi seperti stress, kecemasan dan jadi mudah marah. Sesuai yang dikatakan oleh bapak Efni bahwa ia merasa stress menghadapi anaknya yang kecanduan *game online*, dan itu memang benar adanya, terlihat bapak Efni yang sering termenung dan seperti tertekan menghadapi anaknya. Adapun rasa cemas dan pemarah dari beberapa ibu seperti ibu Indri, ibu Siah, ibu Ani dan ibu Juli. Bahwa memang benar mereka jadi ibu yang mudah marah terhadap anaknya, baik itu masalah kecil atau masalah besar.

Setiap orangtua yang mempunyai anak kecanduan *game online* melakukan pencegahan agar anaknya tidak memiliki sifat yang negatif. Namun ada saja faktor penghambat dalam pencegahan tersebut, sehingga adanya

kegagalan ataupun tidak berjalan secara optimal pencegahan yang dilakukan oleh orangtua. Faktor penghambatnya antara lain kurangnya perhatian orangtua, kurang memiliki hubungan sosial yang baik dan terpengaruh oleh teman atau lingkungan. Seharusnya pencegahan yang dilakukan oleh orangtua harus secara optimal seperti:

- a. Sebaiknya tidak menggunakan cara-cara ancaman, kekejaman dan juga siksaan badan dalam mendidik anak.
- b. Sebaiknya tidak melakukan sebuah kegiatan yang akan menimbulkan rasa diabaikan, kekurangan dan juga kelemahan.
- c. Mengetahui cara-cara memuaskan atau tidak memuaskan gejala-gejala dan sifat-sifat dalam kepuasan tingkah laku anak.¹⁸¹
- d. Memberikan tauladan yang baik pada anak-anak tentang kekuatan iman kepada Allah SWT
- e. Membimbing anak untuk dapat membaca bacaan agama yang berguna dan memikirkan ciptaan-ciptaan Allah SWT
- f. Menyiapkan susasana agama dan juga spiritual yang sesuai dengan situasi rumah itu.
- g. Memberikan contoh yang baik pada anak dengan cara berpegang tangan pada akhlak yang mulia
- h. Keluarga selalu menunjukkan bahwa keluarga itu selalu menguasai mereka dengan kebijaksanaan dan juga sabar

¹⁸¹ Moh Padil, *Sosiologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010), hlm. 141

- i. Memberikan contoh yang baik kepada anak-anak dalam tingkah laku sosial berdasarkan prinsip-prinsip agama
- j. Menjadikan rumah itu sebagai interaksi sosial.¹⁸²

Sehingga anak yang mengalami kecanduan *game online* dapat mengurangi aktivitas dalam bermain *game* yang berdampak buruk bagi remaja tersebut.

Menurut hasil penelitian di lapangan bahwa tingkat emosi yang ada pada remaja dan orangtua sama seperti teori yang telah dicantumkan peneliti, yaitu teori Asti Musman. Asti Musman menyatakan bahwa emosi merupakan reaksi mental, misalnya rasa marah atau takut yang diekspresikan secara berbeda-beda pada tiap individu yang diarahkan pada objek tertentu yang disertai perubahan perilaku dan faktor fisiologis dalam tubuh.

Dalam hubungan interpersonal, menurut hasil penelitian di lapangan bahwa hubungan interpersonal antara remaja dan orangtua kurang bagus. Karena beberapa remaja dan orangtua memiliki komunikasi yang buruk. Hal ini bertolak belakang dengan teori yang dicantumkan oleh peneliti, yaitu teori Syamsu Yusuf. Syamsu Yusuf menyatakan bahwa menurut Howard Gardner yaitu kecerdasan membangun hubungan interpersonal merupakan kemampuan untuk mengamati dan merespon suasana hati, tempramen dan motivasi orang lain.

¹⁸² *Ibid.*, hlm. 142

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab terdahulu maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kondisi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu memiliki beberapa sikap buruk yaitu:
 - a. Suka berbicara kasar dan kotor
 - b. Pembangkang
 - c. Sering berselisih atau bertengkar.
2. Kondisi psikologis ayah dan ibu menghadapi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu mengalami kondisi negatif dan positif. Kondisi negatif yaitu:
 - a. Stress
 - b. Cemas
 - c. Pemarah.Sedangkan kondisi positifnya yaitu:
 - a. Sabar
 - b. Optimis.
3. Faktor penghambat dan pendukung orangtua dalam mengatasi remaja kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu, adapun faktor penghambatnya yaitu:

- a. Kurangnya perhatian orangtua
- b. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik
- c. Terpengaruh oleh teman atau lingkungan
- d. Kurangnya rasa kasih sayang.

Adapun faktor pendukungnya sebagai berikut:

- a. Orangtua berperan aktif
- b. Remaja sering bersosialisasi
- c. Memiliki kegiatan di luar rumah yang positif.

B. Saran

Adapun saran-saran yang dapat membangun untuk mengatasi remaja yang kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

1. Remaja
 - a. Remaja disarankan agar bisa mengontrol waktunya dalam bermain *game online*
 - b. Remaja disarankan agar memprioritaskan yang penting terlebih dahulu baru melakukan hal-hal lain
 - c. Remaja disarankan dapat menghargai orang yang lebih tua darinya terutama orangtua mereka sendiri.
2. Orangtua
 - a. Orangtua disarankan agar lebih memperhatikan anaknya dalam hal apapun, terutama dalam mengawasi anak mereka yang bermain *game online*

- b. Orangtua disarankan lebih tegas dalam hal mendidik anak, terutama anak remaja
- c. Orangtua disarankan agar mengarahkan anaknya melakukan hal-hal positif di luar rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Shaleh & Muhib Abdul Wahab, *Psikologi: Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*, Jakarta: Kencana, 2004.
- Abdul Rozaq, *Mengenal Game*, Surabaya: CV Suber Jaya, 2009.
- Abu Ahmadi, *Psikologi Umum* Jakarta: Rineka Cipta , 2009.
- Adarus Darahim, *Membina Keharmonisan & Ketahanan Keluarga*, Jakarta Timur: IPGH, 2015.
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Bandung: Cita Pusaka Media, 2016.
- Asti Musman, *Berdamai dengan Emosi: Kenali Emosi Hadapi Hidup*, Yogyakarta: Psikologi Corner, 2018.
- Dedy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1991.
- Desmita, *Psikologi perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Emria Fitri, dkk., *Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan dan Konseling*, Jurnal Konseling dan Pendidikan, Vol. 4 No. 3 November 2018, <https://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/272>
- Fatah Yasin, *Dimensi-dimesi Pendidikan Islam*, Malang: UIN Malang Press, 2008.
- Fraldy Robert Mais, dkk., *Kecanduan Game Online dengan Insomnia pada Remaja*, Jurnal Keperawatan, Vol. 8, No. 2, Agustus 2020, <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/download/32318/30664>
- Gumi Langerya dan Putri Amelia , *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di Kota Padang* , Journal of Elementary

- Lexy J. Meoleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- M. Fahmi Alam, *Pengertian Game Online dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia, 2010.
- Mahmud Gunawan dkk. *Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga*, Jakarta: Akademia Permata, 2013.
- Margona Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Miftahul Jannah, *Remaja dan Tugas-tugas Perkembangan dalam Islam*, Jurnal Psikoislamedia, Vol. 1 No. 1, April 2016, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/1493/1091>.
- Moh Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2005.
- Moh Padil, *Sosiologi Pendidikan*, Yogyakarta: UIN Maliki Press, 2010.
- Mufidah, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Malang: UIN Malang Press, 2008.
- Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: Buni Aksara 2005.
- Nurhidayat Muh, *Metode Penelitian Dakwah*, Makassar: Alauddin Press, 2013.
- Rida Hesti Ratnasari, *Broken Home: Pandangan dan Solusi dalam Islam Mengubah Broken Home Menjadi Sweet Home*, Jakarta: Amzah, 2018.
- Rosady Ruslan, *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Grafindo Persada, 2008.
- Safto Irawan dan Dina Siska, *Faktor Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik*, Jurnal Konseling Gusjigang, Vol. 7, No. 1, April 2021, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/5646/2918>
- Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sarlito Warsono, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

- Siti Rahayu Aditono, *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya, Edisi Ke 16*, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2006.
- Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa Jilid 1 Edisi 5*, Jakarta: Erlangga, 2012.
- Sugianto, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2008.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*, Bandung: Alfabeta, 2012.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta 2016.
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2010.
- Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.*
- Yee N, *Motivation of Play in Online Games Cyberpsychology and Behavior*, Surabaya: Intan Pratama, 2014.
- Yulia Hairina dan Shanty Komalasari, *Kondisi Psikologis Narapidana Narkotika di Lembaga Perasyarakatan Narkotika Klas II Karang Intan Martapura, Kalimantan Selatan*, Jurnal Studia Insania, Vol 5, No. 1, Mei 2017, <https://jurnal.uinantasari.ac.id/index.php/insania/article/view/1353/1077>

PEDOMAN OBSERVASI

Dalam rangka pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berjudul “Kondisi Psikologi Keluarga dengan Anak Kecanduan *Game Online* di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu” maka peneliti membuat pedoman observasi sebagai berikut:

1. Mengobservasi secara langsung lokasi penelitian, profil dan keadaan Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu
2. Mengamati seperti apa kondisi remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean
3. Mengamati bagaimana kondisi psikologis keluarga dengan anak yang kecanduan *game online* di kelurahan perdamean

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara dengan Orangtua

1. Apakah anak ibu/bapak sering bermain *game online*?
2. Sejak kapan anak ibu/bapak bermain *game online*?
3. Bagaimana kegiatan remaja di Kelurahan Perdamean?
4. Apa yang menyebabkan remaja bermain *game online*?
5. Apakah ibu/bapak memiliki rasa cemas dan stress terhadap anak ibu/bapak yang kecanduan *game online*?
6. Bagaimana perasaan ibu/bapak ketika mengetahui bahwa anak ibu/bapak kecanduan *game online*?
7. Perhatian seperti apa yang sudah ibu/bapak berikan kepada anak ibu/bapak yang kecanduan *game online*?
8. Apa saja kondisi yang dialami ibu/bapak yang memiliki anak kecanduan *game online*?
9. Apa yang ibu/bapak lakukan ketika melihat anak sudah tidak bisa mengontrol diri untuk bermain *game online*?
10. Apakah upaya yang ibu/bapak lakukan mampu membuat anak mengubah kebiasaan bermain *game online*?

B. Wawancara dengan Remaja

1. Apakah saudara menggunakan *game online*?
2. *Game* apa yang sering saudara mainkan?
3. Berapa lama durasi saudara saat bermain *game online* dalam sehari?
4. Sudah berapa banyak uang yang saudara keluarkan dalam sebulan untuk bermain *game online*?
5. Apakah bermain *game online* menjadi sebuah hobi?
6. Apakah ibu/bapak saudara sering memarahi saudara ketika bermain *game online*?
7. Apakah ibu/bapak saudara sering berkelahi karena anda bermain *game online*?

8. Apakah ibu/bapak saudara memberikan perhatian kepada saudara?
9. Apa yang dilakukan orangtua saudara agar saudara tidak selalu bermain *game online*?

C. Wawancara dengan Masyarakat (Tetangga)

1. Bagaimana tanggapan saudara/i mengenai anak yang bermain *game online*?
2. Apakah saudara/i pernah melihat orangtua berkelahi dikarenakan anaknya yang bermain *game online*?
3. Apakah orangtuanya memberikan perhatian kepada anak tersebut?
4. Bagaimana kondisi psikologis orangtua di Kelurahan Perdamean menghadapi remaja yang kecanduan *game online*?
5. Menurut saudara/i apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam mengatasi remaja kecanduan *game online*?

D. Wawancara dengan kepala Kelurahan

1. Apakah *game online* ini bagus pak untuk remaja? Dan bagaimana menurut bapak mengenai *game online* itu sendiri?
2. Bagaimana kondisi remaja di Kelurahan Perdamean ini pak?
3. Bagaimana kondisi remaja yang kecanduan *game online* di Kelurahan Perdamean ini pak?
4. Bagaimana kondisi psikologis orangtua di Kelurahan Perdamean menghadapi remaja yang kecanduan *game online*?
5. Menurut bapak apa saja faktor penghambat dan pendukung dalam mengatasi remaja kecanduan *game online*?
6. Bagaimana solusi yang bapak berikan kepada remaja yang kecanduan *game online*?

DOKUMENTASI



Suasana bermain *game online* remaja Kelurahan Perdamean Kecamatan

Rantau Selatan Kabupaten labuhanbatu



mean Kecamatan

Rantau Selatan Kabupaten labuhanbatu



Wawancara dengan remaja yang bernama Dika dan Tomi



wawancara dengan remaja yang bernama Iskan



wawancara dengan ibu Nur yaitu orangtua dari Iskan



Wawancara dengan ibu Ani yaitu orangtua dari Dika dan Ibu Ijah yaitu orangtua dari Nanda

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. IDENTITAS DIRI

1. Nama : Maisaroh Piliang
2. Nim : 18 302 00057
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Anak ke : 4 dari 5 Bersaudara
5. Tempat/ Tanggal Lahir: Aek Nabara, 10 Mei 2000
6. Alamat : Jl. Kancil Lingk. Rejo Mulyo 1, Kelurahan
Perdamean Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten
Labuhanbatu
7. No. Hp : 0822-7655-1662
8. Email : maisarohpiliang91@gmail.com

B. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah : Efnizul Piliang
2. Pekerjaan : Wiraswasta
3. Ibu : Nurbaidah
4. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
5. Alamat : Jl. Kancil Lingk. Rejo Mulyo 1, Kelurahan
Perdamean Kecamatan Rantau Selatan, Kabupaten
Labuhanbatu

C. PENDIDIKAN

1. SDN 112169 Danau Balai B. Selesai tahun 2012
2. SMP Negeri 2 Rantau Selatan. Selesai tahun 2015
3. SMA Negeri 2 Rantau Selatan. Selesai tahun 2018
4. S-1 UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Selesai 2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 750 /In.14/F.7b/PP.00.9/03/2023
Lamp. : -
Hal : Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi

Padangsidimpuan 21 Maret 2023

Kepada:

Yth.
di
Tempat

1. Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
2. Siti Wahyuni S.Sos.I.,M.Pd.I

Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa berdasarkan Hasil Sidang Keputusan Tim Pengkajian Judul Skripsi, telah ditetapkan Judul Skripsi Mahasiswa/I tersebut dibawah ini sebagai berikut:

Nama : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Judul Skripsi : **KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN REMAJA
KECANDUAN GAME ONLINE DI KELURAHAN
PERDAMEAN KECAMATAN RANTAU SELATAN
KABUPATEN LABUHANBATU**

Seiring dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu menjadi **Pembimbing-I** dan **Pembimbing-II** penelitian penulisan Skripsi Mahasiswa/I dimaksud.

Demikian Kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kami ucapkan terima



Dr. M. Magdalenia, M. Ag
NIP. 197403192000032001

Kaprodi BKI

Fithri Choirunnisa Siregar, M.Psi
NIP. 198101262015032003

Pernyataan Kesediaan Sebagai Pembimbing

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing I

Drs. H. Agus Salim Lubis, M.Ag
NIP. 19630821193031003

Bersedia/ Tidak Bersedia
Pembimbing II

Siti Wahyuni S.Sos.I.,M.Pd.I
NIP. 198807092015032008



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kola Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximill (0634) 24022 Website: uinsyahada. ac. id

Nomor : 294 /Un.28/F.4C/PP.00.9/04/2023
Sifat : Penting
Lamp. : -
Hal : **Mohon Bantuan Informasi
Penyelesaian Skripsi**

06 April 2023

Yth. Kepada Lurah Labuhanbatu

Di
Tempat

Dengan hormat, Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan menerangkan bahwa :

Nama : Maisaroh Piliang
NIM : 1830200057
Fakultas/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/ BKI
Alamat : Jl. Kancil Lingkungan Rejo Mulyo 1 Kab. Labuhanbatu

adalah benar Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan skripsi dengan judul " **KONDISI PSIKOLOGIS KELUARGA DENGAN REMAJA KECANDUAN GAME ONLINE DI KELURAHAN PARDAMEAN KECAMATAN RANTAU SELATAN KABUPATEN LABUHANBATU** "

Sehubungan dengan itu, kami bermohon kepada Lurah Labuhanbatu untuk dapat memberikan izin pengambilan data dan informasi sesuai dengan maksud judul tersebut .

Demikian disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.


Dekan
Dr. Magdalena, M.Ag.
NIR. 197403192000032001



PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU
KECAMATAN RANTAU SELATAN
KELURAHAN PERDAMEAN

JL. H.M. SAID NO. 216

Perdamean, 28 April 2023

Nomor : 800/211/Pem/2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Bantuan Informasi Penyelesaian
Skripsi A.n.Maisaroh Piliang

Kepada Yth.
Dekan IAIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
Fak.Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat pengantar dari Dekan IAIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi dengan nomor : 294/Un.28/F.4C/PP/00.9/04/2023 tanggal 06 April 2023 perihal bantuan informasi penyelesaian skripsi, yaitu :

N a m a : MAISAROH PILIANG
NIRM : 1830200057
Fak/Jurusan : Dakwah dan Ilmu Komunikasi/BKI
Alamat : Jalan Kancil Lingkungan Rejo Mulyo I
Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan
Kabupaten Labuhanbatu

Selanjutnya diterangkan pada prinsipnya kami memberikan izin dan tidak merasa keberatan terhadap penelitian tersebut dengan judul : *"Kondisi Psikologis Keluarga Dengan Remaja Kecanduan Game Online di Kelurahan Perdamean Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu"*

Demikian disampaikan untuk dapat dimaklumi, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Yang bersangkutan
2. Pertiinggal