PERAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISASI KECANDUAN *GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG* PADA REMAJA DESA SUKOREJO KECAMATAN PUHPELEM KABUPATEN WONOGIRI

SKRIPSI

OLEH

FIRMANSYAH AL ANSHORI
NIM. 201180318

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
JUNI 2022

PERAN ORANG TUA DALAM MEMINIMALISASI KECANDUAN *GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG* PADA REMAJA DESA SUKOREJO KECAMATAN PUHPELEM KABUPATEN WONOGIRI

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana
Pendidikan Agama Islam

Oleh

FIRMANSYAH AL ANSHORI
NIM. 201180318

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
JUNI 2022

ABSTRAK

Anshori, Firmansyah Al. 2022. *Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan Game Mobile Legends: Bang-Bang Pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri*. **Skripsi**. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Ayunda Riska Puspita, MA.

Kata Kunci: Peran Orang Tua, Meminimalisasi Kecanduan *Game Online*, Remaja

Perkembangan internet membawa banyak penawaran menarik, bahkan untuk kalangan remaja atau pelajar. Namun, jika dibandingkan dengan menggunakan Internet untuk menyelesaikan pekerjaan sekolah, kenyataannya lebih banyak orang yang beralih ke *game online*. *Game online* yang berlebihan akan mempengaruhi kesehatan fisik dan mental anak dan dapat menyebabkan kecanduan *game* pada pemainnya. Pemahaman orang tua terhadap *game online* dapat menjadi dasar utama untuk melakukan pengawasan pada anak. Dalam rangka meminimalisasi kecanduan *game*, penting bagi orang tua untuk membantu mengurangi kecenderungan bermain *game online* pada anak, agar kelak ketika dewasa mereka dapat bekerja dengan harmonis tanpa menimbulkan masalah yang tidak diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo, (2) mendeskripsikan upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* pada remaja di Desa Sukorejo, dan (3) mendeskripsikan hambatan apa saja yang dialami oleh orang tua dalam penerapan upayanya untuk meminimalisasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* pada remaja Desa Sukorejo Puhpelem Wonogiri.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif studi kasus. Informan sosial yang menjadi sasaran oleh peneliti yaitu remaja yang tercandu *game online mobile legends bang-bang* beserta orang tuanya khususnya di Desa Sukorejo. Prosedur pengumpulan datanya adalah dengan observasi, wawancara terstruktur dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah reduksi, data display kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan teknik triangulasi.

Berdasarkan analisis data diperoleh hasil: (1) Terdapat dua dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo, yaitu Dampak positif dari aspek sosiologis yaitu, dapat menambah teman dan dari aspek edukasi dapat dijakian sebagai tempat belajar bahasa asing seperti Bahasa Inggris, dampak negatif bermain *mobile legends* di antaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain tinggi, terbengkalai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, dari aspek akademis aktivitas sekolah terganggu, dari aspek sosiologis remaja kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, dari aspek kesehatan mempengaruhi pola tidur dan kesehatan pemain. (2) Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* pada anak remajanya yaitu dengan menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu memanajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai penyemangat dan motivasi. (3) Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan *game online mobile legends bang-bang* yaitu waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang serta komunikasi

antara orang tua dan anak mengalami miskomunikasi atau tidak lancarnya komunikasi antara keduanya.

IAIN
PONOROGO

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama	:	Firmansyah Al Anshori
NIM	:	201180318
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Judul	:	Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada Remaja Sekolah Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Wonogiri

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

pembimbimg

Ayunda Riska Puspita, MA
NIDN.2009109001

Ponorogo, 25 Mei 2022

Mengetahui,
Ketua
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri
Ponorogo

Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I
NIP. 197306252003121002

PONOROGO

KEMENTRIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Firmansyah Al Anshori
NIM : 201180318
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri

telah dipertahankan pada siding munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 15 Juni 2022

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Senin
Tanggal : 20 Juni 2022

Ponorogo, 20 Juni 2022
Mengesahkan
Plh. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

Dr. Moh. Miftachul Choiri, M.A
NIP. 197404181999031002

Tim penguji:

Ketua Sidang : Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.I ( )
Penguji I* : *Lia Amalia, M.Si ( )
Penguji II : Ayunda Riska Puspita, MA ( )

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Firmansyah Al Anshori
NIM	:	201180318
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi	:	Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat di akses di **etheses.iainponorogo.ac.id.** adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 27 Juni 2022

METERAI TEMPEL 10000 138AJX837087932

Firmansyah Al Anshori

201180318

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Firmansyah Al Anshori
NIM	:	201180318
Jurusan	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi	:	Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* pada Remaja Sekolah Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Wonogiri.

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar benarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar benar tulisan saya sendiri. Bukan merupakan pengambil alih tulisan, tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai pikiran dan tulisan saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti, atau dapat dibuktikan bahwa skripsiini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala konsekuensinya.

Ponorogo, 23 Maret 2022
Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
DF138AJX837087932

Firmansyah Al Anshori
NIM. 201180318

PONOROGO

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN viii
DAFTAR ISI ix
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian 2
C. Rumusan Masalah 2
D. Tujuan Penelitian 2
E. Manfaat Penelitian 3
F. Sistematika Pembahasan 3
BAB II KAJIAN PUSTAKA 5
A. Kajian Teori 5
1. Peran Orang Tua 5
2. Kecanduan Game Online 12
3. Mobile legends: Bang-bang 23
4. Remaja 27
B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu 29
BAB III METODE PENELITIAN 32
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 32
B. Kehadiran Peneliti 32
C. Lokasi Penelitian 33
D. Data Dan Sumber Data 33
E. Prosedur Pengumpulan Data 34
F. Teknik Analisis Data 35
G. Pengecekan Keabsahan Data 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 38
A. Gambaran Umum Latar Penelitian 38
1. Sejarah Berdirinya Desa Sukorejo 38
2. Letak Geografis Desa Sukorejo 38

3. Visi Dan Misi Desa Sukorejo 39
4. Data Penduduk Desa Sukorejo 40
B. Paparan Data 41
1. Dampak game mobile legends bang-bang terhadap remaja Desa Sukorejo. 41
2. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game mobile legends bang-bang pada anak remajanya. 46
3. Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan game online mobile legends bang-bang. 52
C. Pembahasan 54
1. Analisis dampak game mobile legends bang-bang terhadap remaja Desa Sukorejo. 54
2. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game mobile legends bang-bang pada anak remajanya. 56
3. Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan game online mobile legends bang-bang. 58
BAB V PENUTUP 60
A. Kesimpulan 60
B. Saran 61
DAFTAR PUSTAKA 62

PONOROGO

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan khususnya teknologi memberikan stimulus yang dapat mempengaruhi beberapa hal yang salah satunya dalam kehidupan bermasyarakat, pesatnya kemajuan teknologi tersebut bebarengan dengan majunya ilmu pengetahuan. Dilihat dari sudut pandang manapun, era milenial yang serba modern saat ini patsi tidak terlepas dari genggaman teknologi. Teknologi menjadi barang primer yang dimiliki hampir sebagian masyarakat guna menunjang aktivitas yang dijalankan. Di samping itu teknologi memiliki dampak negatif bagi masyarakat jika disalahgunakan dalam pemakaiannya.[1]

Internet (*Interconnected Network*) merupakan suatu sistem komunikasi yang menghubungkan kamputer satu dengan yang lainnya dan jaringan-jaringan komputer secara global atau menyeluruh. Melalui internet manusia dapat melakukan beberapa hal yakni mencari informasi, menambah teman, mengirim pesan, telfon visual atau *video call* bersamaan dengan audionya serta bermain *game online*.[2]

Pengaruh canggihnya teknologi dalam kehidupan bermasyarakat sekarang telah masuk dalam ruang lingkup yang lebih intim yakni keluarga. Pasalnya pada zaman dahulu, orang tua membolehkan anaknya bermain di luar bersama teman-temannya bermain permainan tradisional yang dapat melestarikan kultur budaya daerah. Namun nahas, zaman dahulu permainan tradisional yang telah dipertahankan kini telah bergeser pada permainan modern yaitu permainan virtual. Anak-anak cenderung lebih suka terhadap permainan visual yang tidak menguras banyak tenaga tanpa keluar dari rumah.

[1] Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), 4.
[2] Siti Nurnia Hakim dan Aliffatullah Alyu Raj, *"Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) pada Remaja,"* Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017, 22–24.

Era modern sekarang ini orang tua justru memfasilitasi anaknya dalam hal teknologi seperti smartphone ataupun tab karena alasan sayang pada anaknya tanpa mempertimbangkan dampak negatif apa yang ditimbulkan. Mereka membiarkan anaknya bermain smartphone yang di dalamnya terdapat fitur-fitur yang dapat menjadi suatu hiburan salah satunya game online.

Game online adalah *game* yang hanya bisa kita mainkan di komputer atau telepon seluler saat terhubung dengan jaringan internet. Permainan elektronik yang didukung sistem jaringan seperti *X-box, nitendo, playstation, game PC* dan *smartphone*, selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi dan juga edukasi.[3] Permainan *game online* ini tentunya membawa dampak, lengkap dari dampak positif hingga dampak negatifnya. Seseorang yang memainkan *game online* ini tanpa harus keluar rumah membuat lalai dan meninggalkan kewajiban-kewajiban yang perlu dilakukan.

Dalam hal ini, bimbingan yang dilakukan orang tua harus benar dilakukan agar perilaku anak dalam tumbuh kembangnya terarah. Karena pada dasarnya bimbingan orang tua penting untuk dilakukan supaya anaknya kelak menjadi pribadi yang baik yang berakhlak mulia. Dalam Islam, bimbingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya telah tertera di dalam Al-quran yakni Q.S Luqman/31: ayat ke 13 yaitu:

وَاِذْ قَالَ لُقْمٰنُ لِابْنِهٖ وَهُوَ يَعِظُهٗ يٰبُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللّٰهِ ۗاِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيْمٌ

Artinya:

"Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah,

[3] Sepri Ridho, "Game Online Dan Religiusitas Remaja" (Skripsi, Bandar Lampung, Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018), 24.

sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kedzaliman yang besar".[4]

Ayat tersebut telah dijelaskan pada tafsir Al-Muyassar/Kementrian Agama, ingatlah Rasulullah ketika Luqman memberikan didikan kepada anaknya, dan dia ingin putranya menjadi anak baik dan menjaga atas segala keburukan, " Wahai anakku, janganlah engkau beribadah dengan Allah, makhluk selain Dia, sebenarnya ibadah selain Allah adalah ketidak adilan besar bagi jiwa dan melakukan dosa terbesar yang dapat mengakibatkan selamanya berada didalam neraka (kekal)".[5]

Pada dasarnya seseorang dapat mencari kesenangan yang lain tanpa memainkan *game online*, tetapi karena sudah terlanjur mecoba dan ketagihan maka beberapa orang menjadi tercandu. *Game online* dapat diibaratkan sebagai kopi, kopi terdapat kafein yang dapat membuat orang kecanduan yang tentunya memiliki efek negatifnya seperti menurunnya kesehatan. Sama halnya dengan kecanduan *game online*, ketika seseorang telah tercandu maka muncullah perilaku-perilaku negatif bahkan dampaknya sampai dengan kesehatan.

Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa *game online mobile legends: bang-bang* dimainkan oleh semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Mirisnya lagi teruntuk anak-anak dan remaja yang masih sekolah akan menghambat mereka dalam tumbuh kembangnya, yang seharusnya kegiatannya diisi oleh hal-hal bermanfaat malah terganggu dan terbuang sia-sia memainkan *game online*. Sebenarnya tidak semua genre berbahaya bagi remaja, beberapa genre *game* terdapat unsur edukasinya seperti *game* teka-teki silang, catur serta *game* lain yang bergenre edukasi. Tetapi meskipun begitu,

PONOROGO

[4] Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014), 512.

[5] Kementrian Agama Republik Indonesia, "QS. Luqman (Luqman)," diakses 2 Desember 2021, https://www.liputan6.com/quran/luqman.

orang tua harus tetap mengawasi dan mengontrol anak agar tidak terjerumus pada hal negatif karena terseret canggihnya teknologi.

Besarnya pengaruh teknologi informasi yang memajukan zaman menjadi peringatan tersindiri terhadap segala kalangan, bukan berarti zaman semakin maju maka semakin baik pula akhlak pada seseorang. Kemajuan zaman mengubah seseorang karena dipermudahkannya menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan siapapun. Membuat beberapa orang semena-mena mengujarkan kalimat-kalimat negatif di media sosialnya. *Game online*-pun demikian, seperti *game mobile legends: bang-bang* menyediakan fitur *chat* yang mana semua orang di dalam *game* dapat berinteraksi dengan pemain global yag ditemuinya. Ketika di dalam *game* bermain dengan sedikit kesalahan saja maka pemain lain akan *toxic* yakni mengucapkan kata-kata kasar dan kotor kepada pemain yang membuat kesalahan.

Game online mobile legends menjadi pelampiasan sekaligus wadah teruntuk orang yang sedang menjalani masalah, menjadikan *game online* sebagai gaya hidup baru. Bahkan di zaman sekarang ini *game online* menjadi pekerjaan baru yang gajinya dibilang tidak sedikit, dibarengi dengan pandemi Covid-19 jumlah pemain *game online* diseluruh dunia meningkat drastis. Meskipun begitu dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* harus diperhatikan guna menghindari hal-hal buruk yang akan terjadi.[6]

Observasi yang dilakukan di Desa Sukorejo, Kecamatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri tentunya dengan melihat situasi dan kondisi di lokasi tersebut dijadikan sebagai objek penelitian. *Game online* yang diminati oleh remaja yakni remaja berusia 12 sampai sampai dengan 21 tahun yang masih menempuh pendidikan (bersekolah). Ada beragam

[6] Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online," *Jurnal KOPASTA* 4 (2017): 28–40.

alasan yang menjadikan remaja Desa Sukorejo tertarik bermain *game mobile legend* ini. *Game* ini bisa dimainkan secara individual maupun bersama orang lain. Banyaknya beragam karakter yang di dalamnya disebut sebagai *hero* memiliki beragam juga *skil* untuk membunuh lawan. Adanya tingkatan atau *tier* (jenjang peringkat) menjadi alasan pula seseorang memainkan *game* ini untuk mengejar peringkat teratas. Dalam *server* global, setiap karakter memiliki peringkatnya masing-masing yang mana pemain dapat bersaing meraih poin tinggi dengan cara banyak bermain dan menang. Maka dari itu di Desa Sukorejo ini remaja cenderung memilih *game mobile legends* yang selain untuk mendapatkan tingkatan teratas juga bersaing mendapatkan peringkat *hero* dengan teman-temannya.[7] Di samping permasalahan tersebut, ada beberapa orang tua karena kewajiban bekerjanya menjadikan lemah dalam mengawasi anak.

Remaja usia sekolah di Desa Sukorejo yang kecanduan *game online* mengalami gangguan dalam waktu belajar dan ibadahnya. Remaja cenderung menarik diri dari pergaulan masyarakat, cuek terhadap permasalahan di sekitar lingkungannya. *Over playing* (berlebih dalam bermain) yang dilakukan para pemain menyebabkan menurunnya sistem kesehatan tubuh dari kesehatan mata, saraf, dan jika begadang maka muncul lagi penyakit yang lain. Begitu besarnya dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online*.

Orang tua diharapkan memberikan perhatian dengan mengkaji lebih dalam mengenai *game online* yang dimainkan oleh anaknya, karena perlu adanya pengawasan dan kontrol agar terhindar dari dampak buruk kecanduannya. Tidak hanya dalam pengawasan anak, pendidikan yang diberikan orang tua kepada anak menjadi terbatas dan hanya mengandalkan pendidikan dari sekolah. Sebagai orang tua, kemajuan zaman era

[7] Lihat Transkip Observasi, 01/O/11-IV/2022

digital perlu belajar lagi untuk menambah pengetahuan mengenai pengawasan dan pendidikan anak. Orang tua juga berhak menciptakan suasana lingkungan rumah yang nyaman dan harmonis serta menggunakan metode tertentu untuk mendidik anak agar menjadi anak yang baik dari segi jasmani dan rohani.[8]

Untuk meminimalisasi kecanduan *game online* dibutuhkan bantuan orang tua agar tingkat adiktifnya dapat dikurangi. Kemampuan orang tua dalam halnya mendidik perlu diterapkan dengan baik agar hasil yang diinginkan tersebut baik pula. Mengisi waktu luang anak dengan hal-hal bermanfaat seperti refresing, berolahraga, membaca atau aktivitas positif lainnya. Ikut campur dalam dunia anak memang hal yang perlu dilakukan, pengawasan dari dalam keluarga menjadi hal penting dalam mengurangi kebisaan bermain *game online*. Orang tua juga berhak membatasi anaknya bergaul dengan orang-orang yang tercandu *game online* hingga lupa waktu.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengkaji **Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile legends*: Bang-Bang Pada Remaja Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri**. Karena kenyataanya tidak sedikit remaja mengalami kecanduan *game online*, untuk itu perlu adanya penanganan dari dalam keluarga yakni orang tua untuk meminimalisasi kecanduan tersebut.

[8] Dony Canggah Guno, "Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan" (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 30.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas serta banyak dampak dihasilkan dari bermain *game online mobile legends bang-bang* yang tidak mungkin dibahas secara keseluruhan, serta pengkajian masalah ini lebih fokus dan terarah. Maka peneliti memfokuskan penelitian dalam menganalisis peran orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends: bang-bang* pada remaja desa Sukorejo, kecamatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri yang masih menempuh pendidikan usia 12 tahun sampai 21 tahun.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo?
2. Bagaimana upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* pada anak remajanya?
3. Bagaimana hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan *game online mobile legends bang-bang*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo.
2. Mendeskripsikan upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* pada remaja di Desa Sukorejo.
3. Mendeskripsikan hambatan apa saja yang dialami oleh orang tua dalam penerapan upayanya untuk meminimalisasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* pada remaja Desa Sukorejo Puhpelem Wonogiri.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran berupa teori-teori dalam dunia pendidikan, khususnya tentang upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online mobile legends bang-bang* terhadap remaja yang masih duduk dibangku sekolah.

   b. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peneliti dapat dijadikan pijakan dalam meningkatkan pengetahuan metodologi penelitian dan sarana menerapkan langsung teori-teori yang sudah didapatkan dan dipelajari.

   b. Bagi guru/dosen dapat dijadikan sebagai salah satu sumber informasi untuk mengetahui upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online* sekaligus dapat diterapkan diberbagai permasalahan terkait *game online*.

   c. Bagi orang tua dapat dijadikan sebaga tindakan untuk mengontrol anaknya dalam bermain *game online* agar tidak berdampak terhadap tumbuh kembang anak.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan erat satu kesatuan utuh, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan, berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah tujuan penelitian, manfaat penelitian. dan sistematika pembahasan.

Bab kedua kajian pustaka, berisi telaah hasil penelitian terdahulu dan kajian teori. Bab ini berfungsi sebagai telaah hasil penelitian terdahulu dan mengetengahkan acuan

teori yang digunakan sebagai landasan melakukan penelitian. Kajian teori dalam bab ini yaitu peran orang tua, kecanduan *game online*, *mobile legends: bang-bang*, dan remaja.

Bab ketiga metode penelitian, berisi pendekatan dan jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan temuan.

Bab keempat hasil dan pembahasan, berisi deskripsi data umum menguraikan tentang profil singkat lokasi penelitian, paparan data dan deskripsi data khusus berupa pembahasan yang menguraikan tentang analisis upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja di Desa Sukorejo Kecamatan Puhpelem Kabupaten Wonogiri.

Bab kelima penutup, berisi kesimuplan dan saran dari rumusan masalah serta dapat mempermudah pembaca untuk mengambil inti sari dari penelitian ini.

PONOROGO

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Peran Orang Tua

a. Pengertian Peran

Peran pada dasarnya merupakan seperangkat tingkah laku yang memiliki kedudukan pada masyarakat, peran juga bisa diartikan sebagai karakter yang dimainkan oleh subjek.[9] Berdasarkan terminologinya peran merupakan perilaku yang dimiliki oleh individu tertentu yang dapat diharapkan sesuai dengan posisi yang diberikan baik secara formal dan non formal.[10] Apabila hak dan kewajiban telah dilaksanakan maka orang tersebut bisa dikatakan telah menjalankan suatu peran.

Dalam bukunya, Usman berpendapat bahwa peran merupakan serangkaian tingkah laku saling berhubungan yang dilakukan seseorang dalam situasi dan kondisi tertentu mengarah pada perbaikan serta memberikan perubahan yang dialami oleh seseorang.[11] Peranan mencakup tiga hal, yaitu sebagai berikut.

1) Peranan meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi seseorang dalam masyarakat.
2) Peranan merupakan konsep tentang apa yang dilakukan oleh seseorang didalam masyarakat sebagai organisasi.
3) Peran dapat dikatakan sebagai perilaku individu yang penting dalam struktur keorganisasian atau sosial masyarakat.

PONOROGO

[9] Tim Penyususn KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 1 (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), 526.
[10] Muhammad Zein, "Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran," *Dosen Institut Agama Islam Negeri Ternate* Vol. 5, no. 2 (2016): 274–85.
[11] Muhammad Uzer dan Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), 30.

Dari definisi di atas peran dapat didefinisikan sebagai suatu kedudukan yang dijalankan seseorang guna menjalankan tugas dan kewajibannya, apabila hak dan kewajiban telah dilaksanakan maka orang tersebut bisa dikatakan telah menjalankan peran.

b. Orang Tua

Orang tua merupakan komponen keluarga yang terdiri dari ayah dan ibu serta terikat dalam ikatan perkawinan yang sah yang membentuk sebuah keluarga. Pada umumnya pengertian orang tua yang dikenal pada masyarakat umum ialah orang yang telah melahirkan dan mengurus berbagai hal dalam keluarga kita yakni bapak dan ibu. Orang tua juga dijadikan sebagai pusat pendidikan yang pertama karena lingkungan keluargala yang pertama kali mengajarkan sesuatu entah itu berbicara, berjalan dan hal lainnya.[12]

Dalam pengertian lain, orang tua merupakan orang pertama yang memikul beban atas apa yang ia lahirkan yakni anak dan harus bertanggung jawab terhadap didikannya. Oleh sebab itu orang tua harus bisa mendidik dan mencontohkan perilaku-perilkau yang baik. Orang tua juga diperkenankan mengasuh anaknya untuk mencapai pada tahapan tertentu supaya bisa mempersiapkan diri nantinya dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Peran Orang Tua

Di dalam keluarga pastinya terdapat beberpa orang yang paling tidak terdiri dari suami istri(orang tua) dan anak. Di samping itu individu tersebut memiliki peran masing-masing. Untuk menyiapkan kematangan anak di kehidupan bermasyarakat nantinya perlu adanya pendidikan dari orang tua, tentu

[12] Euis Kurniati, Dina Kususma Nur Alfeani, dan Fitri Andriani, "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19," no. 1 (2021): 24--256.

saja hal itu menjadi suatu kewajiban yang mutlak. Dengan begitu orang tua memiliki peran yang besar di antaranya.[13]

1) Mencari sumber pendapatan yang nantinya digunakan untuk berbagai kebutuhan dalam keluarganya seperti tempat tinggal, sandang, pangan, pendidikan dan kebutuhan lainnya.
2) Memenuhi segala kebutuhan anak dari tumbuh kembang hingga pendidikannya.
3) Memberikan pengawasan dan pengendalian yang sesuai seperti mendisiplinkan anknya dan menjaga dari berbagai hal yang dampaknya negatif.
4) Orang tua berperan sebagai pendidik yang mengajari anaknya berbagai bidang keilmuan dan memberikan contoh yang baik sesuai norma-norma yang berlaku ditempat tersebut.
5) Menjaga setabilnya interaksi di dalam lingkungan keluarga agar tercipta keluarga yang hamonis.

Dalam rangka tercapainya perkembangan dan pertumbuhan mental serta spiritual pada anak diperlukan campur tangan orang tua, yang di antaranya:[14]

1) Memberikan internalisasi kontroling yakni pengendalian dari dalam keluarga itu sendiri dengan wajar agar anak tidak merasa tertekan. Orang tua sebagai pemberi semangat atau motifator, memfasilitasi berbagai kebutuhan anak, menjadi tampat berdiskusi dan bertanya, membantu dalam mengenali diri sendiri, ikut membantu melatih dan mengembangkan bakat anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif.

[13] *Zein, "Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran."*

[14] Khamim Zarkasih Putro dkk., "Pola Interaksi Anak dan Orangtua Selama Kebijakan Pembelajaran di Rumah," *Fitrah: Journal Of Islamic Education* Vol. 1, no. 1 (2020): 124–40.

2) Mengajari anak mengenai dasar-dasar pola hidup dengan pergaulan yang benar.

3) Mencontohkan anak dengan perilaku yang baik dan pantas untuk dilakukan. Dimaksudkan agar anak tumbuh kembang dengan sebagaimana mestinya manusia hidup yakni berpendidikan dan memiliki kepercayaan yaitu agama.

d. Fungsi Orang Tua

Setelah lahir di dunia pijakan pertama kali yang dialami oleh anak adalah lingkungan keluarga. Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial di mana dia berada. Oleh sebab itu orang tua wajib memperkenalkan lingkungan barunya dengan memberikan pengajaran-pengajaran yang benar. Tolak ukur pendidikan yang benar dapat diketahui melalui norma yang berlaku serta ketaatan dalam beragama. Dalam usia remaja anak paling banyak menghabiskan waktunya di rumah yakni lingkungan keluarga baru setelah itu lingkungan sekolah. Perlu kita sadari bahwa kehadiran dan keberadaan orang tua itu sangat penting. Fungsi orang tua dalam keluarga adalah sebagai berikut.[15]

1) Fungsi Keagamaan

Agama merupakan kebutuhan primer bagi setiap manusia, penanaman nilai-nilai keagamaan dimulai dari bimbingan keluarga. Orang tua menumbuhkan nilai-nilai agama agar anak dapat menjadi manusia yang berakhlak mulia dan bertakwa. Dalam pengajaran agama orang tua tentu menegaskan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Pengajaran toleransi juga dijunjung tinggi mengingat Negara Indonesia ini memiliki berbagai kepercayaan dan agama yang beragam. Wujud nyata fungsi keagamaan ini dapat diketahui dari sifat seseorang seperti sabar dan ikhlas

[15] Tin Hermawati, *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga* (Jakarta: Erlangga, 2017), 39–40, www.bkkbn.go.id.

yang merupakan kemampuan seseorang menahan diri dan merelakan sesuatu dalam menghadapi berbagai kesulitan.

2) Fungsi Sosial Budaya

Keluarga menjadi wahana dalam membina dan menanam nilai-nilai luhur sosial budaya yang dijadikan panutan dalam tatanan kehidupan. Fungsi pada sosial budaya ini yaitu memberikan kesempatan kepada anggota keluarga bersatu menjadi satu kesatuan yang terdiri dari beragam ras maupun suku budaya. Dari beberapa kasus terdapat ikatan perkawinan atau pernikahan yang terjadi antara suku A dengan suku B, maka besar kemungkinan terjadi perpaduan budaya antara suku tersebut dengan begitu pemberdayaan sosial kebudayaan ini terus berlanjut. Wujud dari fungsi sosial budaya ini dapat diketahui melalui kerukunan dan kebersamaan, dengan hidup secara berdampingan dalam keberagaman secara harmonis.[16]

3) Fungsi Cinta Kasih

Dalam pembentukan karakter anak komponen cinta dan kasih sayang merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Fungsi orang tua memberikan cinta kasihnya kepada anak memberikan makna bahwasanya keluarga harus bisa menjadi tempat untuk menciptakan *vibes* atau suasana harmonis dalam kehidupan berkeluarga maupun berasyarakat. Perwujudan rasa cinta kasih dapat di internalisasikan yang menjadi landasan yang kokoh terhadap hubungan suami istri, orang tua dengan anak serta hubungan kekerabatan antar generasi sehingga keluarga dapat menjadi pondasi yang kokoh karena kuatnya hubungan rasa cinta kasih.[17]

PONOROGO

[16] Hermawati, *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga*.

[17] Faizah Noer Laela, *Bimbingan Konseling Keluarga dan Remaja Edisi Revisi* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2017), 27.

4) Fungsi Perlindungan

Keluarga menjadi tempat yang digunakan untuk berlindung dan menumbuhkan rasa aman. Dengan adanya rasa saling melindungi, dapat dipastikan rasa aman bisa dicapai. Apabila keluarga berfungsi dengan baik maka akan mampu memberikan fungsi perlindungan bagi seluruh anggotanya serta dapat memaksimalkan tumbuh kembang anak. Fungsi orang tua dalam keluarga yaitu memberikan perlindungan agar dapat melakukan berbagai aktifitas seperti mendidik, megawasi, belajar dan aktivitas positif lainnya.[18]

5) Fungsi Reproduksi

Dalam berkeluarga orang tua pastinya memikirkan untuk memiliki keturunan guna meneruskan generasi selanjutnya. Melanjutkan keturunan berarti orang tua harus siap menanggung akibatnya yaitu bertanggung jawab untuk mendidik serta memberikan hal-hal yang diperlukan guna menunjang tumbuh kembang anak. Dari fungsi reproduksi ini peranan orang tua dalam memberikan pendidikan diperlukan pemahaman kepada anak terkait seksualitas. Anak harus bisa merawat dan menjaga diri dari perbuatan negatif yang merusak proses tumbuh kembangnya. Maka dari itu orang tua perlu memilah pergaulan seperti apa serta lingkungan yang baik buat kehidupan anaknya tersebut.[19]

6) Fungsi Sosialisasi dan Pendidikan

Orang tua memberikan pendidikan kepada anaknya tentunya untuk mempersiapkan bekal yang baik untuk masa depannya. Tingkah laku orang tua pada dasarnya akan diikuti oleh anak maka harus bisa mencontohkan

[18] *Noer Laela, 28.*

[19] Hermawati, *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga*.

perilaku yang baik. Fungsi sosialisasi dan pendidikan di dalam keluarga memiliki makna bahwasanya keluarga merupakan tempat untuk mengembangkan berbagai potensi serta interaksi dan tempat untuk belajar bersosialisasi dengan lingkungan secara baik dan sehat. Dalam fungsi sosialisasi dan pendidikan ini orang tua selayaknya menanamkan anaknya tentang nilai, norma, cara komunkasi dengan orang lain dan mengajarkan bisa memilah mana yang baik dan mana yang buruk.

7) Fungsi Ekonomi

Dalam keluarga orang tua bertanggung jawab untuk mencari ekonomi guna memenuhi berbagai kebutuhan. Hal sekecil apapun untuk zaman sekarang ini uang sangat perlu untuk membeli sarana dan prasarana sebagai penunjang hidup. Sistem keuangan dalam keluarga harus diatur sedemikian rupa oleh orang tua agar bisa membeli kebutuhan anak dari makan, minum, jajan, alat pendidikan dan lainnya agar proses dalam tumbuh kembangnya menjadi baik dan sehat. Nilai ekonomi yang perlu ditanamkan orang tua kepada anaknya antara lain hemat, disiplin dan ulet supaya anak terbisaa berusaha keras mencapai tujuannnya walupun beberapa kali gagal.[20]

8) Fungsi Pembinaan Lingkungan

Fungsi orang tua salah satunya adalah pembinaan lingkungan, mengelola kehidupan dengan tetap memperhatikan lingkungan sekitarnya. Orang tua ikut serta dalam pelestarian lingkungan di masyarakat agar tetap bersih dan terjaga kebersihannya. Hal tersebut berlaku untuk mendidik anaknya agar kelak dapat hidup dengan menjaga lingkungannya memperhatikan kebersihan supaya tercipta lingkungan yang sehat. Dengan membisaakan hidup bersih dari kecil, maka anak tersebut jika besar nantinya dapat menerapkan kebisaaan hidup

[20] Ulfiah, *Psikologi Keluarga* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 76.

bersih pula sehingga dapat menjadi warga masyarakat yang ikut membantu dalam pelestarian lingkungan.[21]

2. Kecanduan Game Online

a. Pengertian Kecanduan

Kecanduan memiliki arti ketagihan atau sudah terikat, artinya sesorang tersebut telah tercandu melakukan sesuatu dan menjadi kebisaaan, menghabiskan banyak waktu untuk hal yang disukai tersebut. Dalam pengertian yang lain, kecanduan merupakan suatu kebisaaan yang tidak sehat yang dilakukan secara berlebian yang dapat merusak diri dan sulit untuk berhenti.[22]

Kaitannya dalam penelitian ini, kecanduan *game online* merupaka perilaku sesorang yang berlebihan tanpa bisa mengontrol waktunya karena bermain *game online*. Kewajiban-kewajiban yang penting banyak ditinggalkan karena tercandu *game* tersebut. Hal ini berdampak terhadap anak dan remaja yang masih sekolah maupun tidak bersekolah menghambat tumbuh kembangnya yang seharusnya usia tersebut digunakan untuk belajar malah terganngu dan membuang waktunya untuk bermain *game online*.[23]

Dari berbagai definisi di atas dapat diketahui bahwasanya kecanduan *game online* merupakan perilaku yang dilakukan oleh individu atau pemain yang ingin terus bermain menghabiskan waktu serta bisa saja individu tersebut tidak mampu mengontrol dan mengendalikannya. Ada dua faktor yang menyebabkan seseorang tercandu bermain *game online*.[24]

---

[21] Hermawati, *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga*, 43.

[22] Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya," *Bulettin Psikologi* Vol. 27, no. 2 (2019): 148–58.

[23] Rizki Aprilia, Aat Sriati, dan Sri Hendrawati, "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja," *Journal Of Nursing Care* Vol. 3, no. 1 (2020): 41–53.

[24] Andri Arif Kustiawan dan Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019), 21.

1) Faktor internal, a) keinginan yang kuat dari dalam diri seseorang untuk mencpai nilai tertinggi di dalam permainan *game online* karena pada dasarnya *game online* dirancang semenarik mungkin sehingga seseorang ingin terus memainkannya. b) adanya rasa bosan yang dialami oleh seseorang ketika berada di sekolah atupun rumah, membuatnya tidak mampu mengatur prioritas utamanya mengerjakan hal-hal penting. c) tidak bisa melakukan kontrol diri sehingga seseorang tidak bisa mengantisipasi dampak negatif yang ditimbulkan dari adiktif bermain *game* secara berlebihan.
2) Faktor eksternal, a) lingkungan yang tidak terkontrol akibat teman-teman dari orang tersebut banyak yang bermain *game online*, lingkungan sekolahpun juga demikian karena siswa sembunyi-sembunya bermain *game* di sekolah akhirnya memicu teman yang lain untuk melakukan hal yang sama yakni bermain *game*. b) hubungan sosialnya kurang baik menjadi sebab juga sesorang mengurung diri di dalam rumah dan memilih untuk bermain *game online*. c) orang tua terlalu menekan anak akan mengikuti berbagai kegiatan sekolah seperti les sehingga memungkinkan anak mengalami stres, ketika anak menjadi tertekan maka dia memilih untuk acuh tak acuh sehingga rela membuang waktunya yang berharga untuk bermain *game online*.[25]

Kecaduan *game online* pada anak usia remaja kini menjadi hal yang sudah bisaa, pasalanya semenjak pandemi Covid-19 ini terjadi pembelajar di sekolah beralih belajar daring yang memaksa anak tersebut untuk memegang *smartphone*. Dengan sifat anak yang ingin tahu segalanya menjadi penasaran untuk memainkan *game online* dan jika tidak diawasi oleh orang tua anak bisa saja menggunakan waktunya saat daring untuk bermain *game online*. Maka dari itu,

[25] *Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, 22.*

pengawasan dari orang tua atas tercandunya *game online* pada anak perlu dilakukan.

b. Pengertian Game Online

Game online merupakan permainan di mana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama melalui jaringan internet. Tanpa adanya jaringan internet yang terhubung maka *game online* tidak dapat dimainkan. Dalam bahasa Inggris *game* berarti permainan sedangkan *online* artinya saluran yang hidup. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwasanya *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dimainkan dengan banyak orang secara bersamaan melalui *smartphone* atau komputer dengan syarat terhubung kedalam jaringan internet.[26]

Game online memiliki suatu sistem yaitu dapat dikendalikan sesui fungsi dari karakter yang dimainkan. *Game online* bukan hanya bisa ditonton saja melainkan dapat dimainkan yang terdapat tombol dan fitur yang memiliki kegunaan masing-masing. Seiring dengan berkembangnya perusaahan dan developer *game*, kini *game online* semakin banyak peminatnya yang bukan hanya sekedar bermain saja akan tetapi dijadikan sebagai ajang perlombaan dan untuk beberapa Negara berkembang dan maju menjadi pemain *pro* dalam *game* tertentu dapat menjadi sebuah pekerjaan.

Game online kebanyakan seperti sekarang ini di dalamnya terdapat sistem poin serta tingkatan-tingkatan pencapaian. Dengan mengumpulkan poin pemain dapat meraih nilai atau item, semakin tinggi nilai poin yang dicapai maka semaki tinggi pula pangkat yang diperoleh. Maka tidak heran lagi banyak orang yang memainkan *game online* untuk meraih poin tertinggi sehingga dapat bersaing dengan pemain lain. Disamping itu jika mendapatkan tingkatan tertinggi dan

[26] *Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, 4–5.*

mendapatkan *skin* atau *item* tertentu akun yang digunakan untuk bermain dapat diperjual belikan sehingga dapat menghasilkan uang.

c. Jenis Game Online

Game online tidak hanya memiliki satu jenis saja melain ada banyak, genre atau jenis-jenis *game online* jika ditinjau dari cara memainkannya adalah sebagai berikut.[27]

1) RTS (*Real Team Strategy*)

RTS ini merupakan salah satu jenis permainan yang memiliki ciri-ciri proses pengembangan suatu Negara atau tempat tertentu. Misalnya saja pengelolaan suatu Negara di mana di dalamnya dapat dikelola sumber dayanya (manusia, ekonomi, alam) serta dapat mengatur strategi dalam berperang guna memperluas daerah dan memperkuat pertahanan.

2) *First Person Shooter* (FPS)

Jenis *game* FPS ini merupakan permainan dengan sudut pandang karakter yang dimainkan oleh pemain, tiap-tiap karakter memiliki *skil* dan kemampuan yang berbeda-beda entah itu dalam jarak menembak, akurasi menembak dan reflek menghindar maupun menembak. Pada Negara Indonesia ini *game* FPS yang terkenal dan diturnamenkan hingga kancah internasional antara lain *game Point Blank, Player Unkenows Battle Grounds*(PUBG), *Free Fire* dan *Valorant.* Pada *game* FPS ini dalam satu servernya terdapat seratus pemain atau lebih yang terdiri dari beberapa tim saling menembak dan tim yang berhasil bertahan hidup adalah pemenangnya. Ciri khas dari permainan ini adalah penggunaan senjata tajam khususnya senjata jarak jauh.

[27] Hamas Fanani, "Dampak *Game* Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2020), 25.

3) *Role Playing Game* (RPG)

RPG merupakan jenis permainan yang cara bermainnya yaitu dengan memainkan peran dari karakter-karakter tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk membuat cerita bersama. Keberhasilan permainan ini dapat diselesaikan dengan cara mengikuti alur dari sistem yang telah dibuat pembuat *game* kemudian menyelesaikan beberapa misi. Namun banyak pemain *game* RPG ini yang sengaja tidak menjalankan misi dengan tujuan hanya bermain-main saja guna mendapatkan rasa kesenangan dalam memainkan karakter-kareakter yang telah dipilih.[28]

4) *Life Simulation Games* (LSG)

Seperti namanya *game* berjenis LSG ini memainkan satu tokoh karakter layaknya dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam memainkan karakter tersebut, pemain bertanggung jawab untuk menyelesaikan misi yang ada agar kemampuan yang dimiliki karakter semakin meningkat. Tokoh karakter bergenre LSG ini memerlukan keutuhan layaknya manusia dikehidupan nyata seperti bekerja, beternak, bersosialisasi, belanja dan lain-lain. Pemain lain dapat ikut serta bergabung dalam satu server bekerja sama menyelesaikan misi atau hanya bersenang-senang saja.

5) *Constructions and Management Simulation Games* (CMSG)

Permainan bergenre CMSG ini merupakan permainan yang mensimulasikan proyek pembangunan kota. Di dalamnya terdapat fitur untuk membangun kota lengkap beserta isinya dari sarana dan prasarana. Gedung-gedung dibangun untuk kerja para karakternya seperti mandor, tukang, dan masyarakat sekitar. Dalam pembangunan pemain diharapkan bisa memperhatikan kenyamanan

[28] Rohman Khabibur, "Agresifitas Anak Kecanduan Game Online," *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 2, no. 1 (2018): 156–72.

dan sumber daya yang dibutuhkan agar pembangunan proyeknya tidak berhenti. *Game* ini juga terdapat fitur khusus, semisal proyek pembangunan belum selesai ketika pemain keluar dari *game*, maka proses pembangun tetap berjalan dengan syarat sumber dayanya terpenuhi.

6) *Vehicle Simulations*

Game bergenre *Vehicle Simulations* ini menyimulasikan pengoperasian kendaraan-kendaraan. Kendaraan dapat dioperasikan oleh pemain sesuai dengan misi masing-masing seperti mengantar barang menggunakan mobil dari tempat satu ketempat yang lain. Contoh *game* ini yaitu *game Bus Simulator*, pemain memiliki misi untuk mengantar penumpang sesuai dengan tujuan penumpang. Pemain *game* ini juga harus memperhatikan bahan bakarnya ketika sedang berjalan serta mengumpulkan uang guna membeli kebutuhan seperti meng *upgrade* mesin, roda, desain bus dan lainnya.

7) *Game* Aksi

Seperti dengan namanya, *game* aksi ini berkaitan erat dengan kekuatan dan tantangan fisik memcau adrenalin dari pemain. Reflek cepat dari pemain diperlukan guna melawan monster-monster untuk mendapatkan item tertentu. Pemain lain juga dapat bergabung menjadi satu tim atau bisa juga menjadi musush tergantung mode apa yang dimainkan. Contoh *game* aksi yang telah mendunia adalah *game Takken*, bertarung dengan pemain lain menggunakan karakter tokoh yang memiliki ciri khas dan kemampuan tersendiri kemudian di adu hingga hanya tersisa satu pemenang.[29]

[29] Rizka Apriani dkk., "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif," *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* Vol. 5, no. 1 (2020): 35–42.

8) *Game* Petualangan

Game bergenre petualangan merupakan *game* yang dimainkan oleh seseorang dengan cara memainkan karakter fiksi yang bertugas mengekplorasi tempat-tempat tertentu. Selain itu, di dalam petualangan beberapa *game* petualangan mengharuskan pemainnya untuk memecahkan sebuah misteri ataupun memburu harta karun sesuai dengan jalan alur cerita. Banyak *game* berjenis petualangan ini diangkat dari sebuah film atau novel yang memiliki rating tinggi pada Negara tertentu.

9) Manager Simulation

Game Manager Simulation ini merupakan *game* yang pemainnya bertugas sebagai manager atau pelatih. Contoh *game* dari genre ini yaitu *game Real Football Manager* di mana pemainnya berperan menjadi manager disuatu klub sepak bola kemudian klub tersebut bertanding mengadu strategi dengan pemain lain.

10) *Massive Online Battle Arena* (MOBA)

Game MOBA ini merupakan *game* yang memadukan antara dua jenis genre *game* yaitu *Role Playing Game* (RPG) dan *Real Time Strategi* (RTS). Pemain dari *game* ini menajalankan satu karakter yang memiliki *skil-skil* tertentu yang memliki masing-masing kelebihan dan kekuranagan kemudian di adu dengan tim lawan. *Game* ini mengharuskan pemainnya memiliki kemampuan dan kecakapan akan karakter yang digunakan dan kekompakan tim supaya bisa menghancurkan tower atau markas lawan. Untuk sekarang ini contoh *game* MOBA yang diturnamenkan hingga kancah internasional yakni *game DOTA*

PONOROGO

II, League Of Legends (LOL), Arena Of Valor (AOV) dan Mobile legends: Bang-bang (MLBB).[30]

d. Dampak Game Online

Dampak memiliki pengertian yaitu suatu pengaruh yang mendatangkan akibat bisa positif dan bisa saja negatif. Dampak bisa juga diartikan ganjaran akibat melakukan suatu hal atau perilaku.[31] Dalam aktivitas bermain *game online* tentunya memberikan pengaruh entah itu positif entah itu negatif, disitulah kata dampak dapat digunakan.

Mayoritas orang tua berfikir bahwasanya dengan bermain *game online* dapat merusak otak anak-anak dan mencontohkan kekerasan kepada mereka. Akan tetapi banyak psikolog dan pakar anak percaya bahwa dengan bermain *game online* bermanfaat pada pertumbuhan anak yang hal tersebut didasarkan pada tahap tumbuh kembang anak yaitu bermain. Jadi dapat disimpulkan, bahwa bermain *game online* memberikan dampak positif dan negatif bagi pemainnya dengan begitu perlu dipertimbangkan lagi ketika seseorang ingin bermain *game*.[32] Dampak dari bermain *game online* sebagai berikut:[33]

1) Dampak Positif *Game Online*

Game online menawarkan banyak fitur dengan tujuan penciptaanya yaitu membuat rasa senang bagi pemainnya. Seseorang dalam mencari hiburan tidak perlu jauh-jauh lagi seperti pergi ke bioskop ataupun warnet. Zaman yang maju ini menawarkan banyak sekali permainan *online* yang dimainkan pada *smartphone*. Dengan diberikannya akses yang mudah tersebut membuat

[30] *Apriani dkk.*

[31] Silpa Hanoatubun, "Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia," *Edupsycouns Journal* Vol. 2, no. 1 (2020): 149.

[32] Tri Rizqi Ariantoro, "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar," *STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau* Vol. 1, no. 1 (2016): 45–50.

[33] Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 28.

sebagian orang menutup diri keluar dari rumah untuk bersosialisasi dan mementingkan untuk bermain *game online*. Banyaknya *game online* yang diturnamenkan menjadi gaya hidup baru karena dapat menghasilkan penghasilan dan menjadi pekerjaan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Beberapa manfaat bermain *game online* diantaranya sebagai berikut.

a) Koordinasi mata dan tangan, di dalam *game online* anak bisa belajar untuk melatih koordinasi mata dan tangan. Untuk beberapa genre *game* seperti FPS yang identik dengan menembak, seorang pemain diperlukan ketepatan mengontrol analog atau mousnya agar karakter yang dimainkan bisa menembak dengan tepat sasaran. Hal itu diperlukan insting yang tinggi tentunya dapat melatih koordinasi mata dan tangan di dunia nyata.
b) Keterampilan sosial, tidak sedikit anak yang malu dan kurang percaya diri atau susah berinteraksi dengan orang luar. Hal tersebut dapat merusak perkembangan anak hingga menyebabkan depresi. Dengan bermain *game online* anak bisa berinteraksi dengan siapapun yang ditemuinya di dalam *game* tanpa adanya rasa malu dan kurang percaya diri. Di dalam *game* terdapat fitur *chat global* yang mana orang jauh dan tidak kenalpun dapat diajak untuk berkomunikasi.[34]
c) Peningkatan kemampuan berfikir, beberapa genre *game* memberikan pemain untuk berfikir meningkatkan kognitif mereka seperti memecahkan misteri atau masalah dan membuat keputusan. Untuk sekarang ini *game online* berkembang ke titik di mana pemain harus mengambil kendali dan berfikir dengan cepat mengambil keputusan.

PONOROGO

[34] Fanani, "Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo," 2020, 28.

d) Rajin membaca, menurut ilmuwan psikolog Finland University mengatakan bahwa video *game* dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Jenis genre *game* yang dimaksudkan yaitu *Role Playing Game (RPG)* yang berisi cerita dan dialog-dialog seperti di *game Final Fantasy* dan *Phantasy Star*. Manfaat *game* tersebut yaitu memacu kerja otak anak untuk mencerna dan memahami alur cerita yang dimainkan.

e) Mengurangi stres, sesuai dengan tujuan utama *game* dibuat yaitu untuk sarana hiburan dan memberikan kesenangan pada pemainnya. Hal tersebut terbukti bagi beberapa orang yang memainkannya karena dapat mengurangi stres yang diderita akibat permasalahan hidup yang dihadapi. Bagi seorang pekerja jika dia mengalami stres maka tempat beralihnya dengan bermain *game online*.

f) Kerja tim, kemengan dalam bermain tidak semata dilakukan sendiri melainkan dengan kerja sama tim. *Game online* kususnya MOBA kerja sama tim diperlukan untuk membangun strategi-strategi yang diperlukan guna meruntuhkan tower dan *base* musuh. Hal itu berlaku pada dunia nyata dimana seorang anak akan membangun komunikasi dengan orang lain agar dapat melakukan sesuatu yang diinginkan.[35]

2) Dampak Negatif *Game Online*

Di samping dampak positif, bermain *game online* juga membawa petaka yaitu dampak negatifnya. Bisa dikatakan dampak negatif ini merupakan hal yang merugikan bagi pemainnya, dampak negatif *game online* antara lain:[36]

[35] Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*, 31.

[36] *Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, 32.*

a) Menimbulkan kecanduan, benar adanya pihak pembuat *game online* membuat visual dan display sedimikian rupa supaya menarik agar pemainnya kecanduan dalam bermain. Hal tersebut menjadi keuntungan tersendiri pagi pemilik *game* dan merugikan pemainnya bagi yang tercandu. Semakin *game online* dimainkan banyak orang maka semakin besar pula keuntungan yang diraih oleh developer *game* akibat penjualannya.

b) Mendorong melakukan hal negatif, *game online* memiliki unsur adiktif yakni kekerasan yang dapat memacu pemainnya untuk menirukan karakter yang dimaikannya. Hal tersebut barlaku dikehidupan nyata terutama anak-anak, mereka melakukan hal sama persis ketika dia bermain *game online*. kejahatan lain juga bisa muncul akibat membobol ID atau akun *game* guna diperjual belikan untuk mendapatkan keuntungan.

c) Terbengkalai kegiatan dunia nyata, terlalu asik bermain *game online* membuat sebagian orang lupa akan aktivitas di dunia nyata. Hal tersebut seringkali membuat berbagai kegiatan yang harus dilakukan menjadi terbengkalai. Banyak kasus yang terjadi pada remaja mereka *over playing* atau berlebihan dalam bemain *game* melebihi batas wajar bermain sehingga kewajibannya seperti salat lima waktu, belajar, sosialisasi dan lainnya menjadi terhambat.

d) Prestasi akademik menurun, banyak waktu terbuang demi tercapainya tingkatan tertinggi demi bersaing di *rank* atau posisi global membuat anak terus terpacu memainkannya. kewajiban belajarpun dinomorduakan dan tentunya prestasi akademik menurun.

e) Menurunnya kesehatan, intensitas bermain *game online* yang tinggi membuat mata, tubuh dan otak terus terjaga dan menggunakan indranya.

Terlalu fokus melihat layar dapat menurunkan fungsi penglihatan mata dan menurunkan fungsi kerja syaraf. Akibatnya munculah penyakit yang pasti merugikan pemain tersebut seperti obesitas, kejang, kompresi saraf, gangguan postur tubuh, gangguan otot dan lain-lain.

3) Indikator Remaja yang Kecanduan *Game Online*

a) Pola hidup mulai tidak teratur dan malas dalam melakukan segala sesuatu.

b) Merasa terikat dengan *game online* sehingga kehilangan kontrol diri terhadap waktu bermain.

c) Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang meningkat dan emosional yang tidak stabil jika adanya pengurangan waktu untuk bermain *game online.*

d) Menghindari masalah dengan bermain *game online*.

e) Merasa gelisah jika tidak bermain *game online.*[37]

3. Mobile legends: Bang-bang

Mobile legends: Bang-bang merupakan *game online* berbasis MOBA besutan perusahaan Moonton yang berasal dari Negara China. *Game* ini rilis pada versi Android pada tanggal 11 Juli 2016 dan pada versi IOS rilis pada tanggal 9 November 2016. Pemain dapat memainkan *game* ini pada *smartphone* karena pada dasarnya pembuatan *game* ini ditujukan untuk pengguna *smartphone*. permainan ini melibatkan beberapa orang untuk memainkannya tergantung mode apa yang dimainkan. Mode permainan dalam *game* ini adalah sebagai berikut:[38]

[37] Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

[38] Satya Kevino, "Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?," 2 Desember 2021, https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/.

a. *Classic Mode*

Mode dimana pemain bermain melawan pemain lain yang setiap timnya berjumlah lima orang pemain. Dalam mode ini pemain bebas memainkan karakternya tanpa terikat tingkatan tier (pangkat) dan juga tanpa pengkategorisasian kehebatan pemain. Bisaanya orang memainkan mode *classic* ini untuk berlatih hero-hero yang diinginkan sebelum bermain di mode *Rank*.

b. *Ranked Mode*

Mekanisme mode *ranked* ini sama seperti mode *classic* hanya saja dalam memainkannya dibutuhkan pengkategorisasian tier (tingkatan) yang sama agar kemampuan pemain sama rata. Tujuan utama dalam *game* ini ialah menghancurkan tower musuh dengan begitu permainan dianggap selesai. Jika menang pemain akan mendapatkan poin dan bisa meningkatkan *tier*nya, dan apabila kalah maka poinnya akan dikurangi dan pangkatnya tiernya bisa turun.

c. *Brawl Mode*

Berbeda dengan mode *rank* dan *classic*, mode *brawl* merupakan mode bertarung disatu *line* serta pemilihan *hero* (karakternya) terbatas. Pemilihan *hero* nya diberikan dua pilihan saja secara acak kemudian pemian memilih salah satu untuk digunakan. Dalam mode *brawl* ini tidak ada tingkatan dan pengkategorisasian *tier* pemain.

d. Magic Chess *Mode*

Mode *magic chess* berbeda dengan semua mode diatas, mekanisme permainannya juga berbeda. Mode ini mirip seperti permainan catur, yang membedakan terletak pada fungsi tiap-tiap karakter. Mode *magic chess* terdiri atas beberapa karakter yang dimainkan dalam satu papan seperti papan catur melawan pemain lain. Terdapat beberapa ronde terdiri dari delapan orang pemain hingga tersisa satu pemain yang bertahan.

Sebenarnya *game mobile legends* ini mirip dengan *game* MOBA lainnya tetapi memiliki desain dan peta yang berbeda. Satu tim terdiri dari lima pemain dengan masing-masing memilih satu *hero* untuk dimainkan yang kemudian diadu dengan tim lawan dengan jumlah pemain yang sama. Dalam *map* (peta) terdapat tiga jalur yaitu jalur *top* (jalur atas), *mid* (jalur tengah) dan *bottom* (jalur bawah). Disetiap jalurnya memiliki tower yang disebut *turret* memiliki fungsinya sendiri yaitu menahan lawan yang akan menembus pertahanan.

Dalam *mobile legend* untuk meningkatkan level *hero* pemain diharuskan untuk membunuh *minion, monster jungle, turtle* dan *lord* sebagai bonusnya ketika membunuh lawan bisa mendapatkan tambahan *gold* untuk membeli *item* di *shoop* sesuai yang diinginkan. *Minion* merupakan unit yang terdiri dari pasukan kecil yang bergerak dengan sendirinya tanpa dikontrol oleh pemain, fungsinya selain untuk meningkatkan level bisa juga membantu menyerang musuh. *Monster jungle* merupakan *monster* kecil yang berada di sekitaran *map* berfungsi untuk menaikkan level dan menambah pundi-pundi *gold*. Hampir sama dengan *monster jungle, turtle* berfungsi untuk meningkatkan level dan menambah *gold* hanya saja ada efek kusus jika membunuhnya yaitu menambahkan *XP* (tambahan darah). Berbeda dengan *lord*, ketika membunuh *lord* beberapa detik kemudian *lord* akan hidup kembali ikut membantu menembus pertahan tim lawan.[39]

Mobile legend memiliki beragam keunikan dan karakterisistik *hero, hero* merupakan sebuah karakter yang dapat dimainkan oleh pemain dan hanya bisa memilih satu *hero* saja. *Hero* dalam *game* ini dapat dibeli menggunakan *diamond, battle poin* dan *ticket*. *Battle poin* dan *ticket* dapat diperoleh melalui bonus

[39] I Ketut Shidarta Yogatama, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanani, "Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, no. 3 (2019): 2558–66.

pertandingan disetiap *round game*nya, sedangkan *diamond* hanya dapat diperoleh dengan cara *top up* membeli dengan uang yang tersedia diberbagai platform aplikasi dan supermarket. Berdasarkan jarak serang, *hero mobile legends* dibagi menjadi dua yaitu *ranged* (jarak serang jauh) dan hero *melee* (jarak serang dekat). Berdasarkan jenis *hero*nya dibagi lagi menjadi beberapa bagian antara lain *marksman* merupakan tipe *hero* yang memiliki jarak serang terjauh dan mengandalkan *lategame* agar *damage* nya besar. Kedua *tank*, memiliki *base HP (Healt Percentage)* dan *armor* yang tinggi, seperti namanya *hero* berjenis *tank* ini digunakan menjadi tameng melindungi *hero* lain dan membuka jalannya perang. Ketiga *mage*, merupakan *hero* bertipikal *magic* memiliki *damage* besar untuk membantu memberikan *damage* kepada musuh. Keempat *support*, merupakan tipikal *hero* yang memiliki karakteristik membantu memberikan *heal* atau darah tambahan kepada teman satu tim. Terakhir *assassin*, merupakan tipikal *hero* penyerang yang bertugas sebagai *damage* utama dan membunuh lawan.[40]

Karena kepopulerannya *game mobile legends* ini diangkat dalam *Sea Game*s dan Piala Presiden. Hal tersebut menjadi suatu kebanggan tersendiri bagi para pemainnya. Banyak muncul klub *E-sport* yang menjadikan sebagai suatu pekerjaan baru. Pemain yang jago dalam bermain dapat bergabung dengan tim *E-sport* melalui seleksi dan jika lolos maka bisa mengikuti berbagai turnamen yang ada. Dalam dunia sejarah *mobile legends* tim Indonesia yakni EVOS E-sport pernah menjuarai turnamen Internasional yang diselenggarakan pertama kali di Malaysia. Dengan menjuarai turnamen M1 tersebut menjadikan tim-tim *E-sport* yang ada di Indonesia dijadikan motivasi sehingga semakin maju dan bersaing.

[40] Muhammad Iqbal Febri Ramadani, "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014" (Skripsi, Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014), 3–4.

4. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa, istilah tersebut bisa memiliki arti lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik. Rentang usia remaja yakni umur 12-18 atau 21 tahun, berdasarkan batasan yang diberikan para ahli dapat dilihat bahwa mulainya seseorang menginjak pada usia remaja sejak umur 12 tahun dan berakhir pada umur 18 atau 21 tahun. Dengan berfariasinya akhir masa remaja dikenal oleh para ahli dengan istilah remaja yang diperpanjang dan remaja yang diperpendek. Santrock berpendapat bahwa *adolescene* diartikan sebagai masa perkembangan transisi dari masa anak dan masa dewasa yang mencakup perupahan-perubahan kognitif, biologis dan sosial emosional.[41]

Freued menafsirkan masa remaja sebagai suatu masa untuk mencari hidup seksual yang artinya pertumbuhan biologis menjadi salah satu hal yang paling fatal dalam proses tumbuh kembang. Pembentukan emosi sosial dan sikap-sikap yang akan menjadi hal yang dominan nantinya saat dewasa besar kemungkinan ditentukan dari masa remajanya. Damapak emosi sosial memberikan pengaruh berkepanjangan hingga sifat-sifatnya terbawa saat dewasa nantinya. Dengan pengertian tersebut masa remaja menjadi masa yang penting guna keberlangsungan hidup maka orang tua berperan penting dalam mengawasi dan mendidik anaknya terutama saat berusia remaja.[42]

Berkaitan dengan temuan penelitian di Desa Sukorejo diketahui bahwa yang bermain *game online mobile legends* adalah rentan usia anak-anak dan

PONOROGO

[41] Latifah Nur Ahyani dan Dwi Astuti, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2018), 81.

[42] *Nur Ahyani dan Astuti, Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*.

remaja. Pada penelitian ini peneliti membatasi subjek yaitu remaja usia 12 tahun sampai 21 tahun.

b. Karakteristik Remaja

Masa remaja ditandai dengan adanya beberapa perubahan seperti perubahan psikis maupun fisik. Jika pada masa remaja ini pemahaman diri dan pengarahan diri tidak dilakukan secara tepat, maka besar kemungkinan dapat mengarah pada berbagai hal yang berperilaku negatif. Karakteristik masa remaja ada beberapa yaitu sebagai berikut.[43]

1) Perkembangan Fisik

Perubahan dramatis dalam bentuk dan ciri-ciri fisik berhubungan erat dengan mulainya pubertas. Aktivitas kelenjar pituitari pada saat ini berakibat dalam sekresi hormon yang meningkat, dengan efek fisiologis yang tersebar luas. Hormon pertumbuhan memproduksi dorongan pertumbuhan yang cepat, yang membawa tubuh mendekati tinggi dan berat dewasanya dalam sekitar dua tahun. Dorongan pertumbuhan terjadi lebih awal pada pria daripada wanita, juga menandakan bahwa wanita lebih dahulu matang secara seksual daripada pria.

2) Perkembangan Kognitif

Kekuatan pemikiran remaja yang sedang berkembang membuka cakrawala kognitif dan cakrawala sosial yang baru. Pemikiran mereka semakin abstrak, logis, dan idealistis lebih mampu menguji pemikiran diri sendiri, pemikiran orang lain dan apa yang orang lain pikirkan tentang mereka.

3) Perkembangan Seksual

Perkembangan awal kemasakan seksual secara biologis dapat terjadi pada usia 10 tahun hingga 14 tahun. Hal tersebut diiringi perubahan yang terjadi terkait

[43] *Ida Umami, Psikologi Remaja, vol. 1 (Yogyakarta: Idea Press, 2019), 23.*

hormonal maupun secara fisik. Perubahan fisik yang terjadi pada masa pubertas bertanggung jawab atas munculnya dorongan seks. Pemuasan dorongan seks masih dipersulit dengan banyaknya tabu sosial, sekaligus juga kekurangan pengetahuan yang benar tentang seksualitas.

4) Perkembangan Emosional

Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada masa ini, remaja mengalami perkembangan mencapai kematangan fisik, mental, sosial dan emosional. Umumnya, masa ini berlangsung sekitar umur 13-18 tahun, yaitu masa anak duduk di bangku sekolah menegah. Masa ini bisaanya di rasakan sebagai masa sulit, baik bagi remaja sendiri maupun bagi keluarga, atau lingkungan.[44]

B. Telaah Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk memperkuat penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Kardina yang berjudul "Peran Orang Tua dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game online* pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo". Hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa *game online* membawa dampak positif yaitu menambah teman serta menambah aktivitas otak dan dampak negatif yang ditimbulkan yaitu psikis, sosial dan dampak fisik. Adapun peran orang tua meminimalisasi kecanduan *game online* dengan mengawasi anak, membatasi waktu bermain, dan memilihkan jenis-jenis *game* yang mendidik.[45] Persamaan antara penelitian yang ditulis oleh Kardina dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti upaya yang dilakukan orang tua untuk meminimalisasi kecanduan *game online* serta instrument

[44] *Umami, 1:24.*

[45] Kardina, "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo" (Skripsi, Kota Palopo, IAIN Palopo, 2020), 44.

penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaanya penelitian yang ditulis oleh Kardina membahas anak usia sekolah, sedangkan pada penelitian ini membahas anak remaja usia sekolah.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Hamas Fanani yang berjudul "Dampak *Game Mobile Legend Bang-Bang* Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" Hasil penelitian yang dilakukan, bahwa mahasiswa FATIK di IAIN Ponorogo kurang memenuhi kriteria peserta didik yang memiliki karakter disiplin yang baik dalam perkuliahan. Bermain *game mobile legends bang-bang* memiliki dampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti pada aspek psikologis yang dapat membuat seseorang merasa senang, menghilangkan stress tetapi membuat kecanduan.[46] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang *game online mobile legends bang-bang* serta instrument penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Perbedaanya, pada penelitian diatas meneliti dampak yang ditimbulkan terhadap karakter disiplin mahasiswa FATIK sedangkan pada penelitian ini meneliti upaya yang dilakukan untuk meminimalisasi dampak dari kecanduan *game online* tersebut.

Ketiga, skripsi yang di tulis oleh Shonnya Dyah Pramesty yang berjudul "Pengaruh Adiktif *Game online* dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo".[47] Hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adiktif *game online* memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar dan perilaku keagamaan dengan persentase pengaruh sebesar 9,7% sedangkan 90,3% dipengaruhi oleh faktor lain. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti *game online* dan dampaknya.

[46] Fanani, "Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo," 2020, 28.

[47] Shonnya Dyah Pramesti, "Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2019), 31.

Perbedaannya, pada penelitian di atas menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan instrumen penelitian di atas hanya menggunakan wawancara dan dokumentasi sedangkan penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

PONOROGO

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, berawal dari penemuan peneliti bahwa bermain *game online mobile legends bang-bang* memiliki dampak terhadap remaja yang menjadikan orang tua bertanggung jawab kepada anaknya untuk meminimalisasi dampak kecanduan tersebut. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan dari informan serta perilaku yang dapat diamati dan bertujuan untuk mendapatkan pemahaman tentang kenyataan proses berfikir individu.[48]

Penelitian yang digunakan berjenis studi kasus. Studi kasus merupakan penelitian yang menggali informasi secara mendalam kemudian menggambarkan atau mendeskripsikannya dalam bentuk naratif sehingga dapat mengetahui fenomena yang terjadi secara langsung.[49] Dalam penelitian ini informan sosial yang menjadi sasaran oleh peneliti yaitu remaja yang tercandu *game online mobile legends bang-bang* beserta orang tuanya khususnya di Desa Sukorejo.

B. Kehadiran Peneliti

Berperan serta dalam pengamatan merupakan suatu keharusan dalam penelitian kualitatif, karena keikutsertaan penelitilah yang menentukan keseluruhan skenarionya.[50] Peneliti berperan sebagai kunci, partisipan penuh sekaligus pengumpul informasi atau data, sedangkan instrumen yang lain berperan sebagai penunjang.

Pada penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data,

[48] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 4–5.
[49] Nursapia Harahap, *Penelitian Kualitatif*, 1 ed. (Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020), 97.
[50] J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 46.

menggali data, menganalisis data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan. Peneliti hadir secara langsung serta berinteraksi dengan orang tua dan anaknya yang kecanduan *game online mobile legends bang-bang* dan menggali data mengenai dampak yang ditimbulkan serta upaya yang dilakukan orang tua untuk meminimalisasi dampak dari kecanduan *game online mobile legends bang-bang* di Desa Sukorejo.

C. Lokasi Penelitian

Peneliti memilih lokasi penelitian di Desa Sukorejo, Kecamatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri. Topik penelitin ini dipilih berdasarkan dugaan sementara yang peneliti temukan dari remaja yang masih memakai seragam sekolah memainkan *game online mobile legends bang-bang* sedang dimarahi orang tuanya karena keasikan dan tercandu hingga lupa waktu. Alasan peneliti memilih Desa Sukorejo karena ditemui banyak remaja yang tercandu *game online mobile legends bang-bang* ini, remaja laki-laki lebih banyak yang memainkan *game online* karena dalam *game online* terdapat beberapa unsur seperti kekerasan, petualangan, aksi, serta tantangan-tantangan yang dapat memacu adrenalin.

D. Data Dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif, maksudnya datanya berbentuk kalimat atau kata-kata dan tentunya bukan dalam bentuk angka. Sumber data dalam penelitian ini yaitu subjek dari mana data-datanya diperoleh, jika peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber datanya berasal dari responden di mana orang yang merespon dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari peneliti baik secara lisan maupun tulisan.[51]

[51] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 19 ed. (Bandung: Alfabeta CV, 2013), 224.

Berdasarkan fokus dan tujuan penelitian maka peneliti membagi data menjadi dua bagian yaitu:

1. Data primer, data diperoleh melalui sumber-sumber yang diteliti. Dilakukan dengan wawancara secara langsung kepada narasumber yaitu remaja yang tercandu *game online mobile legends bang-bang* beserta orang tuanya. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Data sekunder, bahan pustaka berasal dari buku, jurnal, laporan, dokumen serta lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

E. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, instrument yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan dat dengan cara pengamatan terhadap kegiatan yang berlangsung. Observasi yang dilakukan peneliti menggunakan observasi partisipasi pasif, yaitu peneliti datang ketempat kegiatan akan tetapi tidak terlibat kegiatan subjek.[52] Dalam observasi peneliti mengamati remaja Desa Sukoejo yang bermain *game mobile legends* dan melihat orang tuanya sedang memberi himbauan mengenai dampak yang akan terjadi jika terus-terusan bermain.

2. Wawancara

   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara bertanya secara langsung atau tanya jawab secara lisan kepada narasumber/informan antara dua orang atau lebih.[53] Dalam wawancara peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur berupa persiapan pertanyaan-pertanyaan tertulis sehingga memperoleh jawaban dari

[52] Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*, 4 ed. (Jakarta: Kencana, 2014), 372.
[53] *Yusuf, 380.*

permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai orang tua dan anaknya yang tercandu *game* serta orang-orang yang masih terkait dengan penelitian ini.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang menunjang penggunaan metode observasi dan wawancara diperoleh dari arsip ataupun dokumen lainnya bersumber dari catatan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi. Peneliti menggunakan metode dokumentasi ini untuk menyajikan dokumen berupa foto pada saat proses observasi dan wawancara sedang berlangsung.[54] Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara memfoto prosesi dari observasi dan wawancara.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menyususn data hasil dari wawancara, dokumen, catatan lapangan dan arsip lainnya secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa proses analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif yakni berlangsung terus-menerus sampai selesai, sehingga datanya yang diperoleh sudah jenuh.[55] Komponennya sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami. Catatan reflektif adalah catatan yang

[54] *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 225.*

[55] Nur Latifah dan Asep Supena, "Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 3 (t.t.): 1177.

berisi kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.[56]

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan informan yaitu orang tua dan remaja yang tercandu *game online* dicatat untuk memperoleh data yang kemudian data direduksi.

2. Mereduksi Data

Mereduksi data artinya menggolongkan, mengarahkan, membuang kata yang tidak perlu dan mengorganisasikan data.[57] Di sini peneliti malukan wawancara dan observasi serta dokumentasi untuk mendapatkan data yang ditemukan di lapangan, kemudian data tersebut dipilih dan dipilah untuk mendapatkan fokus penelitian yang dibutuhkan.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan melalui penyatuan atau pengorganisasian informasi yang akan disimpulkan guna memahami konteks dan analisis yang lebih mendalam. Penyajian data dilakukan setelah data direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi.[58] Di sini peneliti melakukan wawancara, dokumentasi dan observasi setelah itu dilakukan proses pengorganisasian informasi untuk mempermudah dalam memberikan kesimpulan yang akan didapat.

4. Menarik Kesimpulan

Setelah reduksi dan penyajian data langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan merupakan hal inti dari hasil penelitian dan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dirumuskan di awal.[59]

PONOROGO

[56] Raco, *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), 77.
[57] *Harahap, Penelitian Kualitatif, 69.*
[58] *Harahap, 70.*
[59] *Yusuf, Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan, 225.*

Hasil dari melakukan proses mereduksi data dengan memilih dan memilah hasil wawancara bertujuan agar data dapat disajikan sesuai dengan konteks yang diteliti baru setelah itu dapat ditarik kesimpulan. Penelitian disini melakukan wawancara dengan remaja yang tercandu *game online mobile legend* beserta orang tuanya. Data yang diperoleh melalui wawancara tersebut dilakukan pengorganisasain data sesuai dengan rumsan masalah yang akan dijawab, setelah itu data dapat disajikan dengan memberikan kesimpulan.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting dilakukan guna menjadi tolak ukur valid atau tidaknya informasi yang diperoleh. Uji keabsahan data pada penelitian ini dilakukan melalui uji kredibilitas data dalam bentuk pengamatan, trianggulasi, dan pengecekan keanggotaan. Penelitian ini menggunakan uji kreadibilitas dengan teknik triangulasi (pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan cara dan berbagai waktu).[60]

Pemeriksaan yang dilakukan peneliti menggunakan trianggulasi sumber, yaitu dengan membandingkan kebenaran suatu fenomena lain berdasarkan data yang diperoleh baik dari dimensi waktu atau sumber yang lain.

[60] *Yusuf, 394.*

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Desa Sukorejo

Desa Sukorejo diperkirakan berdiri pada tahun 1938-an dan pada tahun 1948 Kepala Desa pertama yang menjabat adalah Eyang Karso Suwito. Beliau diangkat oleh pemerintah saat itu, setelah masa pemerintahan Eyang Karso Suwito sekitar tahun 1948 sampai dengan tahun 1965. Setelah pemerintahan Eyang Karso Suwito, posisi Kepala Desa Sukorejo digantikan oleh Bapak Parjono melalui pemilihan calon tunggal atau dengan bumbung kosong, dilanjutkan pada masa pemerintahan Bapak Lardi yang dilaksanakan melalui pemilihan langsung, umum, bebas dan rahasia dibangunlah Kantor Desa dan Balai Desa Sukorejo. Adapun waktu pelaksanaan pembangunan dimulai sekitar tahun 1984 sampai dengan 1985, yang mana gedung Balai Desa Sukorejo dibiayai oleh pemerintah dan sebagian besar hasil swadaya masyarakat. Setelah kepemimpinan Bapak Lardi, dilanjutkan Bapak Sukiyo menjabat selama dua periode. Masa jabatan Bapak Sukiyo usai dilanjutkan Bapak Suyono yang membangun Sekretariat Kantor Desa Sukorejo. Pada jabatan sekarang ini Kepala Desa Sukorejo dipimpin oleh Bu Nining. Hingga saat ini jumlah Kepala Desa yang pernah menjabat di Desa Sukorejo sebanyak enam orang.[61]

2. Letak Geografis Desa Sukorejo

Desa Sukorejo terletak di Kecaatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah. Batas wilayah di sebelah utara adalah Desa Poncol, di sebelah selatan adalah Desa Nguneng, di sebelah timur adalah Desa Sombo dan di sebelah barat adalah Desa Tengger. Luas Desa Sukorejo ± 549,250,000 Ha dengan tata guna lahan seperti sawah

[61] Lihat Transkip Dokumentasi, 03/D/3-II/2022

± 50,7000 Ha, tegal/ladang ± 329,8020 Ha, pemukiman ± 64,0100 Ha, pekarangan ± 80,1000 Ha, tanah kas desa ± 13,8380 Ha dan fasilitas umum ± 10,8000 Ha. Dengan letak geografis tersebut mayoritas penduduk Desa Sukorejo bekerja sebagai petani dan peternak.[62]

3. Visi Dan Misi Desa Sukorejo

a. Visi Desa Sukorejo

Menuju Sukorejo maju, mandiri dan sejahtera berlandaskan budaya dan agama.

b. Misi Desa Sukorejo

1) Menciptakan kemajuan Desa di bidang tata kelola pemerintahan, infrastruktur, ekonomi, sosial dan budaya.
2) Menciptakan kemandirian Desa dengan menggali dan memaksimalkan potensi local yang dimiliki.
3) Menciptakan kesejahteraan melalui pemberdayaan masyarakat dan pengembangan ekonomi berbasis keluarga.
4) Menjaga kelestarian budaya dan kearifan local yang ada sebagai asset Desa.
5) Menjaga nilai-nilai agama sebagai dasar pembentukan karakter dan mora masyarakat.

c. Tujuan Desa Sukorejo

1) Terciptanya tata kelola pemerintahan yang lebih baik dan profesional, pengelolaan anggaran Desa yang lebih transparan dan akuntabel, serta terciptanya pelayanan masyarakat yang lebih baik.
2) Terciptanya infrastruktur sarana dan prasarana Desa yang lebih baik yang bisa mendukung kemajuan ekonomi dan sosial masyarakat.

[62] Lihat Transkip Dokumentasi 01/D/3-II/2022

3) Terciptanya usaha perekonomian yang bisa menopang kehiduapn ekonomi masyarakat.

4) Terpenuhinya kebutuhan sosial dasar masyarakat dibidang pendidikan, kesehatan dan keagamaan.[63]

4. Data Penduduk Desa Sukorejo

Jumlah penduduk yang mendiami Desa Sukorejo berjumlah sekitar 3.076 jiwa dengan laki-laki berjumlah 1.523 jiwa dan perempuan berjumlah 1.553 jiwa serta jumlah kepala keluarga sekitar 1.071 KK. Rincian usia penduduk Desa Sukorejo dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Jumlah Penduduk berdasarkan Usia

Laki - Laki			**Perempuan**		
No.	**Usia**	**Jumlah**	**No.**	**Usia**	**Jumlah**
1	0 – 6 Tahun	114	1	0 – 6 Tahun	110
2	7 – 12 Tahun	100	2	7 – 12 Tahun	99
3	13 – 18 Tahun	116	3	13 – 18 Tahun	108
4	19 – 25 Tahun	162	4	19 – 25 Tahun	177
5	26 – 40 Tahun	321	5	26 – 40 Tahun	324
6	41 – 55 Tahun	335	6	41 – 55 Tahun	353
7	56 – 65 Tahun	189	7	56 – 65 Tahun	211
8	66 – 75 Tahun	123	8	66 – 75 Tahun	108
9	> 75 Tahun	63	9	> 75 Tahun	63
Jumlah Keseluruhan		**1.460**	**Jumlah Keseluruhan**		**1.490**

Jumalah penduduk Desa Sukorejo didominasi oleh perempuan daripada laki-laki dengan selisih 30 orang.[64]

[63] Lihat Transkip Dokumentasi, 02/D/3-II/2022

B. Paparan Data

1. Dampak game mobile legends bang-bang terhadap remaja Desa Sukorejo.

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan dengan beberapa narasumber yang terkait dengan peran orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends* pada remaja Desa Sukorejo, Kecamatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri, terdapat beberapa dampak bermain *mobile legends bang-bang*. Kecenderungan remaja di Desa Sukorejo untuk bermain *game* bergenre MOBA ini memiliki dampak, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif bermain *game mobile legends* ini dapat diketahui dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan remaja Desa Sukorejo yaitu EMF, remaja tersebut memberikan penjelasan sebagai berikut:

> Saya memang ketagihan bermain *game* mas, karena disaat saya tidak melakukan apapun saya harus bermain *game*. Dari sini bisa menambah teman, entah itu teman di dunia nyata ataupun di dalam *game*nya itu sendiri. Pada dunia nyata biasanya saya main bareng dengan teman sekolah, sedangkan di dunia *game* kalau ada pemain global jago bisa ditambahkan ke nomor *whatsapp* dan bisa diajak ketemuan di dunia nyata.[65]

Hal yang sama juga dikatakan oleh remaja Desa Sukorejo yaitu AIAS, remaja tersebut mengatakan:

> Iya, karena *game* tersebut selalu membuat saya ingin bermain. Saya terpengaruh dengan teman-teman sekolah saya mas, terkadang aku dan teman-temanku bermain dirumahku karena terdapat sinyal yang bagus ditambah wifi gartis. Temanku tersebut membawa teman sekolahnya yang lain, jadi bisa nambah teman bermain di dunia nyata maupun saat bermain di dalam *game* mas.[66]

Dari hasil wawancara remaja Desa Sukorejo di atas, dapat diketahui bahwasanya dari bermain *game mobile legends* dapat menambah teman. Bertambahnya teman tidak hanya terjadi di dunia maya dalam *game* tetapi di dunia nyata juga. Dalam *game* terdapat fitur *chat* yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain

---

[64] Lihat Transkrip Dokumentasi, 01/D/3-II/2022
[65] Lihat Transkip Wawancara, 04/W/14-04/2022
[66] Lihat Transkip Wawancara, 03/W/13-04/2022

lain. Pendapat yang berbeda dikatakan oleh ananda FAW, remaja tersebut mengatakan:

> Iya mas, saya hampir tiap hari main ini *game* mas. *Game*nya seru mas bisa dimainin sama orang lain, tapi syaratnya harus terkoneksi dengan data atau wifi. Pada *game* ini menggunakan Bahasa Inggris mas, jadi sedikit-sedikit bisa belajar bahasa asing lewat *game*. Beberapa kata tertentu yang saya tidak ketahui di dalam *game*, saya cari di *google translate* untuk diterjemahkan.[67]

Dampak positif dari bermain *game* dikatakan juga oleh FAW, dari bermain *game mobile legends* dapat digunakan untuk belajar Bahasa Inggris. Kosa kata yang tidak diketahui terdapat di dalam *game*, dapat dipelajari dengan menerjemahkan melalui *google translate*. Di samping dampak positif, ada juga dampak negatif yang dihasilkan dari bermain *game mobile legends*. Dampak negatif tersebut dapat diketahui melalui hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan HFA, remaja tersebut mengatakan:

> Kalau ini gak usah ditanya lagi mas, biasanya saya menunda solat sampai batas waktu mau habis. *Mobile legends*kan satu kali pertandingan lamanya kan 20 menit samapai 30 menit lebih mas, jadi ya wajar kalau saya sedang main dan menunda solat saya sampai batas waktu akhir. Terkait belajar biasa saya lakukan setelah solat isy'a mas.[68]

Pada hari selanjutnya ketika wawancara dengan RAK, peneliti menanyakan hal yang sama dengan informan yang lain, remaja tersebut mengatakan:

> Kalau lalai sebenarnya tidak mas, saya sadar akan dosa ketika meninggalkan solat akan tetapi waktu solat sedang berlangsung dan bebarengan dengan saya bermain *game* maka saya selesaikan dulu *game*nya baru kemudian solat. Untuk belajar sendiri itu saya lakukan ketika sedang disekolah, kalu dirumah ya begini main *game* aja.[69]

Dampak yang dihasilkan dari wawancara dengan informan tersebut, remaja yang bermain *game mobile legends* ini sebenarnya tidak lalai dalam kewajiban mereka untuk beribadah kepada Allah SWT, tetapi mereka menunda solat sampai akhir-akhir

[67] Lihat Transkip Wawancara, 05/W/15-04/2022
[68] Lihat Transkip Wawancara, 01/W/11-04/2022
[69] Lihat Transkip Wawancara, 02/W/12-04/2022

batas mau berakhirnya waktu solat. Dari observasi yang peneliti lakukan yang mereka katakan memang benar, waktu dikumandangkannya adzan ashar mereka tidak peduli dan mengacuhkannya.[70] Waktu menunjukkan pukul 17.15 WIB baru mereka melaksanakan solat ashar. Selain itu ada juga dampak negatif bermain *game mobile legends*, hal tersebut diungkapkan oleh HFZ sebagai berikut:

> Itu tergantung orang tua saya menyuruh saya untuk melakukan apa mas. Semisal saya sedang bermain nih dan sedang seru-serunya, ya seruan yang orang tua saya suruh saya pending dulu. Dalam *game* ML ini kan *game*nya tidak bisa di*pause* mas, jadi akan sayang sekali jika saya meninggalkan *rank* saya ditengah-tengah pertandingan.[71]

Pendapat dari HFZ ini menunjukkan perilaku yang kurang baik terhadap orang tua, dibuktikan dengan dia menunda seruan orang tua dan lebih memilih untuk bermain *game mobile legends*. Pendapat yang lain diungkapkan oleh EMF, sebagai berikut:

> Sudah jelas mas *game* dulu lah, urusan disuruh ini itu bisa dikerjakan belakangan. Terkadang saya lebih mandahulukan bermain *game* dari pada kegiatan sehari-hari. Contohnya ketika disuruh ngapain gitu saya bilang nanti dulu Buk Pak soalnya sedang seru. Permainan ini kan beda mas dengan permainan lain, ini gak bisa diberhentiin di tengah-tengah pertandingan.[72]

Pendapat yang dikatakan saudara EMR memang benar, ketika sedang asyik bermain *game* dia cenderung menunda seruan orang tuanya untuk disuruh melakukan suatu hal. Diperkuat dengan apa yang dikatakan orang tuanya yaitu Bapak Supri, beliau menjelaskan sebagai berikut: "Saya suruh ini itu dia gak gubris mas, keasikan main *game* dia. Saat aku suruh itu alasannya ada aja, *game*ku gak bisa diapause katanya". Begitulah yang disampaikan oleh Bapak Supri terkait putranya yang kecanduan bermain *game mobile legends*.

PONOROGO

[70] Lihat Transkrip Observasi, 01/O/11-IV/2022
[71] Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/11-04/2022
[72] Lihat Transkrip Wawancara, 04/W/14-04/2022

Setelah meninjau hasil wawancara dari berbagai informan yang terkait, ada juga dampak negatif yang lain. Seperti yang dikatakan oleh remaja Desa Sukorejo AIAS sebagai berikut:

> Kalau sekolah bagi saya merupakan kewajiban, karena bagaimanapun saya harus berusaha mendapat nilai bagus di setiap mata pelajaran untuk nanti bisa mendapat nilai ijasah yang bagus untuk mencari pekerjaan dengan mudah. Kalau mengerjakan tugas, saya kadang terlambat mengerjakannya karena bermain *game* dengan teman-teman dan biasanya saya mengerjakan tugas keesokan harinya meskipun terlambat.[73]

Perihal bermain *game* yang mempengaruhi aktivitas atau kegiatan sekolah selain yang dikemukakan oleh AIAS sedikit berbeda dengan yang dikemukakan HFA, dia menjekaskan sebagai berikut:

> Waktu keseharian saya, saya habiskan buat bermain *game mobile legends* mas, entah itu dirumah, di kopian ataupun di sekolah. Kegiatan sekolah saya ya aman-aman saja, palingan cuma waktu belajar saya saja yang berkurang. Terkadang kalau ada waktu luang di sekolah saya gunakan untuk membolos dengan teman-teman ujung-ujungnya ya bolos buat maen *game* ini.[74]

Dari apa yang diungkapkan oleh informan tersebut dari mereka bermain *game mobile legends* mempengaruhi aktivitas mereka sebagai pelajar, demi bermain *game mobile legends* waktu belajar mereka berkurang dan lebih mementingkan *rank*nya bahkan sampai rela membolos dari sekolah hanya untuk bermain *game*. Dari bermain *game online* seperti yang dilakukan oleh AIAS mempengaruhi aktivitasnya sebagai masyarakat Desa Sukorejo, dia menjelaskan sebagai berikut:

> Saya ikut kegiatan masyarakat palingan hari jum'at kalau enggak ya hari minggu mas, itu saja kalau saya paginya sudah bangun. Terkadang saya disuruh untuk ikut kerja bakti sama bapak terus saya bilang, bapak saja yang berangkat aku mau istirahat, padahalkan malamnya saya buat untuk begadang naikin *rank.*[75]

Informasi tersebut menunjukkan bahwa bermain *game online* selain berpengaruh terhadap aktivitas sekolah ternyata juga berpengaruh terhadap aktivitas

[73] Lihat Transkrip Wawancara, 03/W/13-04/2022
[74] Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/11-04/2022
[75] Lihat Transkrip Wawancara, 03/W/13-04/2022

kemasyarakatan, tidak peka terhadap hal yang terjadi dilingkungan sekitar serta terbengkalai dalam dunia nyata. Dari bermain *game online* yang dilakukan, menumbuhkan rasa malas yang pada akhirnya tidak peka terhadap apa yang sedang terjadi di masyarakat.

Berkata kasar saat bermain *game online* itu benar adanya, hal ini terjadi pada remaja Desa Sukorejo yang bermain *game online mobile legends*. Dalam wawancaranya dengan peneliti FAW mengatakan sebagai berikut:

> Kalau terbiasa berkata kasar enggak mas, tapi keceplosan sering he..he.. aku gak sabaran mas lihat temenku gak pandai main, padahalkan musuh pintar semua mainnya. Harusnya *moonton* kasih aku tim yang pintar-pintar mas malah dikasih yang mainnya biasa saja. Jadinya buat saya marah dan keceplosan berkata kasar mas.[76]

Hal senada perihal berkata kotor juga diungkapkan oleh HFA, dia mengatakan:

> Berkata kasar sudah menjadi tradisi mas apalagi mainnya sama temen-temen. Kalau sudah kalah atau ada kesalahan yang dibuat teman itu secara spontan kata-kata kasar keluar dari mulut saya. Dalam *game*kan ada yang namanya *item* yang digunakan supaya *hero*nya *berdamage*kan mas, kalau salah membuat *item* maka *hero* tersebut tidak kuat mas jadi ya gimana nggak marah coba.[77]

Dari bermain *game online* muncul suatu keadaan yang terkadang tidak diinginkan oleh pemain, jika hal itu terjadi seperti yang dikatakan informan tersebut menjadikan pemain tidak bisa mengontrol emosinya yang pada akhirnya keluarlah kata-kata kasar atau kotor.

Intensitas bermain *game online* yang berlebihan mempengaruhi pola tidur dan kesehatan bagi pemainnya. Pola tidur yang tidak teratur terjadi pada informan HFA, dia menjelaskan sebagai berikut:

> Setiap hari saya begadang mas, kalau hanya mengandalkan main *game* siang saja ya tidak cukup buat naikin *rank*. Sayakan bersaing dengan teman-teman untuk meraih poin sebanyak mungkin bahkan kalau mungkin terbanyak. Terkhusus malam minggu saya mainnya sampai subuh mas, habis solat langsung tidur dan bangun-bangun sudah waktu solat dzuhur.[78]

[76] Lihat Transkrip Wawancara, 05/W/15-04/2022
[77] Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/11-04/2022
[78] Lihat Transkrip Wawancara, 01/W/11-04/2022

Sedangkan intensiatas bermain *game online* yang mempengaruhi kesehatan diungkapkan oleh AIAS, dia mengatakan:

> Ya saya sadar kalau kebanyakan bermain *game* itu tidak baik untukkesehatan terutama mata, tapi mau bagaimana lagi karena bermain ML itu sudah menjadi hobi yang melekat pada saya. Namun, saya biasanya ketika mata saya lelah bermain ML, saya akan istirahat mugkin sekitar 15 menitan gitu biar mata saya nggk sakit, lalu lanjut bermain lagi.[79]

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa *game online mobile legends* bang-bang sangat diminati oleh remaja Desa Sukorejo. Terlepas dari aksesnya yang mudah seperti tidak memerlukan kualitas ponsel dengan spesifikasi tinggi dan akses internet yang mudah. *Game mobile legends* ini untuk pemain memiliki dampak, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif bermain *mobile legends* yaitu dapat menambah teman dan dapat dijakian sebagai tempat belajar dengan adanya bahasa asing seperti Bahasa Inggris. Dampak negatif bermain *mobile legends* di antaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain menjadi tinggi, terbengkalai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, aktivitas sekolah terganggu, kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, pola tidur tidak teratur dan mempengaruhi kesehatan.

2. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game mobile legends bang-bang pada anak remajanya.

Setiap orang tua pasti menginginkan tumbuh kembang anaknya yang terbaik, untuk mewujudkan hal itu dibutuhkan bantuan orang tua guna menyikapi perilaku-perilaku yang terjadi pada anaknya. Dalam fenomena yang terjadi berdasarkan latar belakang masalah dan tinjauan dari observasi, wawancara dan dokumentasi ditemui adanya anak yang kecanduan bermain *game mobile legends* bang-bang. Untuk

[79] Lihat Transkrip Wawancara, 03/W/13-04/2022

meminimalisasi kecanduan *game online* pada anak dibutuhkan upaya dari orang tua untuk meminimalisasikannya. Upaya untuk meminimalisasi kecanduan *game online* seperti yang diungkapkan oleh Bapak Sulis selaku orang tua dari HFZ menjelaskan sebagai berikut:

> Mengingatkan anak apalagi saat dia bermain *game* itu tiap hari saya lakukan mas, tidak bosan-bosan saya memberitahu perihal apa yang nantinya dapat bermanfaat bagi dia. Dampak apa saja dari kelamaan dia bermain *game* itu saya kasih tau mas. Bukan hanya anak saya aja sih, waktu yasinan orang tua yang lain mengadukan hal yang sama mas mainan *game* terus entah siang, sore, malam.[80]

Dari apa yang diungkapkan oleh Bapak Sulis, beliau menasihati anaknya mengenai apa yang bermanfaat bagi anaknya dan juga dampak apa saja yang dihasilkan dari lamanya intensitas bermain *game*. Nasihat yang lain juga diungkapkan oleh Bapak Sri Mujiono selaku orang tua dari FAW sebagai berikut:

> Sudah sering saya katakana ya mas pada anak saya, jadilah contoh yang baik untuk adik-adikmu kurangi main HP main *game*. ajari adik-adikmu belajar lah atau hal manfaat lainnya, HPmu itu gunakan untuk melakukan hal-hal yang penting saja, saya membelikanmu HP itu untuk menunjang belajar kamu. Saya bilang begitu kan mas pada anak saya, ngerti sendiri baru aja korona sekolahkan *online* dan di rumah.[81]

Nasihat dari Bapak Sri Mujiono beliau mengungkapkan untuk mengurangi intensitas bermain *game* dan menggunakan sebagaimana mestinya supaya ponsel yang telah diberikan itu bermanfaat, seperti digunakan untuk menunjang keperluan sekolah yaitu untuk belajar. Untuk mengurangi dampak dari perilaku bermain *game online*, orang tua menjadikan dirinya sebagai teladan bagi anak-anaknya. Seperti yang dikemukakan oleh Bu Hartini selaku orang tua dari RAK, sebagai berikut:

> Saya menjadikan diri saya teladan bagi anak-anak saya mas, saya mencoba dan menyuruh anak saya untuk menirukan perilaku saya khususnya perilaku yang baik-baik dan bisa memfiltrasi perilaku-perilkau lain yang sifatnya buruk. Boleh bermain *game* asalkan bisa memperhatikan apa dampak yang akan ditimbulkan. Seperti saya ini mas sesekali main *game online* buat senang-senang aja dan gak lebih

[80] Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/11-04/2022
[81] Lihat Transkrip Wawancara, 10/W/15-04/2022

> dari itu. Dari situ saya bisa menasihati anak saya bolehlah main tapi ya lihat waktu dan lainnya.[82]

Dalam menyikapi *game online*, orang tua disini menjadian dia sebagai teladan menjadikannya contoh untuk anak-anaknya. Perilaku yang dilakukan oleh orang tua kemudian difiltrasi dipilih mana yang baik dan mana yang buruk. Orang tua membolehkan bermain dengan ketentuan hanya untuk kesenangan semata dan tidak lebih dari itu.

Orang tua tidak hanya memberikan contoh untuk keluarga itu sendiri tetapi orang tua juga memberikan contoh sosial dengan mengikuti kegiatan masyarakat seperti yang diungkapkan oleh Bapak Supri selaku orang tua dari EMR sebagai berikut:

> Bersosialisasi itu penting mas, apalagi dengan tetangga dan masyarakat sekitar. Makanya disini saya tekankan kepada anak saya untuk selalu ikut bersosialisasi nimbrung dengan masyarakat melalui kegiata masyarakat seperti kerja bakti, arisan dan lainnya. Karena saya mempedulikan akan hal itu makanya saya terapkan kepada diri saya dan diteruskan ke anak.[83]

Bersosialisasi dengan masyarakat menjadi salah satu upaya yang diberikan orang tua mengingat dampak bermain *game online* pada anak. Orang tua menjadikan dirinya sebagai teladan dengan bersosialisasi dengan masyarakat seperti mengikuti kegiatan kerja bakti, arisan dan lainnya yang kemudian orang tua menyuruh anak untuk melakukan hal tersebut. Diperkuat oleh FAW, mengemukakan bahwa:

> Saya memang sudah kecanduan mas, tapi masalah kegiatan masyarakat jarang saya tinggalkan. Yasinan saya tertib mas, hadroh saya suka mas jadi ikutan terus. Kerja bakti Ibu-ibu kan hari minggu, saya juga ikut kalau tidak ikut kena denda jadinya sayang. Mending uangnya buat jajan kalau enggak buat beli skin daripada buat bayar denda.[84]

Bentuk nasihat dan teladan yang diberikan orang tua kepada anak akan meminimalisasi kecanduan *game online* persis yang diungkapkan informan. Dari dia

[82] Lihat Transkrip Wawancara, 07/W/12-04/2022
[83] Lihat Transkrip Wawancara, 09/W/14-04/2022
[84] Lihat Transkrip Wawancara, 05/W/15-04/2022

melakukan kegiatan masyarakat secara otomatis mengurangi intensitas anak bermain *game*.

Intensitas bermain *game mobile legends* dan aktivitas sekolah menjadikan anak tersebut lalai dan terjerumus akan hal disiplin waktu. Adapun pendapat yang dikemukakan oleh Bapak Sulis pada wawancaranya yaitu sebagai berikut:

> Semenjak dia ketergantungan main *game* mas saya langsung menghendel dia untuk bisa mengatur waktunya sendiri. Bermain boleh-boleh saja asalkan tahu waktu, diakan masih sekolah jadi bisa mengatur waktunya sendiri kapan untuk belajar dan kapan untuk main *game*. sesekali gak apa-apa mas tapi ini kan dia lakukan setiap hari. Kalau orang tua memang benar-benar sayang pada anak, pasti memperhatikan hal ini.[85]

Karena pentingnya dalam disiplin waktu diungkapkan juga oleh Bu Hartini, beliau mengatakan:

> Sikap disiplin saya terapkan kepada diri saya terlebih dahulu mas baru kemudian anak saya melihat saya dan menirukan seperti apa yang saya lakukan. Kalau solat itu dia tunda-tunda sampai batas waktu mau habis jamnya, jadi disini saya ingatkan lagi untuk tepat waktu. Saya sendiri gak suka mas orang yang tidak tepat waktu, dari ketidaksukaan saya itu saya turunkan kepada anak saya untuk tepat waktu dalam melakukan apapun dan dalam tenggat waktu apapun. Makanya saya bantu untuk mengatur waktu dia dalam kegiatan sehari-hari.[86]

Hasil wawancara tersebut menunjukkan akan pentingnya memanajemen waktu. Manajemen waktu diterapkan kepada anak melalui pola asuh orang tua, jadi tidak sepenuhnya segala aktivitas itu dikontrol oleh anak. Orang tua memiliki hak untuk ikut serta membantu menyusun aktivitas yang akan dilaksanakan oleh anak agar pembiasaan yang dilakukan berjalan dengan baik.

Dalam fenomena anak berkata kasar, orang tua sudah memiliki gambaran untuk mengatasi hal tersebut salah satunya dengan menanamkan dan membiasakan sopan santun dalam mengucapkan sesuatu entah itu kepada diri sendiri, keluarga, teman

[85] Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/11-04/2022
[86] Lihat Transkrip Wawancara, 07/W/12-04/2022

dan masyarakat. Wawancara yang peneliti lakukan kepada Bu Rita selaku orang tua dari AIAS menjelaskan sebagai berikut:

> Selaku warga masyarakat yang baik, hal tersebut selayaknya saya ajarkan pada anak saya mas. Warga Desa Sukorejo itu menjunjung tinggi norma dan adat istiadat. Kalau anak saya tidak saya didik mengenai hal tersebut ya nanti baliknya akan kesaya juga. Apa kata warga nanti kalau anak saya membangkang begini begitu, yang kena dampaknya kan orang tuanya.[87]

Hal yang sama dikatakan oleh Bapak Sri Mujiono, beliau mengatakan:

> Yap bener sekali mas, sopan santun saya ajarkan bukan untuk keluarga sendiri tapi ya saya ajarkan anak saya untuk menghargai orang lain lah, bertoleransi dengan orang lain lah jangan egois memikirkan diri sendiri. Anak saya punya hati orang lain juga sama memiliki hati, maka ya jaga itu perlakukanlah orang lain seperti kamu memperlakukan keluargamu. Jadi kalau berbicara ya yang sopan jangan kasar jangan sampai orang lain tersakiti karena perkataan kita.[88]

Dari wawancara tersebut diketahui bahwasanya warga masyarakat Desa Sukorejo menjunjung tinggi norma dan adat dan istiadat. Dalam Observasi ditemui sebagian dari orang tua ikut menemani anak agar si anak ini dapat mengontrol emosi dan ucapannya dan tidak terjerumus pada hal negatif seperti mengikuti apa saja yang terjadi di dalam *game* yang dimainkannya.[89] Orang tua mengajarkan dan membiasakan tutur kata yang baik, berperilaku yang baik dan mengucapkan yang baik-baik supaya diri sendiri tidak menyesalai apa yang telah diucapkan dan bisa menghindari dari menyakiti perasaan orang lain.

Peneliti memberikan pertanyaan kepada orang tua mengenai upayanya melalui pemberian *reward* atau hadiah sebagai motivasi dan jawaban yang diberikan beranekaragam seperti yang diungkapkan oleh Bapak Sulis, beliau mengatakan: "Perihal *reward* sudah saya bicarakan dengan anak saya mas, kalau dia bisa mengurangi waktu dia bermain *game* dan mendapatkan juara kelas saya akan kasih

[87] Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/13-04/2022
[88] Lihat Transkrip Wawancara, 10/W/15-04/2022
[89] Lihat Transkip Observasi, 01/O/11-IV/2022

dia sepeda motor".[90] Ungkapan yang lain disampaikan oleh Bu Rita, beliau mengatakan: "Saya memberi hadiah tidak sih mas, menurut saya hadiah yang paling bagus ya nasihat dan kasih sayang kita itu sendiri".[91] Beranekaragam jawaban dari kedua informan tersebut mengenai reward apa yang diberikan kepada anak, tetapi mesti diingat bahwasanya kedua hal tersebut bertujuan sama yaitu untuk memotivasi anak supaya bisa mengurangi intensitas bermain *game online*.

Selain memberikan *reward* atau hadiah, peneliti juga menanyakan perihal hukuman ketika anak sulit melepaskan ponselnya dalam bermain *game online*. Bu Hartini menjelaskan sebagai berikut:

> Saya memberikan hukuman paling mentok ya saya sita HPnya mas tapi itu nggak menyelesaikan masalah malah nambah masalah. Alhasil saya kasih nasihat apa aja dampak kedepannya kalau sudah kecanduan maen *game* ini, saya buatkan juga agenda kegiatan biar dia bisa manajemen waktu dan yang penting saya kasih contoh pda kehidupan hariannya.[92]

Yang dikemukakan Bu Hartini ini beliau menjelaskan bahwa memberikan hukuman berupa penyitaan ponsel itu bukan solusi yang baik. Beliau memberikan nasihat, memberikan teladan dan membuatkan agenda kegiatan agar termanajemen waktu dalam beraktivitasnya.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan mengenai upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan dari bermain *game online* pada anak Desa Sukorejo. Upaya-upaya tersebut yaitu menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu memanajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai penyemangat dan motivasi.

[90] Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/11-04/2022
[91] Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/13-04/2022
[92] Lihat Transkrip Wawancara, 07/W/12-04/2022

3. Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan game online mobile legends bang-bang.

Upaya dalam meminimalisasi kecanduan *game online* yang telah dilakukan oleh orang tua tidak serta merta berjalan dengan mulus. Anak tidak serta mudah melepaskan *game online* yang dia mainkan begitu saja, butuh waktu dan juga usaha. Penerapan yang dilakukan orang tua memiliki hambatan seperti yang dikatakan oleh Bapak Sri Mujiono selaku orang tua dari FAW sebagai berikut:

> Saya menyadari mengenai apa yang saya lakukan ini mas, waktu yang saya gunakan untuk mengawasi anak terbilang kurang. Masnya tau sendiri kan saya kerja berangkat subuh-subuh pulangnya juga kadang subuh-subuh. Dirumahkan dia nggak ada yang mengawasi mas jadinya dia berfikir sendiri kan dia juga punya adik.[93]

Wawancara yang peneliti lakukan dengan Bapak Sri Mujiono tersebut serupa dengan yang dikemukakan Bapak Sulis selaku orang tua dari remaja Desa Sukorejo HFZ sebagai berikut:

> Perhatian yang selama ini lakukan kurang sih mas, kerjaan saya cuma pagi dan siang menjelang sore. Paginya saya ke ladang kalau enggak kesawah buat ngerjain yang diperlukan mas, sorenya saya gunakan buat nyari rumput. Waktu-waktu diselanya ketika dirumah kalau lihat anak saya ya saya bilangin jangan sampai *game* itu merusak dirimu, isi dengan hal yang manfaat nak. Malamnya saya gunakan buat istirahat mas, sembari ngajari anak saya yang nomor dua belajar.[94]

Pernyataan dari kedua informan tersebut dapat disimpulkan bahwa waktu yang digunakan untuk mengawasi anak dalam bermain *game online* itu kurang.

Berdasarkan observasi yang orang tuanya bekerja sebagai petani, mereka dapat meninjau anak mereka ketika sudah pulang dari pekerjaanya. Berbeda dengan orang tua yang bekerja lepas, terkadang beliau tidak bisa sepenuhnya mengawasi anaknya dengan duapuluh empat jam penuh, beliau harus menunggu pulang kerja terlebih dahulu agar bisa mengawasi dan mendidik anaknya.[95] Waktu yang digunakan dalam mengawasi kurang dengan alasan pekerjaan, hal tersebut menjadi hambatan dalam

[93] Lihat Transkrip Wawancara, 10/W/15-04/2022
[94] Lihat Transkrip Wawancara, 06/W/11-04/2022
[95] Lihat Transkip Observasi, 01/O/11-IV/2022

meminimalisasi kecanduan *game online* pada anak. Hambatan yang lain seperti yang diungkapkan oleh Bu Hartini selaku orang tua dari RAK, beliau menjelaskan sebagai berikut:

> Stabil tidaknya emosi anak tergantung situasi mas, semisal dia lagi main *game* saya beri himbuan dia marah karena belum selesai katanya, *game*nya tidak bisa di berhentikan dulu jadi kalau saya suruh itu dia selsesaiin *game* dulu baru melakukan hal yang saya suruh. Kalau dia kebetulan tidak bermain *game* ya langsung berangkat biasanya.[96]

Masah kesetabilan emosi pada anak juga dikemukakan oleh Bu Rita selaku orang tua dari AIAS, beliau mengatakan:

> Kalau diberi himbauan biasanya nurut sih mas, tapi beda kalau dia pas main *game*. Kalau dinasihati marah-marah kalau enggak ya merengut mas. Cuma ya kalau ayahnya dia di rumah ya dianya nurut mas, soalnya takutnya sama ayahnya. Seperti yang saya katakana tadi, kalau sudah didepan *game* ya gitu, emosi yang diutamain.[97]

Hasil wawancara dari informan tersebut diketahui bahwa emosi anak cenderung tidak setabil ketika dia sedang bermain *game online*. *Game online* yang dimainkan diresapi hingga mempengaruhi kestabilan emosi anak, hal tersebut menjadi hambatan yang perlu untuk diperhatikan oleh setiap orang tua. Anak tidak bisa menerima apa yang telah dinasihatkan oleh orang tua mereka.

Pada saat observasi dan wawancara ditemui juga anak yang cenderung egois memainkan *game mobile legends* dan menunda seruan yang disuruh orang tuanya. Perilaku tersebut seperti yang dikemukakan oleh Bapak Sri Mujono sebagai berikut:

> Egois sudah pasti, tapi yang menjadi titik penting disini dia kan menanggung beban mengawasi adiknya dirumah, jadi dia mikir juga kan apa yang lakuin sekarang ini bener atau tidak. Waktu main saya suruh dia bantu ambil barang, dia cenderung prioritaskan *game*nya dan ditunda tuh sampai sore. Lambat laun anak saya pasti dan saya

[96] Lihat Transkrip Wawancara, 07/W/12-04/2022
[97] Lihat Transkrip Wawancara, 08/W/13-04/2022

> percaya dia akan berubah gak akan terus-terusan main mobil apa itu yang dimainin itu mas.[98]

Pernyataan tersebut diperkuat oleh apa yang dikemukakan oleh Bapak Sulis, beliau mengatakan:

> Egois untuk terus bermain *game* sudah pasti mas, tapi semenjak saya menghendel dia untuk bisa memanajemen waktunya lambat laun dia sadar akan yang dilakukan. Malam habis isya kan dia biasanya langsung main dan begadang sampai larut mas, sekarang ya hanya kadang-kadang saja.[99]

Ketika sedang bermain *game mobile legends* anak cenderung egois untuk memainkannya dibandingkan dengan melakukan hal yang disuruh oleh orang tuanya. Hal tersebut juga menjadi sebuah hambatan dalam meminimalisasi dalam kecanduan bermain *game online*.

Dari hasil wawancara dapat diketahui hambatan-hambatan apa yang terjadi dalam meminimalisasi kecanduan *game online* pada anak. Sesuai penelitian yang dilakukan di Desa Sukorejo, hambatan-hambatan yang terjadi adalah perhatian yang dilakukan oleh orang tua masih kurang, emosi anak cenderung tidak setabil ketika sedang bermain *game online* dan disuruh untuk melakukan hal yang diseru oleh orang tua serta anak cenderung egois untuk memilih *game*nya daripada melakukan hal yang disuruh orang tua.

C. Pembahasan

1. Analisis dampak game mobile legends bang-bang terhadap remaja Desa Sukorejo.

Mobile legends Bang-bang merupakan *game online* MOBA (*Massive Online Battle Arena*) yang didesain khusus untuk *smartphone* dan hanya bisa dimainkan jika terhubung dengan internet. *Game online* yang berasal dari Negara China ini menampilkan beberapa fitur seperti banyaknya pilihan karakter (hero) yang masing-

[98] Lihat Transkrip Wawancara, 10/W/15-04/2022
[99] Lihat Transkip Wawancara, 06/W/11-04/2022

masing karakter memiliki *skill* yang berbeda-beda, tersedia berbagai mode permainan yang terdiri dari mode *rank, classic, brawl* dan *magic chess* serta para pemain dapat bersaing untuk merebutkan poin tertinggi.

Bermain *game online mobile legends* memberikan dampak bagi pemainnya. Menurut Arif Kustiawan dan Bayu Utomo dalam bukunya yang berjudul *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Pencegahan* memberikan penjelasan bahwa dampak bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positifnya mempunyai keterampilan sosial, peningkatan kemampuan berfikir, koordinasi tangan dan mata, kerjasama tim dan mengurangi stres. Dampak negatifnya menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal negatif, terbengkalai dalam dunia nyata, prestasi akademik menurun dan menurunnya kesehatan.[100]

Berdasarkan penelitian terdahulu dampak bermain *game mobile legends* ada dua, dampak positif dan negatif. Dampak positifnya membuat pemain menjadi senang dan menghilangkan stress serta menambah teman. Dampak negatifnya menjadikan pemainnya kecanduan, membuat seseorang anti sosial dan kurang peka terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungan serta pemain menjadi kurang efisien waktunya dalam melakukan suatu hal.[101]

Penelitian yang dilakukan di Desa Sukorejo, Kecamatan Puhpelem, Kabupaten Wonogiri ditemukan bahwa remaja kecenderungan untuk bermain *game mobile legends*. Biasanya mereka bermain di rumah sendiri dan terkadang bermain di rumah teman. Intensitas bermain *game mobile legends* yang dilakukan oleh remaja Desa Sukorejo tergolong berlebihan, karena *game*nya yang seru dan adanya persaingan poin dengan teman membuat mereka betah memainkannya selama berjam-jam.

[100] Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

[101] Hamas Fanani, "Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo" (Skripsi, Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2020).

Remaja Desa Sukorejo merasakan dampak yang dihasilkan dari bermain *game mobile legends*. Dampak positifnya dapat mendapatkan teman baru dan bisa belajar bahasa asing Bahasa Inggris. Dampak negatifnya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain tinggi, terbengkalai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, aktivitas sekolah terganggu, kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, pola tidur tidak teratur dan mempengaruhi kesehatan.

Dari pemaparan di atas, penelitian yang peneliti lakukan relevan dengan teori dan kajian penelitian terdahulu. Peneliti menganalisis bahwa bermain *game mobile legends* memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan negatif. Di samping itu, peneliti menambahkan dampak apa saja yang tidak ada pada teori penelitian dan kajian penelitian terdahulu. Dampak positif bermain *game online mobile legends* yaitu menambah teman, mempunyai keterampilan sosial, peningkatan kemampuan berfikir, koordinasi tangan dan mata, kerjasama tim, mengurangi stress dan dapat belajar bahasa asing. Dampak negatifnya yaitu menimbulkan kecanduan, mendorong melakukan hal negatif, terbengkalai dalam dunia nyata, prestasi akademik menurun, kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar, pola tidur tidak teratur dan menurunnya kesehatan.

2. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan game mobile legends bang-bang pada anak remajanya.

Orang tua memiliki peranan yang besar dalam keluarga. Memberikan internalisasi kontroling yakni pengendalian dari dalam keluarga itu sendiri dengan wajar agar anak tidak merasa tertekan. Orang tua sebagai pemberi semangat atau motivator, memfasilitasi berbagai kebutuhan anak, menjadi tampat berdiskusi dan bertanya, membantu dalam mengenali diri sendiri, ikut membantu melatih dan mengembangkan bakat anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif, mengajari

anak mengenai dasar-dasar pola hidup dengan pergaulan yang benar. Mencontohkan anak dengan perilaku yang baik dan pantas untuk dilakukan.[102]

Berdasarkan penelitian terdahulu peran orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game online* yaitu dengan mengawasi anak, membatasi waktu bermain, dan memilihkan jenis-jenis *game* yang mendidik. Bermain memang hal yang menyenangkan, akan tetapi jika hal tersebut dilakukan secara berlebihan akan memiliki kecenderungan untuk terus bermain. Untuk itu orang tua dan anak harus bekerja sama menciptakan hal-hal yang memungkinkan untuk tidak terjerumus pada hal negatif.[103]

Dari deskripsi paparan data pada bab 4, orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends* pada anak dengan melakukan beberapa upaya, upaya-upaya tersebut yaitu menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu memanajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai penyemangat dan motivasi.

Dari pemaparan data di atas, peneliti menganalisis bahwa dalam meinimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* dilakukan beberapa upaya. Peneliti setuju dengan kajian teori dan penelitian terdahulu di atas. Upaya untuk meminimalisasi kecanduan *game online* dapat dilakukan dengan membantu dalam mengenali diri sendiri, ikut membantu melatih dan mengembangkan bakat anak dan menciptakan lingkungan yang kondusif, mengajari anak mengenai dasar-dasar pola hidup dengan pergaulan yang benar, memberikan nasihat, menjadi teladan yang baik dan

[102] Kurniati, Nur Alfeani, dan Andriani, "Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19."

[103] "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo."

mebiasakan hal-hal baik sesuai adat istiadat, membantu memanajemen waktu dan memotivasi anak.

3. Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan game online mobile legends bang-bang.

Orang tua dalam melaksanakan upaya dalam proses meminimalisasi kecanduan *game mobile legends* pada anak tidak serta merta lancar tanpa halangan. Ada juga hambatan yang mengganggu jalannya proses meminimalisasi kecanduan *game online*. Anak egois memilih bermain *game*nya menjadi suatu kondisi yang lazim, waktu yang diberikan oleh orang tua menjadi alasan juga menjadikan hambatan dalam meminimalisasi kecanduan game online.[104]

Hambatan orang tua dalam menghadapi remaja yang terobsesi dengan *game online* adalah perubahan perilaku anak yang cenderung melawan perintah orang tua dan mulai malas mengerjakan tugas sekolah dan belajar. Hal ini dikarenakan kuatnya pengaruh sebuah *game online*. Dalam permainan ini, pemain perlu lebih fokus saat bermain, dan remaja lebih suka menunda pekerjaan sekolah atau pekerjaan dari orang tua mereka daripada meninggalkan permainan.[105]

Dari deskripsi paparan data pada bab 4, orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends* pada anak menemukan beberapa hambatan. Sesuai penelitian yang dilakukan di Desa Sukorejo, hambatan-hambatan yang terjadi adalah perhatian yang dilakukan oleh orang tua masih kurang, emosi anak cenderung tidak setabil ketika sedang bermain *game online* dan disuruh untuk melakukan hal yang diseru oleh orang tua serta anak cenderung egois untuk memilih *game*nya daripada melakukan hal yang disuruh orang tua.

[104] Arif Kustiawan dan Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*.

[105] Orlandi Ingkiriwang, "Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas," *ACTA DIURNA KOMUNIKASI* Vol. 1, no. 2 (2021): 36–51.

Dari pemaparan data di atas, peneliti menganalisis bahwa dalam meinimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* memiliki beberapa hambatan. Hambatan yang terjadi antara lain waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang, emosi anak cenderung tidak setabil dan anak egois memilih *game*nya daripada melakukan hal yang diseru oleh orang tuanya.

IAIN PONOROGO

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan tentang Peran Orang Tua Dalam Meminimalisasi Kecanduan *Game Mobile Legends: Bang-Bang* Pada Remaja Desa Sukorejo, Kecamatan Puhpelem Wonogiri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat dua dampak *game mobile legends bang-bang* terhadap remaja Desa Sukorejo, yaitu (1) Dampak positif dari aspek sosiologis yaitu, dapat menambah teman dan dari aspek edukasi dapat dijakian sebagai tempat belajar bahasa asing seperti Bahasa Inggris, (2) dampak negatif bermain *mobile legends* di antaranya pemain menjadi kecanduan menjadikan intensitas bermain tinggi, terbengkalai dalam dunia nyata dengan menunda aktivitas bahkan kewajiban yang dilaksanakan, dari aspek akademis aktivitas sekolah terganggu, dari aspek sosiologis remaja kurang peka dalam kegiatan masyarakat, berkata kasar atau kotor yang melanggar norma, dari aspek kesehatan mempengaruhi pola tidur dan kesehatan pemain.
2. Upaya orang tua dalam meminimalisasi kecanduan *game mobile legends bang-bang* pada anak remajanya yaitu dengan menasihati, memberikan teladan mengenai perilaku dalam keluarga sendiri ataupun dalam perilaku sosial, membiasakan hal-hal baik dengan memperhatikan norma dan adat istiadat, membantu memanajemen waktu dan memberikan hadiah sebagai penyemangat dan motivasi.
3. Hambatan yang dihadapi oleh orang tua dalam penerapan upaya meminimalkan kecanduan *game online mobile legends bang-bang* yaitu waktu dan perhatian yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya masih kurang serta komunikasi antara orang tua dan anak mengalami miskomunikasi atau tidak lancarnya komunikasi antara keduanya.

B. Saran

Pada penelitian ini, penulis mengemukakan saran-saran yang diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri dan ummat secara umum. Adapun saran-saran yang penulis kemukakan sebagai berikut:

1. Untuk sisi akademis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya berkaitan dengan peran orang tua dalam meminimalisasi *game online mobile legends bang-bang*.
2. Disarankan kepada orang tua untuk mendampingi anaknya ketika sedang bermain *game online*, karena orang tua menjadi pembimbing yang berperan penting dalam perkembangan anak. Peran yang dapat dilakukan dimulai dari pemilihan jenis *game* dan memberikan batasan waktu dalam bermain.
3. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian yang penulis lakukan dapat mendorong munculnya penelitian yang sejenis, lebih beragam, dan lebih menarik bagi pembaca.

PONOROGO

DAFTAR PUSTAKA

Agama RI, Kementrian. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Surabaya: Halim Publishing & Distributing, 2014.

Apriani, Rizka, Devy Probowati, Henny Indreswari, dan Irene Maya Simon. "Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi Game Online Jenis Agresif dan Non-Agresif." *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan* Vol. 5, no. 1 (2020): 35–42.

Aprilia, Rizki, Aat Sriati, dan Sri Hendrawati. "Tingkat Kecanduan Media Sosial pada Remaja." *Journal Of Nursing Care* Vol. 3, no. 1 (2020): 41–53.

Arif Kustiawan, Andri, dan Andy Widhiya Bayu Utomo. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika, 2019.

Canggah Guno, Dony. "Gambaran Perilaku Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah di Wilayah Kecamatan Magetan." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.

Dyah Pramesti, Shonnya. "Pengaruh Adiktif Game Online dan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di Kelas XI MAN 2 Ponorogo Tahun Akademik 2018/2019." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2019.

Fanani, Hamas. "Dampak Game Mobile Legend Bang Bang Terhadap Karakter Disiplin Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo." Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020.

Febri Ramadani, Muhammad Iqbal. "Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.

Hanoatubun, Silpa. "Dampak Covid-19 Terhadap Perekonomian Indonesia." *Edupsycouns Journal* Vol. 2, no. 1 (2020): 146–53.

Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. 1 ed. Sumatera Utara: Wal Ashri Publishing, 2020.

Hermawati, Tin. *Buku Pegangan Kader BKB dan Orangtua Tentang Penanaman dan Penerapan Nilai Karakter Melalui 8 Fungsi Keluarga*. Jakarta: Erlangga, 2017. www.bkkbn.go.id.

Ingkiriwang, Orlandi. "Analisis Tentang Kecanduan Game Online PUBG Mobile Pada Remaja Di Desa Tounelet Kecamatan Kakas." *ACTA DIURNA KOMUNIKASI* Vol. 1, no. 2 (2021): 36–51.

J. Moleong, Lexy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Kardina. "Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Kota Palopo." Skripsi, IAIN Palopo, 2020.

Kementrian Agama Republik Indonesia. “QS. Luqman (Luqman).” Diakses 2 Desember 2021. https://www.liputan6.com/quran/luqman.

Kevino, Satya. “Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang?,” 2 Desember 2021. https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/.

Khabibur, Rohman. “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online.” *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak* Vol. 2, no. 1 (2018): 156–72.

Kurnia, Novi. *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019.

Kurniati, Euis, Dina Kususma Nur Alfeani, dan Fitri Andriani. “Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19,” no. 1 (2021): 241–56.

Latifah, Nur, dan Asep Supena. “Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* Vol. 5, no. 3 (t.t.): 1175–82.

Noer Laela, Faizah. *Bimbingan Konseling Keluarga dan Remaja Edisi Revisi*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2017.

Novrialdy, Eryzal. “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya.” *Bulettin Psikologi* Vol. 27, no. 2 (2019): 148–58.

Nur Ahyani, Latifah, dan Dwi Astuti. *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Kudus: Badan Penerbit Universitas Muria Kudus, 2018.

Nurnia Hakim, Siti, dan Aliffatullah Alyu Raj. “Dampak Kecanduan Internet (Internet Addiction) pada Remaja.” *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 2017, 22–24.

Penyususn KBBI, Tim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. 1. Jakarta: Balai Pustaka, 1988.

Raco. *Metode Penelitian Kualitatif, Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.

Ridho, Sepri. “Game Online Dan Religiusitas Remaja.” Skripsi, Universitas Islam Raden Intan Lampung, 2018.

Rizqi Ariantoro, Tri. “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar.” *STMIK MUSIRAWAS Lubuklinggau* Vol. 1, no. 1 (2016): 45–50.

Shidarta Yogatama, I Ketut, Agi Putra Kharisma, dan Lutfi Fanani. “Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!).” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 3, no. 3 (2019): 2558–66.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 19 ed. Bandung: Alfabeta CV, 2013.

Ulfiah. *Psikologi Keluarga*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.

Umami, Ida. *Psikologi Remaja*. Vol. 1. Yogyakarta: Idea Press, 2019.

Uzer, Muhammad, dan Usman. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.

Wahyuni Adiningtiyas, Sri. "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online." *Jurnal KOPASTA* 4 (2017): 28–40.

Yusuf, Muri. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. 4 ed. Jakarta: Kencana, 2014.

Zarkasih Putro, Khamim, Muhammad Adly Amri, Nuraisah Wulandari, dan Dedek Kurniawan. "Pola Interaksi Anak dan Orangtua Selama Kebijakan Pembelajaran di Rumah." *Fitrah: Journal Of Islamic Education* Vol. 1, no. 1 (2020): 124–40.

Zein, Muhammad. "Peran Guru dalam Pengembangan Pembelajaran." *Dosen Institut Agama Islam Negeri Ternate* Vol. 5, no. 2 (2016): 274–85.

PONOROGO