

**INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA MUSLIM YANG
KECANDUAN *GAME ONLINE*
(Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron,
Kabupaten Ngawi)**

SKRIPSI



Oleh:

**Alfun Barokah
NIM. 303200003**

Pembimbing:

**Muchlis Daroini, M.Kom.I.
NIP. 198007162023211005**

**JURUSAN BIMBINGAN PENYULUHAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN, DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
PONOROGO
2024**

ABSTRAK

Alfun Barokah. 2024. Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi). Skripsi. Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Muchlis Daroini, M.Kom.I.

Kata Kunci / Keywords: Interaksi Sosial, Remaja Muslim, Kecanduan *Game Online*.

Internet merupakan ilmu dan teknologi di zaman modern yang berkembang sangat pesat. Suatu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet ialah *game online*. Dengan adanya *game online* pada zaman yang modern ini, kecenderungan bermain hingga kecanduan *game online* membuat remaja muslim di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi mengurangi interaksi sosial dengan lingkungannya. Terbukti ketika ada kegiatan di Desa Kedungputri, banyak remaja muslim yang asik bermain *game online* daripada berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Penelitian ini merumuskan masalahnya dan hendak mengetahui (1) untuk mengetahui penyebab remaja muslim kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. (2) untuk mengetahui respon orang tua terhadap remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. (3) untuk mengetahui interaksi sosial remaja muslim yang kecanduan *game online* dengan lingkungan di Desa Kedungputri, kecamatan Paron, Kabupaten

Ngawi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode diskriptif dengan jenis penelitian studi kasus yang bermanfaat untuk menjelaskan kasus individu atau kelompok dengan lebih cermat, tepat, dan menyeluruh. Peneliti mendapatkan data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi lalu dianalisa dengan teori interaksi sosial dan kecanduan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebab remaja muslim kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi antara lain sebagai berikut kemauan sendiri, dikucilkan, dan diajak teman. Respon orang tua terhadap remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi ialah respon baik dan respon buruk. Interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* dengan lingkungan di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi antara lain: (1) didalam lingkungan keluarga terdapat dua yaitu pertama, interaksi sosial yang baik meliputi orang tua masih mau menasehati remaja muslim yang kecanduan *game online* dalam saat waktu sholat, waktu belajar, dan waktu tidur. Kedua, interaksi sosial buruk meliputi memarahi, mematikan akses internet. (2) didalam lingkungan teman sebaya terdapat dua yaitu pertama, interaksi sosial yang baik antar pemain *game online* meliputi mempererat hubungan pertemanan antar pemain *game online* karena dengan adanya mabar (main bareng) dan turnamen. Kedua, interaksi sosial yang buruk antar teman sebaya yang tidak main *game online* meliputi menjadi jauh dan tidak berkumpul bersama lagi.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama Saudara:

Nama : Alfun Barokah
NIM : 303200003
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul : Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan
Game Online (Studi Kasus di Desa Kedungputri,
Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Ponorogo, 02 April 2024

Mengetahui,

Menyetujui,

Kajur

Pembimbing



Hidhams Yurdin, M.Ag

NIP. 19760413200501001



Muchlis Daromi, M.Kom.I.

NIP. 198007162023211005



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH**

PENGESAHAN

Nama : Alfun Barokah
NIM : 303200003
Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah
Judul : Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang Munaqosah Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 21 Maret 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Bimbingan Penyuluhan Islam, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 02 April 2024

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Muhamad Nurdin, M.Ag.
2. Penguji I : Ahmad Faruk, M.Fil.I.
3. Penguji II : Muchlis Daroini, M.Kom.I.

()
()
()

Ponorogo, 02 April 2024

Mengesahkan



SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfun Barokah

NIM : 303200003

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Judul Skripsi / Tesis : Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan
Game Online (Studi Kasus di Desa Kedungputri,
Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis. Demikian pernyataan ini dibuat untuk dapat digunakan semestinya.

Ponorogo, 29 April 2024

Pembuat Pernyataan,



Alfun Barokah
303200003

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfun Barokah

NIM : 303200003

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Fakultas : Ushuluddin Adab dan Dakwah

Judul : Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya siap menerima atas perbuatan saya.

Ponorogo, 02 April 2024

Yang Membuat Pernyataan,



Alfun Barokah

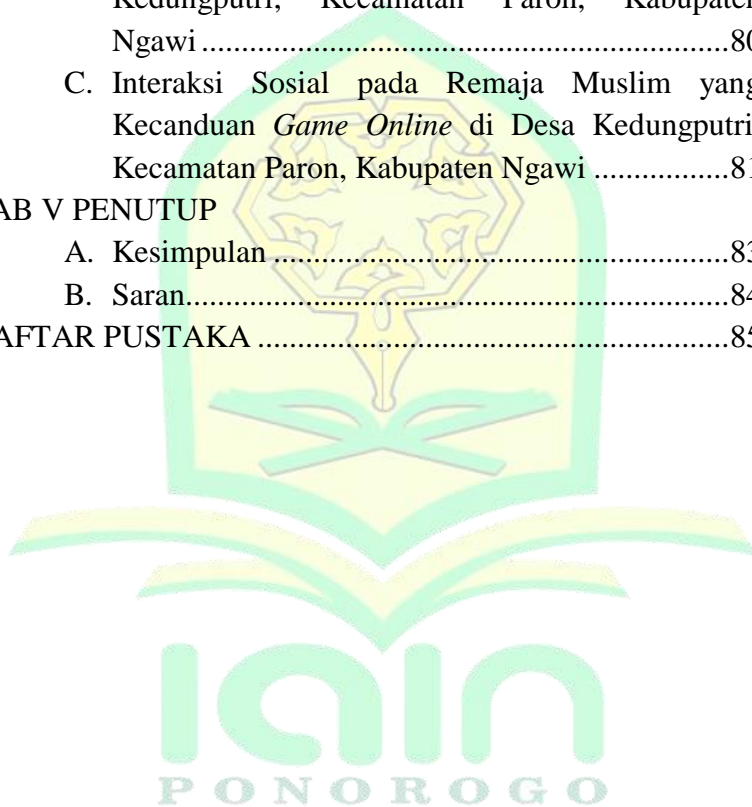
NIM. 303200003

DAFTAR ISI

COVER	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
LEMBAR PUBLIKASI	vi
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Telaah Pustaka.....	9
F. Metode Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan	25
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Interaksi Sosial.....	27
B. Remaja Muslim.....	29
1. Pengertian Remaja	29
2. Pengertian Remaja Muslim.....	31
3. Tuntutan Islam mengenai peraturan Waktu ..	32

C. Kecanduan <i>Game Online</i>	35
1. Pengertian Kecanduan.....	35
2. Pengertian <i>Game Online</i>	36
3. Kecanduan <i>Game Online</i>	38
4. Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	41
BAB III INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA MUSLIM YANG KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)	
A. Gambaran Umum tentang Kondisi Geografis Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.....	49
1. Kondisi Desa	49
2. Pendidikan.....	52
3. Keadaan Ekonomi.....	54
4. Deskripsi Informan Pemain <i>Game Online</i>	57
B. Penyebab Remaja Muslim Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.....	62
C. Respon Orang Tua terhadap Remaja Muslim yang Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi	66
D. Interaksi Sosial Remaja Muslim yang Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi	71
BAB IV ANALISIS INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA MUSLIM YANG KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> DI DESA KEDUNGPUTRI	
A. Penyebab Remaja Muslim Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.....	78

1. Keinginan Sendiri	78
2. Diajak Teman.....	79
3. Dikucilkan Teman.....	79
B. Respon Orang Tua Terhadap Remaja Muslim yang Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.....	80
C. Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan <i>Game Online</i> di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia mengalami pertumbuhan dari anak-anak ke dewasa dengan beberapa proses perkembangan, kehidupan anak untuk menjelajahi dunia barunya ialah berawal dari mengetahui interaksi dengan lingkungan. Interaksi sosial yaitu awal terjadinya suatu peristiwa sosial. Bersosialisasi pada umumnya adalah suatu proses penyesuaian diri terhadap lingkungan sosial. Hubungan sosial yaitu suatu hubungan antar makhluk hidup yang sama-sama membutuhkan satu sama lain sosial menjadi sangat kompleks.

Kemajuan ilmu serta teknologi di dunia sangat pesat di zaman modern ini, teknologi yang berkembang pesat salah satunya ialah internet. Internet sekarang dapat dengan mudah diakses oleh seluruh penduduk di dunia. Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi dimulai dengan media elektronik, munculnya internet sebagai media elektronik berfungsi sebagai alat perantara dalam melakukan interaksi satu sama lain antar sesama manusia seperti media sosial, aplikasi-aplikasi penunjang hiburan, dan lain sebagainya.¹

¹ Ardian Dwi Saputra, “*Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*”. (Skripsi, Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam, IAIN Ponorogo, 2020), 1.

Suatu fitur yang cukup berkembang bahkan memberikan manfaat hiburan dalam dunia internet ialah *game online*. Hiburan secara online membuat kegiatan menyenangkan dalam beberapa tahun ini, terutama karena kemajuan internet yang sangat pesat dan banyaknya orang untuk berpartisipasi dalam permainan *game online* yang melibatkan kerjasama serta persaingan. *Game online* dapat memberikan dampak positif yaitu meningkatkan sistem motorik, contohnya dapat meningkatkan konsentrasi bermain, sedangkan dampak negatif bagi remaja ialah remaja akan mudah melupakan skala prioritas dalam aktivitas kesehariannya, contohnya dapat mengakibatkan rasa malas dan kecanduan. Kecanduan ialah bentuk perilaku yang didorong oleh rasa ketergantungan yang tinggi pada hal yang digemari sehingga seseorang bisa dikatakan kecanduan kalau melakukan kegiatan yang sama secara berulang-ulang.²

Suatu fenomena kasus mengenai kecanduan *game online* yang terjadi pada hari Kamis (03/09/2015) di Negara Rusia, Republik Bashkortostan dimana seorang remaja berusia 17 tahun meninggal akibat terlalu sering bermain *game online* selama 22 hari tanpa henti. Peristiwa ini bermula ketika seorang remaja Rusia bernama Rustam sedang mengalami patah kaki dan harus berada di rumah. Karena dirinya merasa

² Awiya Rahma, “*Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*”. (Publikasi Ilmiah, Prodi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 2.

bosan, maka Rustam bermain *game online* DotA (*Defense of the Ancient*) yang nyaris tanpa henti kecuali saat makan dan tidur. Penyidik mengatakan bahwa remaja itu kecanduan dengan permainan tersebut selama kurang 6,5 jam bermain dalam 22 hari tanpa henti. Menurut pakar kesehatan, Azat Hafizov, penyebab dari kematian remaja itu diduga adanya pembekuan darah pada tubuhnya yang berujung pada kematian.³

Seperti yang sudah dilansir *game online* bisa menimbulkan dampak yang besar bagi penggunanya. Pemain *game online* cenderung akan mengalami kecanduan atau *addict* pada permainan yang disukainya. Tidak hanya itu apabila para penggunanya sudah memasuki masa *over addiction* atau berlebihan dalam menikmati game yang dimainkannya, maka akan mengalami gangguan pada cara berfikirnya yang mengarah pada kemampuan interaksi sosial dengan teman-teman di lingkungan sekitarnya.

Interaksi sosial yaitu suatu hubungan sosial yang bersifat dinamis, menyangkut antar individu, antar kelompok manusia, maupun antar individu dengan kelompok manusia. Dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong yakni adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling mempengaruhi seperti

³ Bambang. Remaja-17-meninggal-didepan-pc-setelah-main-game-semalam, *Pengaruh Game Online*, Berita Online:Kompas, 07 November 2019. <https://amp.kompas.com>, diakses 27 November 2022.

halnya hubungan antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok atau kelompok dengan kelompok.⁴

Dari sudut pandang perkembangan manusia, kebutuhan interaksi sosial paling menonjol pada masa remaja. Interaksi sosial remaja penting untuk proses penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari remaja, guna tercapainya interaksi yang baik antara remaja dengan orang lain. Beberapa batasan usia remaja terdiri dari masa remaja awal (12–15 tahun), masa remaja pertengahan (15–18 tahun), dan masa remaja akhir (18–21 tahun). Ada empat bentuk interaksi sosial yaitu kerjasama, kompetisi, konflik, dan adaptasi.

Dampak teknologi terhadap remaja, khususnya aktivitas bermain *game* sangatlah besar. Sebelum berkembangnya teknologi, remaja biasa bermain *game* di lapangan, namun saat ini dengan semakin majunya teknologi, remaja sudah beralih ke permainan elektronik dalam bentuk *game online*. *Game online* memang sangat menyenangkan dan menarik, namun juga memiliki kualitas tertentu yang membuat remaja ketagihan. Banyak remaja laki-laki yang gemar bermain *game* sebagai hobi di waktu senggang, sehingga banyak menghabiskan waktu bermain *game online* di rumah dan di sekolah, hingga menjadi kecanduan *game* dan sulit bersosialisasi di dunia nyata. Ada enam aspek

⁴ Awiya Rahma, “*Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online*”. (Publikasi Ilmiah, Prodi Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 3.

yang membuat remaja kecanduan *game online* yaitu arti-penting, perubahan suasana hati, toleransi, gejala penarikan diri, konflik, dan kambuh.

Remaja yang kecanduan *game online* menjalani kehidupan sehari-hari yang monoton, sehingga berdampak pada minimnya interaksi sosial antar remaja di lingkungannya. Kurangnya keterampilan interaksi sosial, remaja merasa tidak nyaman berinteraksi dengan temannya. Dalam pola pikir remaja yang masih kekanak-kanakan dan minder, diperlukan perhatian dan empati dari lingkungan terkecil seperti keluarga untuk mengembangkan pola interaksi yang baik di kalangan remaja.⁵

Peneliti mencoba untuk melakukan wawancara di rumah subjek yang berada di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, wawancara ini ditunjukkan kepada beberapa subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan subjek yang bernama Y berjenis kelamin laki laki, berumur 18 tahun, menuturkan bahwa dalam sehari subjek mampu bermain *game online* 5-7 jam dan jika libur sekolah subjek mampu seharian penuh bermain *game online* sampai lupa mandi dan telat makan. Dalam sehari, subjek mampu untuk berdiam diri menatap

⁵ Eka Arista Anjasari, I Gusti Ayu Made Srinadi, Desak Putu Eka Nilakusmawati, "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja," *Jurnal Matematika*, 3 (Agustus, 2020), 177-178.

smartphone berjam-jam hanya untuk bermain *mobile legends*, subjek melakukan permainan ini berulang ulang terus lebih dari sekali, alasan subjek berlama-lama dalam bermain *game* tersebut, karena permainan *game online mobile legends* adalah hobi dia dan membuatnya tertantang untuk terus mengikuti permainan tersebut dan sebagai hiburan di sela-sela tugas sekolah. Subjek sering berkomunikasi dengan teman-temannya melalui *game online* dari pada harus ketemu langsung dan menghiraukan orang-orang yang disekelilingnya, Hal ini dibuktikan dari pernyataan Y yang mengatakan bahwa:

“aku main game jane ki mergo hobi mbk karo gawe tombo suwong pas nang sekolah tugase okeh gek gak oleh nyekel hp, makane aku balek sekolah langsung bukak hp langsung dolanan game. Biasane aku nek ws asik dolanan game sampek telat maem karo lali adus, sampek pernah sedino ora adus sampek dimuringi bukku mbk. Aku nek ws fokus main game nek dijak jagongan karo wong seng nang andingku yo ws gk tak sauri. Terus bengine ngunui nek enek tugas sekolah sering ora tak kerjakno mergo asik ngegame sampek nang sekolahan dihukumi terus turuku sampek bengi-bengi yo mok dolanan game mbk. Aku nang kelas okeh turu ae mbk soale sering ngantuk mergo aku nek ngegame tekan bengi-bengi. Aku yo ora aktif nang organisasi sekolah karo nang deso mbk, yo selama ijek enek

*seng ngiwangi yo bent kono mbk soale penak ngegame mbk. Tapi kadang enek kancaku ngejak ngopi aku budal tapi tekan warung yo panggah ngegame jadi ora kok omong-omongan tapi malah ngegame dewe-dewe sandiku malah asik omong-omongan nang game mbk seru ae karo misuh-misuh lossss”.*⁶

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Y merupakan subjek yang interaksi sosialnya kurang baik ditandai dengan sikap subjek yang kurang mampu bergaul dengan lingkungan sekitar dan memilih untuk bermain *game online* daripada harus mengikuti kegiatan disekolah maupun didesa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi”.

B. Rumusan Masalah

1. Apa penyebab remaja muslim kecanduan *game online* di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?
2. Bagaimana orang tua merespon remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?
3. Bagaimana interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* dengan lingkungan di

⁶ Y, wawancara, bertempat di rumah Yudha Kedungputri, 27 November 2023

Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penyebab remaja muslim kecanduan *game online* di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.
2. Untuk mengetahui respon orang tua terhadap remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.
3. Untuk mengetahui interaksi sosial remaja muslim yang kecanduan *game online* dengan lingkungan di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengembangan ilmu, khususnya psikologi remaja
 - b. Menambah referensi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Responden
Setelah penelitian ini dilakukan, responden diharap bisa mendapatkan informasi, memahami tentang kecanduan *game online*, dan mengurangi durasi bermain *game online*.

b. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan wawasan terhadap masyarakat mengenai perilaku anak yang kecanduan *game online* dan mempunyai keperdulian untuk mencegah remaja kecanduan *game online*.

E. Telaah Pustaka

Selain mengambil sumber dari buku-buku yang relevan penulis juga menjadikan penelitian terdahulu sebagai acuan dalam menulis penelitian ini, agar menghindari terjadinya kesamaan atau plagiasi dalam penyusunan skripsi ini. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang penulis temukan memiliki kemiripan dalam pembahasan yaitu:

Pertama, penelitian Awiya Rahma. Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang berjudul “Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan *Game Online*”. Yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gamers* merupakan *gamers* dengan tingkat kecanduan *game online* yang termasuk *moderate*, hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian berupa beberapa tujuan dalam berinteraksi sosial yang dilakukan oleh *gamers*, diantaranya adalah belajar berkehidupan di masyarakat, menjalin tali silaturahmi, dan menjalin kerjasama. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, informan dalam penelitian penulis adalah 12 orang yang berumur antara 16 sampai 56 tahun, sedangkan informan dalam penelitian ini adalah 5 orang dengan karakteristik remaja yang berumur antara 18 sampai 20 tahun. Persamaan penelitian ini yaitu membahas interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*.⁷

Kedua, penelitian Rollys Ardian Dwi Saputra. Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, yang berjudul “Interkasi Sosial Remaja Kecanduan *Game Online* di Desa Singosaren”. Yang dilakukan pada tahun 2020. Penelitian tersebut dilakukan untuk mengetahui bentuk interaksi sosial remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren dan untuk mengetahui dampak interaksi sosial pada remaja yang kecanduan *game online* di Desa Singosaren. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online* sudah sesuai dengan teori yang dipaparkan peneliti. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis bertempat di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, Sedangkan penelitian ini bertempat di Desa Singosaren Kecamatan Jenangan Kabupaten Ponorogo. Persamaan

⁷Awiyah Rahma, “Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online”. (Publikasi Ilmiah, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018).

penelitian ini yaitu membahas interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*.⁸

Ketiga, penelitian Salsabilla Senja Safitri, Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang berjudul “*Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*”. Yang dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana interaksi sosial mahasiswa pecandu *game online* dengan lingkungan sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif dan positif *game online* dalam interaksi sosial yang mereka lakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis bertempat di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi, sedangkan penelitian ini bertempat di Universitas Muhammadiyah Surakarta. Persamaan penelitian ini yaitu membahas *game online* dan pengaruh interaksi sosial.⁹

Keempat, penelitian Bety Mustikasari, Deka Setiawan, Ika Ari Pratiwi. Mahasiswa Universitas Muria Kudus, yang berjudul “Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak

⁸ Rollys Ardian Dwi Saputra, “Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren”. (Skripsi, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, IAIN Ponorogo, 2020).

⁹ Salsabilla Senja Safitri, “*Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta*,” *Jurnal Pendidikan*, 4 (September-Oktober, 2020).

Usia SD di Desa Prawoto”. Yang dilakukan pada tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia SD di Desa Prawoto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi *game* yang sedang dimainkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis membahas gambaran interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*, Sedangkan penelitian ini membahas dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia SD. Persamaan penelitian ini yaitu membahas interaksi sosial.¹⁰

Kelima, penelitian Aloysius Bagus Pradipta, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, Alexander J Danny. Mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang berjudul “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial”. Yang dilakukan pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game online* pada interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY dan untuk mengetahui hubungannya antara bermain *game online*

¹⁰ Bety Mustikasari, Deka Setiawan, Ika Ari Pratiwi, “Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak SD di Desa Prawoto,” *Jurnal Didika*, 2 (Juli-Desember, 2020).

dan interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *game online* berpengaruh interaksi sosial siswa, bermain *game online* memberikan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial mahasiswa FTI UAJY. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis memiliki perbedaan, penelitian penulis membahas gambaran interaksi sosial pada remaja kecanduan *game online*, Sedangkan penelitian ini membahas pengaruh penggunaan *game online* pada interaksi sosial mahasiswa. Persamaan penelitian ini yaitu membahas interaksi sosial.¹¹

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini pendekatan yang dilakukan ialah melalui pendekatan kualitatif. Artinya data yang dikumpulkan melalui penggalan data yang berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Sehingga yang menjadi tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk menggambarkan realita empirik di balik fenomena secara mendalam serta rinci.

¹¹ Aloysius Bagas Pradipta, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, Alexander J Danny, "Hubungan Pengguna *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial," *Jurnal Means*, 1 (Januari-Juni 2019).

Oleh karena itu penggunaan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini adalah dengan menggabungkan antara realita empirik dengan teori yang berlaku dengan menggunakan metode diskriptif.

Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode diskriptif karena penulis ingin mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan kata-kata tertulis serta mendeskripsikan hasil wawancara dari objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mendeskripsikan tentang Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi.

b. Jenis Penelitian

Berdasarkan jenis penelitiannya, penelitian ini termasuk penelitian studi kasus. Studi kasus merupakan bagian dari metodologi penelitian yang mengharuskan peneliti untuk menjelaskan kasus individu atau kelompok dengan lebih cermat, tepat, dan menyeluruh.¹² Pokok permasalahan yang diteliti ialah Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.

¹² Taufik Hidayat, "Pembahasan Studi Kasus Sebagai Bagian Metodologi Penelitian," *Jurnal Study Kasus*, 3 (2019), 1.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Tujuannya untuk mengetahui masyarakat khususnya remaja yang mengalami kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi. Peneliti sedang mencari informan tambahan sebagai data pendukung untuk memahami kondisi sosial masyarakat yang kecanduan *game online* di wilayah tersebut.¹³

3. Data dan Sumber Data

a. Data

Data merupakan hasil catatan peneliti yang berupa fakta atau angka yang dapat digunakan untuk menyusun informasi untuk tujuan tertentu. Sumber data utama bagi peneliti kualitatif adalah perkataan dan tindakan, namun selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen.

b. Sumber Data

Sumber data merupakan sumber diperolehnya suatu data penelitian. Sumber data dalam penelitian ini ialah:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang memuat data utama yaitu data diperoleh langsung

¹³ Ibid., 11.

di lapangan. Dalam penelitian sebanyak orang ini, sumber data primer diperoleh dari narasumber atau informan sebanyak orang. Pada penelitian tersebut yang menjadi narasumber atau informan, antara lain:

- a. A adalah seorang pemain *game online*
- b. Z adalah seorang pemain *game online*
- c. B adalah seorang pemain *game online*
- d. Y adalah seorang pemain *game online*
- e. D adalah seorang pemain *game online*
- f. Ibu I adalah orang tua dari A seorang pemain *game online*
- g. Ibu E adalah orang tua dari Z seorang pemain *game online*
- h. Ibu Y adalah orang tua dari B seorang pemain *game online*
- i. Ibu K adalah orang tua dari Y seorang pemain *game online*
- j. Ibu M adalah orang tua dari D seorang pemain *game online*.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder

merupakan sumber data tambahan yang tidak diperoleh langsung dari lapangan, melainkan dari sumber yang dibuat oleh orang lain. Sumber data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini adalah dokumen atau arsip yang berkaitan dengan:

- a. Struktur Organisasi Desa Kedungputri
- b. Jumlah Penduduk Desa Kedungputri
- c. Peta Desa Kedungputri¹⁴

4. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini dibutuhkan data yang akurat, sehingga metode penelitian yang digunakan harus sesuai dengan objek penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung dan dilakukan observasi secara berkala sebanyak observasi untuk memperoleh data penelitian. Peneliti terjun langsung ke Desa Kedungputri. Peneliti mengamati remaja di Desa Kedungputri. Hal ini memungkinkan peneliti untuk memahami kondisi mereka terlebih dahulu. Peneliti kemudian melanjutkan

¹⁴ Ibid., 10-11.

pendekatan pribadinya dengan menanyakan apakah bersedia menjadi informan yang akan peneliti wawancarai.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana pertanyaan diajukan kepada responden dan jawabannya dicatat atau direkam. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan sumber data. Untuk menggunakan wawancara sebagai teknik pengumpulan data yang efektif, harus terlebih dahulu membuat panduan wawancara untuk memfokuskan pertanyaan dan segera mencatat semua jawaban dan informasi yang diberikan responden. Data yang ditangkap berupa persepsi, opini, emosi, dan pengetahuan.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan metode mengumpulkan data yang berupa catatan, buku, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, agenda, notulen rapat, foto, dan sebagainya. Studi dokumen adalah pelengkap dari penggunaan metode observasi serta wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen dalam penelitian ini yaitu data-data Struktur Organisasi Desa Kedungputri, Jumlah penduduk Desa Kedungputri, Peta Desa Kedungputri.¹⁵

¹⁵ Ibid., 11-13.

5. Teknik Pengolahan Data

Menurut Silalahi analisis data kualitatif digunakan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data kualitatif mungkin dikumpulkan melalui berbagai metode seperti indepth interview, observasi, dan dokumentasi. Dalam analisis data kualitatif tidak menggunakan perhitungan matematis dan uji statistik sebagai alat bantu analisis. Menurut Miles dan Huberman kegiatan analisis terdiri atas tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang mempertajam, mengkategorikan, mengorientasikan, menghilangkan data yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah suatu kegiatan yang melibatkan sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Melalui data yang disajikan, peneliti melihat dan dapat memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan atas pemahaman yang

didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

c. Penarikan Kesimpulan

Menurut Miles dan Huberman langkah ketiga dari kegiatan analisis data adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Pada saat pengumpulan data, seorang peneliti mencari makna sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi-proposisi. Mula-mula kesimpulan belum jelas, namun lambat laun kian meningkat lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan akhir mungkin tidak muncul hingga pengumpulan data berakhir, bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, dan kecakapan peneliti. Kesimpulan kemudian diverifikasi dengan melakukan tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin merupakan peninjauan kembali untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif.

Di dalam metode pengolahan data dijelaskan prosedur pengolahan dan analisis data sesuai dengan pendekatan yang dilakukan. Secara umum metode pengolahan data akan melalui beberapa tahap meliputi, pemeriksaan data (*editing*), klasifikasi (*classifying*), verifikasi (*verifying*), analisis (*analyzing*), dan pembuatan

kesimpulan (*concluding*).

1. *Editing* (Pemeriksaan Data)

Membersihkan dan mempersiapkan data-data yang telah dikumpulkan dari kelengkapan jawaban, kejelasan, kesesuaian, dan relevansinya.

2. *Classifying* (Klasifikasi)

Proses pengelompokan semua data dari berbagai sumber. Seluruh data tersebut ditelaah secara mendalam, kemudian digolongkan sesuai dengan kebutuhan. Kemudian data-data tersebut dibagi berdasarkan bagian-bagian yang memiliki persamaan.

3. *Verifying* (Verifikasi)

Verifying adalah proses memeriksa data dan informasi yang telah dikumpulkan agar validitas data dapat diakui dan digunakan dalam penelitian. Kemudian data dikonfirmasi ulang atau divalidasi.

4. *Analyzing* (Analisis)

Tahap penganalisisan data dilakukan setelah kamu melalui tahap pengolahan data. Hasil olahan data itu kemudian akan kamu

analisis dan ditafsirkan sehingga data tersebut dapat dipahami sebagai sebuah informasi.

5. *Concluding* (Kesimpulan)

Tahap terakhir dalam pengolahan data adalah kesimpulan. Kesimpulan inilah yang nantinya akan menjadi sebuah informasi yang terkait dengan objek penelitian si peneliti. Tahapan ini dapat diistilahkan sebagai *concluding*, yaitu kesimpulan atas proses pengolahan data yang terdiri dari empat proses sebelumnya, yaitu *editing*, *classifying*, *verifying* dan *analyzing*.¹⁶

6. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan data dengan cara mengorganisasikan data, mengklasifikasikan kepada satuan-satuannya yang dapat dikelola, menemukan hubungan dan pola kemudian menentukan apa yang penting untuk dipelajari. Data yang dianalisis berupa data yang di dapatkan dari proses pengamatan, wawancara serta dokumentasi. Miles dan Huberman menyatakan ada dua model utama untuk melakukan analisis dalam penelitian kualitatif yang pertama model

¹⁶ Ivanovich Agusta, *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif* (Bogor: Pusat Penelitian Sosial Ekonomi, 2003), 10.

jalinan atau bisa di sebut juga dengan model mengalir dan yang kedua yaitu model analisis interaktif. Dari kedua model untuk melakukan analisis dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan model kedua yaitu model analisis interaktif. Empat tahap yang harus dilakukan dalam model analisis interaktif antara lain:

- a. Pengumpulan data, yaitu mengumpulkan data dari tempat penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam dan penelusuran sebanyak dokumen.
- b. Reduksi data, merupakan proses pemilihan data yang diperoleh dengan menggunakan ketiga metode pengambilan data yang telah disebutkan di atas. Pemilihan ini didasarkan pada rumusan pertanyaan penelitian, sehingga data yang tidak relevan selanjutnya akan dikesampingkan.
- c. Penyajian data, yaitu penjelasan dalam bentuk teks naratif berdasarkan kumpulan informasi dan hasil analisis data yang relevan. Rumusan masalah menjadi acuan utama dalam menyajikan data tersebut.
- d. Penarikan kesimpulan, untuk menarik kesimpulan peneliti perlu mengamati dan menyikapi apa yang ditemukan di lapangan (dengan mengembangkan pola analisis dan hubungan sebab akibat) sejak awal pengumpulan data. Keempat langkah

analisis data ini memudahkan peneliti dalam menganalisis data informan. Peneliti juga dapat menggunakan klasifikasi untuk mengkategorikan data dan kunci untuk membantu menarik kesimpulan dari hasil penelitian. Data dikategorikan dalam bentuk tabel, dengan tanggapan informan yang dikategorikan menurut konsep penelitian yang paling penting.¹⁷

7. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menghindari kesalahan dan kekeliruan dalam data yang dikumpulkan, maka perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Keabsahan data adalah ukuran kebenaran data survei dan berfokus pada data/informasi daripada sikap atau angka masyarakat. Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus berusaha keras untuk memperoleh data yang valid. Oleh karena itu, dalam mengumpulkan data, peneliti harus melakukan verifikasi terhadap data tersebut untuk memastikan bahwa data tersebut tidak valid (salah). Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi. Triangulasi ialah upaya peneliti untuk memverifikasi keakuratan data dan informasi yang diperoleh dari berbagai sudut pandang dengan mengurangi sebanyak

¹⁷ Ardian Dwi Saputra, *“Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren.* (Skripsi, Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam, IAIN Ponorogo, 2020), 13-14.

mungkin bias yang ditimbulkan dalam pengumpulan dan analisis data.¹⁸

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah urutan pembahasan di dalam sebuah penelitian. Dengan adanya sistematika pembahasan susunan penelitian akan lebih tertata dan terarah sehingga dapat memudahkan laporan hasil penelitian tersebut.

Bab I : Merupakan Pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum untuk memberi pola pemikiran bagi keseluruhan penelitian yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, telaah pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II : Merupakan kajian teori tentang penyebab dan interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.

Bab III : Merupakan temuan penelitian. Bab ini mendeskripsikan mengenai gambaran

¹⁸ Mudjia Rahardjo, Triangulasi-dalam-Penelitian-Kualitatif, Berita Online: GEMA, 15 Oktober 2010, <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html#:~:text=Karena%20itu%2C%20triangulasi%20ialah%20usa,ha,saat%20pengumpulan%20dan%20analisis%20data.,> diakses 23 Januari 2024.

umum tentang kondisi geografis Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, susunan organisasi pemerintahan di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi, pendidikan, keadaan ekonomi, deskripsi informan pemain *game online*.

Bab IV : Merupakan analisis dari data yang berisi tentang kondisi lingkungan Desa Kedungputri dalam mempengaruhi remaja muslim yang kecanduan *game online*, interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, remaja muslim di Desa Kedungputri, kecanduan *game online*.

Bab V : Merupakan kesimpulan dan saran. Bab ini bertujuan untuk mempermudah para pembaca dalam mengambil intisari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Interaksi Sosial

Saat ini kita semua meyakini bahwa kita tidak bisa memisahkan seseorang dari hubungannya dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Karena ia terus-menerus beradaptasi dengan lingkungannya, sehingga karakter, kemampuan, dan karakteristik seseorang menjadi benar-benar kepribadian individu hanya ketika seluruh sistem psikofisiknya terhubung dengan lingkungannya. Tegasnya, seseorang membutuhkan hubungan dengan lingkungannya, dan tanpa hubungan ini individu tersebut tidak lagi menjadi individu. Dalam hal ini psikolog Woodworth menambahkan bahwa hubungan manusia dengan lingkungan mempunyai arti sebagai berikut:

1. Individu dapat berkonflik dengan lingkungan
2. Individu dapat memanfaatkan lingkungan
3. Individu dapat berpartisipasi (berkontribusi) dengan lingkungan
4. Individu dapat beradaptasi dengan lingkungan.

Peran apa yang dimainkan individu terhadap lingkungan alam dan sebaliknya? Dalam menghadapi dunia sekitar, manusia tidak bersikap pasif, melainkan aktif, yaitu berusaha mempengaruhi dunia dan mengubah dalam batas kemungkinan. Sebaliknya, lingkungan alam berperan bagi individu, artinya mempengaruhi individu, tindakan, pikiran, sikap, perasaan, kemauan, dll.

Secara umum, hubungan ini berkisar pada upaya adaptif dan adaptasi diri ini dapat terjadi melalui cara yang

disebut autoplastis (auto = sendiri, plastis = dibantu), artinya, seseorang harus beradaptasi dengan lingkungannya. Misalnya, jika karyawan bekerja di kantor, mereka harus beradaptasi dengan peraturan dan ketentuan di kantor tersebut.

Jadi kalau aturannya jam 7 pagi harus ke kantor, dia harus berangkat kerja jam itu, dan seterusnya. Adaptasi diri juga terjadi secara alloplastis (allo=lainnya). Dengan kata lain, masyarakat juga dapat mengubah lingkungannya sesuai keinginannya. Misalnya, jika seorang karyawan yang duduk di kursi dalam sebuah ruangan merasa bahwa posisi tempat duduknya memengaruhi cara mereka melakukan pekerjaannya, mereka mungkin mencoba mengubah tempat duduknya.

Jadi, kehidupan manusia dalam masyarakat mempunyai dua macam fungsi, yaitu fungsi sebagai obyek dan fungsi sebagai subyek. Demikian pula manusia lain (*milieu*) juga berfungsi sebagai subjek dan objek. Oleh karena itu, dalam bukunya *Social Psychology*, H. Bonner merumuskan interaksi sosial sebagai berikut:

"Interaksi sosial adalah hubungan antara individu atau lebih, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya".¹

Interaksi sosial adalah hubungan sosial yang dinamis dan mencakup hubungan antar individu, antar kelompok manusia, dan antara individu dengan kelompok manusia. Ketika dua orang bertemu, interaksi sosial

¹ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 48-52.

dimulai dari saat mereka bertemu. Mereka saling menegur, berjabat tangan, berbincang, bahkan terkadang berdebat. Kegiatan tersebut merupakan salah satu jenis interaksi sosial. Sekalipun orang yang bertatap muka tidak berbicara atau bertukar isyarat, interaksi sosial terjadi karena setiap orang menyadari kehadiran orang lain sehingga menyebabkan perubahan emosi dan neurologis. Hal itu disebabkan oleh misalnya bau keringat, parfum, suara berjalan, dll. Mereka semua meninggalkan kesan dalam pikiran seseorang, yang menentukan tindakan apa yang akan diambilnya.²

B. Remaja Muslim

1. Pengertian Remaja

Memang tidak mudah untuk mendefinisikan remaja secara tepat karena banyak sudut pandang yang dapat digunakan untuk mendefinisikan remaja. Kata “remaja” berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang berarti “tumbuh” atau “menjadi dewasa”. Sebagaimana banyak tokoh yang memberikan definisi tentang masa remaja, Debrun mendefinisikan masa remaja sebagai masa pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa.

Papalia and Olds tidak memberikan pengertian remaja secara eksplisit, namun secara implisit memberikan pengertian pubertas (*adolescere*). Menurut Papalia dan Olds, masa remaja merupakan masa

² Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: Raja Grafindo. 1996), 65-66

peralihan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa, umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada akhir masa remaja atau awal usia 20-an. Di sisi lain, Anna Freud berpendapat bahwa pada masa remaja terjadi proses perkembangan yang meliputi perubahan-perubahan yang berkaitan dengan perkembangan psikoseksual dan perubahan hubungan dengan orang tua serta cita-citanya, dan bahwa pembentukan cita-cita merupakan proses pembentukan orientasi masa depan.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan batasan konseptual mengenai siapa remaja itu. WHO mengemukakan penggunaan tiga kriteria; biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, yaitu: (1) perkembangan manusia sejak pertama kali menunjukkan tanda-tanda seksual sekunder hingga mencapai kematangan seksual, (2) perkembangan psikologis dan pola identifikasi anak menjadi dewasa, dan (3) Terdapat transisi dari ketergantungan sosial dan ekonomi sepenuhnya ke keadaan yang lebih mandiri.

Wirawan juga menyatakan bahwa pengertian remaja harus disesuaikan dengan budaya setempat, sehingga di Indonesia digunakan batasan usia 11 sampai 24 tahun dan usia belum menikah digunakan dalam arti:

- a. Sebelas adalah usia dimana karakter sekunder umumnya mulai muncul.
- b. Dalam masyarakat Indonesia, anak usia 11 tahun sudah dianggap remaja baik secara adat maupun

- agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukannya sebagai anak-anak.
- c. Pada usia ini tanda-tanda selesainya perkembangan mental mulai terlihat, seperti mencapai identitas ego (menurut Erikson), mencapai tahap reproduktif perkembangan psikoseksual (menurut Freud), dan mencapai puncak perkembangan kognitif (menurut Piaget) dan moralitas (menurut Kohlberg).
 - d. Batasan umur 24 tahun merupakan batas maksimal untuk memberikan kesempatan kepada mereka yang sampai dengan batasan umur tersebut masih bergantung pada orang tuanya dan belum mempunyai hak sebagai orang tua secara penuh.
 - e. Berdasarkan definisi ini, status perkawinan sangat menentukan apakah seseorang masih tergolong remaja.³

2. Pengertian Remaja Muslim

Remaja muslim adalah remaja yang beragama islam. Remaja muslim mempunyai kepribadian unik yang bersumber dari keimanan dan ketaatan beragama. Dia menganalisis setiap informasi yang masuk berdasarkan agamanya. Begitu pula dengan sikap melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan.⁴

³ Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja," *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 1 (2017), 25-26.

⁴ Nahdah Batman, Membentuk-karakter-remaja-muslim, Berita Online: Kalsel Kemenag, 15 Januari 2020. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://kalsel.kemenag.go.id/berita/532551/Membentuk-Karakter-Remaja->

Pengertian jati diri remaja muslim adalah ciri-ciri atau tanda-tanda yang melekat pada diri seseorang pada masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, atau antara usia 11 hingga 21 tahun, yang telah menyerahkan diri seutuhnya kepada tuhan. Maksudnya berserah diri kepada tuhan, artinya beriman dan mengerjakan apa yang diperintahkan, menjauhi larangan, dan menunaikan tujuan diciptakannya kita sebagai manusia.⁵

3. Tuntutan Islam mengenai Pengaturan Waktu

Ajaran Islam mengharuskan umat Islam untuk menghargai waktu. Umat Islam tidak boleh menunggu orang lain memotivasi mereka untuk mengatur waktu mereka. Karena ini adalah kewajiban setiap muslim. Ajaran Islam memperhatikan pemahaman tentang hakikat menghargai waktu sebagai tanda keimanan dan bukti ketaqwaan. Sebagaimana tersirat dalam surat al-Furqan/25 ayat 62, artinya: “Dan Dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur”.

[Muslim&ved=2ahUKEwiE65i5s_KDAxVmzjgGHZy6DIIQFnoECBkQAO&usg=AOvVaw3LWkX7QOP-2P0T9z_iaEHq](https://www.kompasiana.com/muhammad/5af62195f13344402901cc13/identitas-remaja-muslim#:~:text=Definisi%20identitas%20remaja%20muslim%20adalah,me%20nyerahkan%20diri%20sepeenuhnya%20kepada%20Tuhannya), diakses 23 Januari 2024

⁵ Muh. Jamil, Identitas-remaja-muslim, Berita Online: Kompas, 12 Mei 2018.

<https://www.kompasiana.com/muhammad/5af62195f13344402901cc13/identitas-remaja-muslim#:~:text=Definisi%20identitas%20remaja%20muslim%20adalah,me%20nyerahkan%20diri%20sepeenuhnya%20kepada%20Tuhannya>, diakses 23 Januari 2024

Syariat Islam mengatur ibadah ritual di sebagian hari, dari siang hingga malam, dan pada waktu-waktu tertentu dalam setahun. Sholat lima waktu wajib dilakukan dari awal hingga akhir kegiatan hari, dan waktunya selaras dengan perjalanan hari. Menurut syariat Islam, malaikat Jibril diutus oleh Allah untuk menentukan waktu mulai dan berakhirnya shalat lima waktu, agar menjadi pedoman dan sistem penyelenggaraan kehidupan Islami yang baku dan bijaksana. Ini juga berfungsi mengukur jumlah detik dari matahari terbit hingga terbenam.

Menurut Yusuf Qaradawi, belajar manajemen waktu sangat penting bagi umat Islam karena beberapa alasan berikut: Pertama, ajaran Islam sangat memperhatikan waktu, sebagaimana ditentukan dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Kedua, sejarah umat Islam generasi pertama menunjukkan bahwa mereka lebih memperhatikan waktu dibandingkan generasi selanjutnya, sehingga mereka menghasilkan berbagai ilmu yang bermanfaat dan mereka dengan teguh mampu menciptakan peradaban yang mengakar. Ketiga, keadaan umat Islam saat ini sebenarnya berkebalikan dengan keadaan generasi pertama. Artinya, kita cenderung suka membuang-buang waktu sehingga tidak bisa berbuat banyak untuk kesejahteraan dunia. Dan melakukan segala sesuatunya untuk akhirat sebagaimana mestinya. Serta yang terjadi justru sebaliknya, kita meracuni kehidupan dunia dan akhirat, dan tidak ada kebaikan yang dapat dihasilkan

dari keduanya.

Jika memahami pentingnya manajemen waktu, maka dengan sendirinya akan bertindak di dunia ini seolah-olah akan hidup selamanya, dan akan bertindak untuk akhirat seolah-olah akan mati besok, dan tentu saja doa ini menjadi semboyan kehidupan kami : “Ya Tuhan kami, berilah kami kebaikan di dunia dan kebaikan.” (QS Al-Baqarah/2:201).

Selain itu, Allah SWT juga bersumpah menekankan pentingnya waktu dan keagungan nilainya, sebagaimana tertulis dan tersirat dalam Al-Qur'an Surat al-Layl/92: 1-2, Al-Fajr/89 : 1-2, AdhDhuha/93 : 1-2, Al-'Ashr/103 : 1-2. Oleh karena itu, perlu diperjelas betapa pentingnya manajemen waktu belajar bagi umat Islam. Namun sebelum mempelajari manajemen waktu, kita harus mengenal terlebih dahulu beberapa ciri-ciri waktu agar kita benar-benar memahami hakikatnya, yakni: *cepat berlalu; tidak berwenang untuk kembali; harta paling mahal*. Berdasarkan hal tersebut, lahirlah berbagai ungkapan bijak, seperti “*alwaqtu ka as-saif*” (waktu ibarat pedang/pisau). Pedang/Pisau bisa sangat berguna jika ditangani dengan benar, namun jika tidak ditangani dengan benar dapat membahayakan orang lain dan juga diri sendiri. Keinginan awal untuk membuat sesuatu menjadi lebih sederhana agar bermanfaat bagi manusia akan mubazir bahkan merugikan jika digunakan secara tidak benar. Inilah pentingnya memanfaatkan waktu sebaik-baiknya untuk kepentingan diri sendiri dan orang lain.

Hadits Nabi Muhammad SAW juga mengingatkan banyak orang akan pentingnya memanfaatkan waktu mereka sebaik-baiknya. Misalnya saja ketika Nabi SAW. memperingatkan kita bahwa kita perlu mempersiapkan diri untuk waktu luang, masa muda, kelimpahan, kesehatan, dan akhirnya seluruh hidup kita sehingga kita tidak memiliki penyesalan ketika kita sibuk, tua, miskin, atau sakit bahkan setelah kematian. Dari sini waktu merupakan modal yang paling unik, tidak mungkin dapat digantikan, tidak mungkin dapat dihemat tanpa menggunakannya, dan tidak mungkin memperoleh waktu yang diperlukan dengan cara apapun, kita dapat menyimpulkan bahwa hal tersebut mungkin. Manajemen waktu berarti mengatur diri sendiri dan merupakan salah satu tanda keunggulan dan kesuksesan.⁶

C. Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Kecanduan

Untuk memahami kecanduan *game online*, maka perlu memahami apa arti kata kecanduan. Istilah kecanduan awalnya digunakan untuk merujuk terutama pada penggunaan alkohol dan narkoba.

Pertama, menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, kecanduan adalah ketergantungan pada suatu hobi (karena melupakan hal lain).

⁶ Hasnun Jauhari Ritongga, "Manajemen Waktu dalam Islam," 6 (2018), 52-54.

Kedua, menurut Kamus *Cambridge Dictionaery* kecanduan berarti sangat menyukai sesuatu sehingga melakukan atau memilikinya secara berlebihan. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan itu menyenangkan dan jika dilakukan secara berlebihan, orang akan melupakan hal lain.⁷

Kecanduan adalah komitmen perilaku untuk menghilangkan kesenangan atau ketidaknyamanan dengan sesuatu yang lain, yang biayanya lebih besar daripada manfaatnya, sering kali mengakibatkan kerugian fisik, sosial, atau psikologis, dan beberapa melibatkan keinginan untuk mengurangi, menghentikan perubahan perilaku dengan cara tertentu. Ini tidak mudah. Kecanduan disebut juga ketergantungan. Menurut Ghodse, kecanduan ditandai dengan reaksi perilaku yang selalu disertai dengan kebutuhan yang terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikologis dan terkadang untuk menghindari sesuatu yang tidak menyenangkan.⁸

2. Pengertian *Game Online*

Ada beberapa definisi *game online*. Antara lain sebagai berikut:

- a. *Pertama*, Rupita Wulan menulis di jurnal

⁷ Maurice, "Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Suwasta di Makassar," *Jurnal Jaffray*, 2 (Oktober, 2017), 181-182.

⁸ Ahyani Radhiani Fitri. Yuli Widiningsih, *Psikologi Adiktif* (Riau: Al-Mujatahadah Press, 2016), 9.

Psikologi UBD Palembang, “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh *internet*.”

- b. *Kedua*, menurut Chandra Zebah Aji, *game online* adalah suatu bentuk permainan yang terhubung melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Game online* juga dapat dimainkan di komputer, *laptop*, dan perangkat lainnya selama perangkat tersebut terhubung dengan jaringan internet.
- c. *Ketiga*, menurut Young, *game online* dimainkan secara *online* via internet.

Melihat dari berbagai macam definisi *game online*, *game online* adalah permainan yang berbasis jaringan internet yang pemainnya dapat bermain secara *online* dan dapat diakses serta digunakan oleh banyak orang melalui komputer, *laptop*, *smartphone*, dan *tablet*. *Game online* memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga pemainnya merasa senang, membangkitkan emosi, dan merasa terlibat langsung dalam bagaimana sebenarnya *game online* ini dimainkan.⁹

⁹ Ibid., 178-179.

3. Kecanduan *Game Online*

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan menarik untuk diatasi, sehingga individu dapat memperoleh kepuasan dengan memainkan *game online* kapan pun waktunya. Selain itu, pemain akan bersaing dalam grup melawan grup lain. Ketika seseorang mencapai level ini, mereka mengalami kecanduan. Kebanyakan orang yang menjadi kecanduan *game online* adalah remaja, yang perkembangannya mencari suatu kesenangan dan salah satunya adalah *game online*.¹⁰

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah mendefinisikan kecanduan *game online* sebagai jenis gangguan mental sejak tahun 2018. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan pada tahun 2018, sekitar 14% remaja sekolah menengah pertama dan atas di wilayah metropolitan telah terkena kecanduan internet. Bermain *game online* secara berlebihan (kecanduan *game online*) berdampak pada mereka yang memainkannya, sehingga pemain ingin bersaing untuk tampil unggul di antara teman-temannya. Oleh karena itu, tuntutan, persaingan, dan bencana dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental. Salah satu dampak psikologis yaitu rasa takut atau cemas. Maraknya *game online* pada akhirnya menyebabkan para

¹⁰ Ibid., 182.

remaja ingin terus bermain *game online* tanpa mengontrolnya sendiri, sehingga mengakibatkan remaja menjadi kecanduan bermain *game* tersebut. Managing director PT Megaxus Infotech Eva Muliawati menceritakan bahwa pada tahun 2016, jumlah pengguna *game online* di Indonesia setidaknya berjumlah 6,5 juta meningkat menjadi 500 ribu. Menurut Edo S Jaya, 45,3% dari 3.264 siswa telah memainkan *game online* dalam sebulan terakhir dan tidak ada niat untuk berhenti.

Saat itu belum ada kesepakatan mengenai kriteria kecanduan *game online*, sehingga membuat kriteria milik Indonesia berdasarkan teori kecanduan *game* dan kriteria diagnosis kecanduan judi. Mereka kemudian melakukan *focus group discussion* dengan tiga psikolog klinis berlisensi dan menyimpulkan bahwa mereka yang bermain *game* 4 sampai 5 hari dalam seminggu dan lebih dari 4 jam per hari mengalami kecanduan *game online*.¹¹

Menurut King dan Delbrafo, kecanduan *game* adalah suatu bentuk kecanduan yang disebabkan oleh pemikiran yang terus menerus sehingga menimbulkan perilaku yang berlebihan, dimana pemain menunjukkan motivasi yang tinggi saat

¹¹ Dul Kipli Kurniawan, "Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 2 (2022), 138.

bermain dan terkadang membutuhkan waktu lebih dari 35 jam. Delbrafo dan Griffiths menggambarkan ciri-ciri orang yang menderita kecanduan *game* sebagai berikut: 1) Preokupasi dalam bermain *game*, termasuk didalamnya bermain kembali walaupun sudah pernah dimainkan dan berencana untuk bermain ketahapan selanjutnya. 2) Kebutuhan bermain untuk kepuasan meningkat seiring berjalannya waktu. 3) Ketidakmampuan untuk mengontrol, menghindari atau menghentikan permainan. 4) Gelisah, marah, dan berusaha menghentikan permainan. 5) Bermain *game* adalah cara untuk menghindari masalah dan rasa bersalah. 6) Setelah permainan selesai, kembali memainkannya untuk mencapai kemajuan yang lebih baik atau mendapatkan skor yang lebih tinggi. 7) Berbohong kepada keluarga, terapis, atau pihak lain tentang keinginannya untuk bermain lagi. 8) Menyebutkan aktivitas ilegal seperti mencuri atau membutuhkan uang untuk bermain. 9) Berbohong tentang hal-hal penting seperti pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir. 10) Untuk mengurangi beban mengatur keuangan rumah tangga akibat bermain *game*. 11) Habiskan setidaknya 35 jam seminggu untuk bermain *game*. Kriteria ini harus dipenuhi setidaknya dalam waktu 6 bulan.¹²

¹² Ahyani Radhiani Fitri. Yuli Widiningsih, *Psikologi Adiktif* (Riau: Al-

4. Penyebab Kecanduan *Game Online*

Jika seseorang benar-benar tertarik dengan *game online*, mereka akan menghabiskan begitu banyak waktu untuk menikmati *game* tersebut sehingga mereka tidak akan tertarik pada hal lain. Kecanduan *game online* tidak terjadi secara alami, dan ada penyebabnya.

Kecanduan *game online* juga termasuk dalam istilah yang digunakan di kalangan psikiater narkolema. Dokter di Balai Rehabilitasi BNN mengungkapkan bahwa narkolema (narkotika lewat mata) bisa membuat orang kecanduan *game online*, seperti halnya bisa membuat orang kecanduan pornografi. Mulai dari dan sering memainkan *game* ini akan mempengaruhi otak.

Zat yang sangat penting adalah dopamin. Dopamin terletak di Prefrontal korteks. Prefrontal korteks adalah bagian unik otak yang hanya ada pada manusia. Prefrontal koeteks dianggap sebagai pusat kepribadian karena fungsi eksekutifnya. Fungsi prefrontal korteks adalah:

a. Fungsi eksekutif

Yaitu kemampuan menjalankan pola perilaku baru dan mengarahkannya kearah tujuan tertentu. Prefrontal korteks juga bertanggung jawab untuk mengatur perencanaan, srategi, pengalihan, reaksi, dan pemecahan masalah

secara aktif. Selain itu, prefrontal korteks juga dapat bereaksi pada saat terjadinya dan bertanggung jawab untuk mengenali dan mengatur rangsangan.

b. Ingatan

Prefrontal korteks berperan penting dalam pengambilan memori, baik memori sumber maupun sekuensial. Memori sumber adalah memori yang menggabungkan faktor kontekstual yang berkaitan dengan pembelajaran, dan memori sekuensial adalah pengkodean dan representasi informasi temporer.

c. Inteligen

Prefrontal korteks berperan dalam ekspresi verbal, memori, abstraksi, dan kemampuan memahami hubungan spesial antara diri sendiri dan lingkungan.

d. Bahasa

Prefrontal korteks bertanggung jawab untuk mengatur bahasa spontan, ekspresi naratif, dan keterampilan bahasa lisan

e. Visualisasi dan kontrol pandangan

Prefrontal korteks berperan dalam kemampuan menganalisis detail gambar dan memindai integrasi semua detail yang relevan.

Menurut Goleman dalam bukunya kecerdasan sosial, dopamin merupakan zat yang memberikan

kesenangan pada manusia. Kadar dopamin meningkat ketika ada tanda-tanda kecanduan, seperti berbelanja, bermain game, atau mengakses konten negatif (seks).¹³ Bila zat ini meningkat dengan cepat, maka penurunan juga harus dipenuhi, dan bila terjadi berlebihan akan merusak otak yaitu prefrontal korteks. Kerusakan pada prefrontal korteks menyebabkan kecanduan seumur hidup.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penyebab orang menjadi kecanduan adalah karena adanya kerusakan pada otak bagian depan yaitu Prefrontal Korteks. Ketika Prefrontal Korteks rusak, seseorang kesulitan membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, bahkan sulit berkonsentrasi sehingga berujung pada kecanduan seumur hidup. Hal ini terjadi karena dopamin tidak berfungsi. Oleh karena itu, orang tersebut pasti ingin selalu merasa puas saat memainkan *game* tersebut berulang kali dalam waktu yang lama.¹⁴

Teori yang mengaitkan sulitnya membedakan mana yang baik dan yang buruk dengan interaksi sosial dapat merujuk pada beberapa konsep dalam bidang psikologi dan sosiologi. Salah satu teori yang relevan adalah Teori Labeling atau

¹³ Salsabila Nur Rahmah Ali, "Analisis Pengaruh Konten Negatif Intenet terhadap Fungsi *Prefrontal Cortex* pada Usia 18-19 Tahun,".

¹⁴ *Ibid.*, 183-184.

Teori Penandaan. Labeling adalah proses memberi label pada seseorang menurut *A Handbook For the of Mental Health*, label didefinisikan bahwa ketika diberikan kepada seseorang, itu menjadi identitas orang tersebut dan menggambarkan tipe orang tersebut saat kita memberikan label pada diri seseorang, kita cenderung melihat orang tersebut sebagai keperibadian secara keseluruhan, bukan tindakan individu. Misalnya jika seseorang diberi label sebagai “kenakalan remaja” atau “buruk” oleh masyarakat atau institusi, mereka mungkin akan mulai mengidentifikasi diri mereka sesuai dengan label tersebut. Interaksi sosial memainkan peran penting dalam proses penandaan ini. Ketika individu terus menerus berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki pandangan negatif tentang perilaku mereka, mereka mungkin mulai memperkuat identitas mereka sebagai “buruk” atau “tidak pantas”.¹⁵

Selain itu, sulitnya membedakan mana yang baik dan yang buruk juga bisa terkait dengan teori sosialisasi. Sosialisasi menurut kamus besar Bahasa Indonesia berarti upaya memasyarakatkan sesuatu sehingga menjadi dikenal, dipahami, dihayati oleh masyarakat atau

¹⁵ Dadi Ahmadi. Aliyah Nur”aini H, “Teori Penjulukan,” 2 (Desember, 2005), 299.

pemasyarakatan.¹⁶ jika interaksi sosial yang dominan dalam lingkungan individu cenderung mendukung perilaku yang diberi label sebagai “buruk”, maka individu tersebut mungkin akan menginternalisasi persepsi tersebut dan menemukan sulit untuk membedakan mana yang baik dan yang buruk berdasarkan norma-norma sosial yang ada.

Teori yang mengaitkan sulit berkonsentrasi dengan interaksi sosial dapat merujuk pada beberapa konsep dalam bidang psikologi dan sosiologi. Salah satu teori yang relevan adalah teori stres lingkungan. Menurut teori stres lingkungan, respon stres suatu organisme muncul terutama dari karakteristik lingkungan yang melebihi ambang batas proprioseptif optimalnya. Kesulitan berkonsentrasi seseorang dapat menciptakan stres dilingkungan sekitarnya, terutama jika orang tersebut memiliki tanggung jawab atau kewajiban terhadap orang lain. Karena ketika seseorang sulit berkonsentrasi, mereka mungkin terlihat kurang terlibat atau kurang responsif dalam percakapan atau kegiatan sosial. Ini dapat membuat orang lain merasa diabaikan atau tidak dihargai, sehingga mempengaruhi dinamika interaksi sosial secara negatif. Selain itu, kesulitan berkonsentrasi juga

¹⁶ <http://kbbi.web.id/sosialisasi> diunduh pada tanggal 17 Februari 2024 pukul: 11.31

dapat menghalangi seseorang dalam memahami atau merespon sinyal sosial yang penting, seperti ekspresi wajah atau bahasa tubuh yang penting dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sebagai hasilnya, hal ini dapat mengganggu kemampuan seseorang untuk membangun dan memelihara hubungan sosial yang sehat.

Selain itu, psikolog Tika Bisono menjelaskan generasi muda khususnya remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Menurut Tika remaja sedang mengalami masa ketidakstabilan mental dan emosi serta mudah marah.¹⁷

Salah satu teori yang menjelaskan mengapa remaja sudah terpengaruh adalah Teori Identitas Ego yang dikemukakan oleh psikologi Erik Erikson. Di sebutkan bahwa ego merupakan sumber kepercayaan diri individu. Dalam proses adaptasi terhadap kenyataan, ego mengembangkan rasa kesinambungan diri antara masa lalu dan masa depan. Menurut teori ini remaja berada dalam tahap perkembangan dimana mereka mencari identitas mereka sendiri dan cenderung terpengaruh oleh lingkungan sekitar dalam upaya untuk

¹⁷ Lani Diana Wijaya, Remaja-Rentan-Dipengaruhi-Lingkungan-Intip-Solusi-Psikolog, Berita Online: tempo.co, 27 Oktober 2017. <https://gaya.tempo.co/read/1028258/remaja-rentan-dipengaruhi-lingkungan-intip-solusi-psikolog>, diakses 08 Februari 2024.

menemukan diri mereka.¹⁸

Post-Traumatic Growth merupakan keadaan perkembangan positif yang dialami individu setelah mengalami situasi baru dalam hidupnya. Teori *Post-Traumatic Growth* adalah teori psikologis yang menyatakan bahwa setelah mengalami trauma atau kesulitan yang signifikan, individu dapat mengalami pertumbuhan pribadi dan perubahan positif dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Meskipun trauma awalnya mungkin menghasilkan stres, kesulitan dan dampak negatif lainnya, beberapa orang kemudian mengalami perkembangan positif yang signifikan sebagai hasil dari pengalaman tersebut. Teori ini menyatakan bahwa pertumbuhan pribadi ini bisa meliputi peningkatan dalam bidang seperti kemandirian, hubungan interpersonal yang lebih dalam, rasa harga diri yang lebih kuat, peningkatan apresiasi akan kehidupan, dan perubahan nilai-nilai atau prioritas hidup. *Post-Traumatic Growth* dapat terjadi dalam berbagai konteks kehidupan termasuk setelah pengalaman seperti kecelakaan, kanker, kematian orang yang dicintai, atau dalam konteks bullying. Namun

¹⁸ Mutiara Anggita Lestari. Erik-H-Erikson-Post-Freudian-Theory, Berita Online: Binus, 31 Desember 2017.

demikian, perlu dicatat bahwa pengalaman pertumbuhan pribadi ini tidak mengurangi seriusnya atau dampak negatif dari trauma yang dialami. Sebaliknya, ini adalah respon yang kompleks terhadap pengalaman traumatis yang dapat mengarah pada perubahan positif dalam kehidupan seseorang¹⁹



¹⁹ Arina Yahdini Taskiyah, “Resiliensi dan *Post Traumatic Growth* (PTG), “, 3 (2019), 384.

BAB III
INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA MUSLIM YANG
KECANDUAN *GAME ONLINE* (STUDI KASUS DI DESA
KEDUNGPUTRI, KECAMATAN PARON, KABUPATEN
NGAWI)

A. Gambaran Umum Tentang Kondisi Geografis Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

1. Kondisi Desa

Desa Kedungputri merupakan salah satu dari 14 desa yang ada di Kecamatan Paron, terletak sekitar 5 km sebelah barat Kecamatan Paron. Luas Desa Kedungputri : 1,004 hektar, jumlah penduduk: 9.325 jiwa, jumlah KK : 3.143 KK dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a) Sebelah Utara :berbatasan dengan Desa Tempuran
- b) Sebelah Timur : berbatasan dengan Desa Tepas
- c) Sebelah Selatan : berbatasan dengan Desa Guyung
- d) Sebelah Barat : berbatasan dengan Desa Semen

Jarak tempuh dari desa menuju ibu kota provinsi adalah 187 km, jarak tempuh dari desa menuju ibu kota Kabupaten adalah 25 km, sedangkan jarak tempuh dari desa menuju ibu kota Kecamatan adalah 5 km. Jumlah penduduk Desa Kedungputri pada tahun 2023 mencapai 9.426 jiwa terdiri dari 4.661 laki-laki dan 4.765 perempuan dengan 3.100 KK. Penduduk Desa Kedungputri sebagian besar

bermatapencaharian dibidang pertanian.¹

Menurut Rencana Pembangunan Daerah Kabupaten Ngawi, adanya lapangan kerja yang kurang memadai bagi perkembangan penduduk seringkali menjadi permasalahan yang berkaitan dengan penghidupan penduduk. Hal lain yang harus diperhatikan dalam pembangunan desa adalah upaya perluasan kesempatan kerja dengan memperkuat usaha kecil pemberian modal untuk pengembangan usaha khususnya di bidang perdagangan.

Iklim Desa Kedungputri sebagaimana desa-desa lain di wilayah Indonesia mempunyai iklim kemarau dan penghujan, hal tersebut mempunyai pengaruh langsung terhadap pola tanam yang ada di Desa Kedungputri dan pada sampai saat ini juga tidak ketinggalan dibanding dengan kondisi desa-desa yang lain biarpun kondisi penduduk desa tergolong kategori miskin atau kurang mampu.

Angka kemiskinan di Desa Kedungputri masih tinggi, artinya Desa Kedungputri harus bisa mencari peluang lain yang menunjang tingkat perekonomian masyarakat. Banyak kegiatan organisasi di Desa Kedungputri seperti remaja masjid, karang taruna, jamiyah yasin, tahlil, PKK dharmawanita, posyandu, kelompok arisan merupakan aset desa yang bermanfaat sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat

¹ Profil Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

dalam setiap proses pembangunan desa. Melimpahnya sumber daya alam di Desa Kedungputri mendukung pembangunan ekonomi dan sosial budaya. Selain itu letak geografis desa ini cukup strategis dan merupakan jalur lalu lintas yang menghubungkan antar kecamatan yaitu Kecamatan Paron dengan Kecamatan Paron.

Gambar 3.1 Salah Satu Organisasi di Desa Kedungputri (Karang Taruna)



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 12 Februari 2024

Adapun susunan organisasi Pemerintahan di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi sebagai berikut:

P O N O R O G O

Tabel 3.1 Susunan Organisasi Pemerintahan di Desa Kedungputri

No	Jabatan
1	Kepala Desa
2	Sekretaris Desa
3	Kasi Pemerintahan
4	Kaur Keuangan
5	Kaur TU dan Umum
6	Kaur Perencanaan
7	Kasi Kesejahteraan
8	Kasi Pelayanan
9	Kasun Krajan
10	Kasun Ngisor
11	Kasun Kedungmaron
12	Kasun Kesongo

Sumber: kedungputri.desa.id 2013 (diakses 08 Februari 2024)

Adapun Desa Kedungputri dibagi menjadi 4 dusun, yaitu :

1. Dusun Krajan
2. Dusun Ngisor
3. Dusun Kedungmaron
4. Dusun Kesongo²

2. Pendidikan

Masyarakat Desa Kedungputri mempunyai sarana pendidikan yang bervariasi antara lain: taman kanak-kanak atau TK, SD, MI, TPA. Pendidikan

² Admin Desa Kedungputri, Desa-Kedungputri-Kec.-Paron-Kab.-Ngawi-Provinsi-Jawa-Timur-,Berita Online: kedungputri.desa.id, 29 Juli 2013, <https://kedungputri.desa.id/artikel/2013/7/29/profil-des>, diakses 08 Februari 2024.

yang terdapat di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi akan disajikan data berdasarkan jumlah sekolah, sebagaimana yang tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Jumlah Sekolah di Desa Kedungputri

No	Jenis Pendidikan	Jumlah
1	TK	4
2	SD	4
3	MI	1
4	TPA	2

Sumber: Profil Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Gambar 3.2 Salah Satu Saranan Pendidikan di Desa Kedungputri



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 14 Februari 2024

Tingkat pendidikan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Proses pembangunan desa akan berjalan lancar jika tingkat pendidikan

masyarakatnya cukup tinggi. Akses terhadap pendidikan jauh lebih mudah karena jarak pendidikan dasar dan menengah dekat dengan pemukiman, namun berdasarkan data statistik, rendahnya tingkat pendidikan masyarakat merupakan permasalahan yang harus segera diatasi, terutama untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pendidikan.³

Lokasi Desa Kedungputri yang tepatnya terletak di bagian barat dari Kecamatan Paron berpengaruh terhadap kondisi sosial masyarakat. Remaja di Desa Kedungputri ini mayoritas masih sekolah dan hampir setiap hari, kecuali hari libur mereka disibukkan dengan berbagai tugas sekolah dan terkadang sepulang sekolah mereka harus mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau les untuk meningkatkan ilmunya.

Hal yang terus-menerus dilakukan membuat para remaja ini bosan dan jenuh dengan kesehariannya yang begitu-begitu saja. Oleh karena itu, mereka mencari hiburan sebagai pelarian dari aktivitas yang melelahkan dan membosankan. Salah satu hobi tersebut adalah bermain *game online*.⁴

3. Keadaan Ekonomi

Perekonomian masyarakat Desa Kedungputri mayoritas besar memperoleh pendapatan dari sektor pertanian pada sektor pertanian yang menonjol

³ Profil Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

⁴ Lihat transkrip observasi, No 01/0/8-II/2024

hasilnya adalah padi, cabai, tomat, jagung, kangkung, dan melon.

Gambar 3.3 Salah Satu Sektor Pertanian di Desa Kedungputri



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 14 Februari 2024

Selanjutnya yang menduduki kedua yang paling banyak setelah pertanian ialah dibidang peternakan pada bidang peternakan yang menonjol adalah sapi, kambing, ayam, bebek. Di sektor Perdagangan menduduki nomor tiga setelah peternakan, masyarakat Desa Kedungputri berdagang ayam, sapi, kambing, warung, sayuran hasil panen dari sawah atau ladang.

Gambar 3.4 Salah Satu Bidang Peternakan di Desa Kedungputri



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 14 Februari 2024

Selain banyaknya mata pencaharian masyarakat Desa Kedungputri, masih banyak masyarakat yang memilih bekerja di luar kota maupun luar negeri, tidak sedikit pula masyarakat yang membuka warung di rumahnya.⁵ Biasanya menjadi tempat yang sering dikunjungi dari berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja sampai dewasa dengan berbagai urusan. Sebagai tempat bertemunya banyak orang, warung sering dijumpai oleh para remaja. Banyak remaja memilih warung sebagai tempat mencari hiburan seperti nobar (nonton bareng), bermain kartu, atau hanya sekedar ngopi dan berbincang-bincang dengan sesama temannya dan peneliti juga menjumpai banyak remaja memanfaatkan *wi-fi* yang disediakan untuk bermain *game online*.

⁵ Profil Desa Kedungputri Kecamatan Paron Kabupaten Ngawi

Gambar 3.5 Salah Satu Warung di Desa Kedungputri



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 10 Februari 2024

4. Deskripsi Informan Pemain *Game Online*

Informan yang gemar bermain *game online* mengenai bentuk interaksi sosial yang dilakukannya terhadap lingkungan sosial mereka, berikut penulisan paparan profil subjek peneliti, diantaranya ialah:

- a) Pertama, informan A adalah seorang remaja laki-laki berusia 16 tahun. A adalah siswa di salah satu SMK di Ngawi. Tipe permainan yang dia mainkan ialah ML (*mobile legends*). A lebih sering menghabiskan waktu bermain *game online* diluar bersama temannya dan mencari tempat yang ada wi-fi nya. Setiap harinya A selalu bermain *game online* kalau dirumah dia bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 4-5 jam sedangkan kalau di luar dia bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 5-6 jam.⁶

⁶ A, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.6 Wawancara dengan A



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

- b) Kedua, informan Z adalah seorang remaja laki-laki berusia 17 tahun. Z adalah siswa di salah satu SMK di Ngawi. Setiap harinya Z bermain *game online* sampai baterainya habis tapi jika ada temannya dia bisa lebih dari itu, kira-kira sekitar 6 jam dan akan berhenti untuk hal-hal tertentu saja contohnya buang air kecil tapi setelah itu lanjut main *game online* lagi. Sebagaimana pernyataan Z selaku pemain *game online*:

“Yo ndisek nemen pas enek kancane, pas sek podo nang omah ngasi sak entek e batu. Pokok tergantung kancane, yo lak kancane enek yo terus kiro-kiro 6 jam an lah. Tapi mergo akhir-akhir iki aku PKL awan ngasi bengi dadi aku ngegame gur wayah isuk gek ngentekne waktu sekitar 4 jam lha bengine jarang dolanan mergo ws kesel mulih-mulih langsung tak ngo turu”. Tipe permainan yang dia mainkan ialah ML (mobile legends).⁷

⁷ Z, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.7 Wawancara dengan Z



Sumber: Hasil Dokumentasi 31 Januari 2024

- c) Ketiga, informan B adalah remaja laki-laki berusia 18 tahun. B adalah siswa di salah satu SMK di Ngawi. B setiap harinya bermain *game online* siang dan malam sekitar 6 jam, tapi itu pun jika dia tidak ada kesibukan lain. Tapi karena sekarang B sudah sibuk PKL jadi B hanya bermain saat malam hari setelah pulang PKL selama 4 jam. Sebagaimana pernyataan B selaku pemain *game online*:

“Game seng tak ngo dolanan ki ML, aku betah ngegame mergo gak enek kesibukan liyane. Tapi mergo saiki aku wes mulai sibuk PKL dadi ngegame ku gur wayah bengi bar muleh PKL gek gur ngentekne wektu 4 jam bar ngono turu”.⁸

⁸ B, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.8 Wawancara dengan B



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

- d) Keempat, informan Y adalah seorang remaja laki-laki berusia 18 tahun. Y adalah siswa di salah satu MAN yang ada di Ngawi. Tipe permainan yang dia mainkan ialah ML (*mobile legends*). Y betah main *game online* karena hobinya adalah bermain *game online*. Y main *game online* setiap hari dari pagi, siang, malam dia jika main *game* sendirian menghabiskan waktu sekitar 5-6 jam sedangkan kalau main sama temannya menghabiskan waktu 6-7 jam bahkan kalau lagi seru-serunya bisa lebih dari itu. Sebagaimana pernyataan Y selaku pemain *game online*:

“Aku dolanan bendino isuk, awan, bengi lak lagi nang sekolahan bar istirahat dolanan ngasi muni bel mlebu tapi lak jamkos biasane tak nge dolanan game, lak bengi aku dolanan game nang omah kadang nang jobo karo konco-koncoku ngasi lali wayah mulih-mulih jam 2 bengi. Wayahe dolanan game gek nak wes fokus lak dijak jagongan koncoku seng gak dolanan game

*wes gak tak sauri blas. Terus ngunui koncokuujuk-ujuk ngaleh gek tekan saiki maleh gak tau awor neh. Tapi lak wayahe libur sekolah sedino utuh aku iso full dolanan game ngasi ra adus ngasi telat mangan”.*⁹

Gambar 3.9 Wawancara dengan Y



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

- e) Kelima, informan D adalah seorang remaja laki-laki berusia 21 tahun. D adalah seseorang yang sudah bekerja di salah satu pabrik di Ngawi. Tipe permainan *game online* yang dimainkan D adalah ML (*mobile legends*). Biasanya D waktu masih sekolah dulu bermain *game online* siang dan malam kalau hari libur pagi, siang dan malam hingga sekali main menghabiskan waktu 5 jam sedangkan sekarang dia sudah bekerja dan waktu bermain *game online* hanya pada malam hari setelah pulang dari kerja. D sekarang sekali main menghabiskan waktu sekitar 4 jam.¹⁰

⁹ Y, wawancara, bertempat di rumah Y Kedungputri, 31 Januari 2024

¹⁰ D, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.10 Wawancara dengan D



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

Tabel 3.3 Deskripsi Informan Pemain *Game Online*

No	Nama	Usia	Status	Tipe Permainan	Durasi
1	A	16 Tahun	Pelajar	ML	4-6 Jam
2	Z	17 Tahun	Pelajar	ML	4 Jam
3	B	18 Tahun	Pelajar	ML	4 Jam
4	Y	18 Tahun	Pelajar	ML	5-7 Jam
5	D	21 Tahun	Pekerja	ML	4 Jam

B. Penyebab Remaja Muslim Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Penyebab informan kecanduan *game online* di Desa Kedungputri kebanyakan karena terpengaruh dari teman-temannya saat berkumpul di warung. Sebagaimana pernyataan A selaku pemain *game online*, saat kumpul di warung bersama teman-temannya dia melihat temannya bermain *game* begitu asik dan menyenangkan, dia mencoba mendownload permainan *game online* yang serupa. Lalu dia minta diajarkan tentang cara bermain *game* tersebut. Setelah itu dia mencoba bermain *game* di rumah karena menurut dia permainan tersebut membuat dia senang lalu dia terus memainkannya sampai benar-benar dia mahir dalam permainan tersebut dan agar kalau berkumpul dengan temannya dia tidak merasa cupu.

*“Yo goro-gorone aku ki kan koyok biasane nang warung karo koncoku to mbak terus wonge ki kok dolanan hp dewe gek bengak bengok seru ngono tak kiro lak telponan karo pacare bakno meso tak takoni dolanan ML mari ngono tak delok kok ketoke seru dolanan game terus iso karo omong-omongan bar ngono aku pengen terus jajal download terus tak kon marai kancaku gek aku nang omah yo jajal main ben nek kumpul karo kancaku yo iso main”.*¹¹

¹¹ A, wawancara, bertempat di rumah A Kedungputri, 12 Februari 2024

Senada dengan A, informan selanjutnya Z pun mengatakan bahwa penyebab kecanduan *game online* karena melihat temannya bermain *game online* di warung karena dia merasa waktu kumpul hanya dirinya sendiri yang tidak bisa bermain *game online*. Lalu dia penasaran permainan yang dimainkan temannya. Oleh karena itu dia mendownload permainan tersebut lalu mencoba memainkannya supaya ketika dia kumpul dengan temannya dia tidak terkucilkan.

“Ndisek ki pas aku rong iso dolanan game pas kanco-koncoku do dolanan game aku dinengne mergo do fokus ngegame. Terus mari ngono aku yo pengen iso melok ngegame koyok konco-koncoku mergo nek tak delok ketoke seru. Mari ngono tekan omah aku donwload gek jajal main dewe ben engko pas awor kancane aku ws iso ngegame bareng”.¹²

Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan B selaku pemain *game online* jika awal mula B main *game online* karena hanya melihat temannya main *game* di warung terus dia diajak main *game* dengan temannya.

“Pertama aku iso main game ki mergo pas aku balek sekolah kan kumpul nang warung terus ujuk-ujuk ki dijak kancaku dolanan game, gek kok ketoke asikmen terus diwarai sisan karo kancaku mari ngono yws dolanan game tekan

¹² Z, wawancara, bertempat di rumah Z Kedungputri, 12 Februari 2024

saiki gek nak awor kanca-kancaku malih ahli game aku hehehe..”¹³

Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Y bahwa dia pertama kali mengenal *game online* karena saat dia berkumpul dengan temannya di warung. Saat melihat teman-temannya semua bermain *game online* dia merasa tidak diajak main karena dia belum bisa main *game online* lalu dia meminta temannya untuk mengajari tentang *game* yang dimainkannya tadi. Akhirnya dia sudah bisa bermain *game*, sehingga ketika berkumpul dengan teman-temannya dia diajak main *game*. Seperti yang dikemukakan oleh Y selaku pemain *game online* bahwa:

“Aku ndisek ki goro-gorone gk dijak dolanan game karo kancaku mbak terus yws aku jalok warah kambek kancaku mari ngono aku maleh iso, jadi lek kumpul ngonoke aku maleh dijak dolanan game”¹⁴

Hampir sama dengan pernyataan Y. Hal ini diperkuat oleh pernyataan D yang awal mula bermain *game online* karena diajak temannya saat berkumpul di warung akhirnya ketika pulang ke rumah dia mencoba mendownload, lalu mencoba bermain sekali dua kali dan akhirnya kecanduan sampai sekarang. Sebagaimana yang disampaikan oleh D:

¹³ B, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 12 Februari 2024

¹⁴ Y, wawancara, bertempat di rumah Y Kedungputri, 12 Februari 2024

*“Aku ndisek e ki gak paham op kui game online terus pertamane pas kumpul dijak dolanan bareng aku ki moh, mergakne aku ki gk iso. Terus nek aku terus terusan koyok ngono aku yo isin mari ngono pas aku ws balek nang omah akhire aku jajal donwload jajal main pisan pindo lha akhire iso gek akhire ketagihan tekan saiki ”.*¹⁵

Tabel 3.4 Penyebab Remaja Muslim yang Kecanduan Game Online di Desa Kedungputri

No	Penyebab	Jumlah
1	Keinginan sendiri	1
2	Dikucilkan teman	2
3	Diajak teman	2

C. Respon Orang Tua terhadap Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Respon orang tua terhadap informan yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri adalah dengan cara menjaga hubungan baik dengan anaknya. Hubungan baik tersebut meliputi menasehati saat sholat. Sebagaimana pernyataan ibu I:

“Yo anu mbak lak wayahe shalat gek bocahe isek dolanan game, yo tak omongi tak kon mandek ngame terus tak kon shalat disek. Gek lak bengi ngunui kan dolanan game ngasi bengi gek sesok isuk ki sholat shubuh gak iso tangi yo tak

¹⁵ D, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 12 Februari 2024

gugahi mergo nek gak tak gugah yo bablas turu gak sholat shubuh. Opo neh nek dolanan game biyuh dikongkon anggel eram”¹⁶

Gambar 3.11 Wawancara dengan Ibu I



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

Senada dengan ibu I, informan selanjutnya ibu Y pun mengatakan bahwa kegiatannya sehari-hari bermain *game online* membuat anaknya susah bangun ketika sholat shubuh.

“Mergo dolanan game tekan bengi-bengi anaku saiki anggel eram tangi shubuh. Tapi alhamdullilah lak tak gugah gelem tangi raketang bar shubuhan turu maneh. Gek selalu tak omongi mbak, tak kon mandek ngegame nek wes wayahe bengi gek tak kon turu. Opo neh nek dikongkon saiki selalu ra mangkat malah mentingne ngegame e”¹⁷

¹⁶ Ibu I, wawancara, bertempat di rumah ibu I Kedungputri, 31 Januari 2024

¹⁷ Ibu Y, wawancara, bertempat di rumah ibu Y Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.12 Wawancara dengan Ibu Y



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

Hampir sama dengan pernyataan ibu Y, pernyataan ini diperkuat oleh ibu M dengan mengatakan:

“Wonge ki pas saiki wes kerjo lek dolanan hp wes rodok sudo tapi nek bengi yo sek sering bergadang ngegame tapi ws gk bengi nemen koyok ndisek mergo saiki wes kerjo. Tapi nek wayah sholat panggah tak omongi karo wayah tangi isuk sek gugah. Karepku lek dolanan game tekan bengi-bengi tak kon nyudo ben nek wayahe sholat shubuh iso tangi. Saiki okeh bantahe nek wes dolanan game”.¹⁸

¹⁸ Ibu M, wawancara, bertempat di rumah ibu M Kedungputri, 31 Januari 2024

Gambar 3.13 Wawancara dengan Ibu M



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

Selain menjaga hubungan baik dengan anaknya tapi tidak selalu berjalan secara harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi di dalam hubungan setiap keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, hubungan antara orang tua dengan anak terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh ibu K, yang mengemukakan bahwa:

“Nek tentang sholat ki mesti tak elengne mbak. Yo ngunui mesti nek ngegame tekan bengi-bengi terus tak omongi mbak ben ojo ngegame terus gek karepku tak kon bukak buku sekolah ben nilaine apik. Tapi lak wes mangkel peng siji peng loro ora manut wifine tak pateni serku ben bocahe mandek ngegame terus turu nek gak sinau, eh malah nesu-nesu. Nek tak kongkon

sinau saiki anggel eram padahal wes tak kandani bendino tak kon ojo ngame terus ben nilaine apik”.¹⁹

Gambar 3.14 Wawancara dengan Ibu K



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 31 Januari 2024

Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan ibu E selaku orang tua remaja muslim kecanduan *game online*:

*“Masalah sholat selalu tak elengne mbak yo tak kandani tak kon mandek ngame terus turu mergane sesok sekolah. Pas kenal game online, okeh sifat seng berubah ko anakku. Sing pertama, masalah turu. Turune bendino bengi mergo dolanan game online terus tak kandani bendang turu mergane sesok sekolah. Terus ga mok kui, anakku saiki gaene ra mangkat lek tak kongkon. Suwi-suwi aku yo mangkel akhire tak getak gek bocah malah getak genten”*²⁰

¹⁹ Ibu K, wawancara, bertempat di rumah Ibu K Kedungputri, 31 Januari 2024

²⁰ Ibu E, wawancara, bertempat di rumah Ibu E Kedungputri, 1 Februari 2024

Gambar 3.15 Wawancara dengan Ibu E



Sumber: Hasil Dokumentasi Tanggal 01 Januari 2024

Tabel 3.5 Respon Orang Tua terhadap Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri

No	Respon	Jumlah
1	Respon baik	3
2	Respon buruk	2

D. Interaksi Sosial Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Interaksi sosial yang dilakukan oleh informan di Desa Kedungputri ialah cara agar tetap menjaga hubungan baik antar manusia. Hubungan tersebut meliputi hubungan eksternal antar pemain *game online* dengan masyarakat sekitar. Selain itu interaksi sosial informan menciptakan hubungan internal dengan anggota keluarga.

Dalam rangka menjaga dan mempererat hubungan baik antar pemain *game online* diadakan kegiatan-kegiatan dengan tujuan untuk

meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan pemain *game online*, salah satunya dengan menyelenggarakan turnamen. Sebagaimana pernyataan D selaku pemain *game online*:

“Mergo aku dolanan game gek melu turnamen iso luweh mengasah skill ku. Nang lain sisi turnamen iso dingo nambah konco gek intok hadiah skin karo duit”.²¹

Senada dengan D, informan selanjutnya Y pun mengatakan bahwa kegiatan turnamen menyenangkan karena mendapatkan hadiah.

“Aku seneng melok turnamen mergo intok hadiah raketang duit nek gk barang”.²²

Selain mengadakan turnamen dan agar mempererat silaturahmi antar *gamers*, mereka juga mengadakan *maabar* (*main bareng*) bersama teman-teman pecinta *game online*, sehingga bisa menjadi salah satu cara untuk menjalin silaturahmi. Sebagaimana disampaikan oleh Z selaku pemain *game online*:

“Enek e acara koyok maabar nang warung dadekne sak dewe dolanan game bareng, garai sak dewe sansoyo kompak gek iso dadekne peluang menang sansoyo gede gek ikatan kekancan sansoyo cedek”.²³

Sama dengan pernyataan Z, informan

²¹ D, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

²² Y, wawancara, bertempat di rumah Y Kedungputri, 31 Januari 2024

²³ Z, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

selanjutnya yaitu Y juga menceritakan bahwa adanya *mabar* (main bareng) membuat informan mempunyai banyak teman.

*“Yo goro-goro mabar koncoku okeh”*²⁴

Senada dengan Y, informan selanjutnya D juga mengatakan hal yang sama menyukai *mabar* (main bareng) karena seru dan membuat temannya banyak.

*“Aku seneng mabar mergo seru gek kancane akeh”*²⁵

Sama dengan yang dikatakan oleh D, informan berikutnya yaitu B juga menceritakan bahwa kesehariannya bermain *game online* bersama teman-temannya membuat kemampuan bermain semakin baik dan membuat anggota tim menjadi kompak.

*“Mergo dolanan game online nang warung ra jowo waktu karo cah-cah garai sak dewe luweh cedek gek garai tim luweh kompak dingo ngunggahne level, garai sak dewe luweh semangat ngo dolanan”*²⁶

Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan A sebagai pemain *game online*:

“Aku sak durunge kenal game online ki egoku duwur mbak gek gak gelem ngalah terus aku wonge nesunan. Sedangkan kunci utama nang

²⁴ Y, wawancara, bertempat di rumah Y Kedungputri, 31 Januari 2024

²⁵ D, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

²⁶ B, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

permainan yo kui komunikasi nang jero tim, lak salah siji nang jero tim miskom utomo gedekne egone dewe-dewe wes dijamin bakal kalah gek bakal ngedokne level dolanan”²⁷

Kerja sama harus ditandai dengan kesadaran semua pihak yang terlibat dan suasana menyenangkan dalam pembagian tugasnya masing-masing. Orang-orang yang terlibat dalam kerjasama mempunyai tugasnya masing-masing sehingga setiap individu harus mempunyai keterampilan yang sesuai dengan tugas yang dilakukan, agar tujuan yang ingin dicapai berjalan dengan baik.

Interaksi sosial yang dilakukan oleh infroman juga meliputi ajakan bermain *game* secara berulang, menunjukkan bahwa mereka menghargai hubungan sosial dan ingin menjaga komunikasi dan interaksi dengan teman-teman mereka secara teratur. Memang benar, meskipun interaksi sosial melalui ajakan bermain *game online* secara berulang dapat memiliki dampak positif dalam memperkuat hubungan sosial, namun bisa juga berdampak negatif jika tidak diatur dengan baik. Kecanduan *game online* dapat terjadi secara tidak disadari dan mempengaruhi keseimbangan kehidupan sosial dan pribadi teman-teman mereka. Oleh karena itu, penting untuk selalu memperhatikan waktu dan batasan dalam bermain *game online* agar tidak mengganggu keseimbangan kehidupan sehari-hari.

²⁷ A, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

Hal ini diperkuat dengan pernyataan B selaku pemain *game online*:

“Pertama aku iso main game ki mergo pas aku balek sekolah kan kumpul nang warung terus ujuk-ujuk ki dijak kancaku dolanan game, gek kok ketoke asikmen terus diwarai sisan karo kancaku mari ngono yws dolanan game tekan saiki gek nak awor kanca-kancaku malih ahli game aku hehehe..”²⁸

Kecanduan *game online* bisa membuat informan sulit diatur oleh orang tua mereka. Mereka mungkin menjadi kurang responsif terhadap aturan rumah dan tugas-tugas yang diberikan oleh orang tua karena lebih fokus pada permainan tersebut. Hal ini dapat menyebabkan konflik dalam hubungan antara orang tua dan anak, serta menimbulkan ketegangan di dalam keluarga. Hal ini diperkuat dengan pernyataan ibu E selaku orang tua informan:

“Pas kenal game online, okeh sifat seng berubah ko anakku. Sing pertama, masalah turu. Turune bendino bengi mergo dolanan game online terus tak kandani ben ndang turu mergane sesok sekolah. Terus ga mok kui, anakku saiki gaene ra mangkat lek tak kongkon. Suwi-suwi aku yo mangkel akhire tak getak gek bocahe malah getak genten”²⁹

²⁸ B, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 12 Februari 2024

²⁹ Ibu E, wawancara, bertempat di rumah Ibu E Kedungputri, 1 Februari 2024

Kecanduan *game online* dapat mengganggu fokus dan perhatian seseorang, terutama remaja yang masih berada di sekolah. Ketika mereka terlalu banyak waktu terpaku pada permainan *online*, hal itu dapat mengakibatkan penurunan kinerja akademis karena kurangnya waktu dan energi yang diinfestasikan dalam pembelajaran. Turunnya nilai akademis bisa menjadi konsekuensi langsung dari kurangnya pemahaman materi pelajaran dan kurangnya konsentrasi selama pembelajaran. Tekanan dari orang tua dan lingkungan sosial untuk meningkatkan kinerja akademis bisa meningkatkan stres dan kecemasan bagi remaja yang mungkin sudah merasa tertekan karena penurunan nilai mereka. Oleh karena itu, penting bagi remaja dan orang tua untuk menyadari dampak negatif kecanduan *game online* dan mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini diperkuat melalui pernyataan Y selaku pemain *game online*:

“Aku dolanan game karo kancaku tekan bengi-bengi mbak kadang jam 2 bengi lagek turu kadang nek seru pol jam 3 isuk lagek turu, gek sesok isuk kan wayah sekolah ngunui nang kelas hawane ngantuk jadi nak nang kelas aku okeh turune gek gurune jelasne aku yo gk konsen mergo ngantuk pol. Nah pas ulangan harian nilaiku elek tekan omah ngunui ibukku kan selalu ngeceki nilaiku, peh muesti mbak aku langsung di seneni entek-entekan gek nak

*nyeneni banter sisan garai tonggo-tonggo
krungu aku yo isin”³⁰*

Selain itu dampak negatif kecanduan *game online* juga mempengaruhi interaksi sosial informan dengan teman sebaya. Informan yang tidak memperdulikan temannya saat bermain *game online*. Hal ini diperkuat melalui pernyataan A selaku pemain *game online*:

“Yo ra tak gabres mbak wong aku wes fokus ngegame kok”³¹

Senada dengan pernyataan A, informan selanjutnya Z juga menyatakan bahwa tidak memperdulikan temannya saat bermain *game online*:

“Yo tak tokne mbak”³²

Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan B sebagai pemain *game online*:

“Ora tau tak gabres”³³

Hal ini juga disampaikan oleh informan D sebagai pemain *game online*:

“Aku lek dolanan game dijak omong-omongan blas ora tak jawab”³⁴

³⁰ Y, wawancara, bertempat di rumah Y Kedungputri, 31 Januari 2024

³¹ A, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

³² Z, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

³³ B, wawancara, bertempat di rumah B Kedungputri, 31 Januari 2024

³⁴ D, wawancara, bertempat di rumah D Kedungputri, 31 Januari 2024

BAB IV

ANALISIS INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA MUSLIM YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DI DESA KEDUNGPOTRI

A. Penyebab Remaja Muslim Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Penyebab remaja muslim di Desa Kedungputri kecanduan *game online* karena terpengaruh dari teman-temannya saat berkumpul di warung. Ada beberapa hal yang melatarbelakangi remaja muslim tersebut mengalami kecanduan bermain *game online*. Dalam penelitian ini, diperoleh 3 faktor yang menjadi penyebab remaja muslim tersebut kecanduan *game online*, yaitu keinginan sendiri, faktor dikucilkan teman, dan diajak teman.

1. Keinginan Sendiri

Kecanduan *game online* bisa disebabkan oleh kombinasi berbagai faktor, terutama keinginan pribadi atau motivasi individu. Namun, keinginan pribadi hanyalah salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online*. Faktor lain yang dapat berkontribusi menyebabkan remaja muslim yang ada di Desa Kedungputri kecanduan *game online* adalah fitur desain *game*. Awal mula remaja muslim tersebut mengira temannya sedang telponan dengan pacarnya. Ternyata temannya sedang

bermain *game online* yang bisa berkomunikasi didalam *game* dengan pemain lain walaupun jaraknya jauh. Hal ini membuat remaja muslim tersebut mempunyai keinginan untuk bermain *game online*.

2. Diajak Teman

Penting untuk diingat bahwa kecanduan *game online* sering kali merupakan hasil dari interaksi yang kompleks. Remaja muslim di Desa Kedungputri penyebab kecanduan *game online* nya terpengaruh teman dalam bentuk ajakan. Pertama kali remaja muslim tersebut bisa bermain *game online* karena ketika pulang sekolah berkumpul di warung lalu diajak temannya bermain *game online*. Remaja muslim tersebut melihat bermain *game online* adalah sesuatu yang mengasyikkan. Akhirnya, remaja muslim tersebut menerima ajakan itu.

3. Dikucilkan Teman

Remaja muslim di Desa Kedungputri yang dikucilkan oleh temannya. Bentuk dikucilkannya yaitu tidak diajak bicara karena tidak bisa bermain *game online* akhirnya remaja muslim tersebut mengalami perubahan positif yang ditandai dengan tidak menjauh dari teman-temannya, tetapi sebaliknya remaja muslim tersebut membuat dirinya agar bisa masuk ke pergaulan teman-temannya dengan cara belajar bermain *game online*. Sebelumnya saat remaja muslim di Desa Kedungputri belum bisa

bermain *game online*. Ketika remaja muslim tersebut berkumpul dengan teman-temannya, mereka dibiarkan dan tidak diajak berbicara karena teman-temannya fokus bermain *game*. Akhirnya, remaja muslim tersebut ingin juga belajar bermain *game online* agar ketika berkumpul dengan teman-temannya di warung mereka tidak lagi dikucilkan, malah diajak bermain *game online* bersama.

B. Respon Orang Tua terhadap Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Respon orang tua antara lain menasehati untuk shalat, tidur, dan belajar. Pertama, menasehati untuk shalat. Ketika remaja muslim di Desa Kedungputri bermain *game online* dan setelah tiba waktu shalat, orang tua remaja muslim tersebut akan menyuruh anaknya untuk berhenti bermain *game online* kemudian melaksanakan shalat. Kedua, menasehati remaja muslim tersebut ketika waktu tidur. Ketika remaja muslim tersebut bermain *game online* sampai larut malam, orang tua selalu menasehati supaya tidak tidur terlalu malam dikarenakan besoknya sekolah. Ketakutan orang tua ketika besok sekolah dan sebelumnya tidur terlalu malam adalah susah untuk dibangunkan waktu pagi dan juga tidak bisa berkonsentrasi di sekolah dikarenakan mengantuk yang menyebabkan nilainya jelek. Ketiga, menasehati untuk belajar. Remaja muslim tersebut yang bermain *game*

online hingga larut malam, orang tua selalu menasehatinya untuk membuka buku sekolah supaya nanti nilainya bagus.

C. Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi

Desa kedungputri merupakan salah satu dari 14 desa yang ada di Kecamatan Paron, terletak sekitar 25 km menuju ibu kota kabupaten. Jadi remaja muslim di Desa kedungputri tidak mempunyai akses ke kota, menyebabkan mereka berkumpul di warung Desa Kedungputri dan dari sini kemudian muncul bentuk-bentuk interaksi sosial sebagai berikut:

1. Mempengaruhi individu yang lain atau sebaliknya. Bentuk mempengaruhinya misalnya, remaja muslim di Desa Kedungputri yang dulunya tidak mengenal *game online* sekarang menjadi mengenal *game online* karena selalu diajak main *game* sama temannya dan ketika remaja muslim tersebut sudah diajak temannya bermain *game online*, akan diajak bermain *game online* sampai berulang-ulang. Karena terlalu asik mereka sampai lupa bermain *game online* hingga 4 jam atau lebih. Secara tidak sadar temannya sudah mempengaruhi remaja dan membuat remaja juga kecanduan *game online*.
2. Mengubah yang lain atau sebaliknya. Interaksi sosial remaja muslim di Desa Kedungputri dengan orang tuanya ada perubahan dikarenakan kecanduan

game online. Yang tadinya taat terhadap orang tuanya setelah kecanduan *game online* berubah menjadi anak yang sulit untuk diatur. Ketika sudah asik bermain *game online* di malam hari dan disuruh berhenti untuk tidur selalu membantah dan bermain sampai larut malam, akhirnya orang tua remaja tersebut sampai mematikan akses internet.

3. Memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Bentuk memperbaiki sikap misalnya, sikap kebersamaan. Permainan *game online* tidak hanya membawa dampak negatif bagi pemainnya tetapi juga membawa dampak positif. Remaja muslim di Desa Kedungputri yang dulunya egonya tinggi sekarang setelah mengenal *game online* dan bermain *game* bersama tim, remaja muslim tersebut mau tidak mau harus menurunkan egonya karena jika tidak tim akan kalah dan mempererat hubungan antar *gamers*. Selain itu, orang tua juga memperbaiki sikap remaja muslim tersebut dengan cara menasehati.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dalam skripsi “Interaksi Sosial pada Remaja Muslim yang Kecanduan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi)”. Dapat diambil kesimpulan hasil penelitian yakni:

1. Penyebab remaja muslim kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi antara lain sebagai berikut: kemauan sendiri, dikucilkan, dan diajak teman.
2. Respon orang tua terhadap remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi ialah respon baik dan respon buruk.
3. Interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* dengan lingkungan di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi terdapat dua interaksi sosial yaitu di lingkungan keluarga dan di lingkungan teman sebaya. Didalam lingkungan keluarga terdapat dua yaitu pertama, interaksi sosial yang baik meliputi orang tua masih mau menasehati remaja muslim yang kecanduan *game online* dalam saat waktu sholat, waktu belajar, dan waktu tidur. Kedua, interaksi sosial buruk meliputi memarahi, mematikan akses internet. Didalam lingkungan teman sebaya

terdapat dua yaitu pertama, interaksi sosial yang baik antar pemain *game online* meliputi mempererat hubungan pertemanan antar pemain *game online* karena dengan adanya mabar (main bareng) dan turnamen. Kedua, interaksi sosial yang buruk antar teman sebaya yang tidak main *game online* meliputi menjadi jauh dan tidak berkumpul bersama lagi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran yang ingin disampaikan peneliti, antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai masukan atau bahan referensi bagi orang tua untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan khususnya dalam mendidik anak tentang kecanduan *game online*.
2. Diharapkan bagi orang tua lebih memahami hal-hal yang berkaitan dengan interaksi sosial pada remaja muslim yang kecanduan *game online* di Desa Kedungputri, Kecamatan Paron, Kabupaten Ngawi.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian tambahan atau pertimbangan bagi para akademisi di bidang yang sama yaitu bimbingan penyuluhan islam khususnya sebagai pedoman dalam interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

Agusta, Ivanovich. *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif* Bogor: Pusat Penelitian Sosial Ekonomi, 2003.

Ahmadi, Abu. *Psikologi Sosial* Jakarta: Rineka Cipta, 2009.

Fitri, Ahyani Radhiani dan Yuli Widiningsih. *Psikologi Adiktif*. Riau: Al-Mujatahadah Press, 2016.

Rahma, Awiya. (2018) *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online*. (Publikasi Ilmiah, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Saputra, Ardian Dwi. (2020) *Interaksi Sosial pada Remaja Kecanduan Game Online di Desa Singosaren*. (Skripsi Sarjana, IAIN Ponorogo).

Soekanto, Soerjono. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo, 1996.

Referensi dari Internet:

Admin Desa Kedungputri. Desa Kedungputri Kec. Paron Kab. Ngawi Provinsi Jawa Timur. 2013, <https://kedungputri.desa.id/artikel/2013/7/29/profil-desa>, diakses tanggal 08 Februari 2024.

Bambang. Pengaruh Game Online. 2019. <https://amp.kompas.com> diakses tanggal 27 November 2022.

Batman, Nahdah. Membentuk Karakter Remaja Muslim. 2020. https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://kalsel.kemenag.go.id/berita/532551/Membentuk-Karakter-Remaja-Muslim&ved=2ahUKEwiE65i5s_KDAxVmzjgGHZy6DIIQFnoECBkQAQ&usq=AOvVaw3LWkX7QOP-2POT9z_iaEHq, diakses tanggal 23 Januari 2024

Jamil, Muh. Identitas Remaja Muslim. 2018. <https://www.kompasiana.com/muhammad/5af62195f13344402901cc13/identitas-remaja-muslim#:~:text=Definisi%20identitas%20remaja%20muslim%20adalah,menyerahkan%20diri%20sepenuhnya%20kepada%20Tuhannya>, diakses tanggal 23 Januari 2024

Lestari, Mutiara Anggita. Erik H Erikson Post Freudian Theory. 2017. [https://student-activity.binus.ac.id/himpsiko/2017/12/1086/#:~:text=Er ikson%20\(AIwisol%2C%202009%3A87,proses%20penyesuaian%20diri%20dengan%20realita](https://student-activity.binus.ac.id/himpsiko/2017/12/1086/#:~:text=Er ikson%20(AIwisol%2C%202009%3A87,proses%20penyesuaian%20diri%20dengan%20realita)., diakses tanggal 17 Februari 2024.

Rahardjo, Mudjia. Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif. 2010. <https://uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian->

[kualitatif.html#:~:text=Karena%20itu%2C%20triangulasi%20ialah%20usaha,saat%20pengumpulan%20dan%20analisis%20data](#) diakses tanggal 23 Januari 2024.

Wijaya, Lani Diana Wijaya. Remaja Rentan Dipengaruhi Lingkungan Intip Solusi Psikolog. 2017. <https://gaya.tempo.co/read/1028258/remaja-rentan-dipengaruhi-lingkungan-intip-solusi-psikolog>, diakses tanggal 08 Februari 2024.

Referensi dari Jurnal dan Artikel:

Ahmadi, Dadi dan Aliyah Nur”aini H. Teori Penjulukan. (2005).

Ali, Salsabila Nur Rahmah Ali. Analisis Pengaruh Konten Negatif Intenet terhadap Fungsi *Prefrontal Cortex* pada Usia 18-19 Tahun.

Anjasari, Eka Arista, I Gusti Ayu Made Srinadi, dan Desak Putu Eka Nilakusmawati. Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja. *Jurnal Matematika*. (2020).

Hidayat, Taufik. Pembahasan Studi Kasus sebagai Bagian Metodologi Penelitian. *Jurnal Study Kasus*. (2019).

Maurice. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*. (2017).

Mustikasari, Bety, Deka Setiawan, dan Ika Ari Pratiwi. Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* terhadap Interaksi Sosial Anak SD di Desa Prawoto. *Jurnal Didika*. (2020).

Pradipta, Aloysius Bagas, Marindah Ulfa, Leonardo Alexander, Hema M Sirait, dan Alexander J Danny. Hubungan Pengguna *Game Online* terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal Means*. (2019).

Putro, Khamim Zarkasih. Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. (2017).

Ritongga, Hasnun Jauhari. Manajemen Waktu dalam Islam. (2018).

Safitri, Salsabilla Senja. *Game Online* dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*. (2020).

Taskiyah, Arina Yahdini. Resiliensi dan *Post Traumatic Growth* (PTG). (2019).