

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Asal mula nama dari Desa Karangnongko, berasal dari babad alas yang dilakukan oleh seseorang yang bernama buyut Nolosuto, beliau adalah salah satu punggawa dari kerajaan Mataram Islam Yogyakarta. Beliau melakukan babad alas tersebut, lantaran dulunya Desa Karangnongko adalah sebuah desa yang masih dipenuhi dengan pepohonan-pepohonan besar, dan semak belukar, serta hanya sebagian kecil warga yang tinggal. Buyut Nolosuto tidak hanya berperan membersihkan desa tersebut dari pepohonan-pepohonan besar, melainkan beliau juga menyebarkan syariat agama Islam. Karena jasanya yang telah banyak memberikan perubahan pada Desa Karangnongko, setiap tanggal 9 Muharram diadakan Khoul Buyut Nolosuto yang bertempat di makamnya yang berada di Dukuh Krajanwetan Desa Karangnongko, dan mengadakan pengajian umum pada malam harinya, yang diawali dengan membaca Al-Qur'an bin nadhor.¹

2. Letak Geografis

Desa Karangnongko merupakan salah satu Desa yang terdapat di Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, dan jarak dari Ibu kota Jepara berjarak ± 36 km, berada ditinggian air laut 11 mdpl, dengan suhu mencapai 33 C. Letak Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara bersebelahan dengan desa-desa lain.

Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara mempunyai lima dukuh yaitu Dukuh Krajan Kulon Karangnongko, Dukuh Krajan Wetan Karangnongko, Dukuh Ngablak, Dukuh Pondok, dan Dukuh Karangrandu.

Batas-batas wilayah sekitar Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara adalah sebagai berikut:

¹ Hasil Observasi data yang diperoleh di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Nalumsari Jepara, 15 Februari-15 Maret 2021.

- Sebelah Utara : Desa Ngetuk
- Sebelah Selatan : Desa Daren
- Sebelah Timur : Desa Daren
- Sebelah Barat : Desa Tritis

Adapun jumlah penduduk desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara tahun 2021 mencapai 7006 jiwa dengan di kepala kepala keluarga mencapai 2031 jiwa.²

Pada Dukuh Pondok sendiri memiliki penduduk dengan jumlah 636 jiwa yang di Kamituwoi oleh Subandi dan memiliki 6 RT, berikut data dari Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara:

Tabel 4.1
Komposisi Jumlah Penduduk Dukuh Pondok
Desa Karangnongko

Dukuh : Pondok			Kamituwo : Subandi		
RW : H. Mirjan			KK	JIWA	RUMAH
RT	01	Muhadi Suryono	42	125	39
	02	Eddy Santoso	30	106	28
	03	Suroso	35	107	27
	04	Zunaedi	22	84	19
	05	Supomo	24	74	20
	06	Sulhadi	39	140	35
Total			192	636	168

3. Struktur Pemerintahan Desa Karangnongko

Berikut susunan pemerintah Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara.³

² Dokumentasi data yang diperoleh dari Kantor Desa Karangnongko Nalumsari Jepara pada Tahun 2021.

³ Dokumentasi data yang diperoleh dari Kantor Desa Karangnongko Nalumsari Jepara pada Tahun 2021.

Tabel 4.2
Susunan Pemerintahan Desa Karangnongko

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Agama	Jabatan
1	Najih Zuhaidi Sianto	Laki-laki	Islam	Petinggi
2	Kismanto, S.Pd	Laki-laki	Islam	Carik
3	Subandi	Laki-laki	Islam	Kamituwo 1
4	Hariyanto	Laki-laki	Islam	Kamituwo 2
5	Mami Suratmi	Perempuan	Islam	Kasi Pemerintah
6	Kasduri	Laki-laki	Islam	Staf Kasi Pemerintah
7	Andi Setiyawan, SPd.I	Laki-laki	Islam	Kasi Pelayanan
8	Agus Muslim	Laki-laki	Islam	Kaur TU dan Umum
9	Moh Anwar Ridlo	Laki-laki	Islam	Kaur Keuangan
10	Joko Sujarwo, SH	Laki-laki	Islam	Kaur Perencanaan
11	Muhammad Fahrish	Laki-laki	Islam	Kasi Kesejahteraan
12	Nur Yasin	Laki-laki	Islam	Staf Kasi Pelayanan

4. Informasi informan Orang Tua dan Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko

Dalam penelitian ini informan yang berkaitan adalah orang tua dan remaja yang berada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko. Dari keseluruhan remaja yang ada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko tidak semuanya suka bermain *game online* hanya beberapa remaja yang kecanduan terhadap *game online*. Dan remaja tersebut berusia antara 12-18 tahun. Nama dari remaja dan orang tua yang digunakan dalam penelitian ini juga bukanlah nama asli, melainkan hanya nama

samaran yang digunakan. Agar tidak menimbulkan hal negatif yang diinginkan. Berikut adalah deskripsi tentang para orang tua dan remaja yang kecanduan *game online* :

a. Informasi Orang Tua

1) Informan NI

NI adalah seorang Ibu dari remaja yang bernama Felix dan Ipan, yang berusia 38 tahun. Kegiatan beliau adalah sebagai guru paud di Dukuh Pondok Desa Karangnongko. Selain sebagai guru, NI juga sebagai ibu rumah tangga, awal mula NI mengetahui anaknya suka bermain *game online* dimulai dari teman-temannya yang pada bermain *game* terutama kakaknya yang lebih dulu suka bermain *game* yaitu Ipan. Waktu yang biasanya mereka mainkan untuk bermain *game online* itu bisa sampai berjam-jam. Dan membuat NI merasa lelah menghadapi anaknya yang mulai sering bermain *game online*, sampai-sampai setiap kali ingin menyuruh untuk membantu mengerjakan sesuatu, Felix ataupun Ipan tidak langsung berangkat tetapi masih diam saja dan asik bermain *game*.⁴

2) Informan ST

ST merupakan Ibu dari remaja yang bernama Yandi, berusia 42 tahun. Kegiatan ST sehari-hari adalah sebagai Ibu rumah tangga. Seperti ibu rumah tangga pada umumnya kegiatan ST yaitu bersih-bersih rumah, memasak dan merawat tanaman. Awal mula Yandi menyukai *game online* itu hanya sekedar ingin tahu, akan tetapi karena ajakan dari teman-temannya akhirnya Yandi juga ikut bermain *game online*. Menurut ST selepas anaknya mengenal *game online* banyak perubahan yang dirasakan, ST juga sempat merasa kesal setiap kali kalau dipanggil Yandi pura-pura tidak mendengarkan dan kurang fokus jika disuruh mengerjakan sesuatu.⁵

3) Informan ME

ME adalah ayah dari remaja yang bernama Anas, berusia 45 Tahun. Sehari-hari beliau bekerja sebagai penjaga toko, yang ada di Dukuh Pondok Desa

⁴ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

⁵ ST, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

Karangnongko. Toko tersebut adalah toko dari milik ME sendiri, ME juga menjual berbagai kebutuhan serta menjual bensin eceran. Anaknya mulai suka bermain *game online* dikarenakan ajakan dari teman-temannya dan karena teknologi yang semakin berkembang. Menurut ME anaknya mengenal *game online* itu tidak masalah dan memberikan kebebasan dalam bermain *game* asalkan dapat bertanggung jawab dan bisa mengatur waktunya.⁶

4) Informan SK

Ibu dari remaja yang bernama Akhmad ini berusia 52 tahun, kesehariannya merupakan pekerja buruh tani. Meskipun tidak seberapa dengan apa yang dikerjakannya, bagi beliau yang terpenting bisa menambah uang saku anak-anak dan bisa sedikit membantu meringankan beban suami. SK mengatakan kalau anaknya mulai menyukai *game online* dikarenakan mengikuti pergaulan jaman sekarang dan terutamanya ajakan dari teman-temannya. Sejak anaknya mengenal *game online* SK juga terkadang merasa tertanggung dengan tingkah laku anaknya yang sering berisik dan suka berteriak-teriak sendiri.⁷

5) Informan SR

SR adalah kakak dari remaja yang bernama Chabib dan Dre berusia 33 Tahun, karena kesibukan dari orang tua remaja tersebut dan tidak ada waktu untuk diwawancarai, orang tua Chabib dan Dre menyarankan peneliti untuk melakukan wawancara dengan Kakaknya. SR mengatakan adiknya mulai menyukai *game online* itu berawal dari mereka memiliki HP, dari HP mereka mengetahui aplikasi-aplikasi baru dan *game-game* yang baru. Serta teman-teman mereka yang biasanya memberikan informasi tentang keseruan *game* yang saat ini sedang populer. Awalnya SR merasa tidak terganggu dengan apa yang dilakukannya adiknya, tetapi lama kelamaan membuat Sri kesal karena adik-adiknya keseringan pegang HP hanya untuk bermain *game*, sampai-sampai setiap kali ada temannya yang

⁶ ME, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 3, Transkrip.

⁷ SK, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 4, Transkrip.

datang, mengajak salah satu dari adiknya itu hanya untuk bermain *game* di sebuah warung, melihat hal seperti itu membuat SR sedikit marah, tetapi jika SR marah dan mengajak adiknya pulang itu tidak baik, karena nanti adiknya akan merasa malu dengan apa yang dilakukan kakaknya tersebut.⁸

6) Informan JM

JM merupakan kakak tertua dari remaja yang bernama Japar, berusia 35 tahun. Japar sendiri merupakan anak terakhir dari 6 bersaudara. Dan sudah sejak lama Jumiatur dianggap seperti sosok seorang Ibu bagi saudara-saudaranya, karena Ibu dari Japar memiliki keterbelakangan mental yang tidak memungkinkan untuk peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Japar. Sedangkan ayah dari Japar sudah meninggal. Bagi JM awal mula adiknya sering bermain *game online* itu sejak sudah punya HP sendiri, dan diberitahu teman-temannya tentang *game* ini itu. Dalam sehari Japar bisa bermain *game* 2-4 jam lebih, dan dilakukan setiap sore ataupun malam hari, bahkan jika malam bisa sampai jam 12 atau jam 1 malam.⁹

7) Informan JH

JH adalah nenek dari remaja yang bernama Ucil, beliau berusia 65 tahun. Ucil sudah lama tidak memiliki Ibu dikarenakan Ibunya meninggal pada waktu Ucil mulai masuk Sekolah Menengah Pertama (SMP), sejak saat itu Ucil mulai diasuh oleh neneknya baik itu urusan sekolah ataupun yang lainnya. Menurut JH Ucil mulai mengenal *game online* itu dari teman-temannya, awalnya JH merasa cucunya bermain game itu biasa saja tidak berlebihan dan beranggapan mungkin dari bermain *game* bisa sedikit melupakan kesedihan yang dialami Ucil. Tetapi lama kelamaan Ucil mulai candu dengan *game online*. Dan membuat JH merasa kesal karena Ucil mulai lupa waktu, dalam sehari Ucil bisa bermain *game online* sampai berjam-jam.¹⁰

⁸ SR, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 5, Transkrip.

⁹ JM, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 6, Transkrip.

¹⁰ JH, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 7, Transkrip.

b. Informasi Remaja

1) Informan Felix

Felix merupakan remaja yang baru berumur 12 tahun dan suka bermain *game online*. Felix mengaku tertarik dengan *game online* sejak duduk di bangku Sekolah Dasar kelas 4. Felix ini biasanya menghabiskan waktu untuk bermain *game online* 3-4 jam dalam sehari, bahkan bisa sampai lebih. Awal mula Felix bermain *game online* adalah *game Free Fire* atau bisa disebut juga dengan game strategi, dan Felix lebih sering bermain *game* di rumah. Felix juga mengatakan bermain *game* itu menyenangkan dan terkadang bisa berkumpul bareng teman-teman. Informan yang satu ini sedikit tertutup dan tidak banyak bicara.¹¹

2) Informan Ipan

Ipan adalah seorang remaja laki-laki yang berusia 17 tahun. Ipan mulai menyukai *game online* sejak SMP dan sejak memiliki HP Android. Dalam sehari Ipan bisa bermain *game* sampai berjam-jam, sampai membuat Ipan sudah merasa lelah serta tidak memiliki minat untuk bermain *game* lagi. *Game* yang biasanya dimainkan Ipan adalah *game Free Fire*, alasan Ipan keseringan bermain *game online* itu untuk menghilangkan kejenuhan dan sebagai hiburan semata, serta memberikan kesenangan tersendiri. Ipan juga lebih suka bermain *game* di warung kopi dibandingkan dengan di rumahnya, karena jika di warung kopi lebih bisa bermain bersama teman-temannya dan lebih seru.¹²

3) Informan Yandi

Yandi adalah seorang remaja laki-laki yang berusia 17 tahun, bagi Yandi awal mula menyukai *game online* waktu dia bersekolah di SMP kelas 2. *Game* yang pertama kali dimainkan Yandi adalah *game Mobile Legend*, dari *game* bisa membuat Yandi merasa terhibur dan senang. Tetapi setiap kali Yandi kedatangan bermain *game* secara diam-diam, orang tua Yandi

¹¹ Felix, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 8, Transkrip.

¹² Ipan, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 9, Transkrip.

langsung memarahinya. Yandi sadar kalau apa yang dia lakukan itu salah karena Yandi tidak izin terlebih dahulu kepada orang tuanya kalau ingin bermain *game*.¹³

4) Informan Anas

Anas, remaja laki-laki yang berumur 17 tahun, seorang pecandung *game* yang berjenis *game* strategi atau bisa disebut juga dengan *battle royal* seperti *game* PUBG dan *Free Fire*. Anas mulai menyukai *game* tersebut sejak SMP, dalam sehari Anas bisa bermain *game* lebih dari 2 jam. Menurut Anas awal mula tertarik dengan *game online* dikarenakan dapat merasakan kebebasan dalam bermain. Anas juga lebih suka bermain di warung tempat yang biasanya dia nongkrong di bandingkan dengan di rumah. Bagi Anas setiap kali bermain *game online* orang tuanya hanya memandang *game* itu sebelah mata.¹⁴

5) Informan Akhmad

Akhmad adalah anak laki-laki yang mulai beranjak dewasa, berusia 18 tahun. Akhmad mengaku tertarik dengan *game* sejak diajak teman-temannya untuk bermain *game* bersama pada tahun 2018. Akhmad juga mengaku dari bermain *game online* bisa menambah wawasan dalam bahasa dan memiliki banyak teman, baik itu teman dunia maya atau teman dunia nyata. Akhmad mulai candu dengan *game* karena seringnya merasa bosan dan kesepian, bagi Akhmad *game* itu memiliki manfaat tersendiri salah satunya bisa memberikan rasa senang setiap kali bermain *game*.¹⁵

6) Informan Chabib

Chabib merupakan remaja yang berusia 17 tahun, Chabib mulai mengenal *game online* sejak duduk dibangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Awal mula Chabib tertarik dengan *game* karena ajakan dari teman-temannya. *Game* yang saat ini sedang

¹³ Yandi, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 10, Transkrip.

¹⁴ Anas, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 11, Transkrip.

¹⁵ Akhmad, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 12, Transkrip.

dimainkan Chabib adalah *game Mobile Legend* dan *game PUBG*, karena bagi Chabib *game* ini menampilkan grafik yang sangat menarik dan animasinya yang membuat mata enak dipandang. Dalam sehari bisa bermain sampai 4 kali dan berkisar antara 2-4 jam. Menurut Chabib *game* bisa memberikan hiburan bagi diri sendiri dan mengasikkan untuk dimainkan. Chabib juga lebih suka bermain *game* diluar rumah, contohnya: di warung kopi, rumah teman dan lain sebagainya.¹⁶

7) Informan Dre

Dre adalah adik dari saudara remaja yang bernama Chabib, dan sama-sama memiliki hobi bermain *gameonline*, usianya pun hanya terpaud 2 tahun yakni Dre berusia 15 tahun. Dre mulai tertarik dengan *game online* sejak dia waktu SD, *game* yang masih dimainkan hingga sekarang itu beragam seperti: Free Fire, Mobile Legend dan COC. Dre ini biasanya menghabiskan waktu bermain *game* sampai berjam-jam, yang membuat Dre suka bermain *game online* sampai membuatnya candu, karena *game* itu seru dan teman-temannya juga banyak yang memainkan *game* yang sama.¹⁷

8) Informan Japar

Japar adalah remaja laki-laki yang berusia 17 tahun, Japar mulai mengenal *game online* sejak bersekolah di Madrasah Aliyah. Yang membuat Japar tertarik dengan *game online* karena terpengaruh oleh zaman yang sudah semakin canggih dan pengaruh dari teman-temannya. Bermain *game* bagi Japar bisa memberikan ketenangan saat pikiran sedang tidak stabil, dan bisa berkumpul dengan teman-teman. Japar paling lama bermain *game online* hanya sampai 1-2 jam.¹⁸

¹⁶ Chabib, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 13, Transkrip.

¹⁷ Dre, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 14, Transkrip.

¹⁸ Japar, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 15, Transkrip.

9) Informan Ucil

Ucil, remaja yang berumur 17 tahun, setiap harinya Ucil bisa bermain *game online* sekitar 2-3 jam lebih bahkan sampai malam, itupun jika tidak ada kesibukan lain.¹⁹

Dari data informan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa setiap remaja yang bermain *game online* memiliki perbedaan masing-masing, perbedaan itu bisa berupa sejak kapan remaja tersebut bermain *game online* dan berapa lama waktu yang sering dimainkan untuk bermain *game online*. Dan hal ini dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Tabel Frekuensi Remaja yang Bermain
Game Online

No	Nama	Bermain Game Online Sejak	Lama Waktu yang Dimainkan
1	Felix	SD	3-4 jam
2	Ipan	SMP	3-4 jam
3	Yandi	SMP	1 jam
4	Anas	SMP	2 jam
5	Akhmad	2018	2-4 jam
6	Chabib	SMP	2-4 jam
7	Dre	SD	1-3 jam
8	Japar	MA	1-2 jam
9	Ucil	SMA	2-3 jam

B. Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang berjudul peran bimbingan orang tua bagi remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran bimbingan orang tua bagi remaja yang bermain *game online*. Dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsung di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara, kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu orang tua remaja dan remaja yang bermain *game online* di Dukuh

¹⁹ Ucil, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 16, Transkrip.

Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara. Untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Adapun data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Data Kondisi Psikologi Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari, dapat diketahui bahwa kondisi psikologi remaja yang kecanduan *game online* itu bermacam-macam, dan kondisi tersebut diantaranya sebagai berikut:

a. Kemalasan Bagi Remaja yang Bermain *Game Online*

Bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat memberikan efek kecanduan terhadap pemain, hal ini berakibat pemain akan ditantang terus menerus untuk menekuni *game* yang dimainkan. Sehingga para pemain bisa mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan dalam *game* tersebut. Terutama bagi remaja, remaja yang kecanduan *game online* menjadi sering lupa dengan kewajibannya yang seharusnya dilakukan seperti: malas makan, menjadi cuek, kurang peduli terhadap tugasnya, mengabaikan perintah orang tua, dan kurang fokus dengan apa yang dikerjakan.

Setelah lama bermain *game online* remaja akan merasa lelah dan penat, sehingga kewajiban yang seharusnya dilakukan oleh seorang remaja menjadi terabaikan dan tidak terlaksana. Hal ini yang sering kali dikeluhkan oleh para orang tua remaja yang merasa anaknya banyak perubahan-perubahan yang dialami. Seperti yang diutarakan oleh NI, jika sebelum mengenal *game online* putranya akan langsung bertindak begitu diperintah. Namun sekarang saat diperintah, justru dijawab nanti.²⁰ Pernyataan yang sama pun diutarakan oleh ST²¹ dan ME²², yang mengakui jika para remaja menjadi sering

²⁰ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

²¹ “Dulu setiap kali kalau diperintah langsung dijalankan, kalau sekarang enggak.” ST, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

²² “Agak sedikit merasa menunda-nunda dengan apa yang dikerjakan.” ME, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 3, Transkrip.

menunda kewajiban dan lebih memilih meneruskan bermain *game online*.

Menurut JM putranya banyak berubah setelah mengenal *game online*. JM mengaku jika dulu putranya sering bermain bola dengan teman-temannya, dan selalu ingat waktu pulang dan makan. Kalau sekarang, HP terus yang dipegang apalagi jika sudah main *game* susah disuruh dan susah dikasih tau.²³ Keluhan yang sama pun diutarakan oleh JH, yang menurutnya sebelum main *game* anaknya itu penurut dan baik-baik saja, sekarang agak susah, anaknya jadi malas beraktivitas.²⁴ Memang bermain *game online* itu menyenangkan akan tetapi harus pandai membagi waktu, agar tidak mengganggu aktivitas yang lainnya dan dapat memberikan respon yang baik terhadap orang tua.

b. Interaksi dengan Keluarga Tertanggung

Akibat seringnya remaja bermain *game online* membuat mereka menjadi individu yang tertutup dan jarang berkomunikasi, khususnya dengan keluarga sendiri. Karena remaja sekarang lebih suka bermain *game online* dengan menyendiri di kamar atau bersama temannya, ketimbang berbincang dengan orang tua atau sanak keluarga. Hal ini menyebabkan para orang tua remaja khawatir dengan perubahan yang dialami anaknya, yang biasanya sering berbicara atau tanya tentang keadaan keluarga, sekarang menjadi pendiam dan berbicara hanya seperlunya. Sebagaimana yang dikatakan oleh SK jika hubungan dengan keluarga mulai sedikit renggang, jarang berkumpul dengan keluarga karena sibuk bermain *game*. Jadi tidak banyak bicara dan menjadi pendiam.²⁵ Menurut SR, putranya kini menjadi tertutup dengan keluarga, sering mengurung diri di kamar, jarang bicara, bicara pun jika ada perlunya, kalau tidak ya diam-diam aja.²⁶

Dari keterangan-keterangan di atas dapat dilihat bahwa hubungan remaja dengan keluarga menjadi

²³ JM, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 6, Transkrip.

²⁴ JH, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 7, Transkrip.

²⁵ SK, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 4, Transkrip.

²⁶ SR, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 5, Transkrip.

renggang, remaja semakin menjauh dengan keluarga, yang seharusnya waktu untuk kumpul bersama keluarga malah dijadikan remaja untuk bermain *game*.

c. Emosi yang Tidak Stabil

Bermain *game online* merupakan kesenangan tersendiri bagi setiap orang, dapat memberikan rasa bahagia setiap kali bermain, apalagi jika selalu menang dalam pertandingan tersebut. Tetapi pada dasarnya bermain *game* tidak semestinya akan selalu memenangkan pertandingan, ada juga fase di mana akan kalah dalam bermain. Hal ini membuat para *gamer* menjadi kesal, marah bahkan bisa sampai berkata kotor. Seperti itulah kondisi emosi yang dialami oleh seorang *gamer*, tidak hanya orang dewasa, anak-anak maupun remaja, jika mengalami kekalahan dalam bermain *game* membuat emosi mereka menjadi tidak stabil. ST menjelaskan jika putranya sering marah dan tidak bisa dikontrol saat marah-marah.²⁷ SR bahkan menyatakan jika putranya sering marah-marah tidak jelas, kadang juga teriak-teriak.²⁸ Sedangkan JH pernah mendengar putranya berkata kasar. Beruntungnya perkataan itu tidak ditujukan pada dirinya.²⁹

Dengan demikian dapat diketahui bahwa *game online* memberikan dampak yang buruk terhadap kondisi emosi bagi setiap pemain. Pemain akan cenderung berkata tidak baik setiap kali kalah dalam bermain *game*, mereka bahkan sulit untuk mengontrol emosinya sendiri.

2. Data Dampak Positif dan Dampak Negatif Bagi Remaja yang Bermain Game Online Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

a. Dampak Positif *Game Online*

Setiap *game* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda, pada umumnya *game online* dilengkapi dengan berbagai pernik-pernik yang menarik seperti, senjata, karakter dan peta permainan. Tidak hanya itu grafik yang ditampilkanpun beragam tergantung dari kualitas *game* yang diberikan, sehingga membuat para

²⁷ ST, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

²⁸ SR, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 5, Transkrip.

²⁹ JH, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 7, Transkrip.

anak-anak, remaja dan orang dewasa tertarik untuk memainkan *game* tersebut. Kosentrasipun dibutuhkan untuk memainkan *game* dengan kualitas-kualitas yang terbaik. Berbagi *game* telah diciptakan baik dalam strategi maupun dengan *game* yang membutuhkan daya ingat tinggi. Berikut ini merupakan dampak positif dari *game online*:

1) Mempererat Tali Silaturahmi

Salah satu yang terpenting dalam sebuah permainan *game online* adalah kerjasama tim antara pemain satu dengan yang lainnya. Hal ini bertujuan untuk mencapai sesuatu yang diinginkan dalam kerjasama tim tersebut. kerjasama tim tidak dapat dilakukan jika antar pemain tidak saling mengenal. Dengan demikian *game online* juga bisa dapat membantu mempererat tali silaturahmi antar pemain dan antar teman.

Hal ini pun diakui Felix, jika *game online* membuatnya bisa bermain dan kumpul bersama teman-teman.³⁰ Ucil bahkan menambahkan jika bermain *game online* dapat meningkatkan solidaritas antar teman, dan menghilangkan rasa bosan.³¹

2) Interaksi Dalam Game Online

Berkat kecanggihan teknologi yang semakin berkembang *game online* pada era sekarang ini, memiliki berbagai macam fitur-fitur yang menarik. Sehingga dapat memungkinkan seorang *gamer* dapat berkomunikasi dengan *gamer* lain yang ada di seluruh dunia. Dalam hal ini dapat memberikan dampak baik bagi seorang pemain, karena pemain tidak hanya dapat berkenalan dengan teman sendiri, melainkan juga dapat berkenalan dengan orang-orang yang ada di negara lain.

Menurut Anas, ketika bermain *game*, dirinya dapat berkenalan dengan orang lain yang tidak dikenal

³⁰ Felix, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 8, Transkrip.

³¹ Ucil, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 16, Transkrip.

di dunia nyata. Hal itu membuatnya merasa senang karena dapat memiliki teman baru.³²

3) Menimbulkan Perasaan Bahagia

Perasaan senang setiap kali mengerjakan sesuatu yang disukai akan memberikan rangsangan positif terhadap diri sendiri, salah satu contohnya adalah bermain *game*. Menurut Yandi dan Dre *game* dapat memberikan hiburan bagi setiap orang yang memainkannya³³. Dan menurut Chabib *game* juga dapat memberikan rasa kepuasan tersendiri setelah bermain, hal itulah yang membuat *game* terasa mengasikkan.³⁴ Adapun Japar menyatakan jika bermain *game* dapat menimbulkan perasaan senang.³⁵

b. Dampak Negatif *Game Online*

Ketika seseorang sedang memainkan *game online*, sebenarnya *game online* memiliki banyak manfaat bagi para pemainnya. Namun sayangnya, pada saat ini telah banyak orang yang menjadi kecanduan terhadap *game-game* tersebut, dikarenakan mereka tidak bisa membagi waktu antara bermain dan beraktivitas. Tidak hanya terjadi pada orang dewasa dan anak-anak, tetapi juga terjadi pada remaja. Untuk itu diperlukan sebuah ketegasan bagi para orang tua untuk dapat mengontrol kegemaran dari anak-anaknya, khususnya bagi seorang remaja. Berikut dampak negatif dari *game online* yang terjadi pada remaja di Dukuh Pondok Desa Karangnongko.

1) Dilihat dari Segi Waktu

Game-game yang menarik membuat para pemain betah berlama-lama di depan layar HP. Setiap kali menyelesaikan level pada permainan, pemain akan melanjutkan kelevel berikutnya yang lebih menantang dan mengasyikkan. Sehingga membuat pemain sulit meninggalkan *game* yang telah dimainkannya.

³² Anas, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 11, Transkrip.

³³ Yandi, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 10, Transkrip.

³⁴ Chabib, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 13, Transkrip.

³⁵ Japar, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 15, Transkrip.

Akibatnya pemain menjadi lupa dengan waktu, dikarenakan pemain sudah asyik sendiri dengan *game-game* tersebut, bahkan sampai berjam-jam dalam bermain *game*. Jika sudah seperti itu pemain akan lalai dan mengabaikan tugas-tugasnya, terutama bagi seorang remaja yang memiliki tanggung jawab besar baik di dalam keluarga maupun di sekolah.

Felix pun mengakui jika kerugian yang didapat dari bermain game adalah sering kehilangan waktu untuk belajar dan sholat.³⁶ Hal ini menjelaskan bahwa bermain *game online* membuat Felix menjadi candu terhadap *game-game* yang dimainkan, sampai-sampai membuat Felix tidak bisa membagi waktu antara belajar dan sholat, malahan dijadikannya untuk bermain *game online*.

2) Dilihat dari Segi Kesehatan

Bermain *game online* memang sering kali membutuhkan tenaga ekstra setiap kali bermain. Tidak hanya menguras pikiran tetapi juga berdampak pada kondisi fisik seseorang. Walaupun pemain hanya sekedar duduk saat bermain, tetapi sering membuat mereka menjadi cepat lelah. Hal ini dapat menimbulkan menurunnya daya tahan tubuh bagi para pemain, sehingga akan menyebabkan masalah-masalah kesehatan pada setiap anggota tubuhnya.

Sebagai orang tua, melihat kondisi anak yang menurun tentu membuat mereka resah. NI menuturkan jika anaknya sering merasa pegal-pegal, pusing, dan juga mata sering dikucek karena perih.³⁷ Kondisi yang sama juga diutarakan oleh JM, yaitu badan pegal-pegal dan mata perih. Selain itu juga keseringan bangun siang karena begadang main HP.³⁸ Sedangkan SK menjelaskan jika anaknya sering sakit maag karena telat makan.³⁹

³⁶ Felix, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 8, Transkrip.

³⁷ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

³⁸ JM, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 6, Transkrip.

³⁹ SK, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 4, Transkrip.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa bermain *game* terlalu lama dapat memberikan kerugian-kerugian bagi kesehatan tubuh. Keadaan ini tentu saja tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga dapat merugikan orang tua, karena orang tua nantinya akan merasa cemas dengan apa yang terjadi pada anaknya.

3) Dilihat dari Segi Keuangan

Kebanyakan remaja yang bermain *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko masih berstatus pelajar, dan tentunya mereka masih menggantungkan uang saku dari pemberian orang tua. Banyak sedikit uang saku yang dimiliki para remaja Dukuh Pondok Desa Karangnongko tidak mengurungkan niat mereka untuk digunakan dengan sebetulnya. Akan tetapi malah mereka gunakan untuk membeli *item-item* yang ada pada *game online*. Hal tersebut diakui oleh Ipan dan Ucil, jika sering menghabiskan uang untuk membeli skin-skin baru. Alasan mereka membeli skin-skin tersebut beragam. Ipan mengaku jika membeli skin tersebut agar tidak ketinggalan dengan *event* yang datang.⁴⁰ Sedangkan Ucil membeli skin agar terkesan *wah* saat bermain.⁴¹

Jika seseorang telah kecanduan bermain *game online* memang tidak sedikit biaya yang harus dikeluarkan, mereka akan mengeluarkan kocek yang cukup dalam agar keinginan mereka untuk mendapatkan *item-item* yang baru bisa tercapai.

3. Data Peran Orang Tua dalam Membimbing Remaja yang Bermain *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari kabupaten Jepara, bahwa peran orang tua dalam membimbing remaja yang bermain *game online* sangat diperlukan. Hal ini karena remaja butuh pengawasan ekstra dari orang tua untuk setiap tindakan yang dilakukannya. Tindakan yang mereka lakukan merupakan

⁴⁰ Ipan, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 9, Transkrip.

⁴¹ Ucil, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 16, Transkrip.

penentu masa depan bagi setiap remaja. Karena pada situasi kehidupan yang seperti ini memiliki pengaruh yang sangat kuat terutama bagi seorang remaja. Dan remaja sendiri sedang pada fase untuk mencari jati diri mereka. Salah satu contohnya adalah maraknya perkembangan mengenai *game online*, *game online* merupakan *game* yang berbasis internet.⁴²

Tak hanya itu, *game online* yang sekarang juga sudah dilengkapi dengan kecanggihan teknologi yang telah memadai. Sehingga siapapun yang sudah mengenal *game online* akan mudah terpincut untuk memainkannya. Seperti halnya dengan remaja yang berada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko, yang sudah mulai banyak suka bermain *game online*. Tetapi tidak semua dari mereka yang kecanduan akan *game online*, hanya beberapa remaja yang benar-benar memiliki kegemaran bermain *game online*, sampai membuat para orang tua mereka merasa khawatir dengan keadaan anak-anaknya. Mereka sering kali lalai dengan tugas-tugasnya sebagai remaja, seperti belajar, sholat, membantu orang tua dan lain sebagainya.⁴³

Pernyataan tersebut didukung dan diakui oleh NI yang menyatakan jika anak-anaknya sering lalai dengan tugasnya sebagai anak, seperti makan, sholat dan belajar, jika disuruh belajar untuk mengerjakan PR dan sholat bilangannya nanti. Tetapi jika dilihat di kamar, justru HP yang dipegang, dan ujung-ujungnya pas mepet baru dilakukan.⁴⁴

Begitu juga yang dikatakan oleh JM, kakak dari remaja yang bernama Japar. Menurutny, Japar pernah lalai melakukan tugasnya, namun tidak sering. Kalau sudah waktunya sholat langsung sholat, belajar jika ada PR saja, makan pun jika dia merasa lapar baru makan.⁴⁵ Adapun ST, ibu dari remaja yang bernama Yandi juga berpendapat sama. Menurutny, Yandi pernah lalai karena sering menunda-nunda. Alasannya baru

⁴² Hasil Observasi data yang diperoleh di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Nalumsari Jepara, 15 Februari-15 Maret 2021.

⁴³ Hasil Observasi data yang diperoleh di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Nalumsari Jepara, 15 Februari-15 Maret 2021.

⁴⁴ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

⁴⁵ JM, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 6, Transkrip.

main *game* kok disuruh, lalu bilangnyanya nanti aja kalau udah selesai.⁴⁶

Sedangkan menurut SR, kedua adiknya ini sering sekali lalai terhadap tugas dan tanggung jawabnya. Seperti sholat tidak tepat waktu, makan juga tidak tepat waktu, belajar juga jarang-jarang. Namun adiknya yang bernama Chabib, karena sudah sedikit dewasa pemikirannya ya tidak terlalu lalai seperti Dre.”⁴⁷

Banyaknya kelalaian yang dilakukan remaja di Dukuh Pondok Desa Karangnongko membuat para orang tua menjadi resah, karena dampak dari *game online* membuat mereka sulit untuk mendisiplinkan anak-anaknya. Yang awalnya mereka mudah untuk dikasih tahu, sekarang menjadi sedikit sulit dan membantah setiap kali orang tua ingin meminta bantuan. Berbagai bentuk bimbingan sudah dilakukan dari orang tua remaja tersebut. Namun, sebagian ada yang berhasil dan ada yang tidak karena anaknya sudah benar-benar candu dengan *game online*. NI mengaku jika dirinya hanya mengingatkan agar bermainnya tidak lama-lama, sesuai batas waktu yang diberikan, karena jika terlalu lama bisa mengganggu kesehatan mata, dan sering mengingatkan saja. Menegurpun hanya seperlunya.⁴⁸ Hal yang sama pun dilakukan oleh ST dengan menasehati dan memperingatkan agar tidak terlalu lama bermain.⁴⁹ Begitu juga dengan SK yang memberikan bimbingan berupa mengingatkan agar tidak lupa waktu, jika waktunya sholat ya sholat, makan ya makan.⁵⁰ Begitu juga dengan SR yang sekedar mengingatkan dan menegur jika mereka benar-benar salah.⁵¹

Sedangkan ME memberikan bimbingan berupa sedikit teguran, agar bisa mengatur waktunya, dan diberikan kesibukan

⁴⁶ ST, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

⁴⁷ SR, Wawancara Oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 5, Transkrip.

⁴⁸ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

⁴⁹ ST, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

⁵⁰ SK, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 4, Transkrip.

⁵¹ SR, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 5, Transkrip.

seperti menjaga toko serta bersih-bersih rumah.⁵² JM pun memberikan metode bimbingan yang sama, berupa memberikan kesibukan pada anak dengan menyapu, ngepel rumah dan disuruh ini itu, pokoknya biar anak ada kegiatan.⁵³ Sedangkan JH, karena usianya yang sudah tua, dirinya hanya menyuruh ini itu saja, menegur juga tidak kasar, kan anaknya juga udah mulai dewasa nanti juga tahu sendiri mana yang menurutnya benar, mana yang tidak.⁵⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat dipastikan bimbingan yang diberikan oleh para orang tua remaja berupa bimbingan keluarga, yang dimana para orang tua memberikan nasehat, teguran dan kesibukkan bagi anak-anaknya agar waktu bermain *game online* bisa sedikit berkurang. Namun, bimbingan tersebut tidak sepenuhnya efektif ada juga yang masih candu bermain *game online* dan ada juga yang sudah menunjukkan perubahan sedikit demi sedikit. Sebagaimana yang disampaikan oleh NI, yang menyatakan jika metode yang digunakannya dirasa kurang efektif. Karena terkadang mereka masih membantah dan sering menunda-nunda apa yang mereka kerjakan.⁵⁵ Hal yang sama juga diungkapkan oleh ST, menurutnya nasehat yang diberikan masih belum berhasil, anak terkadang masih membantah.⁵⁶

Pendapat berbeda diungkapkan oleh ME, yang menurutnya metode yang ia gunakan dengan memberikan kesibukan cukup efektif. hal ini dibuktikan dengan berkurangnya bermain *game online* jika di rumah, meskipun hanya sedikit.⁵⁷ Pendapat yang sama juga diungkapkan oleh SK. Menurutnya nasehat yang ia berikan cukup efektif

⁵² ME, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 3, Transkrip.

⁵³ JM, Wawancara oleh Penulis, 7 Maret 2021, Wawancara 6, Transkrip.

⁵⁴ JH, Wawancara oleh Penulis, 9 Maret 2021, Wawancara 7, Transkrip.

⁵⁵ NI, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 1, Transkrip.

⁵⁶ SK, Wawancara oleh Penulis, 5 Maret 2021, Wawancara 2, Transkrip.

⁵⁷ ME, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 3, Transkrip.

mengurangi frekuensi bermain game online. SK juga percaya jika anaknya nanti akan nurut-nurut sendiri.⁵⁸

Dilihat dari keterangan di atas tidak semua bimbingan yang diberikan oleh orang tua remaja berjalan efektif, ada juga yang masih candu dengan bermain *game online*, semestinya orang tua bisa memberikan lebih bagi anak-anaknya agar bimbingan yang mereka terapkan untuk anaknya bisa berjalan sesuai harapan.

C. Analisis Data Penelitian

1. Analisis Kondisi Psikologi Remaja yang Bermain *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Secara umum remaja yang kecanduan bermain *game online* memiliki kondisi psikologi yang berbeda-beda. Seperti dalam penelitian ini mengenai remaja yang kecanduan bermain *game online* yang berada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko berawal dari ajakan satu teman ke teman lainnya, yang akhirnya membuat mereka mengikuti apa yang temannya lakukan. Seperti pendapat dari Gardner Murphy dalam bukunya Sarlito W. Sarwono Pengantar Psikologi Umum, psikologi adalah ilmu yang mempelajari respons yang diberikan oleh makhluk hidup terhadap lingkungannya.⁵⁹ Dengan demikian, dapat dipastikan bahwa perilaku makhluk hidup satu dengan yang lainnya akan saling mempengaruhi. Hal ini sama seperti kondisi remaja yang ada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko, teman akan memberikan pengaruh yang besar terhadap teman yang lainnya. Awal mula mereka hanya mengajak dan memberitahu *game* ini itu seru untuk dimainkan, tetapi akhirnya malah membuat mereka terlalu asik bermain dan menjadikan kecanduan terhadap *game online*.

Dampak seseorang yang mengalami kecanduan terhadap *video* atau permainan berbasis internet (*game online*) sangat besar. Selain berperilaku impulsif, biasanya orang yang kecanduan *video/game online* kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitasnya. Emosi yang tidak stabil juga sering kali

⁵⁸ SK, Wawancara oleh Penulis, 6 Maret 2021, Wawancara 4, Transkrip.

⁵⁹ Sarlito W. Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum* (PT Rajagrafindo Persada, 2016), 6.

berdampak buruk pada hubungan relasinya. Sehingga sebagian besar para pecandu *video/game online* menunjukkan sikap yang anti sosial. Sementara itu dari sisi kesehatan, orang yang kecanduan *game online* sering kali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah (*fatigue syndrome*), kaku leher dan otot *Karpal Turner Syndrome*.⁶⁰

Adapun dari hasil data yang penulis peroleh mengenai kondisi-kondisi psikologi yang dialami remaja Dukuh Pondok Desa Karangnongko adalah sebagai berikut:

a. Kemalasan Bagi Remaja yang Bermain *Game Online*

Kondisi ini banyak dirasakan oleh orang tua remaja yang anaknya mulai malas mengerjakan sesuatu setelah mengenal *game online*. Seperti hasil wawancara dengan orang tua remaja di Dukuh Pondok Desa Karangnongko, mereka mengeluhkan sejak tahu akan *game online* anak-anak mereka mulai sulit untuk diperintah, dan sering menunda-nunda apa yang seharusnya mereka kerjakan, sikap malas yang sudah mulai tertanam saat mengenal *game online* membuat para orang tua remaja tidak bisa berbuat banyak. Hal dikarenakan saat anak sudah bermain *game* mereka akan fokus terhadap *game* tersebut, tanpa memperdulikan yang ada disekitarnya.

b. Interaksi dengan Keluarga Terganggu

Komunikasi yang kurang antara anggota keluarga satu dengan yang lainnya, yang diakibatkan karena seringnya remaja bermain *game online* membuat mereka menjadi pribadi yang tertutup. Hal ini yang sama dirasakan oleh orang tua remaja yang ada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko yakni Ibu dari remaja Akhmad dan kakak perempuan dari remaja yang bernama Chabib dan Dre, mereka mengatakan sejak tahu akan *game online* banyak perubahan-perubahan yang terjadi dan dampak yang dirasakan adalah renggangnya hubungan antar keluarga.

c. Emosi yang Tidak Stabil

Bermain *game online* memang sering memberikan tantangan tersendiri bagi setiap pemainnya. Kalah menangnya bermain dalam sebuah *game* memang sudah

⁶⁰ Ardi, "Peran Bimbingan Konseling Islam Mengatasi Kecanduan Game Online", 807-808.

biasa. Tetapi jika terlalu sering kalah akan membuat emosi seseorang menjadi tidak stabil. Begitu juga pada remaja yang pada masa pertumbuhan, sama halnya yang terjadi pada remaja yang ada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko membuat mereka menjadi mudah emosi setiap kali bermain *game online*. Seperti yang dirasakan oleh beberapa orang tua remaja yang merasakan kalau anak-anaknya sedang bermain *game* kondisi emosinya pasti berubah-ubah, hal ini yang dinyatakan oleh ST, SR dan JH, menurut mereka anak-anak lebih sering marah yang tidak jelas, penyebabnya karena keseringan bermain *game online*.

2. Analisis Dampak Positif dan Dampak Negatif Bagi Remaja yang Kecanduan *Game Online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Dalam aktivitas bermain *game online* sering kali orang tua menganggap bahwa *game* itu hanya memberikan dampak buruk dan merugikan diri sendiri. Tetapi tidak semua *game* memberikan dampak buruk bagi setiap pemain, melainkan ada juga yang berdampak baik setiap kali bermain Seperti yang dikatakan oleh remaja yang berada di Dukuh Pondok Desa Karangnongko yang bernama Felix dan Ucil, bermain *game* dapat menciptakan rasa solidaritas antar sesama teman. Kerja tim dan kerjasama ketika bermain dengan orang lain, banyak permainan yang dimainkan online dan melibatkan kerjasama dengan pemain *online* lainnya untuk menang.⁶¹ Selain itu *game online* juga dapat memberikan interaksi antar sesama orang yang tidak dikenal dari penjuru dunia, menjadi kenal dan akrab karena fitur-fitur yang dimiliki. Begitu juga pernyataan dari Anas, dari *game online* Anas dapat berkenalan dengan orang baru yang tidak dia kenal, serta dapat memiliki teman baru.

Game Online juga bisa memberikan rasa senang setiap kali bermain, dan dapat menghibur diri disaat lagi suntuk atau bosan di rumah. Hal ini juga sama seperti apa yang dirasakan oleh remaja yang bernama Ipan, Yandi, Chabib dan Dre. Mereka sama-sama berpendapat bahwa *game online* bisa membuat mereka terhibur, merasa senang serta mengasikkan untuk dimainkan. Itulah dampak positif dari bermain *game online* menurut beberapa remaja di Dukuh Pondok Desa

⁶¹ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 30.

Karangnongko. Sedangkan dampak negatif bermain *game online* terhadap remaja adalah perilaku yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Dampak negatif ini terbagi menjadi tiga, yakni:

- a. Dilihat dari segi waktu, sering kali remaja yang terlalu asik bermain *game online* membuat mereka menjadi lupa waktu, yang waktunya seharusnya dilakukan untuk belajar, makan, dan sholat malah dijadikan oleh remaja untuk bermain *game*. Hal ini seperti yang dilakukan oleh Felix remaja dari Dukuh Pondok Desa Karangnongko. Selain itu, ia bisa menghabiskan kurang dalam kegiatan lain seperti pekerjaan rumah, membaca, olahraga, dan berinteraksi dengan keluarga dan teman-teman.⁶²
- b. Dilihat dari segi kesehatan, *game* juga dapat memiliki efek kesehatan yang merugikan bagi beberapa anak, termasuk obesitas, kejang, gangguan postural, dan gangguan otot dan rangka, seperti tendonitis, kompresi saraf, carpal tunnel syndrome.⁶³ Dari pernyataan tersebut dapat dipastikan *game online* memang memiliki pengaruh besar terhadap kesehatan tubuh, karena seringnya bermain *game*. Hal ini juga sama seperti yang dikeluhkan oleh orang tua remaja Dukuh Pondok Desa Karangnongko, menurut mereka sejak anaknya memainkan *game online* banyak perubahan yang terjadi khususnya pada kesehatan tubuh, anak-anak sering merasa pegal-pegal, mata perih dan mudah merasa lelah, serta ada juga yang mengatakan kalau anaknya sering sakit maag karena sakit magh, begitulah respon dari orang tua remaja Dukuh Pondok Desa Karangnongko, yakni: NI, SK dan JM.
- c. Dilihat dari segi keuangan, *game online* sudah merupakan racun bagi setiap remaja, mereka akan mengeluarkan biaya yang cukup banyak untuk dapat memainkan *game-game* yang mereka sukai. Padahal kebanyakan remaja masih berstatus pelajar dan belum bisa mencari uang sendiri. Uang yang mereka gunakanpun untuk bermain *game* tentunya dari uang saku pemberian dari orang tua. Salah satu contohnya terjadi pada remaja yang ada Dukuh

⁶² Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 32.

⁶³ Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 32.

Pondok Desa Karangnongko yaitu Ipan dan Ucil, mereka rela membuang-buang uang mereka hanya untuk bermain *game* atau mendapatkan *item-item* terbaru dari *game* tersebut.

3. Analisis Peran Orang Tua dalam Membimbing Remaja yang Kecanduan *Game Online* Di Dukuh Pondok Desa Karangnongko Kecamatan Nalumsari Kabupaten Jepara

Kehadiran *game online* di tengah-tengah laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi remaja, bahkan tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu *game* sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau belajar telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain *game*.⁶⁴ Padahal menurut agama Islam sendiri sikap yang berlebih-lebihan tidak diperbolehkan, karena dapat menimbulkan hal yang buruk dan menjadikan seseorang menjadi kecanduan dengan apa yang mereka lakukan. Seperti contoh ayat dibawah ini yang menjelaskan mengenai sikap berlebih-lebihan, Allah SWT berfirman dalam (Q.S Al-Ma'idah : 77)

قُلْ يَا أَهْلَ الْكِتَابِ لَا تَغْلُوا فِي دِينِكُمْ غَيْرَ الْحَقِّ
وَلَا تَتَّبِعُوا أَهْوَاءَ قَوْمٍ قَدْ ضَلُّوا مِنْ قَبْلُ وَأَضَلُّوا كَثِيرًا
وَضَلُّوا عَنْ سَوَاءِ السَّبِيلِ

Artinya: katakanlah, “Hai Ahli Kitab, janganlah kamu berlebih-lebihan (melampaui batas) dengan cara tidak benar agamamu. Dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu orang-orang yang telah sesat dahulunya (sebelum kedatangan Muhammad) dan mereka telah menyesatkan kebanyakan (manusia), dan mereka

⁶⁴ Romadhon Egi Dwi Cahyo “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya 2019), 80.

tersesat dari jalan yang lurus”. (Q.S. Al-Ma’idah : 77)⁶⁵

Hal ini juga sama yang pernah diteliti oleh Romadhon Egi Dwi Cahyo dalam skripsinya “Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Kalangan Remaja Di Kelurahan Sidotopo Wetan Kecamatan Kenjeran Surabaya”, remaja yang kecanduan *game online* di Dukuh Pondok Desa Karangnongko membuat para orang tua mulai resah sejak anaknya keseringan bermain *game online*, anak menjadi sulit diatur, dan menjadi pribadi yang agak sensitif. Berbagai upaya telah dilakukan untuk dapat sedikit menurunkan kecanduannya terhadap *game online*, dengan cara menasehati, mengingatkan dan menegur setiap kali anak bermain *gamenya* tidak ingat waktu. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua remaja Dukuh Pondok Desa Karangnongko yaitu berupa bimbingan keluarga. Bimbingan keluarga merupakan upaya pemberian bantuan kepada para individu sebagai pemimpin/anggota keluarga agar mereka mampu menciptakan keluarga yang utuh dan harmonis, memberdayakan diri secara produktif, dapat menciptakan dan menyesuaikan diri dengan norma keluarga, serta berperan/berpartisipasi aktif dalam mencapai kehidupan keluarga yang bahagia.⁶⁶

Tetapi apa yang sudah dilakukan oleh orang tua remaja di Dukuh Pondok Desa karangnongko tidak semuanya berjalan dengan efektif sesuai harapan. Hanya sebagian yang merasa jika upaya yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik dan memberikan perubahan pada anaknya. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh ME dan SK, dengan memberikan kesibukan kepada anak, anak akan sedikit berkurang untuk bermain *game online* dan tanggung jawab-tanggung jawab yang seharusnya dilakukan akan mulai menyadarkan diri pada remaja tersebut.

⁶⁵ Yayasan penyelenggara penterjemah Al-Qur’an, *Az-Zikr (Al-Qur’an Latin dan Terjemah)*, 233.

⁶⁶ Syamsu Yusuf dan A. Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*, 12.