

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

1. Kondisi Sosial Masyarakat Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

Desa Getassrabi merupakan salah satu dari 11 Desa yang berada di wilayah kecamatan Gebog kabupaten Kudus. Desa Getassrabi termasuk desa terluas di kecamatan Gebog dengan luas wilayah +373.988 Ha. Dengan luas wilayah itu, Desa Getassrabi bahkan bisa di katakan desa terluas di Kabupaten Kudus.

Kini, warga Desa Getassrabi dari 13 dusun hidup berdampingan dengan damai. Desa Getassrabi memiliki prosentase pemeluk agama Islam sebesar 100%. Hal ini tidak lepas dari peran penyiari Islam dari masa lalu. Bapak H. Badrus selaku kepala desa menginformasikan bahwa penyiari Islam di desa Getassrabi yang dari masa lalu yang memiliki pengaruh besar adalah Mbah Dollah dari balekambang Jepara dan Mbah Qoum. Keduanya merupakan penyiari Islam yang membaur dengan masyarakat dan mengajarkan nilai-nilai ke-Islaman yang tertanam hingga masa kini.¹

Desa Getassrabi ini adalah desa yang cukup luas, dengan luas wilayah 373.988 KM desa Getassrabi memiliki penduduk yang cukup banyak yaitu 12.338, banyaknya penduduk desa Getassrabi didominasi oleh laki-laki dengan jumlah 6.855 dan perempuan 5.483 jiwa.

Tingkat pendidikan yang ada di Desa Getassrabi dapat dibilang cukup rendah. Dengan 1.300 lulusan sekolah dasar, 2.350 orang lulusan SMP dan 485 lulusan SMA, dan 54 orang sarjana. Dengan tingkat pendidikan yang seperti itu menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat terkait pendidikan masih rendah. Kebanyakan masyarakat lebih memilih langsung terjun ke dunia kerja tanpa menempuh pendidikan terlebih dahulu. Jenis pekerjaan yang ada di Desa Getassrabi pun di dominasi oleh petani dan buruh pabrik.²

¹ Badrus, Wawancara Oleh Penulis, 26 September 2022.

² Badrus, Wawancara Oleh Penulis, 26 September 2022.

2. Letak Geografis Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus

Desa Getassrabi terletak di bagian barat Kabupaten Kudus yang jarak tempuhnya 12 km dari pusat pemerintahan kabupaten, dan dari pusat pemerintahan kecamatan berjarak 7 km. Tinggi permukaan tanah dari laut adalah 10 mdl. Batas wilayah Desa Getassrabi sebagai berikut :

- a. Utara : Desa Padurenan, Nalumsari (Kab. Jepara)
- b. Timur : Desa Klumpit
- c. Selatan : Desa Mijen dan Desa Kaliwungu
- d. Barat : Desa Papringan

Luas wilayah 373,988 ha, terdiri dari darat (113,352 ha), sawah (243,957 ha) dan lainnya (17,200 ha). Desa Getassrabi terdiri dari 13 Dusun, yaitu : Babatan, Getas Wetan, Modinan, Dukoh, Kebangsan, Karang Mojo, Srobi Lor, Sidorejo, Srobi Kidul, Jepang, Karaan, Kendeng, dan Kauman.

3. Data Jumlah Penduduk

Desa Getassrabi merupakan salah satu desa terluas di Kudus. Jumlah KK di Desa Getassrabi pada tahun 2021 Adalah sebanyak 3.413. Dengan jumlah penduduk menurut kelompok jenis kelamin Laki-laki (5.592) dan Perempuan (5.429).

B. Deskripsi Data

1. Dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak menjadi dewasa. Pada masa remaja sering kali muncul dorongan untuk mengetahui dan mencoba hal-hal baru. Seperti game online, Remaja dianggap lebih rentan terhadap kecanduan *Game online* ketimbang orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru.

Kecanduan yakni menyukai dan memiliki sesuatu dengan secara berlebihan sehingga melupakan hal lain. Oleh karena itu *Game online* memberikan hiburan bagi remaja dan tantangan untuk memainkannya sehingga menjadi salah satu hal yang sangat di sukai oleh siswa dalam memainkan *Game online*. Kecanduan *Game online* ini memberikan dampak yang cukup

besar pagi kehidupan sosial para remaja. Beberapa dampak yang terjadi pada remaja akibat kecanduan online adalah para remaja lebih sering bermain Hp daripada aktivitas lainnya, seperti yang disampaikan oleh bapak Fatkhur Rohman dan ibu Muhafidhoh sebagai berikut :

“anak saya kalau dirumah itu sering sekali bermain dengan smartphon e nya, terkadang saya juga sedikit kesulitan untuk ngobrol dengan anak saya, soalnya ya seperti itu kalau sudah megang Hp sudah lupa sekelilignya.”³

“kalau sudah main game itu lupa segalanya mbak, ya mau gimana lagi, pasti kalau di tegur pasti nantinya ngambek, akhirnya ya saya biarin. Tapi kadang juga saya kesusahan ketika menyuruh untuk belajar atau minta tolong”⁴

Hal yang senada juga disampaikan oleh bapak Ariyanto Ariyanto selaku orang tua dari Gilang Ramadhan yang berpendapat bahwa kegiatan anak kesehariannya lebih di dominasi dengan bermain smartphon e.

“ya kalau anak saya di rumah ya memang seperti itu, sekarang ini ya memang lebih sering bermain Hp. Sebagian besar waktunya digunakan untuk bermain Hp, seolah-olah Hp nya tidak boleh lepas dari genggamannya gitu mbak, saya sendiri juga sebenarnya khawatir terkait hal ini mba.”⁵

Kecanduan *Game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan smartphon e sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. *Game online* menjadikan remaja semakin acuh dengan lingkungan sekitar selain itu *Game online* juga menimbulkan sikap individualisme dimana seseorang tidak mepedulikan keadaan orang lain di sekitarnya. Karena seringkali remaja sepenuhnya fokus pada game, ikatan mereka dengan teman, keluarga, dan orang lain menjadi goyah. Mereka terputus dari persahabatan karena mereka berinteraksi secara eksklusif dalam game. Sulit

³ Fatkhur Rohman, wawancara oleh penulis, 6 Oktober 2022.

⁴ Muhafidhoh, wawancara oleh penulis, 5 Oktober 2022.

⁵ Ariyanto, wawancara oleh penulis, 7 Oktober 2022.

bagi orang untuk mengekspresikan diri ketika mereka berada di dunia nyata karena mereka terbiasa hanya berhubungan dengan satu cara virtual yang membuat mereka tertutup.

Remaja yang kecanduan *Game online* memiliki kecenderungan untuk mengasingkan diri dari masyarakat karena mereka tidak punya waktu untuk bersosialisasi. Banyak orang bersikeras bermain game sebagai kebutuhan sehari-hari. Mereka yang sudah ketergantungan dengan video game akan mengalami kesulitan untuk fokus dan berinteraksi dengan orang lain. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, bukan tidak mungkin anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Tetapi disisi lain apabila ia mampu mengendalikan waktu dan membangun *self control* yang baik, tentu saja seorang individu dapat menghandle rasa ketergantungan pada *Game online*.

Dampak lain yang ditimbulkan *Game online* pada remaja adalah terlalu banyaknya waktu yang terbuang untuk memainkan sebuah game sehingga menyita waktu belajar pada remaja, seperti yang disampaikan oleh Willy Septiap sebagai berikut:

*“kalau untuk waktu bermain Game online ya biasanya di waktu-waktu kosong, misal sepulang sekolah atau kalau malam ya setelah belajar sebentar terus main game . Biasanya setelah belajar langsung pergi ke warung bersama teman-teman”*⁶

Dampak *Game online* begitu menyita waktu belajar anak, ini lah yang banyak dikeluhkan oleh orang tua, seperti bapak Suwandi dan bapak Saipul Anwar:

*“ya kalau dirumah biasanya ya saya suruh belajar mba, tapi seperti itu ya paling Cuma sebentar trs selesai trs pergi keluar bersama teman-temannya, kalau saya sendiri masih bersyukur kadang masih mau belajar, kadang juga ndak belajar terus pergi bersama teman-temannya”*⁷

*“kalau udah main game itu ya memang susah banget deh mbak, sudah lupa semuanya. Seperti belajar biasanya juga lupa, jangankan belajar seperti makan dan sholat pun kadang sampai lupa.”*⁸

⁶ Willy Septian, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

⁷ Suwandi, wawancara oleh penulis, 5 Oktober 2022.

⁸ Saipul Anwar, wawancara oleh penulis, 7 Oktober 2022.

Masa remaja adalah masa-masa untuk mengembangkan diri, pada usia remaja ini adalah usia sekolah dimana para remaja dituntut untuk belajar. Karena bermain *Game online* dalam waktu lama, remaja yang kecanduan pada game sering menunjukkan prestasi akademik yang buruk serta masalah sosial termasuk penarikan diri dari keterlibatan sosial dunia nyata. Remaja seharusnya melakukan aktivitas yang kurang sehat sesuai dengan tahap perkembangannya jika dilekatkan pada aktivitas bermain game. Faktanya, anak muda yang masih labil dan berjuang dengan pengendalian diri sering kali menderita kecanduan *Game online*. Anak-anak yang kecanduan game akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar dan berinteraksi dengan teman sekelasnya. Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi belajar remaja. Kecanduan tersebut dapat memunculkan sifat malas belajar pada diri siswa, yang dimana hal tersebut dapat berimbas terhadap prestasi belajar yang didapat oleh remaja.

Dampak lain dari seringnya remaja memainkan *Game online* adalah lalainya remaja terhadap tugas-tugas serta tanggung jawab mereka. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya setiap manusia memiliki tugas dan tanggung jawab mereka masing-masing tidak terkecuali pada usia remaja. Seperti yang disampaikan oleh ibu Fitriatul Khomsiyah dan ibu Istianah:

*"kalau sudah bermain game sering kali lupa waktu mbak, kadang belajarnya aja sampai lupa. Tapi ya selalu saya ingatkan terus mbak"*⁹

*"ya kalau pergi itu biasanya main game di tetangga mbak, kadang dari siang pulang sekolah sampai sore baru pulang."*¹⁰

Pada usia ini mereka memiliki tugas dan tanggung jawab, selain belajar tugas serta tanggung jawab para remaja adalah membantu orang tua dalam aktifitas sehari-hari, akan tetapi dengan adanya *Game online* ini seringkali mereka melalaikan tugas mereka tersebut. selain itu para remaja juga harus memiliki tanggung jawab mereka terhadap diri mereka sendiri seperti halnya manajemen waktu sehari-hari seperti mengatur waktu aktivitas dan waktu untuk beristirahat. Remaja yang kecanduan

⁹ Fitriatul Khomsiyah, wawancara oleh penulis, 8 Oktober 2022.

¹⁰ Istianah, wawancara oleh penulis, 6 Oktober 2022

Game online cenderung mengabaikan waktu beristirahat mereka di malam hari, mereka sering memainkan *Game online* sampai larut malam, tentunya hal ini akan memberikan dampak yang besar dalam kegiatan mereka di pagi hari.

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 aktivitas lainnya.

2. Faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Saat ini *Game online* sudah tidak asing lagi karena banyak sekali media yang memberitakan tentang *Game online*. Bahkan *Game online* yang berkembang di Indonesia sudah mempunyai kompetensi yang resmi dan diminati banyak orang. Kita sendiri mungkin juga pernah memainkan *Game online* melalui handphone maupun komputer, seperti *Game online* Mobile Legends, Free Fire dan lain sebagainya.

Maraknya *Game online* menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Selain itu, dalam game juga terkandung story atau alur cerita yang panjang, terjalin dari berbagai masalah yang harus diselesaikan oleh pemain. Game juga didesain sedemikian rupa sehingga permainan akan terasa semakin sulit untuk tiap tingkatan levelnya. Hal-hal inilah yang dapat menyebabkan pemain kecanduan.

Banyak sekali remaja yang menghabiskan berjam-jam bermain *Game online* karena mereka merasa nyaman melakukannya. *Game online* memberikan keuntungan, tetapi banyak orang tidak menyadari bahwa mereka dapat memberikan dampak yang lebih buruk bagi pecandu daripada dampak positifnya baik secara mental maupun fisik. Terlepas dari kenyataan bahwa game secara tidak sengaja merugikan dalam beberapa hal, banyak orang masih percaya bahwa *Game online* hanya untuk bersenang-senang atau untuk mengisi waktu luang..

Banyaknya remaja yang kecanduan *Game online* ini tentunya disebabkan oleh berbagai faktor, diantara faktor-faktor yang menjadikan remaja kecanduan *Game online* yang pertama adalah fasilitas smartphome yang diberikan oleh orang tua serta kurangnya perhatian orang tua dalam memantau aktivitas anak.

Seperti halnya yang disampaikan oleh Suwandi selaku orang tua dari Willy Septian.

“anak saya sering main Game online ya sejak saya belikan Hp itu. Anak saya saya belikan hp ya sejak adanya himbauan pembelajaran daring dari sekolah, jadi mau tidak mau ya memang harus saya penuhi agar anak saya tetep bisa ikut belajar. Selain itu Hp sekarang ini adalah kebutuhan pokok agar bisa saling berkomunikasi dengan keluarga, tapi ya itu ya namanya juga remaja banyak main game nya daripada belajar.”¹¹

Firman Adi Putra selaku remaja di Desa Getasrabi juga memberikan keterangan bahwasanya dia mendapatkan smartphone dari orang tuanya semenjak lulus dari sekolah dasar.

“kalau saya dulu dibelikan hp orang tua saya ketika saya dulu lulus dari sekolah dasar mbak. Jadi ya sudah lumayan lama saya memiliki Hp dan bermain Game online, soalnya ya seperti sekarang ini menurut saya hp sangat penting mbak”¹²

Selain itu, hendri bastian juga memberikan keterangan yang sama. Hendri mendapatkan fasilitas Hp dari orang tuanya ketika masih duduk di kelas dasar.

“saya mendapatkan hp dari orang tua saya malah ketika saya masih duduk di sekolah dasar mbak, kalau tidak salah ketika kelas 5. Waktu setelah khitan langsung dibelikan hp orang tua saya”¹³

Tidak bisa kita pungkiri pada tahun 2019 kita sedang dilanda pandemi covid-19 sehingga semua kegiatan dilakukan secara daring, termasuk kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sekolah. Dengan adanya sistem pembelajaran daring inilah peserta didik dituntut untuk memiliki smartphone guna menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap berlangsung ditengah pandemi covid-19. Dengan adanya kondisi yang demikian tentunya orang tua dituntut untuk memberikan fasilitas smarthphone kepada peserta didik, akan tetapi tidak sedikit orang tua yang kurang memperhatikan aktivitas anaknya sehingga

¹¹Suwandi, wawancara oleh penulis, 5 Oktober 2022.

¹² Firman adi putra, wawancara oleh penulis, 27 September 2022.

¹³ Hendri bastian, wawancara oleh penulis, 27 September 2022.

fasilitas smarthphone yang diberikan orang tua malah disalahgunakan oleh peserta didik.

Faktor lain yang mempengaruhi adalah kontrol orang tua yang kurang terhadap aktivitas yang dilakukan oleh anaknya, biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kegiatan yang dilakukan anak kurang terpantau oleh orang tua. Hal ini juga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas keseharian anak, terutama dalam penggunaan smarthphone oleh anak.

Faktor kedua yang mempengaruhi anak kecanduan main *Game online* adalah banyaknya bermunculan warung-warung WiFi sehingga membuat para remaja lebih tertarik dan lebih nyaman untuk memainkan *Game online*, seperti yang disampaikan oleh Indra Wijaya yang merupakan salah satu remaja di desa Getassrabi, sebagai berikut:

“ya kalau disini tuh enak mbak, banyak sekali yang jual voucher-voucher WiFi. Jadi hanya dengan membayar dua ribu kita bisa menggunakan WiFi sepuasnya, jadi kalau ada WiFi itu enak kalau lagi bermain game jadi tidak terganggu dengan sinyal yang buruk, selain itu sekarang kan juga banyak warung-warung atau angkringan yang menyediakan WiFi gratis bagi pelanggan-pelanggannya jadi kalo kita mabar jadi lebih enak”¹⁴

Sejalan dengan Indra, Fadil Adi Surya juga menjelaskan bahwa mereka lebih nyaman dengan adanya fasilitas wifi yang tersedia.

“ya kalau ada wifinya itu enak mba, jadi ketika kita bermain tidak kehilangan jaringan, kita bermainnya jadi lebih lancar tanpa halangan mbak. Soalnya kalau pakai data sendiri biasanya terputus-putus mbak.”¹⁵

Selain fasilitas dan pantauan orang tua kepada anaknya, tersedianya rumah WiFi juga sangat mempengaruhi para remaja dalam bermain *Game online*. Di Desa Getassrabi ini banyak sekali terdapat rumah yang menyediakan voucher WiFi dengan hanya membayar dua ribu rupiah para remaja dapat menggunakannya selama 24 jam. Keberadaan warung WiFi ini tentu saja sangat diminati oleh para remaja untuk berkumpul

¹⁴ Indra Wijaya, wawancara oleh penulis, 27 September 2022.

¹⁵ Fadil Adi Surya, wawancara oleh penulis, 27 September 2022.

dengan teman-temannya dan memainkan *Game online*, dengan jaringan WiFi yang disediakan ini para remaja akan menjadi lebih nyaman dalam bermain karena jaringan yang stabil.

Selain pada rumah Wifi, pada malam hari juga banyak sekali warung kopi atau angkringan-angkringan yang menyediakan fasilitas WiFi. Warung kopi pada akhirnya menjadi ruang publik multifungsi, Tempat minum kopi yang sejatinya berfungsi sebagai rumah inspirasi. Dari ruang itu berbagai informasi, baik rumor, fakta dan data terus ter-update. Di tempat ini pula informasi itu akhirnya kembali dalam bentuk feedback (umpan balik) yang biasanya dibumbui dengan berbagai komentar. Seperti yang disampaikan oleh Sandi Alamsyah.

“ya kalau tidak di warung wifi biasanya ya di angkringan mbak, sekarang kan banyak sekali angkringan yang menyediakan fasilitas wifi mba, jadi lebih enak dan lebih nyaman. Biasanya kalau angkringan ya ketika malam hari, paginya ya di rumah wifi seperti biasanya”¹⁶

Akan tetapi warung kopi ini juga banyak digunakan oleh remaja-remaja untuk berkumpul dan bermain game dengan temannya. Dengan ngopi sekaligus ngenet telah membuat para remaja mendapatkan suatu kesenangan tersendiri yaitu dapat dikatakan dengan ngopi di warung kopi yang menggunakan fasilitas Wi-Fi suatu kegiatan yang memberi kesenangan tersendiri kepada mereka karena selain bisa ngopi juga sekalian bisa menggunakan fasilitas WiFi yang ada untuk bermain Game online.

Tersedianya jaringan WiFi memberikan dampak yang cukup besar pada minat remaja untuk bermain Game online. Selain Wifi faktor lingkungan pertemanan juga menjadi faktor penting yang mempengaruhi remaja dalam bermain Game online. Seperti halnya yang disampaikan oleh Muhammad Sofal Jamil sebagai berikut:

“kalau saya sendiri sih awalnya memang di ajak temen saya mba, dulunya saya ndak ikut bermain Game online. Tapi setiap kumpul dengan temen saya banyak yang bermain game makanya saya tertarik untuk ikut bermain Game online. Biasanya kami karena dalam Game online itu bisa mabar (main bareng) jadi ya kami sering mabar

¹⁶ Sandi Alamsyah, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

mba, biasanya kalo mabar itu di angkringan kadang juga beli voucher WiFi di tetangga”¹⁷

Hubungan dengan teman sebaya memiliki sejumlah peranpenting dalam perkembangan pribadi dan sosial remaja. Teman sebaya memberikan dampak yang cukup besar pada perilaku yang ditampilkan oleh remaja. Seperti yang ada pada remaja di Desa Getassrabi ini, dimana banyaknya perkumpulan remaja yang gemar untuk bermain *Game online*, kegemaran terhadap *Game online* suatu remaja sedikit banyak akan mempengaruhi minat remaja lainnya dalam bermain *Game online*, hal ini didorong dengan adanya berbagai macam *Game online* yang tersedia sekarang ini yang sangat mendukung untuk dimainkan secara multiplayer sehingga para remaja dapat bermain *Game online* secara bersama-sama atau yang lebih sering disebut dengan mabar.

3. Hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Game online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Bermain game ini dapat membuat anak lupa waktu bersosialisasi dengan teman sebaya. Variasi game sekarang ini semakin berkembang, yang meningkatkan kecenderungan pemain untuk memainkannya dalam waktu yang lama. Namun jika terjadi di kalangan anak muda, niscaya akan berdampak negatif dan tidak baik. Dampak yang mudah terjadi adalah pada tatanan kepribadian dan perilaku seseorang terhadap orang-orang disekitarnya. Dampak ini terlihat dengan perilaku menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain, meskipun dibalik beberapa dampak negatif di atas juga terdapat beberapa hal positif ketika anak bermain *Game online* seperti anak dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dapat melatih anak membaca dengan cepat dan bersosialisasi dengan orang lain melalui *Game online* ini.

Game online memberikan dampak yang cukup besar pada kehidupan remaja. Upaya untuk mengatasi kecanduan *Game online* telah banyak dilakukan, akan tetapi banyak juga kendala-kendala yang ditemukan dalam mengatasi kecanduan *Game online* yang ada pada remaja. Diantara kendala atau hambatan yang ditemui dalam upaya mengatasi perilaku sosial yang kurang

¹⁷ Muhammad Sofal Jamil, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

baik dalam remaja yang pertama adalah lingkungan pergaulan remaja.

Seperti yang disampaikan oleh, Fadholi Amin dan Muhammad Khirzul Ula:

“main Game online itu seru ketika bersama temen mbak, ketika pas kumpul gitu ketika main satu ya main semua. Kalau lihat temen main itu rasanya kepengen ikutan main mbak.jadi akhirnya ya ikut main bareng-bareng temen mbak”¹⁸

“ya gimana ya mbak, kalau ada temen-temen pada main game biasanya tuh rasanya ingin sekali ikut bergabung mbak, soalnya ya emang seru sekali ketika main game bareng-bareng saman temen.”¹⁹

Teman sebaya sangat berpengaruh dalam perkembangan sosial remaja. Pengaruh teman sebaya pada remaja sebagian besar dipengaruhi oleh sikap, tutur kata, hobi, penampilan, dan tingkah laku mereka. Remaja terkadang percaya bahwa mereka memiliki peluang lebih baik untuk diterima oleh teman sebayanya jika mereka berpakaian seperti anggota grup terkenal. Remaja juga lebih suka meniru anggota kelompok yang sering bermain *Game online*, terlepas dari akibatnya..

Ini memberikan bukti yang cukup bahwa lingkungan sosial mempengaruhi pembentukan hubungan sosial remaja. Remaja harus mengubah cara mereka terlibat dengan orang lain dalam kehidupan sosial mereka karena ini akan memungkinkan mereka untuk mengubah perilaku dan perspektif mereka dengan cara yang bermanfaat bagi lingkungan mereka..

Kedua, kurangnya kegiatan-kegiatan positif remaja untuk mengisi waktu kosong. Kegiatan-kegiatan para remaja yang sangat sedikit menyebabkan para remaja memiliki banyak waktu kosong, ini lah yang menjadi salah satu hambatan dalam mengatasi kecanduan *Game online* pada remaja, hal ini dikarenakan para remaja merasa bosan dengan keadaan dan kegiatan yang monoton sehingga pelariannya adalah *Game online*. Seperti yang disampaikan oleh Gilang Ramadhan:

¹⁸ Fadholi Amin, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

¹⁹ Muhammad Khirzul Ula remaja, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

“ya kalau Game online ya buat ngisi waktu kosong mba, soalnya ya memang kalau nggak ada kegiatan itu bingung, jadinya ya pelariannya ke Game online.”²⁰

Pola remaja dalam memanfaatkan waktu luangnya mampu membantu mereka membangun mentalitas dan kepribadian yang sehat. Sekarang menjadi fenomena bahwa anak-anak dapat bermain dengan Hp dalam waktu yang lama. Waktu luang dihabiskan dengan hp di sela-sela tugas dan kewajibannya yang harus diselesaikan. Waktu luang menjadi sesuatu yang berharga bagi seseorang, termasuk pada usia remaja.

Adapun solusi untuk menghadapi hambatan-hambatan yang terjadi adalah dengan membiasakan remaja dengan kegiatan-kegiatan positif. Mengisi waktu-waktu remaja dengan kegiatan yang dapat membentuk karakter. Diantara yang dapat dilakukan adalah dengan gerakan mengaji bersama setelah maghrib. Membuat forum atau organisasi keremajaan dan memberikan sosialisasi terkait dampak negatif *Game online*. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Qodariyah dan ibu Suharti.

“biasanya anak saya itu saya beri izin untuk bermain Game online setelah selesai belajar mba, pokoknya ya tugasnya diselesaikan dulu baru saya beri izin, kalau belum selesai sudah main game ya saya tegur”²¹

“kalau anak saya ya biasanya kalau habis maghrib saya suruh ngaji dulu kemudian belajar, setelah itu baru terserah mau nonton TV atau main HP juga saya izinkan mbak”²²

Mengembalikan kebiasaan membaca Al-Quran di musala desa setiap selesai shalat Maghrib dengan harapan anak-anak pecandu *Game online* dapat memanfaatkan waktu antara Maghrib dan Isya dengan baik untuk beribadah kepada Allah, memperdalam pemahaman agamanya, dan tidak membuang waktu mereka untuk hal-hal yang tidak berguna. Tetapi, Dengan arus globalisasi dan modernisasi, ruang, tempat, dan waktu di dunia tidak memiliki batas. Selain itu, kemajuan teknologi dan inovasi yang pesat setiap saat, membuat berbagai kegiatan dan mobilisasi menjadi mudah dilakukan, menimbulkan efek

²⁰ Gilang Ramadhan, wawancara oleh penulis, 27 September 2022.

²¹ Qodariyah, wawancara oleh penulis, 9 Oktober 2022.

²² Suharti, wawancara oleh penulis, 9 Oktober 2022.

kepuasan sesaat dan kurangnya perencanaan untuk beberapa hal yang sebelumnya menjadi prioritas namun kini mulai dianggap sebagai kegiatan santai, salah satunya adalah kegiatan mengaji setelah sholat. Adopsi program ini diharapkan dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan oleh munculnya *Game online* dan pesatnya kemajuan teknologi..

Selain itu, pengawasan orang tua terhadap anaknya harus ditingkatkan. Orang tua adalah kunci dalam pengawasan anak, Gaya pengasuhan otoritatif termasuk orang tua yang tegas dan logis yang menghormati minat anak-anak mereka dan mengharapkan perilaku yang sesuai dengan standar sosial secara umum. Meskipun tidak sepenuhnya memperhatikan kehidupan sehari-hari anak-anak mereka ketika mereka di sekolah. Tetap saja ketika anaknya pulang sekolah atau setelah bermain di luar rumah, orang tua harus berbicara dan ngobrol dengan anaknya.

C. Analisis Data

1. Dampak *Game online* terhadap perubahan perilaku sosial remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Semua kelompok umur anak-anak, remaja, dan dewasa memainkan *game online* saat ini sebagai gaya hidup. Komputer atau PC digunakan untuk memainkan *game online*, yaitu game yang dimainkan melalui internet. Namun, karena kemajuan teknologi yang cepat dan perluasan kategori *game online*, beberapa game juga dapat dimainkan di ponsel Android jika memiliki ruang penyimpanan yang cukup.

Game online ini memberikan dampak yang cukup besar pada perilaku keseharian remaja. Ada beberapa dampak yang timbul yang diakibatkan oleh kecanduan *game online*. Diantarnya adalah

- a. Kecanduan *game online* membuat remaja lebih banyak menghabiskan waktu didepan smartphone sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut. *game online* tidak hanya menumbuhkan sikap individualitas dimana seseorang tidak mepedulikan keadaan orang lain di sekitarnya, tetapi juga membuat anak-anak muda menjadi tidak peduli dengan lingkungannya. Karena mereka sepenuhnya fokus pada permainan ini, ikatan mereka dengan teman, keluarga, dan orang lain menjadi goyah. Mereka terputus dari persahabatan karena mereka

berinteraksi secara eksklusif dalam game. Sulit bagi orang untuk mengekspresikan diri ketika mereka berada di dunia nyata karena mereka terbiasa hanya berhubungan dengan satu cara dengan telepon, yang membuat mereka tertutup.²³

Lebih sedikit waktu yang dihabiskan untuk berhubungan dengan komunitas sebagai akibat dari bermain *game online*, dan akibatnya para gamer lebih cenderung mengasingkan diri dari masyarakat. Banyak orang bersikeras bermain game sebagai kebutuhan sehari-hari. Mereka yang sudah ketergantungan dengan video game akan mengalami kesulitan untuk fokus dan berinteraksi dengan orang lain. Siswa yang kecanduan game cenderung lesu dengan pelajaran mereka. Orang-orang yang memainkan *game online* ini cenderung kurang sadar akan lingkungan sekitar mereka dan lebih banyak informasi yang tidak diketahui, yang berdampak negatif pada masyarakat.²⁴

- b. Remaja yang telah menjadi pecandu *game online* akan lebih bersifat tertutup dan menarik diri dari lingkungan sosial. Mereka akan lebih merasa nyaman ketika bersama teman yang memiliki kegemaran yang sama dengan mereka. Tentu saja ini memberikan dampak yang luar biasa dalam perkembangan perilaku sosial remaja.

Selain itu bagi para banyak remaja yang menjadikan game menjadi sebuah kegiatan wajib yang harus dilakukan setiap hari. Mereka yang sudah ketergantungan dengan video game akan mengalami kesulitan untuk fokus dan berinteraksi dengan orang lain. Kemungkinan besar jika ini berlangsung lama, anak-anak tidak mau terlibat dengan orang lain, tidak peka terhadap lingkungannya, dan tidak dapat menyesuaikan diri dengan keadaan mereka.

- c. Lainnya remaja terhadap tugas-tugas serta tanggung jawab mereka. Dalam kehidupan sehari-hari tentunya setiap manusia memiliki tugas dan tanggung jawab mereka masing-masing tidak terkecuali pada usia remaja. Pada usia ini mereka memiliki tugas dan tanggung jawab, selain belajar tugas serta tanggung jawab para remaja adalah membantu orang tua dalam aktifitas sehari-hari, akan tetapi dengan adanya *game online* ini seringkali mereka melalaikan tugas

²³ Fatkhur Rohman, wawancara oleh penulis, 6 Oktober 2022.

²⁴ Eliza Putri Masyani, "Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP 6*, No 2, (2021):11.

mereka tersebut. selain itu para remaja juga harus memiliki tanggung jawab mereka terhadap diri mereka sendiri seperti halnya manajemen waktu sehari-hari seperti mengatur waktu aktivitas dan waktu untuk beristirahat. Remaja yang kecanduan *game online* cenderung mengabaikan waktu beristirahat mereka di malam hari, mereka sering memainkan *game online* sampai larut malam, tentunya hal ini akan memberikan dampak yang besar dalam kegiatan mereka di pagi hari.²⁵

- d. Mempengaruhi perilaku siswa dan menyebabkan mereka berperilaku tidak normal secara sosial. Jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game online* berdampak pada perilaku mereka, yang mungkin termasuk tidak termotivasi untuk belajar, membolos, dan sering datang terlambat ke sekolah.²⁶

Salah satu hal yang mempengaruhi bagaimana anak muda mengatur waktunya adalah bermain *game online*. Hal ini dikarenakan salah satu aktivitas remaja sehari-hari adalah bermain *game online*. Remaja mungkin kesulitan untuk meletakkan *game online* mereka karena betapa menarik dan menariknya penampilan mereka, yang membuat pemain kembali lagi.

Remaja memiliki kecenderungan untuk mengabaikan tugas dan kewajiban mereka, dan mereka sering berjuang untuk mengatur waktu agar mereka dapat belajar. Siswa sering mengutip kekurangan waktu belajar sebagai pembenaran untuk tidak menyelesaikan tugas. Padahal pada kenyataannya mereka kurang memiliki konsistensi dan pengendalian diri untuk mengatur waktu mereka dengan baik dan efisien. Apalagi sekarang anak-anak muda sadar dan terlibat dalam *game online*, yang tentunya memengaruhi manajemen waktu.

2. Faktor yang mendorong remaja menjadi ketergantungan bermain *Game online* di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Game online berbasis elektronik dan visual (ilustrasi/gambar), dan dapat dimainkan dengan aturan tertentu

²⁵ Suwandi, wawancara oleh penulis, 5 Oktober 2022.

²⁶ Dewi Handayani, “DAMPAK PERMAINAN *GAME ONLINE* TERHADAP MANAJEMEN WAKTU SISWA DI SMPN 2 TOMPOBULU KABUPATEN GOWA” *Jurnal Pemikiran, Penelitian Hukum, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 9, No 3, (2022): 231.

sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Biasanya, orang yang menang tidak serius atau bermain untuk bersenang-senang. Satu orang, atau bahkan lebih banyak orang, dapat memainkan Game online. Anak-anak yang berstatus pelajar lebih senang bermain video Game online. Remaja bahkan orang dewasa suka memainkannya di waktu luang mereka, selain anak-anak. Game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pandangan dan perilaku remaja, dan sangat didorong oleh kemajuan teknologi yang menginspirasi individu untuk berpikir dan berkreasi.

Banyaknya remaja yang kecanduan Game online ini tentunya disebabkan oleh berbagai faktor, diantara faktor-faktor yang menjadikan remaja kecanduan Game online yang pertama adalah fasilitas smartphone yang diberikan oleh orang tua serta kurangnya perhatian orang tua dalam memantau aktivitas anak. Seperti halnya yang disampaikan oleh Suwandi selaku orang tua dari Willy Septian. semenjak munculnya wabah covid 19, seluruh proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Dengan adanya sistem pembelajaran daring inilah peserta didik dituntut untuk memiliki smartphone guna menunjang proses pembelajaran agar dapat tetap berlangsung ditengah pandemi covid-19. Dengan adanya kondisi yang demikian tentunya orang tua dituntut untuk memberikan fasilitas smarthphone kepada peserta didik, akan tetapi tidak sedikit orang tua yang kurang memperhatikan aktivitas anaknya sehingga fasilitas smarthphone yang diberikan orang tua malah disalah gunakan oleh peserta didik. 27

Fasilitas handphone yang diberikan orang tua tentusaja memiliki dampak bagi para remaja. Remaja yang masih dalam proses belajar yang terlalu sering menggunakan ponsel cenderung tidak termotivasi untuk belajar dan sulit membagi waktu karena disibukkan dengan gawai. Selain itu, karena remaja saat ini lebih maju secara teknologi, remaja pasti akan lebih banyak menggunakan ponsel. Akan sangat sulit bagi anak-anak untuk menghentikan kecanduan mereka pada ponsel jika mereka menggunakannya secara berlebihan. Remaja saat ini lebih fokus pada smartphone mereka daripada orang tua atau teman mereka. Remaja mungkin juga lebih suka menggunakan perangkat seluler

²⁷Suwandi, wawancara oleh penulis, 5 Oktober 2022.

mereka untuk berkomunikasi dengan teman dan keluarga di media sosial daripada berbicara dengan orang tua mereka.²⁸

Dengan perkembangan zaman yang sangat dinamis dan serba cepat seperti sekarang ini semua orang dituntut dapat mengikutinya, tak terkecuali remaja. Orang tua dituntut untuk memberikan fasilitas-fasilitas penunjang dalam aktivitas sehari-hari, seperti fasilitas handphone yang diberikan. Dengan adanya fasilitas handphone ini tentu saja memberikan dampak yang cukup besar bagi para remaja, handphone sendiri dapat memberikan dampak positif serta negatif bagi para penggunanya. Idealnya para remaja dapat memanfaatkan fasilitas handphone yang mereka miliki untuk mendapatkan informasi-informasi penting yang dapat mengembangkan diri mereka, akan tetapi tidak sedikit yang remaja yang justru kurang tepat dalam memanfaatkan fasilitas yang mereka miliki sepertihalnya dengan menggunakan handphone hanya untuk bermain Game online. Fitur Game online tentunya sangat menarik bagi para remaja yang masih dalam masa pencarian jati diri. Dengan adanya fitur game ini dapat dengan mudah memberi rasa candu pada remaja, sehingga para remaja akan terlalu sering bermain Game online dan akan berpengaruh pada kegiatan sosial mereka.

Faktor lain yang memperngaruhi adalah kontrol orang tua yang kurang terhadap aktivitas yang dilakukan oleh anaknya, biasanya orang tua terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga kegiatan yang dilakukan anak kurang terpantau oleh orang tua. Hal ini juga memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap aktivitas keseharian anak, terutama dalam penggunaan smarthphone oleh anak.

Karena orang tua adalah orang pertama yang menanamkan nilai dan norma kepada anaknya dan karena anak adalah tanggung jawab orang tuanya sampai mati, maka orang tua harus lebih semangat membimbing dan mendidik anaknya secara kreatif, religius, dan berimbang. Ini sangat penting selama tahap awal perkembangan hingga remaja. Ketika lingkungan anak-anak tidak lagi berada di bawah kendali orang tua, niscaya

²⁸ Imam Asroni, "PERUBAHAN PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET DI DESA MAGUWAN PONOROGO" Rosyada: *Islamic Guidance and Counseling* 3, No 1 (2022): 3.

mereka akan merasa bahwa kebutuhan sehari-hari, pendidikan, dan kasih sayang terabaikan.²⁹

Dalam hal ini orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan sosial remaja, pengawasan orang tua dalam kehidupan remaja diperlukan untuk mengarahkan anak dalam melakukan aktivitas keseharian ke arah yang positif. Dengan adanya pengawasan dari orang tua, remaja jadi bisa lebih terarah dalam melakukan aktivitas sehingga akan lebih mudah untuk membentuk karakter dan kepribadian remaja.

Selain fasilitas dan pantauan orang tua kepada anaknya, tersedianya rumah WiFi juga sangat mempengaruhi para remaja dalam bermain Game online. Di Desa Getassrabi ini banyak sekali terdapat rumah yang menyediakan voucher WiFi dengan hanya membayar dua ribu rupiah para remaja dapat menggunakannya selama 24 jam. Keberadaan warung WiFi ini tentu saja sangat diminati oleh para remaja untuk berkumpul dengan teman-temannya dan memainkan Game online, dengan jaringan WiFi yang disediakan ini para remaja akan menjadi lebih nyaman dalam bermain karena jaringan yang stabil. Selain tersedia pada rumah Wifi, jaringan Wifi ini juga banyak tersedia di warung kopi di malam hari³⁰

Game online adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan koneksi internet melalui jaringan komputer (computer jaringan), Game online biasanya hanya bisa dimainkan ketika tersedia koneksi internet, Game online juga bisa dimainkan dengan menggunakan Wifi.³¹

Jaringan Wifi sekarang ini telah luas tersedia diberbagai wilayah sehingga memudahkan setiap orang untuk berlangganan produk WiFi, banyak sekali rumah-rumah yang melakukan pemasangan WiFi dengan tujuan bisnis. Pemasangan WiFi dengan tujuan bisnis biasanya kemudian akan menyediakan Voucher berbayar untuk bisa mengakses WiFi tersebut. Dengan adanya rumah-rumah yang menyediakan wifi berbayar ini tentu saja akan memudahkan bagi para remaja dalam memainkan Game online.

²⁹ Septa Febriani, “ Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Kenakalan Remaja Di Dusun Cilawang Desa Cipadang” *Jurnal FKIP Unila* 5, No 11, (2018): 1.

³⁰ Gilang Ramadhan, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

³¹ Agung Salim et al., “ Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN ALAUDDIN Makassar,” *UIN Alauddin Makassar*, no. 9 (2016): 12– 13.

Selain pada rumah Wifi para remaja pada malam hari juga dapat mengakses Wifi gratis pada warung kopi atau yang sering disebut angkringan. warung kopi ini juga banyak digunakan oleh remaja-remaja untuk berkumpul dan bermain game dengan temannya. Dengan ngopi sekaligus ngame telah membuat para remaja mendapatkan suatu kesenangan tersendiri yaitu dapat dikatakan dengan ngopi di warung kopi yang menggunakan fasilitas Wi-Fi suatu kegiatan yang memberi kesenangan tersendiri kepada mereka karena selain bisa ngopi juga sekalian bisa menggunakan fasilitas WiFi yang ada untuk bermain Game online.

Faktor terakhir yang mendorong remaja kecanduan Game online adalah lingkungan pertemanan atau yang sering disebut dengan teman sebaya. Teman sebaya memberikan dampak yang cukup besar pada perilaku yang ditampilkan oleh remaja. Seperti yang ada pada remaja di Desa Getassrabi ini, dimana banyaknya perkumpulan remaja yang gemar untuk bermain game online, kegemaran terhadap game online suatu remaja sedikit banyak akan mempengaruhi minat remaja lainnya dalam bermain game online,³²

Tingkah laku remaja dapat dibentuk oleh pengaruh teman-temannya menjadi buruk karena mereka menghadapi tekanan teman sebaya yang kuat untuk mematuhi norma-norma sosial yang lazim dalam kelompok. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu dengan kelompok sebaya mereka jauh dari rumah atau keluarganya. Karena kebutuhan remaja untuk beradaptasi dalam kelompok sebaya, pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga.³³

Lingkungan pertemanan atau teman sebaya memiliki pengaruh yang cukup besar dalam tumbuh kembang di masa remaja ini. Lingkungan pertemanan yang positif akan memberikan dampak yang positif juga pada remaja. begitupun sebaliknya dengan lingkungan pertemanan yang negatif akan memberikan dampak buruk bagi perkembangan remaja. Hal ini dikarenakan remaja merupakan masa-masa yang sangat labil dan lebih cenderung mencari kesenangan dan mengeksplere hal-hal yang baru.

³² Fadholi Amin, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

³³ Niken Agus Tianingrum, "PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA SEKOLAH DI SAMARINDA" *Jurnal Dunia Kesmas* 8, No 4, (2019): 276.

Pengaruh teman sebaya dalam game online sangat besar. Hal ini disebabkan oleh karakteristik game online yang dapat dimainkan secara bersama atau yang sering disebut dengan multiplayer. game online seringkali dimainkan bersama sebagai team dengan keanggotaan lima orang, inilah yang menyebabkan remaja mudah sekali tertarik ketika ada temannya yang seang asyik megakses game online secara bersamaan. Pada dii remaja biasanya timbul rasa ingin bergabung untuk bermain yang akhirnya mengakibatkan keterusan bermain game secara online.

3. Hambatan dan solusi dalam mengatasi perilaku sosial yang kurang baik pada remaja di Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Kecanduan *game online* adalah hobi yang menguras waktu dan emosi. Pecandu game mengabaikan tidur, kontak keluarga, dan interaksi komunitas demi bermain game lebih sering. Biasanya, mereka yang doyan bermain game online tidak mampu mengatur perilaku bermainnya, yang berdampak negatif, salah satunya adalah meninggalkan aktivitas dunia nyata demi bermain game.

Game online memberikan dampak yang cukup besar pada kehidupan remaja. Upaya untuk mengatasi kecanduan game online telah banyak dilakukan, akan tetapi banyak juga kendala-kendala yang ditemukan dalam mengatasi kecanduan game online yang ada pada remaja. Diantara kendala atau hambatan yang ditemui dalam upaya mengatasi perilaku sosial yang kurang baik dalam remaja yang pertama adalah lingkungan pergaulan remaja. Biasanya remaja akan ikut tertarik apabila melihat orang di lingkungan mereka melakukan aktivitas tertentu yang menyenangkan seperti bermain game online.³⁴

Perilaku remaja mungkin dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan menjadi buruk karena tekanan teman sebaya yang intens yang mereka alami untuk menyesuaikan diri dengan norma perilaku kelompok. Remaja menghabiskan lebih banyak waktu dengan kelompok sebaya mereka jauh dari rumah. Karena kebutuhan remaja untuk beradaptasi dalam kelompok sebaya, pengaruh teman sebaya lebih besar daripada pengaruh keluarga.³⁵

³⁴ Fadholi Amin, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

³⁵ Niken Agus Tianingrum, "PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KENAKALAN REMAJA SEKOLAH DI SAMARINDA" *Jurnal Dunia Kesmas* 8, No 4, (2019): 276.

Remaja sangat dipengaruhi oleh lingkungannya, terutama dalam hal sikap, ucapan, minat, penampilan, dan perilaku. Remaja juga memiliki kecenderungan untuk meniru anggota kelompok yang sering bermain game online, terlepas dari akibatnya.

Remaja sering terhubung satu sama lain dalam lingkungan sosial mereka. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya bagi remaja untuk memiliki lingkungan sosial. Cara seorang remaja berinteraksi dengan lingkungannya berdampak besar pada bagaimana mereka berperilaku. Masa remaja merupakan masa dimana persahabatan sangat erat dan remaja sering berhubungan dan berkomunikasi sehingga tercipta kelompok sosial yang terjalin hubungan timbal balik. Pengelompokan social ini seringkali disebut kelompok social temansebaya.

Hambatan selanjutnya adalah kurangnya kegiatan-kegiatan positif remaja untuk mengisi waktu kosong. Kegiatan-kegiatan para remaja yang sangat sedikit menyebabkan para remaja memiliki banyak waktu kosong, ini lah yang menjadi salah satu hambatan dalam mengatasi kecanduan game online pada remaja, hal ini dikarenakan para remaja merasa bosan dengan keadaan dan kegiatan yang monoton sehingga pelariannya adalah game online.³⁶

Remaja mungkin menuruti dorongan mereka untuk berperilaku bebas ketika mereka memiliki waktu luang. Di sisi lain, remaja harus dapat menggunakan waktu senggangnya untuk kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Meski begitu, kegiatan rekreasi remaja akan dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya.³⁷

Remaja mungkin menunjukkan perilaku negatif jika mereka tidak mengatur waktu luang mereka dengan baik. Masa-masa remaja ini sangat rentan dengan pemanfaatan waktu luang, karena pada masa ini banyak sekali waktu-waktu yang luang, ketika waktu luang tersebut tidak di atur dengan baik maka akan memberikan dampak buruk pada diri remaja.

Solusi dalam mengatasi hambatan-hambatan tersebut adalah dengan mengisi kekosongan waktu yang ada pada remaja dengan kegiatan-kegiatan positif yang dapat membentuk

³⁶ Gilang Ramadhan, wawancara oleh penulis, 28 September 2022.

³⁷ Ahmad Hasan Kanzun, *Waktu Luang Bagi Remaja Muslim*, (Yogyakarta: Mitra Pustaka, 2002), 76.

karakter dan kepribadian remaja. Diantara yang dapat dilakukan adalah:

- a. Gerakan mengaji bersama setelah maghrib. Membuat forum atau organisasi keremajaan dan memberikan sosialisasi terkait dampak negatif *game online*. Maghrib mengaji merupakan kegiatan ibadah yang mendorong untuk membaca Al-Qur'an setelah sholat maghrib, maghrib mengaji ini kegiatan yang sangat melekat dengan masyarakat muslim sejak berkembangnya islam. Maghrib mengaji ini juga merupakan kegiatan positif yang dapat membendung budaya global dan pengaruh negatif dari tayangan televisi maupun kemajuan teknologi lainnya seperti *game online*.
- b. pemanfaatan waktu luang remaja juga bisa dilakukan dengan cara membuat wadah seperti forum ataupun organisasi keremajaan. Dengan adanya wadah tersebut para remaja lebih memiliki tempat untuk mengekspresikan diri mereka, selain itu para remaja juga dapat memanfaatkan waktu luang mereka untuk mengembangkan organisasi yang mereka bangun dengan kegiatan-kegiatan positif yang dilaksanakan. Dengan adanya wadah ini juga dapat dijadikan sebagai alat untuk membentuk karakter dan kepribadian remaja agar lebih terarah.
- c. Parenting yang tepat dan benar. Tujuan program parenting adalah membantu orang tua dan anggota keluarga lainnya melakukan hal-hal sosial dan pendidikan yang perlu mereka lakukan untuk membantu anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sesuai dengan usia dan tahap perkembangannya. Tujuan dari program parenting adalah mendekatkan anak dan orang tuanya.³⁸

Pada hal ini, Remaja dapat mengatasi kecanduan game internet mereka dengan bantuan orang tua mereka. Dengan semakin dekat dengan anak-anak mereka, orang tua akan lebih mampu mengajari mereka bagaimana menjadi orang baik dan memiliki suasana hati yang baik. Mengasuh anak dapat membantu orang tua menjadi orang tua yang lebih baik dengan menunjukkan kepada mereka tidak hanya bagaimana menjadi orang tua, tetapi juga beberapa keterampilan.

³⁸ Alfauziah Rahmadan, " Pengaruh Parenting Terhadap Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Dasar" *TUNAS: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* 8, No 1 (2022): 92.

Selain itu ada beberapa langkah yang dapat dilakukan orang tua dalam mengatasi perilaku kecanduan game online pada remaja.

- a. Membatasi anak dalam bermain game online, seperti membatasi akses ke perangkat game dan membatasi waktu anak bermain game. Karena waktu ideal dalam bermain game online yaitu tidak lebih dari 2 jam dalam sehari. Jika perangkat game anak seperti komputer, laptop atau telepon pintar berada di dalam kamarnya, pindahkan perangkat tersebut dan letakkan di tempat yang cukup jauh dari kamarnya, atau letakkan perangkat tersebut di tempat yang mempermudah orang tua untuk mengawasinya.
- b. Ajarkan anak untuk beralih ke hobi atau kegiatan lain selain game online. Salah satu cara ampuh untuk mengatasi kecanduan game online adalah dengan menekuni hobi lain yang bisa lebih menguntungkan. Dengan menyalurkannya ke hobi lain maka anak akan merasa lupa dengan game online dan akan lebih mudah untuk meninggalkan game online.
- c. Perbanyak interaksi dengan anak, salah satu cara yang paling ampuh adalah dengan cara memperbanyak interaksi dengan anak agar anak tidak terlalu disibukkan terus menerus dengan game online.