

Membangun Sikap Perilaku Remaja Terhadap Kecendrungan Game Online Dalam Mencegah Perilaku Bullying.

Building Adolescent Behavioral Attitudes against Online Game Trends in Preventing Bullying Behavior

Tonna Balya^{a,1}, Fitri Yani^{b,2}, Muhammad Ihsan^{c,3}

Universitas Potensi Utama, JL. KL.Yos Sudarso Km. 6,5, Medan, 20255, Indonesia ^{a,b,c}
pidana80@gmail.com¹, tonnabalya79@gmail.com², mhd.ihsan@gmail.com.³

ABSTRAK

Game online mulai hadir dalam dunia game pada era remaja saat ini, dimana fitur untuk remaja saat ini untuk berkomunikasi menjadi sangat penting dalam sebuah game online tetapi tidak jarang aplikasi komunikasi ini sering digunakan untuk saling membullying pemain satu dengan pemain lainnya baik antara teman satu dengan team yang lainnya ataupun dengan musuh atau sering disebut dengan bullying. Kebiasaan bullying yang dilakukan oleh pemain game online akan terbawa dalam kehidupan kesehariannya tanpa terkecuali dengan teman sepermainannya. Bullying chatting yang dilakukan akan membuat komunikasi interpersonal pemain juga terbawa dalam komunikasi dengan teman-temannya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan wawancara secara mendalam dan memilih narasumber penelitian yaitu remaja yang biasa melakukan bullying saat main game online di Marelana. Teknik penentuan informan dengan teknik purposive sampling. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis interaktif yaitu dengan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini diketahui Komunikasi interpersonal anak pelaku bullying chatting saat main game online tidak memenuhi unsur komunikasi interpersonal seperti konsep diri, kemampuan mendengar, kemampuan mengekspresikan diri, emosi dan membuka diri.

Kata Kunci : Game Online, Bullying, Mencegah.

ABSTRACT

Online games are starting to appear in the game world in the current era of teenagers, where features for today's teenagers to communicate become very important in an online game. but not infrequently this communication application is often used to bully each other players with other players either between friends with other teams or with enemies or often referred to as bullying. The habit of bullying carried out by online game players will carry over into their daily lives without exception with their friends. Bullying chat that is carried out will make the player's interpersonal communication also carried over in communication with his friends. The research method used is descriptive qualitative method. Data collection techniques with in-depth interviews and selecting research sources, namely teenagers who used to do bullying when playing online games in Marelana. The technique of determining the informant was purposive sampling technique. The data analysis method in this study uses interactive analysis, namely data reduction, data presentation and conclusion drawing or verification. The results of this study indicate that the interpersonal communication of children who are bullies chatting while playing online games does not meet the elements of interpersonal communication such as self-concept, listening skills, self-expression, emotions and self-disclosure.

Keywords : Online Game, Bullying, Prevent.

Disubmit: 12 April 2022

Info Artikel :
Direview: 18 Mei 2022

Diterima : 04 Juni 2022

Copyright © 2022 – Lex Justitia Journal. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Pengertian Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game Online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game. Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya, Game Online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Dampak dari game online terhadap kejiwaan remaja adalah dimana para pecandu game online akan sering mengabdikan waktu untuk menutup diri dan berinteraksi dengan dunia maya saja serta melupakan tanggung jawab belajar sebagaimana mestinya pelajar. Selain itu terjadi juga dampak perubahan struktur dan fungsi otak. Menurut penelitian, kecanduan bermain game bisa membuat anak mengalami gangguan konsentrasi. Ketika anak senang bermain game, akan terjadi perubahan pada struktur dendrit sel-sel di dalam otaknya. Hal ini mengakibatkan konsentrasi anak menurun, sehingga ia mudah lupa dan gagal fokus. Dan bahkan perilaku penyimpang bullying terhadap sesama teman bahkan keluarga dan teman di sekitar lingkungannya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian game online

Game online adalah Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.¹

B. Sikap Perilaku

Pengertian Sikap adalah perilaku seseorang atau dapat diartikan sebagai penampilan dari tingkah laku seseorang yang cenderung ke arah penilaian dari masyarakat berdasarkan norma yang berlaku di masyarakat tersebut Banyak sosiolog dan psikolog memberi batasan bahwa sikap merupakan kecenderungan individu untuk merespon dengan cara Banyak sosiolog dan psikolog memberi batasan bahwa sikap merupakan kecenderungan individu untuk merespon dengan cara yang khusus terhadap stimulus yang ada dalam lingkungan sosial. Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk mendekat atau menghindari, positif atau negatif terhadap berbagai keadaan sosial, apakah itu institusi, pribadi, situasi, ide, konsep dan sebagainya². Gagne (1974)³ mengatakan bahwa sikap merupakan suatu keadaan internal (internal state) yang mempengaruhi pilihan tindakan individu terhadap beberapa obyek, pribadi, dan peristiwa. Masih banyak lagi definisi sikap yang lain, sebenarnya agak berlainan, akan tetapi keragaman pengertian tersebut disebabkan oleh sudut pandang dari penulis yang berbeda. Namun demikian, jika dicermati hampir semua batasan sikap memiliki kesamaan pandang, bahwa sikap merupakan suatu keadaan internal atau keadaan yang masih ada dalam diri manusia. Keadaan internal, sebagaimana pendapat Piaget's tentang proses perkembangan kognitif manusia⁴(Wadworth, 1971). Sejalan dengan pengertian sikap yang dijelaskan di atas, dapat dipahami bahwa: 1. sikap ditumbuhkan dan dipelajari sepanjang perkembangan orang yang bersangkutan dalam keterkaitannya dengan obyek tertentu, 2. sikap merupakan hasil belajar manusia, sehingga sikap dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui proses belajar, 3. sikap selalu berhubungan tersebut berupa keyakinan yang diperoleh dari proses akomodasi dan asimilasi pengetahuan yang mereka dapatkan dengan obyek, sehingga tidak berdiri sendiri, 4. sikap dapat berhubungan dengan satu obyek, tetapi dapat pula berhubungan dengan sederet obyek sejenis, 5. sikap memiliki hubungan dengan aspek motivasi dan perasaan atau emosi.

¹ <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online>.

² Howard dan Kendler, 1974; Gerungan, 2000

³ Gagne tahun 1974

⁴ Wadworth, tahun 1971

C. Remaja

Remaja adalah Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa ⁵. Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual ⁶. Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi ⁷.

D. Perilaku

Perilaku menyimpang adalah Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Kelompok yang paling rentan dalam proses perilaku menyimpang yaitu para remaja. Hal ini dapat ditanggulangi apabila fungsi keluarga berjalan dengan baik, karena Keluarga merupakan fungsi sosialisasi bagi anggota keluarga terutama anak, karena pertama kali anak dilahirkan adalah di dalam keluarga yang merupakan lembaga pertama dan utama

E. Moral

Moral adalah Secara etimologis, kata moral berasal dari kata *mos* dalam bahasa Latin, bentuk jamaknya *mores*, yang artinya adalah tata-cara atau adat-istiadat. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Secara terminologis, terdapat berbagai rumusan pengertian moral, yang dari segi substantif materilnya tidak ada perbedaan, akan tetapi bentuk formalnya berbeda. menyatakan bahwa moral adalah ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan (akhlak)⁸, mengemukakan pengertian akhlak, sebagai padanan kata moral, sebagai perangai (watak, tabiat) yang menetap kuat dalam jiwa manusia dan merupakan sumber timbulnya perbuatan tertentu dari dirinya secara mudah dan ringan, tanpa perlu dipikirkan dan direncanakan sebelumnya.⁹

⁵ Santrock, Tahun 2003.

⁶ Kartono, Tahun 1995.

⁷ Ali dan Asrori, Tahun 2006..

⁸ Widjaja Tahun 1985 hal 154.

⁹ Al-Ghazali tahun 1994 hal 31

F. Bullying

¹⁰Bullying adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma, dan tak berdaya. Remaja yang menjadi korban bullying lebih berisiko mengalami berbagai masalah kesehatan, baik secara fisik maupun mental. Adapun masalah yang lebih mungkin diderita anak-anak yang menjadi korban bullying, antara lain munculnya berbagai masalah mental seperti depresi, kegelisahan dan masalah tidur yang mungkin akan terbawa hingga dewasa, keluhan kesehatan fisik, seperti sakit kepala, sakit perut dan ketegangan otot, rasa tidak aman saat berada di lingkungan sekolah, dan penurunan semangat belajar dan prestasi akademis. Dalam kasus yang cukup langka, anak-anak korban bullying mungkin akan menunjukkan sifat kekerasan. Seperti yang dialami seorang remaja 15 tahun di Denpasar, Bali, yang tega membunuh temannya sendiri karena dendamnya kepada korban. Pelaku mengaku kerap menjadi target bullying korban sejak kelas satu SMP.

3. METODE

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu menyatakan bahwa: Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. Empiris berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. Sistematis artinya, proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data rasional, empiris (teramati) dan sistematis yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada obyek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Penulisan karya tulis ini saya mendapat informasi dari internet untuk melengkapi data-data yang ada dan juga melalui wawancara kepada pemain-pemain Game Online langsung. Penelitian tentang “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja” dilakukan dengan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah metode yang dilakukan dengan mengumpulkan data yang sukar diukur dengan angka atau dengan matematis, meskipun kejadian tersebut nyata dalam masyarakat. Yang tergolong dalam metode studi kasus.

¹⁰ Sejiwa, Sugiyono Tahun 2008, hlm. 3.

Alat yang digunakan adalah wawancara dengan beberapa remaja yang sering menggunakan game online dalam waktu lama. Lokasi penelitian, Lokasi penelitian di “X Net” yang terletak di Jalan Arief Lubis, Marelán. Penelitian dilakukan pada hari Sabtu, 07 Desember 2019 pukul 12.15 WIB. Penelitian dilakukan dengan mewawancarai gamers. Pada saat itu kondisi warnet sangat ramai oleh para gamers yang rata-rata remaja dan anak-anak. Fokus penelitian, Penelitian ini merupakan usaha memahami dampak kecanduan game online terhadap perilaku remaja. Sehingga yang menjadi fokus penelitian adalah bagaimana game online mempengaruhi perilaku remaja. Remaja dijadikan objek penelitian ini

Remaja merupakan masa transisi dimana pada masa ini sangat rentan terhadap berbagai pengaruh dari luar salah satunya adalah teknologi. Sumber data Dalam penelitian ini, yang dijadikan narasumber adalah remaja. Remaja yang sedang bermain game online diwawancarai dengan berbagai pertanyaan yang merujuk pada pengaruh game online terhadap perilaku siswa. Wawancara dilakukan pada siang hari Sabtu, 07 Desember 2021 saat warnet penuh oleh gamers yang terdiri dari remaja dan anak-anak karena hari libur.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sikap Perilaku Remaja Terhadap Kecendrungan Game Online.

Perkembangan Game Online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (Small Local Network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika game online diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan Time-Sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (Multiplayer Game).

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (Packet Based Computer Networking), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (Local Area Network) saja tetapi sudah mencakup WAN (World Area Network) dan menjadi Internet. Game Online pertama kali muncul kebanyakan adalah game simulasi perang. Game ini kemudian menginspirasi game-game lain muncul dan berkembang. Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dotcom, sehingga penyebaran informasi mengenai Game Online semakin cepat.

Dengan hal seperti itu orang semakin dimanjakan dengan kehadiran game online. Game online yang diminati di Indonesia seperti; Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan Valorant ini membuat remaja sering lupa waktu. Maraknya game online juga menyebabkan remaja menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Apalagi di situasi pandemi Covid-19 ini yang hampir semua aktivitas dilakukan di rumah, remaja hanya menghabiskan waktu seharian untuk bermain game online. Sering kita jumpai juga di café atau warnindo, remaja-remaja bermain game online hingga larut malam. Hal ini membuat mereka semakin malas untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan mereka mengantuk.

Bermain game online sebenarnya diperbolehkan tetapi asalkan kita bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari game online ini juga merubah remaja dalam hal bersosialisasi. Kehadiran game online ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun ada sisi positif dari bermain game online, tetapi tanpa kita sadari game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya remaja.

Banyak remaja berasumsi bahwa game online hanyalah sebuah hiburan saat mereka jenuh dan saat patah hati. Banyak juga yang berasumsi game online hanyalah pengisi waktu senggang saja. Padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren saat ini, jika tidak mau dikatakan kudet atau kuno.

Kehadiran game online di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang khususnya remaja, bahkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Dampak dari game online remaja juga sering berbicara kasar sehingga mereka terbiasa melakukan hal tersebut kepada siapapun bahkan kepada orang yang lebih tua.

Perubahan perilaku sosial pada remaja akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini, dahulu sebelum game online menjamur seperti sekarang, remaja menghabiskan waktu untuk membantu orang tua, kerja kelompok dan berkumpul dengan teman sebaya. Bedanya sekarang remaja berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan kewajiban mereka. Perubahan perilaku sosial pada remaja masih akan terus berlanjut apalagi kita hidup di era modern

serba praktis. Ditambah asumsi bahwa bermain game online juga bisa sukses dengan menjadi pemain esports atau youtuber. Tentu kita tidak boleh menyalahkan masuknya budaya baru ini karena dampak dari globalisasi.¹¹

Peran orang tua dalam mendidik anak disini sangat mempegaruhi remaja dalam perkembangan mereka. Orang tua harus bisa mengajarkan cara membagi waktu dan mana yang harus diprioritaskan kepada anak agar anak tidak kecanduan bermain game online. Terlalu memprioritaskan game online hanya membuang waktu saja, kewajiban yang seharusnya dilakukan terlebih dulu sering tertunda karena terlalu berlarut bermain game online. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau mengerjakan tugas, telah disita demi bermain game berjam-jam. Di tengah pesatnya laju internet dan kehadiran game online, kita sebagai remaja harus bisa memilih dan memilah mana yang baik dan tidak untuk kita agar tidak terjerumus ke hal-hal negatif. Dan juga seorang remaja harus lebih peka lagi terhadap lingkungan sekitar dengan memperhatikan orang-orang di sekelilingnya agar budaya bersosialisasi yang diajarkan oleh orang tua tidak hilang, khususnya remaja yang tinggal di daerah pedesaan.

Secara terminologi game online berasal dari dua kata, yaitu game dan online. Game adalah permainan dan online adalah terhubung dengan internet. Jadi, dapat disimpulkan game online adalah game yang terhubung dengan koneksi internet atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

A. Tipe-Tipe Game Online Yang Dimainkan Pelajar adalah:

1) First Person Shooter (FPS)

First Person Shooter (FPS) adalah game yang mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, kebanyakan game ini mengambil setting. Peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak-tembakan). Contohnya adalah Point Blank, Cross fire dan X-Shot.

2) Real-Time Strategy

Real-Time Strategy merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter. Contohnya adalah Atlantika Online.

¹¹ <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online>.

3) Cross-Platform Online

Cross-Platform Online merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda contohnya Need for Speed Undercover dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360 (Xbox 360) merupakan hardware/console game yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

4) Browser Games

Games merupakan game yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, dan IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash contohnya City Ville, Castle Ville, dan Ninja Saga.

5) Massive Multiplayer Online Games

Massive Multiplayer Online Games adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh gamenya adalah Ragnarok, Luna, dan Dota.

B. Dampak Positif Game Online

1) Penggunaan Bahasa Inggris

Salah satu permainan yang cukup populer di kalangan anak-anak adalah Game Online dan Game Konsol. Permainan ini biasanya dibuat oleh perusahaan luar negeri yang menggunakan Bahasa Inggris. Saat memainkannya, anak secara tak langsung diharuskan untuk menguasai Bahasa Inggris agar bisa menyelesaikan tantangannya. Ini adalah cara yang menyenangkan bagi anak untuk belajar bahasa, karena tidak membebani mereka untuk duduk diam dan belajar.

2) Melatih Logika

Game bergendre strategi. Saat bermain, anak-anak harus menggunakan berbagai strategi untuk memenangkan game tersebut. Permainan bisa membantu melatih penggunaan logika, menganalisa, dan memecahkan masalah yang dihadapi.

3) Melatih Kemampuan Spasial

Melalui permainan, kemampuan spasial anak yang berhubungan dengan kecerdasan gambar dan visualisasi akan terasah atau terlatih. Kemampuan ini akan berpengaruh dengan kemampuan berhitung anak-anak. Selain itu, permainan juga akan membantu penggunaan motorik halus anak.

4) Pengenalan Teknologi

Game Online dan Game Konsol secara tak langsung akan mengajarkan anak untuk lebih memahami teknologi informasi yang sedang berkembang sekarang ini.

5) Kemampuan Membaca

Bagi anak yang belum lancar membaca, Game Konsol bisa jadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca. Beberapa game ada yang bersifat edukasi dan bisa membantu anak untuk belajar dengan cara yang lebih asyik. Selain itu, saat bermain anak juga diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh game dan narrator game. Maka, secara tak langsung anak bisa belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

6) Melatih Kerjasama

Pada Game Multiplayer atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerjasama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan).

7) Stimulasi Otak

Para pemain bisa membuat permainan sendiri sesuai dengan yang diinginkannya. Hal ini akan membantu stimulasi otak dan proses berpikir untuk menciptakan scenario yang panjang dan rumit sebagai bagian dari pengembangan kreativitas mereka.

8) Mengembangkan Imajinasi

Permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka. Anak bisa menggunakan imajinasi ini untuk meyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan positif).

9) Belajar Ekonomi

Banyak game yang mengajarkan anak nilai-nilai ekonomi, misalkan permainan berbelanja, mengatur restoran, dan lain-lain. Permainan ini mengajarkan nilai uang dengan cara mendapatkan uang dan menukarkannya dengan objek atau barang yang bisa memfasilitasi dalam bermain game tersebut.

10) Meningkatkan Interaksi Keluarga

Game tidak hanya bisa dimainkan oleh anak, tapi juga orang tua. Tak ada salahnya untuk sesekali bergabung dengan anak untuk bermain bersama. Kebersamaan saat bersenang-senang ini akan meningkatkan keakraban dan interaksi dalam keluarga.

Dampak Positif Game Online menurut Daniel Dandi Ishutin seorang pelajar yang di wawancara. Pelajar ini mengatakan bahwa dengan bermain game online memudahkan ia untuk:

- 1) Bisa belajar Bahasa Inggris secara tidak langsung
- 2) Memiliki banyak teman (walaupun hanya sebatas dunia maya)

- 3) Dapat menghasilkan uang (Mengikuti berbagai Turnamen dan berbagai kompetisi game online lain yang bisa mendapatkan hadiah berupa uang)
- 4) Sebagai refreshing ketika selesai ulangan

C. Dampak Negatif Game Online

- 1) Menimbulkan Adiksi (Kecanduan)

Sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan karena peningkatan pembelian gold/tool/karakter dan sejenisnya semakin meningkat. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game.

- 2) Mendorong melakukan hal-hal negative

Walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain game online yang berusaha mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang didalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal. Kegiatan mencuri ID ini biasanya juga berlanjut pada pencurian akun lain seperti facebook, email dengan menggunakan keylogger, software cracking dll. Bentuk pencurian ini tidak hanya terbatas pada pencurian id dan password tetapi juga bisa menimbulkan pencurian uang – meskipun biasanya tidak banyak (dari uang SPP misalnya) dan pencurian waktu, misalnya membolos sekolah demi bermain game.

- 3) Berbicara kasar dan kotor

Entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya Indonesia tetapi sejauh yang penulis temui di warnet-warnet diberbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau game center.

- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata

Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain game atau memikirkannya. Apalagi banyak permainan yang terus berjalan meskipun kita sudah offline.

- 5) Perubahan pola makan dan istirahat

Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah jamak terjadi pada gamers karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat happy hour (internet murah pada malam-pagi hari).

- 6) Pemborosan

Uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli gold/poin/karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah. Belum lagi koneksi internet, dan upgrade spesifikasi komputer dirumah.

7) Mengganggu kesehatan

Duduk terus menerus didepan komputer selama berjam-jam jelas menimbulkan dampak negatif bagi tubuh, Contoh Penyakit Yang Dapat Ditimbulkan Karena Game Online :

a) Eye Strain

adalah kelelahan mata yang terjadi karena penggunaan mata secara berlebihan, melihat obyek yang sama secara terus menerus misalnya layar komputer, TV, mikroskop dan mengendarai mobil. Pada online gamers selain melihat monitor terus menerus, mata juga semakin jarang berkedip yang justru menambah kelelahan.

b) Ambeien

Duduk dalam jangka waktu lama dapat mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena disekitar anus, menimbulkan penonjolan pembuluh darah yang terasa panas dan sakit yang disebut ambeien atau wasir.

c) Carpal Tunnel Syndrome

adalah penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari

d) Menurunkan Metabolisme

Duduk tanpa aktifitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktifitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit. Sebenarnya ini efek-efek yang ditimbulkan diatas tidak terbatas pada game online saja tetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol game atau game pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan game dibuat supaya pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada online gamers karena tingkat kecanduan yang tinggi.

Perilaku Bullying Sebagai Dampak Negatif Game Online Pada Remaja.

Game online merupakan permainan yang banyak digandrungi saat ini. Mulai dari anak kecil, remaja, hingga dewasa. Game online adalah permainan yang dimainkan secara online melalui sebuah

gadget, baik komputer, laptop, maupun smartphone. Yang terhubung melalui jaringan internet. Di zaman yang serba digital dan menggunakan teknologi seperti saat ini, tentunya pengguna game online semakin meningkat. Namun, banyak pula efek yang timbul dari kecanduan bermain game ini, yaitu berdampak pada kesehatan remaja, mempengaruhi psikologis remaja (dapat menimbulkan emosi dan memicu stres), prestasi belajar, pola komunikasi dengan lingkungan sekitar, serta dapat meningkatkan agresivitas remaja, hingga meniru adegan yang ada di dalam permainan tersebut bila dilakukan dalam jangka waktu yang lama.¹²

Penelitian yang dilakukan Lynch (2004)¹³, pada kelompok usia remaja, terdapat korelasi antara lama dan seringnya remaja bermain game online terhadap tindakan bullying. Semakin lama dan sering remaja tersebut bermain game online maka perilaku bullying meningkat. Ada beberapa bentuk bullying yang sering terjadi saat ini, yaitu pertama bullying secara fisik, seperti memukul, menendang, menampar, memalak atau meminta paksa yang bukan miliknya, hingga pengeroyokan atas perintah seseorang. Kedua, bentuk verba seperti kutukan, cemooh, gosip, ejekan, dan hinaan. Ketiga, dalam bentuk psikologis sebagai mengintimidasi, mengasingkan, mengabaikan dan diskriminatif. Tindakan-tindakan tersebut sering dilakukan oleh pelaku yang menyebabkan korban nya merasa teraniaya. Kasus Bullying di Indonesia

Dilansir dari artikel katadata.co.id, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menerima pengaduan masyarakat terkait kasus perlindungan khusus anak tahun 2021 sebanyak 2.982 kasus. Dari jumlah tersebut, paling banyak atau 1.138 kasus anak yang dilaporkan sebagai korban kekerasan fisik dan atau psikis. Kasus kekerasan fisik dan psikis tersebut meliputi penganiayaan mencapai 574 kasus, kekerasan psikis 515 kasus, pembunuhan 35 kasus, dan anak korban tawuran 14 kasus. Sangat banyak sekali kasus bullying yang terjadi di Indonesia, salah satunya yang terjadi baru-baru ini di Tangerang Selatan. Kasus tersebut dipicu oleh kekalahan game online, dimana korban (inisial J(16)) tersebut menang dalam sebuah permainan dari sang pelaku yang berinisial F. Kemudian, pelaku mengajak korban bertemu di suatu tempat, dan membawanya ke sebuah rumah. Di rumah tersebut pelaku melakukan penganiayaan yang berupa kekerasan fisik.

Mengutip dari VIVA.co.id, Korban mendapat kekerasan berupa bullying dan luka fisik di bagian tangan serta lidahnya di sundut menggunakan rokok juga ditusuk-tusuk pakai pisau dan obeng.

¹² <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online>.

¹³ Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Bullying Remaja, Dampak Negatif dari Game Online", Klik untuk baca: <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online> Kreator: Luthfiyah Zafirah

Akibatnya, korban mengalami trauma dan nyeri di beberapa bagian tubuh. Dari kejadian tersebut, hal yang ingin saya kaitkan dengan kajian media yaitu game online menjadi salah satu sebagai faktor eksternal yang menyebabkan perubahan psikologi manusia. Bullying juga disebabkan oleh perkembangan teknologi serta kebiasaan penggunaan media.¹⁴

Teori Media Baru dikemukakan oleh Mark Poster yang isinya mengemukakan bahwa teknologi interaktif dan komunikasi jaringan khususnya dunia maya, akan mengubah masyarakat. Salah satunya penggunaan game online sebagai media hiburan yang memiliki dampak perubahan sikap maupun psikologis kepada penggunanya. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, kita patut untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan nantinya bila sering mengkonsumsi game online. Selain itu pandai membagi waktu, dan memilih pertemanan juga dapat mencegah terjadinya bullying.

Game online dapat memberikan dampak kecanduan bagi kalangan pelajar dan merubah beberapa segi kehidupan mereka, diantaranya:

i. Segi Waktu

Dari segi waktu, pelajar yang kecanduan game online akan menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan game online. Dan tidak jarang pula ada yang bolos sekolah untuk bermain game online di warnet. Hal yang menyebabkan pelajar tersebut rela menghabiskan waktunya di warnet adalah ingin menaikkan pengalaman untuk menaikkan level, menghilangkan stres, ingin menghabiskan waktu, mencari teman, karena permainannya yang terus update dan tidak membosankan.

ii. Segi Keuangan

Dari segi keuangan, pelajar yang ketagihan memainkan game online akan menghabiskan uangnya demi bermain game online yang dimainkannya. Adapun uang yang dihabiskannya digunakan untuk membayar billing warnet game center yang harganya mulai dari dua ribu perjam sampai tiga ribu perjam atau dan membeli uang virtual game yang digunakan untuk membeli peralatan, barang, senjata, dan bangunan dari suatu game online.

iii. Segi Akademik

Dari segi akademik, pelajar yang kecanduan game online akan sulit untuk membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga ia akan lalai terhadap tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga mengakibatkan semangat belajarnya menurun dan nilai akademiknya juga

¹⁴ Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Bullying Remaja, Dampak Negatif dari Game Online", Klik untuk baca: <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online> Kreator: Luthfiyah Zafirah Kompasiana adalah platform blog, setiap konten menjadi tanggungjawab kreator. Tulis opini Anda seputar isu terkini di Kompasiana.com

menurun. Judul, atau kepala, adalah perangkat organisasi yang memandu pembaca melalui makalah Anda.

iv. Segi Psikologi

Dari segi psikologi, ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasa sedih, kesepian, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki self-esteem yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman sekelas, siswa lainnya, orangtua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut.

v. Segi Sosial

Dari segi sosial, dalam hubungan dengan teman ataupun keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang. Pergaulan pelajar tersebut hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online jadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Perilaku jadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

vi. Segi Kesehatan

Dari segi kesehatan, Baroness Greenfield, profesor farmakologi di Universitas Oxford menemukan tanda-tanda terhentinya pertumbuhan zat abu-abu di otak pengguna internet berlebih yang semakin lama dapat memburuk dari waktu ke waktu. Hal ini dapat mempengaruhi konsentrasi dan memori, serta kemampuan mereka untuk membuat keputusan dan tujuan yang akan mereka tetapkan. Hal tersebut juga bisa menyebabkan perilaku yang 'tidak sopan'.

Satu set gambar MRI difokuskan pada materi abu-abu di permukaan keriput otak atau korteks, di mana pengolahan memori, emosi, ucapan, penglihatan, pendengaran dan kontrol motor terjadi. Membandingkan materi abu-abu antara kedua kelompok tersebut dapat menunjukkan terhentinya pertumbuhan di daerah kecil pada beberapa dari semua otak pecandu game online.

Hasil scan menunjukan semakin lama kecanduan internet akan menimbulkan kerusakan pada otak lebih serius. "Ini merupakan kelainan struktural yang mungkin dikaitkan dengan gangguan fungsional dalam kontrol kognitif. Hasil penelitian kami menyarankan jangka panjang kecanduan internet akan mengakibatkan perubahan struktural otak. Game online memberikan ketegangan yang tinggi pada mata orang yang memainkannya. Jika pelajar yang kecanduan game online memainkannya setiap hari dan

berjam-jam, maka mata pelajar tersebut sudah pasti menjadi rusak karena penyiksaan yang dilakukan oleh game online yang dimainkan.

Cara Agar Tidak Kecanduan :

- 1) Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
- 2) Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
- 3) Membuat perencanaan hidup kedepan.
- 4) Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online
- 5) Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
- 6) Banyak melakukan ibadah.
- 7) Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.

Cara Mengatasi Orang yang Terlanjur Kecanduan :

- 1) Dengan melakukan aktivitas-aktivitas luar rumah seperti memanjat pohon, merasakan rumput di kaki dan merasakan matahari di wajah.
- 2) Dengan metode spiritual thinking, yaitu dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangi televisi dan bermain game online, mereka mestinya juga bisa diprogramkan untuk hal-hal lain yang lebih baik. Jika ia bisa candu untuk bermain game online, maka merekapun juga bisa diprogramkan untuk candu belajar.¹⁵

D. Hal-hal yang dapat dilakukan orang tua.

- 1) Bekerjasama dengan guru di sekolah untuk turut memantau perkembangan belajar siswa
- 2) Menjalin komunikasi informal agar seorang anak bisa terbuka pada orang tua, sehingga orang tua bisa memberikan pendidikan pada seorang anak tanpa sang anak merasa dihakimi.
- 3) Belajarlah tentang game online. Sehingga Anda bisa berdiskusi dengan anak Anda tentang permainan tersebut. Jika ini bisa terjadi, anak tidak akan perlu mencari pelarian dengan kawan-kawannya untuk sekedar berdiskusi tentang permainan game online. Sehingga anak bisa lebih betah di rumah karena bisa mendapatkan kawan mengobrol yang memahami dunia mereka.
- 4) Berikan waktu khusus bermain game online, dan tegasi anak Anda untuk tidak bermain di luar waktu yang sudah disepakati. Ini menunjukkan bahwa Anda tidak sekedar melarang, namun memberikan kelonggaran. Di sisi lain Anda mengajarkan anak Anda untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.

¹⁵ (Syamsul Bachri Thalib, Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empris Aplikatif, Edisi Revisi, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), h. 251-252).

Membangun sikap perilaku remaja yang baik agar terhindar dari kecanduan game online dan dampak buruknya agar terhindar dari bullying. Dalam perkembangan manusia sepanjang ia hidup, maka akan mengalami proses perubahan baik jasmani ataupun rohani. Perkembangan masing-masing individu tidak sama, oleh karena faktor-faktor yang mempengaruhinya tidak sama, pengaruh positif dan negatif di sekelilingnya. Anak dan remaja yang mengalami penyimpangan perilaku mungkin akan menunjukkan sebagian saja dari gejala penyimpangan perilaku-perilaku itu atau bersifat kompleks.

Kepribadian manusia itu tidak statis melainkan bersifat dinamis, selalu berubah dan berkembang seiring dengan perjalanan waktu serta keadaan lingkungan yang mengitarinya. Terutama siswa merupakan sosok yang selalu ingin mencari jati diri nya serta ingin diperhatikan oleh semua pihak. Menurut Lemert penyimpangan dibedakan menjadi dua macam, yaitu penyimpangan primer dan penyimpangan sekunder. Penyimpangan primer adalah suatu bentuk perilaku menyimpang yang bersifat sementara dan tidak dilakukan terus-menerus sehingga masih dapat ditolerir masyarakat seperti melanggar rambu lalu lintas, buang sampah sembarangan, dan lain-lain. Sedangkan penyimpangan sekunder yakni perilaku menyimpang yang tidak mendapat toleransi dari masyarakat dan umumnya dilakukan berulang kali seperti merampok, menjambret, memakai narkoba, menjadi pelacur dan lain-lain.¹⁶ Fenomena yang sering muncul di masyarakat menurut peneliti yaitu banyaknya tindakan-tindakan yang sering dilakukan oleh para siswa khususnya yang kadangkala melampaui batas sehingga melanggar aturan dan norma yang bertentangan dimasyarakat khususnya lingkungan sekolahnya. Kata bullying berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata bull yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata bully berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminology menurut Definisi bullying menurut Ken Rigby¹⁷ adalah “sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seseorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang”. Bullying adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok orang yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang. Pelaku bullying yang biasa disebut bully bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempersepsikan dirinya memiliki power (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap

¹⁶ <http://raul-aul7.blogspot.co.id/2010/11/perilaku-menyimpang-pada-masyarakat.html> di akses tanggal 29-03-017

¹⁷ Lihat Astuti 2008 ; 3, dalam Ariesto, 2009

korbannya. Korban juga mempersepsikan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh bully.¹⁸

Di kalangan remaja sering dijumpai adanya perilaku yang menyimpang. Perilaku menyimpang merupakan hasil dari proses sosialisasi yang tidak sempurna. Kelompok yang paling rentan dalam proses perilaku menyimpang yaitu para remaja. Hal ini wajar terjadi tidak lain karena mereka memiliki karakteristik tersendiri yang unik, yaitu dalam masamasa labil, atau sedang pada taraf pencarian identitas, yang mengalami masa transisi dari masa remaja menuju status dewasa, dan sebagainya. Hal ini dapat ditanggulangi apabila fungsi keluarga berjalan dengan baik, karena Keluarga merupakan fungsi sosialisasi bagi anggota keluarga terutama anak, karena pertama kali anak dilahirkan adalah di dalam keluarga yang merupakan lembaga pertama dan utama. Pertama kali anak mengenal akan aturan, norma, dan tata nilai adalah di dalam keluarga. Bagaimana si anak mengetahui peran dan statusnya di masyarakat, keluargalah yang mengajarnya. Hal ini diajarkan oleh keluarga kepada anak agar anak dapat memainkan peran dan statusnya dengan benar di dalam masyarakat. Mengingat pentingnya peranan remaja sebagai generasi muda bagi masa depan bangsa maka masalah tersebut mendorong saya untuk melakukan penelitian terhadap remaja yang ada di kelurahan ini, karena para remaja masih mempunyai masa depan yang panjang. Dengan demikian saya dapat melihat lebih dekat bagaimana peran orang tua dalam kehidupan anaknya terlebih khusus anak yang masih remaja.

Menurut Kartono (2010:6)¹⁹ Penyimpangan Perilaku remaja dapat juga disebut dengan kenakalan remaja adalah suatu perbuatan yang melanggar norma, aturan atau hukum dalam masyarakat yang dilakukan pada usia remaja atau transisi masa anak-anak dan dewasa. Kenakalan remaja dalam studi masalah sosial dapat dikategorikan kedalam perilaku menyimpang. Dalam perspektif perilaku menyimpang masalah sosial terjadi karena terdapat penyimpangan perilaku dan berbagai aturan-aturan sosial ataupun dari nilai dan norma sosial yang berlaku menyimpang dapat di definisikan sebagai suatu perilaku yang diekpresikan oleh seorang atau lebih dari anggota masyarakat, baik disadari ataupun tidak disadari, tidak menyesuaikan diri dengan norma-norma yang berlaku atau yang telah diterima oleh sebagian masyarakat

Keluarga adalah suatu persekutuan hidup yang diikat oleh perkawinan, hubungan darah atau adopsi, yang didalamnya terdapat ayah, ibu dan beberapa anak (keluarga inti) serta ditambah dengan sanak saudara misalnya, nenek, kakek, keponakan, saudara sepupu, paman, bibi, dan sebagainya (keluarga diperbesar). serta keluarga kabitas yaitu dua orang menjadi satu tanpa pernikahan tapi membentuk

¹⁸ Jurnal Pengalaman Intervensi Dari Beberapa Kasus Bullying, Djuwita, 2005 ; 8, dalam Ariesto 2009.

¹⁹ Menurut Kartono 2010 hal 6

suatu ikatan keluarga. Sementara²⁰ pengertian peran adalah serangkaian perilaku yang diharapkan sesuai dengan posisi sosial yang diberikan. Menurut Gunarsa (1991:52),²¹ keluarga yang bahagia adalah bila mana seluruh anggota keluarga merasa bahagia yang ditandai dengan berkurangnya ketegangan, kekecewaan, dan puas terhadap seluruh keadaan dan keberadaan dirinya (eksistensi dan aktualisasi diri) yang meliputi aspek fisik, mental, emosi, dan sosial. Sedangkan keluarga yang tidak bahagia adalah bila mana ada seorang atau beberapa orang anggota keluarga yang kehidupannya diliputi ketegangan, kekecewaan dan tidak pernah merasa puas dan bahagia terhadap keadaan serta keberadaan dirinya di dalam keluarga tersebut.

Menurut Daradjat (1968:87)²² Keluarga/orangtua memberikan bimbingan bagi anak-anak didalam kegiatan sehari-hari. Baik dalam pengisian waktu senggang, dalam pergaulan, maupun dalam kehidupan masyarakat perlu sekali Dengan demikian mereka merasa telah mendapatkan kepercayaan serta penghargaan dari masyarakat, sehingga kebutuhan psikis dan sosial yang mereka perlukan dalam pengembangan dan pembinaan pribadinya terpenuhi. Dengan demikian mereka akan merasa aman dan percaya kepada masyarakatnya. Selanjutnya akan terhindarlah mereka dari kelakuan-kelakuan yang mengganggu ketentraman dan ketertiban masyarakat. Selanjutnya akan terhindarlah mereka dari kelakuan-kelakuan yang mengganggu ketentraman dan ketertiban masyarakat. Karena Orang tua merupakan lembaga utama dalam membentuk kepribadian anak.²³

5. KESIMPULAN

Dalam perjalanannya, Game Online telah menjalani perkembangan yang pesat, baik dari segi teknologinya mulai dari dahulu hanya dipakai oleh militer untuk keperluan militer hingga bisa menjadi industri maupun dari ragam jenisnya. Game online juga sudah mempengaruhi cara kita bersosialisasi dengan orang lain. Game online membuat kita dapat berinteraksi secara tidak langsung dengan orang lain. Akan tetapi efek dari keranjingan games online juga dapat berdampak buruk tergantung pada diri masing bagaimana cara mengontrolnya. Untuk mencegah terjadinya pengaruh negatif dari game online, dapat dilakukan cara-cara berikut ini: Cara yang ditempuh pelajar agar tidak kecanduan Game Online:

- 1) Mengatur waktu belajar dan waktu bermain.
- 2) Menabung uang untuk hal-hal yang lebih bermanfaat
- 3) Membuat perencanaan hidup kedepan.
- 4) Menyadari dampak negatif dari kecanduan game online

²⁰ Journal Volume III. No.1. Tahun 2014 hal 5

²¹ Menurut Gunarsa 1991 hal 52

²² Menurut Daradjat 1968 hal 87.

²³ Journal Volume III. No.1. Tahun 2014 hal 6

- 5) Berteman dengan orang yang baik dan memiliki tujuan hidup.
- 6) Banyak melakukan ibadah.
- 7) Selalu berfikir positif dan menghindari malas-malasan.

Cara mengatasi pelajar yang sudah kecanduan Game Online:

- 1) Dengan melakukan aktivitas-aktivitas luar rumah seperti memanjat pohon, merasakan rumput di kaki dan merasakan matahari di wajah.
- 2) Dengan metode spiritual thinking, yaitu dengan mengalihkan energi dan gairah pelajar tersebut menuju hal-hal yang kreatif dan positif. Jika mereka bisa memprogramkan diri untuk menyenangi televisi dan bermain game online, mereka mestinya juga bisa diprogramkan untuk hal-hal lain yang lebih baik. Jika ia bisa candu untuk bermain game online, maka mereka pun juga bisa diprogramkan untuk candu belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih penulis ucapkan kepada Operator warnet 07 desember 2019, Jalan Sutomo Ujung Medan

REFERENSI

- [1] <http://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- [2] <http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- [3] <http://aldinofall.wordpress.com/2010/11/06/cara-mengatasi-kecanduan-game-online/> (diakses pada tanggal 15 November 2013)
- [4] Operator warnet 07 desember 2019, Jalan Sutomo ujung Medan. Jam 13.00 WIB
- [5] <http://sraportofolio.blogspot.com/2012/12/pengaruh-game-online-pada-psikologi-anak.html>
- [6] <http://jambanpanyileukan.blogspot.com/2012/09/kecanduan-games-sama-dengan-adiksi- napza.html>
- [7] <http://kazzuya.wordpress.com/2010/03/09/prosedur-penelitian/>
- [8] <http://www.menulisproposalphenelitian.com/2012/01/beberapa-model-analisis-data-dalam.html>
- [9] <http://berandatus.blogspot.com/2012/11/laporan-observasi-penelitian-tentang.html>

-
- [10] <http://iwansulistyo.blogspot.com/2012/04/dampak-negatif-internet.html>
- [11] <http://www.sarjanaku.com/2011/06/pendekatan-kualitatif.html>
- [12] <http://www.newoes.com/dampak-positif-dan-negatif-game-online/>
- [13] Menurut Daradjat 1968
- [14] Journal Volume III. No.1. Tahun 2014
- [15] Menurut Kartono 2010
- [16] Journal Volume III. No.1. Tahun 2014
- [17] Menurut Gunarsa 1991
- [18] <http://raul-aul7.blogspot.co.id/2010/11/perilaku-menyimpang-pada-masyarakat.html> di akses tanggal 29-03-017
- [19] Lihat Astuti 2008 ; 3, dalam Ariesto, 2009
- [20] Jurnal Pengalaman Intervensi Dari Beberapa Kasus Bullying, Djuwita, 2005 dalam Ariesto 2009.
- [21] Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Bullying Remaja, Dampak Negatif dari Game Online", Klik untuk baca:
- [22] <https://www.kompasiana.com/luthfiyahzaf/6288b48cc01a4c1fff011982/bullying-remaja-dampak-negatif-dari-game-online?page=all#section1>.