

PERILAKU SOSIAL PECANDU *GAME ONLINE* DI KALANGAN REMAJA DESA BLANG BARU KECAMATAN LABUHAN HAJI BARAT KABUPATEN ACEH SELATAN

Ismail Saputra

Program Studi Kesejahteraan Sosial, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Ar-Raniry

email: 190405016@student.ar-raniry.ac.id

Abstract

In this thesis, research will focus on the social behavior of online game addicts among teenagers in Blang Baru Village, West Labuhanhaji District, South Aceh Regency. The aim of this research is to reveal the social behavior of online game addicts, the impact of addicts' social behavior and the efforts made to recover from online game addiction. The method used in the research was descriptive, the number of informants in this study was 14 people. The results of this research show that the behavior of teenagers who become addicted to online games tends to be negative, because they consider playing online games to be a satisfaction that cannot be replaced by other activities. In this way, they ignore the people closest to them such as their parents and the surrounding community. Interacting with people around them becomes ineffective because they rarely communicate, this is because they prioritize their desire to play online games compared to other activities so they ignore things that are not related to online games. The impact of online games on social behavior can be divided into two, namely positive impacts and negative impacts, namely: Positive impacts include: can increase relationships or make friends, as refreshing to relieve stress, train discipline, communication and cooperation, can improve English language skills. Negative impacts include : can increase laziness, waste time so much that it is unproductive, neglect of tasks due to online games, cause addiction/addiction effects, can speak harshly and ignore friends, parents and even society. Forms of social behavior include: instrumental rationality, oriented rationality, traditional actions, and affective actions. Meanwhile, efforts made to recover from online game addiction among teenagers are: limiting playing games, looking for new hobbies, implementing restrictions, reducing teenagers' need to access online games such as reducing internet package quotas.

Keywords: Social behavior, Online Game Addicts, Teenagers, Blang Baru Village, Labuhan Haji District, South Aceh Regency

Abstrak

Pada skripsi ini, penelitian akan difokuskan pada perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengungkapkan bentuk perilaku sosial pecandu *game online*, dampak perilaku sosial pecandu dan upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online*. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif, jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 14 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pembentukan perilaku remaja yang menjadi kecanduan *game online* cenderung kearah yang negatif, lantaran mereka menganggap bermain *game online* adalah suatu kepuasan yang tidak dapat digantikan dengan aktivitas lainnya. Dengan demikian mereka mengabaikan orang-orang terdekatnya seperti kedua orang tuanya dan masyarakat

sekitar. Berinteraksi dengan orang-orang sekitar menjadi tidak efektif akibat mereka sudah jarang melakukan komunikasi, hal ini dikarenakan mereka lebih mementingkan keinginannya untuk bermain *game online* dibandingkan aktivitas lain sehingga mereka mengabaikan hal-hal yang tidak berkenaan dengan *game online*. Dampak *game online* terhadap perilaku sosial dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif yaitu: Dampak positif diantaranya: dapat menambah relasi atau menambah teman, sebagai *refreshing* menghilangkan stres, melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerjasama, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Dampak negatif diantaranya: dapat meningkatkan kemalasan, sangat membuang waktu sehingga tidak produktif, terbengkalainya tugas karena *game online*, menimbulkan efek ketagihan/kecanduan, dapat berkata kasar dan tidak menghiraukan temannya, orangtua bahkan masyarakat. Bentuk-bentuk perilaku sosial diantaranya: rasionalitas instrumental, rasionalitas yang berorientasi, tindakan tradisional, dan tindakan afektif. Sedangkan upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja yaitu: membatasi bermain *game*, mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

Kata Kunci : *Perilaku sosial, Pecandu Game Online, Remaja, Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji arat Kabupaten Aceh Selatan*

Pendahuluan

Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, contohnya untuk bermain. Permainan yang menggunakan koneksi internet dikenal sebagai *game online*, media *online* ini sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia yang diserap melalui dua panca indera yaitu melihat dan mendengar. *Game online* adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Perkembangan *game online* sendiri tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer itu sendiri, meledaknya *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet yang terus berkembang sampai sekarang. (Andri Arif Kustiawan, dkk, 2018)

Remaja kecanduan *game online* disebabkan adanya faktor kebutuhan psikologis, motivasi, hiburan, rekreasi adanya pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan. Sejalan dengan hal tersebut Young mengemukakan bahwa faktor utama dalam permasalahan kecanduan *game online* disebabkan pemain sering mengalami masalah dengan hubungan sosial dan merasa kesepian, seolah-olah mereka tidak pernah merasakan perasaan kebersamaan dalam dunia nyata.

Sebelumnya para remaja di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan belum mengenali dan bermain *game online*, para remaja tersebut begitu rajin dan semangat untuk sekolah dan bekerja, akan tetapi setelah mereka mengenali dan mulai bermain *game online*, perubahan perilaku mereka pun menjadi sebaliknya, salah satunya sering bolos sekolah, lupa waktu, berbicara yang tidak baik, melawan orang tua dan semakin malas untuk belajar dan kerja. Beberapa kasus yang tercatat, terdapat beberapa pecandu dengan *game online* ini dapat menghabiskan waktu sia-sia demi bermain *game* tersebut dan bersedia tidak mandi, makan, apalagi untuk bekerja serta melaksanakan tugas dan kewajibannya. Oleh karena itu sebagian orang tua pun mulai resah jika ada anaknya mulai mengetahui tentang *game online* walaupun masih ada dampak positif dan negatifnya, sehingga menyebabkan aktivitas sekolah menjadi terganggu dan perilaku sosial remaja tersebut pun tidak terlepas dari pengaruh *game online*, Karena banyak sekali remaja-remaja sekarang yang perilaku sosial setelah munculnya *game online* para remaja cenderung menyendiri dan tidak lagi mencari kesibukan seperti hal yang di atas, sehingga perilaku sosialnya kurang.

Berdasarkan latar belakang diatas, akhirnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengarahkan permasalahan yang akan diteliti, oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti tentang "**Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan**".

Tinjauan Pustaka

Perilaku sosial adalah sikap yang menonjol pada saat di lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga juga sangat mempengaruhi terhadap perilaku anak, orang tua berperan penting dalam proses pembentukan perilaku seorang remaja. Oleh karena itu dalam keluarga pentingnya membangun komunikasi dengan baik dan sesering mungkin berkomunikasi kepada anak. Perilaku sosial yaitu digunakan untuk menggambarkan perilaku umum remaja yang ditunjukkan dalam lingkungannya yang pada dasarnya sebagai respons terhadap apa yang dianggap dapat diterima atau tidaknya di kalangan masyarakat. (Hurlock Elizabeth, 2003). Bentuk perilaku sosial diantaranya yaitu: a) Rasionalitas Instrumental b) Rasionalitas yang berorientasi nilai c) Tindakan tradisional d) Tindakan afektif.

Faktor perilaku sosial remaja yaitu: a) Minimnya pengetahuan agama yang didapat b) Kondisi keluarga dan lingkungan anak yang kurang baik c) Adanya pengaruh budaya asing d) Tidak terealisasinya pendidikan moral.

Kecanduan adalah keadaan tubuh yang semakin memerlukan bahan perangsang kenikmatan dalam jumlah lebih besar untuk mencapai efek yang sama. Kecandua menyebabkan gejala ketagihan dalam bentuk timbulnya reaksi jasmaniah dan psikis yang mengganggu baik secara serius maupun tidak, apabila zat yang membuat ketagihan tidak digunakan. (Rahmat Anhar, 2014) Kecanduan dapat disebabkan oleh berbagai faktor, dikenal dengan dua komponen kecanduan yaitu kecanduan fisik (*physical addiction*) dan kecanduan psikologis (*psychological addiction*). Banyak hal yang dapat menimbulkan kecanduan, tergantung pada gaya hidup (*lifestyles*), pengalaman mereka, dan cara pertumbuhannya, beberapa sebab diantaranya: a) Genetika b) Lingkungan c) Penyalahgunaan d) Gangguan emosional d) Toleransi yang rendah terhadap frustrasi e) Tekanan teman sebaya f) Stres. (Kris H Timotinus, 2005)

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau lebih dikenal dengan *internet addiction disorder*.

Game Online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. *Game* artinya adalah permainan dan *online* artinya adalah daring. Jika dua kata ini digabungkan, maka akan terbentuk makna baru yang tidak jauh berbeda dari pengertian kedua kata itu. *Game online* adalah kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini.

Game online yang pertama kali muncul kebanyakan adalah *game* simulasi perang atau pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersilkan. (Sitti Nurhalimah, 2019)

Remaja merupakan masa peralihan dari masa ke anak-anak ke masa dewasa, dimana mereka membangun kelompok dan hubungan dengan teman dan saling berinteraksi satu sama lainnya. Remaja menjadi mudah terpengaruh dengan lingkungan dan kurangnya kontrol diri pada kemajuan teknologi sehingga termotivasi untuk mencoba sesuatu yang baru dan menggiring remaja menjadi kecanduan *game online* sebagai pengalihan dari kesulitan permasalahan yang dihadapi. (Pratiwi, 2015)

Metode

Jenis penelitian yaitu (*field research*) pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif, metode yang digunakan deskriptif. Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. (Ardial, 2014). Adapun kriteria dan pertimbangan yang akan diteliti pada penelitian yaitu:

1. Remaja yang melakukan *game online* berusia 15 sampai 20 tahun. Dengan rincian 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan
2. Kepala Desa, Tuha Puet, Kadus, Masyarakat sebanyak 4 orang, 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan dan Orang tua yang mengetahui aktivitas remaja dalam bermain *game online*.

Objek penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Informan Penelitian

No	Informan	Jumlah
1	Kepala Desa	1 orang
2	Tuha Peut	1 orang
3	Kadus	1 orang
4	Remaja usia 15 sd 20 Tahun	4 orang
5	Masyarakat	4 orang
6	Orang Tua	3 orang
Jumlah Informan		14 orang

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil

Game online di kalangan remaja yang terdapat di Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan sangat banyak digemari dan hampir setiap remaja di desa tersebut memainkan *game online* apalagi di desa tersebut terdapat jaringan internet yang cukup baik dan terdapat warung kopi yang menyediakan *wifi* yang digunakan para remaja untuk bermain *game online* sehingga dapat memudahkan para remaja untuk bermain. Keseharian anak-anak remaja bermain *game online* sama seperti anak-anak lainnya di pagi harinya bersekolah, siang harinya ada yang mengaji, menonton *televisi*, membantu orang tua, bermain

bersama teman-teman terutama bermain *game online* lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Remaja yang melakukan *game online* berusia 15 sampai 20 tahun. Dengan rincian yang diwawancarai 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan. Kepala Desa, Tuha Puet, Kadus, Masyarakat sebanyak 4 orang, 2 orang laki-laki dan 2 orang perempuan dan Orang tua yang mengetahui aktivitas remaja dalam bermain *game online*.

1. Perilaku Sosial Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang berinisial MA yang berusia 18 tahun, jenis kelamin perempuan.

“Saya pernah bermain *game online*, saya bermain palingan sehari sebanyak 7 kali atau bisa lebih, tergantung mood, lamanya bermain *game* sudah mencapai 3 tahunan. Awal proses menjadi penggemar *game online* yaitu dari ketertarikan dan melihat kawan-kawan banyak bermain *game* akhirnya saya penasaran. Saya tertarik dengan *game online* sejak usia 15 tahun dan saya aktif bermainnya sekitar usia 16 tahun. Adapun *game* yang pernah saya mainkan yaitu Barbie, Mobile Legend dan lain-lain. *Game Online* yang saya mainkan tidak berbayar. Saya bermain *game* ketika saya ada waktu luang saja dan tergantung hari contohnya di hari libur sekolah bisa jadi mainnya dari pagi sampe sore. Ketika saya bermain *game* kemampuan bahasa inggris saya bertambah dan bermain *game* dapat membuat saya tenang. Tempat bermain *game* adalah di kamar dan di luar rumah. Keuntungan *game online* menurut saya adalah saya semakin giat belajar serta bertambah kemampuan dan selalu bersemangat dalam memainkannya. Sedangkan kerugiannya yaitu minimnya kuota internet dan waktu juga banyak terbuang, dan istirahat kurang. Saya sangat menjaga tibanya waktu shalat, ketika adzan berkumandang saya menunaikan shalat terlebih dahulu setelah shalat selesai disitulah saya mulai bermain *game onlinenya*. Adapun dampak perilaku sosial yang saya dapatkan yaitu saya selalu patuh dan selalu ceria serta gembira. Saya tidak pernah membawa HP ke sekolah, dikarenakan larangan tidak boleh membawanya jika ketahuan akan dihukum. Saya sangat menghargai ketika suara Adzan berkumandang, saya akan berhenti sejenak bermain, kemudian saya melakukan shalat terlebih dahulu.” (Wawancara dengan MA)

Hasil wawancara dengan MH yang berusia 18 tahun, jenis kelamin perempuan.

Saya memainkan *game online* dalam sehari sampai 10 kali, lama saya mengenali atau bermain *game* sudah 4 tahun. Awal mulanya saya menggemari *game online*, saya melihat kawan-kawan selalu bermain, kemudian timbul rasa penasaran, akhirnya saya mencoba mendownload beberapa aplikasi *game* kemudian saya mainkan. Ketertarikan tentang *game*

sejak usia 11 tahun, dan mulai aktif memainkannya sejak usia 14 tahun. Adapun *game* yang pernah saya mainkan adalah *mobile legend, fre player, COC*. Saya bermain *game online* ketika ada waktu luang dan keseringan saya mainnya di malam hari, pada saat saya bermain *game* kemampuan bahasa inggris saya setidaknya sedikit bertambah dan saya tenang saat bermain, tempat saya bermain dimana saja baik dirumah maupun di luar rumah dan tidak di sekolah karena dilarang bawa HP. Saya sangat senang memainkan *game* tersebut, keuntungan dari *game online* adalah menghilangkan rasa bosan, menghibur diri, dan lain-lain. Sedangkan kerugiannya adalah banyak menghabiskan uang ketika Top Up, kuota internet dan waktu terbuang banyak. Terlalu susah untuk membagi waktu shalat jika sudah mulai bermain *game*, adapun perilaku sosial saya tentang *game* ini adalah saya semakin hari semakin lupa yang namanya belajar dan kerja dikarenakan sudah kecanduan *game online*. Saya tidak pernah bermain *game* di sekolah. Pada saat adzan berkumandang saya akan berhenti sejenak dan tidak memainkan *gamennya*. setelah shalat saya kembali memainkannya jika masih ada waktu luang.” (Wawancara MH)

Hasil wawancara dengan MM, usia 20 Tahun, jenis kelamin laki-laki.

“Saya pernah bermain *game* dalam sehari kira-kira 10 kali, lama mengenali dan memainkan *game* selama 5 tahun. Saya tertarik bermain *game* karena kawan, saya mulai tertarik bermain sejak usia 15 tahun dan mulai aktif usia 17 tahun. *Game* yang pernah saya mainkan adalah *PUBG, High Domino*, dan lain-lain. Saya bermain *game* ketika ada waktu luang, keseringan mainnya di malam hari, tidak ada bertambah kemampuan bahasa inggris saya pada saat bermain, main *game* membuat saya tenang dan tempat saya bermain bebas dimana saja. *Game online* dapat membuat saya senang, keuntungan dari *game* membuat saya puas dan nyaman, sedangkan kerugiannya adalah kehabisan kuota internet uang Top Up. Walaupun saya kecanduan *game* akan tetapi saya tetap melaksanakan shalat walaupun kadang-kadang ada yang tertinggal. Biasanya saya bermain *game* di malam hari setelah shalat agar tidak terganggu dengan kewajiban yang harus dilaksanakan. Adapun dampak perilaku sosialnya yaitu sering di caci maki karena tidak mendengar ketika orang memanggil pada saat saya bermain *game online*. Saya tidak pernah main *game* di sekolah, dan ketika suara adzan tiba saya tetap melaksanakan shalat terlebih dahulu tanpa memainkan *game*. (Wawancara MM)

Hasil wawancara dengan MJ, usia 18 tahun, jenis kelamin laki-laki.

“ Saya pernah memainkan *game*, dalam sehari sebanyak 5 kali, lamanya bermain sekitar 3 tahun. Awal prosesnya menjadi penggemar *game* melalui kawan-kawan. Saya tertarik dan mulai aktif bermain pada usia 15 tahun. *Game* yang pernah dimainkan yaitu *PUBG, Mobile Legend*. Saya memainkan

game bebas tidak bergantung pada waktu, keseringan mainnya di siang dan malam hari. Pada saat saya bermain kemampuan bahasa Inggris saya bertambah, dan merasakan ketenangan ketika bermain, tidak ada tempat yang khusus untuk bermain, saya terasa senang memainkan *game* tersebut. Adapun keuntungannya yaitu terasa puas, dan mendapatkan uang ketika bermain, sedangkan kerugiannya adalah banyak terbuang waktu, kuota internet dan uang habis untuk Top Up. Walaupun saya bermain *game* shalat tetap lebih utama bagi saya, saya bisa membagi waktu antara shalat dan bermain *game*. Dampak perilaku sosialnya yaitu keseringan tidak mendengarkan perkataan orang tua, dan sering membantah ketika disuruh mengerjakan sesuatu. Saya tidak pernah bermain *game* di sekolah, ketika suara adzan berbunyi saya berhenti memainkan *game*, akan lanjut lagi setelah shalat dilaksanakan. (Wawancara MJ)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, pada zaman sekarang kewajiban seorang remaja mulai terkikis dengan adanya arus globalisasi pada kemajuan teknologi, para remaja lebih mementingkan bermain *game online* daripada belajar, di dalam kesehariannya para remaja lebih cepat terpengaruh ajakan dari teman-teman, selain ajakan teman-teman rasa penasaran akan sesuatu hal barulah yang mendorong mereka untuk mencoba hal-hal yang belum pernah mereka lakukan. Pada situasi seperti ini, peran orang tua yang lebih bisa dianggap untuk mengatasi masalah tersebut, orang tua di rumah sangat berperan penting dalam mengatur tingkah laku dan kepribadian remaja tersebut, remaja yang terlalu sering bermain *game online* menyebabkan kecanduan hingga merasa tidak puas apabila permainannya belum selesai. (Hardiansyah Masya, 2016)

Banyak penyebab yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*, salah satunya karena *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat, dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, dan pengaruh globalisasi dari teknologi yang memang tidak bisa dihindari. Dari informasi yang peneliti dapatkan dari informan mengenai perilaku sosial pecandu *game online* adalah membantah orang tua, kebanyakan remaja sekarang yang peneliti lihat di lingkungan desa Blang Baru, Kecamatan Labuhanhaji Barat, Kabupaten Aceh Selatan, sangat fokus dengan *game online* sehingga terlena dengan dirinya sendiri dan membantah orang tua di saat mereka bermain, bahkan remaja sekarang ini kebanyakan membantah orang tuanya dengan perkataan "ah ibu mengganggu saja, saya sedang bermain *game*, padahal kalimat tersebut tidak pantas dilontarkan ke orang tuanya".

Perilaku sosial dalam melalaikan shalat, jarang sekali remaja ke masjid untuk berjamaah shalat lima waktu, hal tersebut yang saya lihat mereka di rumah ataupun

di tempat mereka biasa nongkrong, ketika menjelang magrib para remaja tersebut dengan keadaan masih memegang *handphone* untuk bermain *game online*.

2. Dampak Perilaku Sosial terhadap Pecandu *Game Online* di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhanhaji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala desa yang berinisial AR, dengan usia 31 tahun menyatakan bahwa:

"*Game Online* adalah *game* yang dimainkan oleh masyarakat tanpa memandang usia, biasanya *game online* ini dimainkan melalui Hp maupun komputer. Tentunya saya sebagai kepala desa berpandangan bahwa kecanduan *game online* akan berdampak negatif terhadap remaja tersebut, apalagi kalau menurunnya prestasi akademik dan produktifitas di sekolah dan dilingkungan sehari-hari. Sehingga akan menjadi masalah untuk remaja tersebut tentunya. Adapun upaya dan mengurangi sisi negatifnya yaitu lebih baik mencegah atau memberikan nasehat agar bisa mengurangi bermain *game*. Komunikasi remaja saat ini sudah rusak dikarenakan efek kecanduan *game online* contohnya sering melawan dan tidak mau mendengarkan nasehat-nasehat yang baik. mengatakan perubahan yang ia rasakan semenjak bermain *game online* ia menjadi semakin cuek dan merasa malas bila harus berhadapan dengan masyarakat sekitar, berinteraksi dengan orang sekitar sama sekali tidak menguntungkan justru membuat waktunya untuk bermain *game* menjadi semakin berkurang. Begitupun pada saat berinteraksi dengan keluarganya. Ia akan berinteraksi dengan keluarganya pada saat ia merasa membutuhkan atau menginginkan sesuatu, selebihnya ia berdiam diri di kamar sambil bermain. Kedekatan dengan keluarganya mulai renggang lantaran ia lebih memprioritaskan *game* ketimbang berkumpul dengan keluarganya. Sikap pelaku *game online* tergantung, kadang-kadang lalai bahkan lupa untuk mengaji dan sekolah. Kendala yang sering terjadi yaitu sering cekcok dan harus menggunakan nada bicara yang tinggi agar para remaja mendengarkan apa yang kita bilang." (Wawancara dengan Afit Rizal)

Hasil wawancara dengan Bapak Kadus yang berinisial HR, umur 34 Tahun, mengatakan bahwa:

"*Game online* adalah permainan yang dimainkan melalui HP dan bahkan komputer, terkadang saya juga pernah memainkannya, *game* tersebut menurut saya tidak baik untuk dimainkan. Tentunya kalau kecanduan *game online* yang berdampak negatif seperti mengakibatkan siswa malas dalam sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dan turunnya prestasi akademik menjadi masalah bagi sekolah. Maka dari itu harus adanya penanganan oleh orang tua terutamanya, sekolah dan masyarakat. Adapun upaya dan cara mengurangi sisi negatif dari *game* saya memberitahukan

kepada orang tua pecandu agar bisa mengurangi bermain *game* Komunikasi yang digunakan oleh remaja terkadang ada yang baik dan sebaliknya tergantung remajanya. Kendala yang dialami remaja saat bermain yaitu timbulnya kelalaian dan tidak mendengar ketika kita panggil”(Wawancara dengan Harmaidi)

Hasil wawancara dengan Tuha Peut yang berinisial JJ, umur 48 tahun, mengatakan bahwa:

“*Game online* adalah sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini, saya tidak pernah memainkan *game* tersebut, menurut saya bermain *game* itu dapat menimbulkan dampak buruk terhadap remaja Kalau kita berbicara tentang *game online* ada dua pendapat yaitu *game online* akan berefek positif jika ia memainkan dengan bijaksana dan akan berefek negatif jika ia tidak bijaksana dalam memainkannya. Kita mengetahui bahwa *game online* sekarang ini termasuk dalam olahraga *E-Sport* bahkan ditandingkan dalam skala nasional sampai internasional. Namun disamping itu, *Game online* jika dimainkan terus menerus hingga lupa waktu, lupa belajar dan sebagainya ini akan berdampak negatif kepada individu yang memainkannya. Sehingga saya berpandangan main *game online*, boleh asalkan tau tempat dan situasi dan bijaksana dalam memainkannya. Jangan sampai lupa waktu/menghabiskan seluruh waktunya hanya untuk bermain *game*.(Wawancara dengan Junaidi)

Hasil wawancara dengan salah seorang masyarakat yang berinisial PA, umur 35 tahun mengatakan bahwa:

“*Game online* adalah *game* yang dapat dimainkan untuk menghibur, biasanya dimainkan di HP, saya juga pernah memainkannya, pandangan tentang *game* yaitu suatu permainan yang dimainkan dengan bermacam-macam bentuknya ada *game* yang dimainkan untuk berjudi dan menghasilkan uang setelah memenangkan permainan tersebut dan ada juga *game* yang dimainkan hanya sebagai hiburan. berbicara tentang komunikasi remaja dengan keluarganya atau kawan sekitar yang sering saya dengar kata-kata yang tidak layak untuk dilontarkan itu keluar dari mulut remaja dikarenakan efek kecanduan dan tidak bisa terkontrol lagi. Kendala yang dialami yaitu sering membantah omongan, serta sering emosi kepada orang tua, dan masyarakat sekitar.(Wawancara dengan Pardi) Sedangkan menurut Wirda yang berumur 49 tahun mengatakan bahwa *game online* adalah *game* yang dimainkan baik dari kalangan anak-anak, remaja bahkan orang tua yang biasanya dimainkan melalui HP, saya tidak pernah memainkannya, menurut saya *game* tersebut tidak baik untuk dimainkan, upayanya yaitu dapat mencegah agar waktunya bisa dibagi-bagi terutama dalam menunaikan shalat, sekolah bahkan mengaji. Sikap pelaku *game online* sering berkeliaran di malam hari demi *game*.

kendalanya capek untuk menasehatinya kadang-kadang tidak didengar.(Wawancara dengan Wirda)

Sering kita temui orang tua mereka membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan remaja, *gadget* digunakan untuk memantau aktivitas dan berkomunikasi dengan remaja yang ada di rumah. Sedangkan ibu yang menetap dirumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian remaja agar tidak mengganggu aktivitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan pengalih perhatian. Namun jika terlalu lama remaja akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur aplikasi lain yang lebih menarik. Mulai mendownload aplikasi *game online*, mulai dari sinilah remaja akan terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Remaja akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya. Ketergantungan bermain *game online* dan justru banyak melalaikan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan. Namun dengan jumlah remaja yang ada, penulis hanya mengambil sebanyak 4 orang sebagai sampel yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu remaja yang memiliki *smartphone* dengan aplikasi yang lengkap dan juga terdapat aplikasi *game online*.

Menurut Hasil wawancara dari beberapa orang tua tentang *game online* yaitu setelah anak-anak mengenal *game* perilakunya sudah berubah, terkadang yang dulunya beliau ramah, jujur, dan baik akan tetapi malah kebalikannya setelah mengenal *game* tersebut. *Game* akan berdampak buruk salah satunya akan membantah orang tua dan sering tidak berkata jujur dan akan marah jika tidak diberikan kuota dan uang untuk top up. Keseringan mereka bermain *game* di warung kopi dan sesekali ada juga dirumah. Cara agar mereka tidak meninggalkan shalat da belajar yaitu dengan menegur, menasehati dan memberikan jadwal serta membatasinya bermain *game* agar tidak kecanduan. Untuk meminimalisir pecandu *game online* yaitu dengan mengambil HP ketika aktivitas mengaji dan sekolah dan tidak membelikan kuota internet apabila masih bermain *game*.(Wawancara Abdullah Halim)

Adapun dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan Hp yang membuat remaja menjadi ketagihan atau kecanduan. Diantaranya adalah:

- a. Waktu terbuang sia-sia. Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang asik bermain *gadget*. Mereka membuang waktu untuk aktivitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktivitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mental lainnya.
- b. Perkembangan otak, terlalu lama dalam penggunaan *gadget* dalam seluruh aktivitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar berkomunikasi) serta menghambat dalam mengekspresikan pikirannya.
- c. Banyak fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia remaja, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.

- d. Mengganggu kesehatan, semakin sering menggunakan *gadget* akan terganggu kesehatan terutama pada mata, selain itu akan mengurangi minat baca remaja karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak.
- e. Menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan digunakan untuk bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan.

3. Upaya Yang Dilakukan Untuk Pemulihan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Kecanduan *game online* bisa dialami oleh siapa saja. Bermain *game* bisa menjadi hal yang menyenangkan untuk mengatasi stres, namun jika dilakukan secara berlebihan akan berdampak buruk bagi remaja. Kecanduan *game online* bisa diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain *game* hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktivitas lainnya seperti pekerjaan atau tugas sekolah. Jenis kecanduan ini bahkan bisa menyebabkan penderitanya mengalami berbagai masalah psikologis lainnya seperti gangguan kecemasan dan depresi.

Salah satunya adalah memberitahukan kepada orang tua pecandu agar bisa mendidik anaknya lebih baik lagi, supaya bisa mengurangi bermain *game online*. Disamping itu, juga dapat mencegah dan menasehati serta memberikan arahan kepada orang tua agar bisa mengurangi bermain *game online*. mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

Diskusi

1. Perilaku sosial pecandu *game online* di kalangan remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh diatas dapat menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat mempengaruhi perubahan perilaku sosial remaja, korelasi atau hubungan antara *game online* diperoleh pengaruh yang berada pada kategori rendah. Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya pengaruh negatif terhadap perubahan perilaku sosial remaja. Perkembangan *Game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan itu sendiri. Secara umum dalam penelitian berisikan mengenai penjelasan deskriptif tentang perilaku pecandu *game online* yaitu menghabiskan banyak waktu dengan bermain *game online*, jangankan waktu luang, waktu yang seharusnya dipakai untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah dipakai untuk bermain *game*. Tidak bertanggung jawab, mengabaikan dan melupakan untuk mengerjakan tugas akibat dari bermain *game*. Cenderung tidak peduli, tidak disiplin serta kurang fokus dalam pelajaran pada saat

didalam kelas. Berdasarkan uraian mengenai perilaku sosial pecandu *game online* dapat diketahui bahwa faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan game online yang dialami oleh pecandu adalah karena adanya pengaruh lingkungan yaitu dari teman-teman pergaulannya yang sudah terlebih dahulu memainkan *game online* dimana teman-temannya selalu mengajak bermain *game* bersama, karena takut dikucilkan didalam pertemanan jika menolak, kemudian juga karena adanya rasa bosan.

Game adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan bermain sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Juga termasuk aktivitas yang diminati oleh manusia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan di *Personal Computer* (PC) ataupun *handphone* (HP). *Game online* dapat dimainkan oleh beberapa pemain secara bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin maraknya jenis *game online*.

Game offline merupakan game yang dibuat untuk kalangan menengah ke bawah, karena game ini tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk memainkannya. Hal ini berbeda dengan *game online*, yang mana sudah menggunakan konektivitas internet untuk memainkannya. Keunggulan tersebut dimanfaatkan oleh para pengguna game online untuk dapat terus mengupdate kualitas dari *game online* itu sendiri dan untuk dapat menggunakan keunggulan tersebut dalam berhubungan dengan pengguna *game online* lainnya. Bahaya yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu berlebihan. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game online membuat aktivitas menurun. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja. Lebih lanjut, dalam penelitian lain bermain game dapat membuat individu berkembang ke arah pribadi yang antisosial atau sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya, baik interaksi antar-siswa, guru, maupun lingkungan sekitar.

Dengan demikian, perilaku sosial yang terbentuk tidak terlepas dari faktor eksternal yang mempengaruhi interaksi antara sesama individu maupun kelompok. Termasuk dalam hal ini, kaitannya dengan *game online* dapat mempengaruhi perilaku sosial siswa yang bersifat negatif seperti menggunakan waktu dengan hal yang kurang bermanfaat, bersikap apatis, dan mengeluarkan kata-kata kasar.

2. Dampak Perilaku Sosial terhadap Pecandu *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Adapun dampak positif dari *game online* terhadap perilaku sosial remaja di Desa Blang Baru cukup beragam. Ada berbagai hal tentang dampak positif *game online*, salah satu contohnya yaitu menambah relasi. Dalam bermain *game online* tentunya para pemain *game online* bertemu dengan orang yang bermain *game online* di wilayah yang berbeda-beda, di sinilah bagaimana para pemain *game online*

berkenalan dan akhirnya menjadi relasi. Para pemain game menganggap bahwa *game online* adalah sebagai hobi mereka. Ada juga dampak positif lain yaitu sebagai kegiatan refreshing yang bertujuan untuk menghibur diri sendiri karena dalam kegiatan refreshing ini para pemain *gamers* biasanya merasakan hal yang positif, seperti berkurangnya kejenuhan, melepas stres, dan sebagainya.

Adapun dampak positif lainnya seperti, melatih disiplin, komunikasi dan kerja sama. Dalam hal ini, biasanya game online adalah game dengan tipe *teamwork* yaitu bermain dengan tim untuk menyelesaikan suatu misi, dengan tim di sini adalah orang lain yang bermain *game online* juga. Maka di sini para pemain *game* diajarkan untuk bagaimana cara membagi tugas (kerja sama), berbicara dengan pemain *game online* lainnya yang *notabene* tidak semua seumuran (komunikasi), dan juga menjaga solidaritas dalam tim (disiplin)

Bermain game ternyata tidak hanya menghabiskan waktu saja, melainkan ada pula dampak positif yang didapat. Dan bisa ditarik kesimpulan dari tulisan di atas bahwa orang yang bermain *game online* cenderung lebih nyaman bersosialisasi di media sosial khususnya *game online* karena mereka lebih nyaman bereksplorasi di tempat yang mana itu adalah hobi mereka. Dan perubahan perilaku yang didapat dari informasi ini ialah para pemain *game online* cenderung mencari rekan atau relasi di media sosial.

Perkembangan kemajuan teknologi sudah tidak terbendung lagi. Kemajuan teknologi saat ini dinikmati semua kalangan baik anak-anak sampai orang dewasa. Masyarakat yang berada di perkotaan sampai di daerah pedesaan dapat menikmati permainan ini asalkan terhubung langsung dengan jaringan internet. *Game online* adalah salah satu hiburan yang sangay menyenangkan sebagaimana yang dijelaskan oleh Pitaloka bahwa perubahan permainan terjadi akibat dari peruang ruang bermain sebagai akibat dari perkembangan teknologi dan sains, alat bermain, dan cara bermain. Seiring dengan berkembangnya manusia kearah modernitas, sehingga kebutuhan hiburan menjadi cukup diprioritaskan yang sekalipun itu seorang pelajar. (Pitaloka, 2012)

Sejalan dengan hasil penelitian Suryanto yang menyatakan bahwa dampak positif dari *game online* yaitu ketika berada di warnet kerap berkenalan dengan orang baru yang sama-sama memiliki hobi main *game* serta mudah diajak berkenalan. (Suryanto, 2015). Sedangkan menurut Pratiwi yang menyatakan bahwa *game online* yakni mendapatkan teman baru dan terdapat banyak pemain yang berasal dari tempat yang berbeda, daerah ataupun negara. Berdasarkan uraian di atas, mengakses *game online* dapat memberikan dampak positif bagi remaja ketika bermain di satu lokasi seperti dapat melakukan interaksi sesama pemain dan menambah relasi dan negara, membangun komunikasi, melatih tingkat konsentrasi dan berusaha menggunakan waktu dengan semaksimal mungkin.

Masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan termasuk kurangnya minat dalam aktivitas sosial, kehilangan kendali atas waktu, menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan dan fungsi hidup penting lainnya. Sejalan dengan apa yang telah disampaikan oleh Ali

bahwasanya *game online* dapat meminimalisir kegiatan hal yang bersifat positif yang semestinya dijalani oleh anak dalam usia perkembangannya. Anak yang memiliki kecanduan terhadap *game online* akan berpengaruh terhadap waktu belajar dan kemampuan dalam beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. (Ali, 2019)

Dampak negatif *game online* terhadap perilaku sosial cukup beragam, contohnya yaitu membuang-buang waktu. Menimbulkan Efek Ketagihan, ada banyak hal yang menjadi latar belakang terjadinya kecanduan dalam *game online*, para pengguna *game online* pasti tidak tepat dalam penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game online*, karena ada banyak fitur yang dihadirkan oleh aplikasi *game online* sangat menarik, serta jangkauan nya luas, maka dari itu para siswa merasa lebih tertarik untuk bermain *game online* serta karena adanya rasa ingin tahu, ingin menang sehingga menyebabkan mereka lupa waktu dan penggunaan aplikasi *game online* yang berlebihan dapat mengakibatkan para siswa ketagihan atau kecanduan. Perubahan Perilaku dengan adanya *game online* dapat merubah sikap mereka salah satunya seperti berbicara kasar dan kotor, dikarenakan para siswa tidak dapat menahan emosi dan sikapnya saat mengalami kekalahan pada saat bermain maka para siswa tersebut meluapkan emosinya dengan berbicara kasar dan kotor dan jika peristiwa tersebut terus berlangsung maka akan menjadi sebuah kebiasaan bagi seorang siswa atau anak, hendaknya para orang tua dan guru harus bias memberikan arahan agar tidak mengalami perubahan perilaku kearah yang tidak baik. Selanjutntta pembangkang, sikap ini muncul ketika seorang siswa sudah kecanduan bermain *game online*. Pembangkang adalah sikap atau tindakan seseorang yang tidak ikut peraturan atau melakukan pemberontakan sehingga dapat menyebabkan aktivitas siswa terganggu, seperti hal nya ketika orang tua menyuruh anaknya untuk makan namun anaknya tersebut terlalu asyik bermain *game online* serta mengabaikan perkataan orang tuanya maka hal tersebut dikatakan sebagai sikap yang membangkang.

Kecanduan *game online* juga sangat erat kaitannya dengan gangguan/masalah tidur. Salah satu faktor penyebab terjadinya insomnia adalah gaya hidup monoton, dimana seseorang akan lebih mementingkan bermain dari pada memenuhi kebutuhan istirahat dan tidurnya, apabila hal ini berlanjut maka dapat dipastikan remaja akan kesulitan menghadapi pelajaran juga pekerjaan lainnya. (Fraldi, 2020)

Dari kajian Faktor kecanduan *game online* dan dampak terhadap perubahan perilaku sosial di atas, dalam perspektif sosiologis teori tindakan sosial tipe *affectual action* penulis melihat informan sudah candu terhadap *game online*, mereka cenderung mementingkan diri sendiri dan mengedepankan individualis. Hal ini terlihat dari mereka yang tidak berinteraksi dengan teman disekelilingnya, selanjutnya interaksi dengan orangtua juga berkurang karena *game online*. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut.

Selanjutnya para remaja tersebut betah duduk di satu tempat dalam kurun waktu 5 – 8 jam bahkan lebih hanya untuk bermain *game online* dan juga *game online* sudah menjadi racun untuk sebagian remaja tersebut. Ketergantungan yang ditimbulkan akibat keseringan memainkannya membuat banyak mahasiswa rela mengeluarkan banyak biaya untuk bisa terus bermain *game online*. Padahal tidak salah lagi, uang yang digunakan untuk bermain *game online* merupakan uang yang diberi oleh orang tua mereka. Tindakan tersebut sangatlah tidak rasional dan menyimpang dari norma – norma yang ada di masyarakat. Kemudian kajian yang didapatkan penulis yaitu para remaja yang sudah kecanduan *game online* bisa memicu perilaku anarkis, mereka merasa kesal, marah dan merusak barang – barang yang ada di sekelilingnya.

3. Upaya Yang Dilakukan Untuk Pemulihan Kecanduan *Game Online* Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan

Gejala kecanduan *game online* memang cukup serius. Maka dengan demikian tugas melindungi remaja dari pengaruh negatif *game online* merupakan kewajiban bersama (orang tua), untuk itu orang tua harus memberikan arahan berupa larangan atau batasan kepada remaja agar tidak bermain *game online* khususnya. Upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* diantaranya yaitu komitmen orang tua di rumah (ayah dan ibu harus bekerja sama untuk membatasi anak bermain *game online*, beritahu kepada anak bahwa mereka harus tahu batasan dan aturan dalam *game online*, menerapkan komitmen supaya anak-anak terlepas dari hal-hal adiktif tentu tidak dengan cara kasar atau menggunakan kekerasan). Membuat jadwal khusus bermain *game* (Orang tua dapat memberikan izin ke anak untuk bermain *game* hanya di akhir pekan atau seminggu sekali, dan tentukan batas waktunya). Menemani anak saat bermain *game* (dengan mendampingi anak bermain *game*, orang tua bisa menghindari anak dari permainan yang memiliki unsur kekerasan atau pornografi). Orang tua harus punya kegiatan alternatif (selama membatasi aturan bermain *game*, orang tua juga harus mempersiapkan permainan alternatif yang sekiranya membuat anak senang dan teralihkan dari *gadget*). Dan memberikan konsekuensi.

Selanjutnya solusi yang mungkin dapat diterapkan orang tua untukantisipasi anak remajanya bermain *game online* ialah menyekolahkan remaja ke sebuah pesantren, secara tidak langsung kewajiban orang tua untuk mengawasi anak telah tergantikan dengan adanya pesantren karena pendidikan pesantren lebih menitikberatkan pada aspek agama, kedisiplinan dan akhlak sehingga remaja dapat terkontrol tingkah lakunya sehari-hari. Begitu juga dengan aturan di pesantren kebiasaan para murid tidak diperkenankan membawa handphone, dengan demikian remaja yang kecanduan bermain *game online* akan berkurang seiring waktu berjalan. Maka kewajiban orang tua telah tercapai karena telah menjauhkan anaknya dari pengaruh negatif *game online*.

Dengan demikian apabila kewajiban orang tua sebagai pembimbing juga melidungi dijalankan secara maksimal, dan remaja dapat mengikuti arahan orang tua dengan patuh dan baik. Maka kecanduan bermain *game online* dapat berkurang bahkan berhenti, untuk itu faktor pelaksanaan kewajiban orang tua sangat urgen agar dapat membatasi remaja bermain *game online*, pemenuhan hak remaja di atas merupakan prioritas utama dalam menghadapi perkembangan teknologi di masa sekarang.

Kesimpulan

Setelah mempelajari dari uraian bab-bab terdahulu, maka dengan itu penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan di antaranya:

1. Pembentukan perilaku remaja yang menjadi kecanduan game online cenderung kearah yang negatif, lantaran mereka menganggap bermain *game online* adalah suatu kepuasan yang tidak dapat digantikan dengan aktivitas lainnya. Dengan demikian mereka mengabaikan orang-orang terdekatnya seperti kedua orang tuanya dan masyarakat sekitar. Berinteraksi dengan orang-orang sekitar menjadi tidak efektif akibat mereka sudah jarang melakukan komunikasi, hal ini dikarenakan mereka lebih mementingkan keinginannya untuk bermain *game online* dibandingkan aktivitas lain sehingga mereka mengabaikan hal-hal yang tidak berkenaan dengan *game online*.
2. Dampak *game online* terhadap perilaku sosial dapat dibagi menjadi dua yaitu dampak positif dan dampak negatif yaitu:
 - a. Dampak positif diantaranya: dapat menambah relasi atau menambah teman, sebagai *refreshing* menghilangkan stres, melatih kedisiplinan, komunikasi dan kerjasama, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris.
 - b. Dampak negatif diantaranya: dapat meningkatkan kemalasan, sangat membuang waktu sehingga tidak produktif, terbengkalainya tugas karena *game online*, menimbulkan efek ketagihan/kecanduan, dapat berkata kasar dan tidak menghiraukan temannya, orangtua bahkan masyarakat.
3. Upaya yang dilakukan untuk pemulihan kecanduan *game online* di kalangan remaja yaitu membatasi bermain *game*, mencari hobi baru, terapkan batasan, mengurangi kebutuhan remaja dari akses *game online* seperti mengurangi kuota paket internet.

Referensi

Buku

- Ardial, *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2003.
Kris, H Timotius, *Otak dan Perilaku*, Yogyakarta: CV Andi Offset.
Kustiawan Andri Arif, dkk, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur : CV AE Media Grafika, 2018.

- Sitti Nurhalimah dkk, *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta: Bandung, 2015.
- Sutopo, *Penelitian Kualitatif*, Surakarta: Universitas Sebelas Mart Press, 2002.

Skripsi

- Anhar Rahmat, Skripsi "*Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja di 4 Game Centre*" Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2014.
- Muhammadin Abdika Yarobby, *Pengaruh Dari Bermain Warnet Terhadap Sifat Malas Siswa Angkatan X Smart Nururrahman*, (SMAIT Pesantren Nururrahman, 2017/2018).
- Muhammad Taufiq Nasution, *Kecanduan Game Online pada Kalangan Remaja Kuta Alam Kota Banda Aceh di tinjau Menurut Hukum Keluarga Islam*. 2021.
- Pratiwi, *Perilaku Adiksi Game Online ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. 2015.
- Rahmi. *Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Desa Pesisir Kecamatan Kuala Pesisir Kabupaten Nagan Raya*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2021.
- Rahmat Riski, *Game Online di Kalangan Perantau Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017.