

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KONDISI  
PSIKOLOGIS REMAJA DI DESA WONOREJO KECAMATAN  
MEJAYAN KABUPATEN MADIUN**

**SKRIPSI**



Oleh:

**Khothibul Umam**

**NIM. 303200024**

Pembimbing:

**DONY RANO VIRDAUS, M.I.Kom**

**NIP. 198803212023211015**

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

**2024**

**DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP KONDISI  
PSIKOLOGIS REMAJA DI DESA WONOREJO  
KECAMATAN MEJAYAN KABUPATEN MADIUN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana  
program strata satu (S-1) pada Fakultas Ushuludin, Adab, dan Dakwah Institut  
Agama Islam Negeri Ponorogo

Oleh:

**Khothibul Umam**

**NIM. 303200024**

Pembimbing:

**DONY RANO VIRDAUS. M.I.Kom**

**NIP. 198803212023211015**

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

**2024**

**P O N O R O G O**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khothibul Umam  
NIM : 303200024  
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam  
Judul : Dampak Game Online Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di  
Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya asli saya yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar strata I (S-1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Semua sumber yang saya gunakan dalam penulisan ini telah saya cantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ini bukan hasil karya saya atau merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, maka Saya bersedia menerima sanksi yang berlaku di institut agama Islam negeri IAIN Ponorogo

Ponorogo, 10 November 2024  
Yang Membuat Pernyataan,



Khothibul Umam  
NIM. 303200024

IAIN  
P O N O R O G O

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah membaca dengan cermat naskah skripsi yang disusun oleh:

Nama : Khothibul Umam

NIM : 303200024

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak Game Online Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di  
Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun

Kami berpendapat bahwa naskah skripsi tersebut telah layak untuk diujikan dalam sidang skripsi.

Demikian persetujuan ini disampaikan untuk ditindaklanjuti sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 10 November 2024  
Menyetujui,  
Pembimbing



Dony Rano Virdaus, M.I.Kom  
NIP. 198803212023211015

**IAIN**  
P O N O R O G O

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Khothibul Umam

NIM : 303200024

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Judul : Dampak Game Online Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di

Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.



Mengetahui,  
Kajur

Muhammad Nurdin, M.Ag.  
197604132005011001

Ponorogo, 10 November 2024  
Menyetujui,  
Pembimbing

Dony Rano Virdaus, M.I.Kom  
NIP. 198803212023211015



KEMENTERIAN AGAMA RI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PONOROGO

FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH

PENGESAHAN

Nama : Khothibul Umam  
NIM : 303200024  
Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam (BPI)  
Judul : Dampak Game Online Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di  
Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun

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

Hari : Rabu  
Tanggal : 4 Desember 2024

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar  
sarjana dalam Bimbingan Penyuluhan Islam (S.Sos) pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 4 Desember 2024

Tim Penguji:

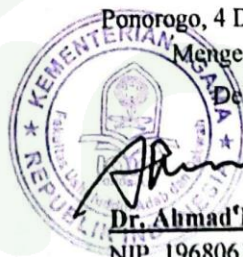
1. Ketua Sidang : Mayrina Eka PB, M.Psi.
2. Penguji I : Muhammad Nurdin, M.Ag.
3. Penguji II : Dony Rano Virdaus, M.I.Kom.

 )  
( )  
( )

Ponorogo, 4 Desember 2024

Mengesahkan

Dekan,



  
Dr. Ahmad Munir, M.Ag.

NIP. 196806161998031002

**SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

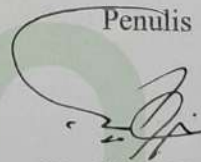
Nama : Khothibul Umam  
NIM : 303200024  
Fakultas : Ushuludin Adab dan Dakwah  
Program Studi : Bimbingan Penyuluhan Islam  
Judul Skripsi/Tesis : Dampak Game Online Terhadap Psikologis Remaja Di  
Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 10 November 2024

Penulis



Khothibul Umam

303200024

**IAIN**  
**PONOROGO**

## ABSTRAK

**Umam, Khothibul. 2024.** Dampak *Game Online* Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun. Skripsi. Jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing: Dony Rano Virdaus, M.I.Kom.

### **Kata Kunci: Game Online, Psikologis Remaja, Dampak**

Perkembangan zaman yang pesat membuat teknologi menjadi semakin canggih, sehingga hanya dengan internet apapun bisa di akses melalui gadget. Datangnya game online menjerah para remaja menjadi kecanduan game online sehingga aktifitas keseharian mereka menjadi terganggu. Tidak hanya itu dampak yang ditimbulkannya pun juga banyak, terlebih mengarah ke hal yang negatif bagi kesehatan mental.

Penelitian ini bertujuan menganalisis Dampak *Game Online* Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif. Data diambil menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Melalui pendekatan kualitatif data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam kepada beberapa orang tua remaja yang mengalami kecanduan game online. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari observasi dan pengamatan terhadap remaja yang suka bermain game online. Untuk menguji keabsahan data peneliti menggunakan uji kredibilitas dimana peneliti melakukan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *member check*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor akibat dari bermain kecanduan game online yaitu meningkatnya emosionalitas yang ada pada remaja. Selain itu, perubahan psikologis yang mendominasi dampak game online yaitu kesehatan mental remaja yang mengalami penurunan secara signifikan. Dampak dari bermain game online terbagi menjadi dua yaitu positif dan negatif. Ketika memainkan game online sesuai waktu dalam kata lain tidak berlebihan pastinya tidak akan menimbulkan hal negatif dan mengarah ke hal positif seperti memacu adrenaline, menghilangkan kejenuhan. Namun, sebaliknya jika remaja terlalu berlebihan memainkan game online pastinya hal – hal negatif akan timbul seperti malas belajar, mudah emosi, sulit menangkap pelajaran.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era globalisasi perkembangan teknologi semakin canggih dan pesat. Percepatan teknologi ini mendorong masyarakat lebih mudah dalam berkreasi dalam dunia digital. Internet menjadi teknologi yang penting dalam aktifitas sehari-hari, mulai pendidikan, pemerintahan, perkantoran, komunikasi antar individu. Selain itu teknologi internet juga dijadikan sebagai media hiburan seperti *game online*.

*Game online* adalah sebuah permainan elektronik yang dirancang dan memainkannya memerlukan peran teknologi, dimana para pemain dihubungkan antara pemain satu dan lainnya melalui jaringan internet.<sup>2</sup> *Game online* sebagai multimedia dapat membuat ketertarikan yang tinggi pada penggunaannya terutama *game online* yang mempergunakan interaksi. Namun, ketertarikan ini dapat menimbulkan kecanduan yang berdampak pada perubahan sosial.<sup>3</sup>

Melihat dari banyak cermin sangatlah banyak *game online* di dunia internet. Mulai dari survivor hingga moba sehingga sangatlah mudah dipilih oleh remaja sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Tetapi, disisi lain *game online* sangatlah berpengaruh terhadap kondisi sosial hingga psikologis. Pemain *game online* biasanya didominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP,

---

<sup>2</sup> Dul Kipli Kurniawan, "Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* (2022).

<sup>3</sup> Mohammad Hapiyansyah, "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents," *Ready to Dive 2*, no. 1 (2024): 242.

SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan *game online* akan mengakibatkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar pada perkembangan remaja atau jiwa seseorang<sup>4</sup>.

Datangnya dunia *game online* sangatlah berpengaruh terhadap aktivitas remaja di dunia ini. Seperti halnya sebelum adanya *game online* remaja ketika libur akan berkumpul di suatu tempat untuk bermain permainan tradisional bersama dan melibatkan sebuah percakapan dan candaan. Walaupun, terkadang ada yang kurang menguasai permainan tersebut mereka akan tetap mengajak anak lain ikut serta dalam meramaikan permainan tradisional tersebut. Setelah dunia remaja dijarah oleh dunia *game online* semua permainan tradisional tersebut sudah jarang sekali dimainkan oleh mereka dikarenakan mereka lebih asik bermain *game online* yang dimainkan di gadget yang mereka punya.

Dampak *game online* kian hari semakin menjarah kemana-mana di dunia remaja maupun dewasa. Sampai terkadang lupa akan bahwa manusia itu makhluk sosial. Dan pengaruh *game online* jaman sekarang sangatlah berpengaruh terhadap psikologis orang. Tetapi, ada juga yang tidak berpengaruh. Dari rumor yang beredar banyak sekali keluhan kesah yang penulis ketahui. Mulai dari orang tua yang mengeluh akan anaknya bermain game terus

---

<sup>4</sup> A'la Nur Royan, *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberidakabupaten ...*, 2023, [http://repository.uin-suska.ac.id/65865/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/65865/2/SKRIPSI A'LA NUR ROYAN.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/65865/%0Ahttp://repository.uin-suska.ac.id/65865/2/SKRIPSI%20A%27LA%20NUR%20ROYAN.pdf).

menerus, dampak dari game online inipun juga sangat banyak namun yang mendominasi adalah dampak buruk terhadap pengguna game online yaitu perubahan psikologis dan gangguan mental. Menurut World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam *International Classification of Diseases* (ICD-11) hal ini ditandai dengan meningkatnya prioritas terhadap game hingga aktivitas lain menjadi berkurang, perilaku tersebut jika diteruskan akan menimbulkan dampak negatif terhadap pelaku.<sup>5</sup> Tidak hanya dalam kegiatan sehari – hari dampak bermain game online juga mempengaruhi aktifitas sosialnya sebagaimana yang diungkapkan oleh Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting.<sup>6</sup>

Game online memang terkesan menimbulkan dampak negatif. Namun, dalam beberapa penelitian ada yang mengungkapkan dampak positif. Dalam hal ini dampak positif sangat memberikan kesan yang begitu baik terhadap pelaku seperti mengusir kejenuhan, menghilangkan stress, melatih ketepatan mata, melatih berbahasa inggris.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya," *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019).

<sup>6</sup> Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya."

<sup>7</sup> Megi Deviandri, Slamet Rianto, and Elvi Rahmi, "Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara KOTA Padang," *Stkip Pgri Sumbar* (2012).

Psikologis Remaja merupakan salah satu perkembangan remaja yang berdampak besar ketika pelaku sering bermain game online. Karena, Masa remaja merupakan sebuah periode transisi yang kompleks dan dinamis dalam kehidupan seseorang. Hal ini melibatkan perubahan yang signifikan di berbagai aspek termasuk aspek biologis, psikologis, dan sosial. psikologis remaja pada usia ini sangat sensitif terhadap gangguan mental seperti depresi, kesedihan. Psikologis juga mempengaruhi mereka untuk melakukan sesuatu dan tidak melakukan sesuatu, ketika anak merasa bosan dan jenuh mereka ingin melakukan sesuatu maka sesuatu hal yang dilakukan tersebut pasti hal yang dilakukan oleh banyak orang di era jaman sekarang contohnya seperti game online.<sup>8</sup>

Dampak yang ditimbulkan dari bermain game online sangatlah banyak. Berdasarkan apa yang diamati bahwa para remaja yang memiliki kecanduan terhadap game online dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah pastinya, dan terkadang mudah mengucapkan kata-kata kotor. Terlihat bahwasannya, disaat mereka disuruh berhenti memainkan game online untuk makan atau aktivitas lainnya, nada bicara yang mereka keluarkan adalah nada bicara yang naik, seperti orang yang tidak terima untuk memberhentikan permainan game nya, dan terlihat menjadi lebih sensitif, dengan kata lain disaat

---

<sup>8</sup> Saskia Putri Subandi, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam, "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak," *he Internet and Social Life*, *Annual Review of Psychology* 4 (2022).

ada orang becanda kepadanya disaat dia memainkan game online, maka dia akan membalas dengan kemarahan.<sup>9</sup>

Fenomena pembahasan yang tertulis dalam latar belakang ini sangat penting karena dampak penggunaan media digital, salah satunya game online. Peningkatan yang signifikan di kalangan remaja Desa Wonorejo sangat cepat. Hingga mengakibatkan kondisi remaja di Desa Wonorejo banyak mengalami perubahan setelah mengenal dunia game online seperti susah untuk belajar, jika dipanggil orang tua tidak segera menanggapi, sering begadang hingga larut malam.

Berdasarkan fenomena yang tertulis pada latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul “**Dampak Game Online Terhadap Kondisi Psikologis Remaja Di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun**”

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana perubahan psikologis remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun yang kecanduan bermain *game online*?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif *game online* terhadap psikologis remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun?

---

<sup>9</sup> Lihat Transkrip wawancara 03/W24-X/2024

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang peneliti rumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perubahan psikologis remaja yang kecanduan bermain game online di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun.
2. Untuk mengetahui dampak positif dan negatif *game online* terhadap psikologis remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun.

### D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan memperluas wawasan serta dapat sebagai masukan dan referensi untuk penelitian sejenis

2. Kegunaan praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pemahaman khususnya bagi para orang tua tentang efek atau akibat dari *game online* sangatlah banyak. Dan dampak yang paling banyak dialami akibat dari *game online* lebih dominan mengubah psikologis individu. Penulis membahas agar orang tua lebih berhati-hati dan membatasi anak ketika bermain *game online*.

### E. Telaah Pustaka

Dalam penulisan ini, peneliti melakukan penelusuran secara digital untuk memudahkan penulis dan memperjelas perbedaan kajian antara apa yang

akan peneliti tulis dan penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang peneliti temukan sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Eryzal Novrialdy dalam jurnal dengan judul “Kecanduan *game online* pada remaja: dampak dan pencegahannya”.

Hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Upaya pencegahan kecanduan *game online* pada remaja dapat dilakukan dengan beberapa upaya antara lain *attention switching* (mengalihkan perhatian pemain dari keterlibatan yang berlebihan terhadap *game online*), *dissuasion* (memberikan nasihat, argumen, membujuk, menjelajahi sampai dalam bentuk paksaan), *education* (memberi pengetahuan atau fokus upaya pendidikan yang bertujuan pada kognisi seseorang), *parental monitoring* (upaya yang dilakukan orang tua dalam memperhatikan anaknya) dan *resource restriction* (pembatasan berbagai sumber daya untuk bermain *game online*).<sup>10</sup>

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu meneliti terkait dampak *game online* serta instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Perbedaannya pada penelitian di atas

---

<sup>10</sup> Novrialdy, “Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya.”

membahas terkait dampak dan upaya pencegahan *game online* terhadap remaja sedangkan pada penelitian ini membahas faktor penyebab kecanduan *game online* serta lokasi penelitian.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Islam Pandu Utomo, Rheananda Rhere Fitrajaya, Lina Handayani dalam jurnal dengan judul “Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan *Game online* Pada Remaja” menjelaskan bahwa Berdasarkan hasil dan pembahasan literatur dapat dikatakan bahwa *game online* sendiri memang ada dampak positifnya seperti menghilangkan stress, bisa menambah teman, mendapat kepuasan ketika menang dan menjadi aktif berpikir. Tetapi di samping itu, dampak negatif dari kecanduan *game online* sendiri sangat lah banyak seperti menjadi obesitas, gangguan penglihatan, sakit punggung, nyeri sendi, susah berkonsentrasi, susah bersosialisasi, malas belajar, dan muncul masalah kesehatan seperti menurunnya kesehatan jantung dan lain sebagainya. Hal ini, tentu saja mengganggu kesehatan baik secara rohani maupun fisik seseorang, sehingga kecanduan *game online* pada remaja harus diwaspadai.<sup>11</sup>

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian diatas yaitu penelitian di atas meneliti tentang dampak kesehatan bermain *game online* sedangkan penelitian ini membahas dampak psikologis. Persamaan penelitian di atas dan penelitian ini membahas tentang *game online*.

---

<sup>11</sup> Rheananda Rhere Fitrajaya, Islam Pandu Utomo, and Lina Handayani, “Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja,” *Jurnal Cakrawala Promkes* 4, no. 2 (2022).



Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Hapiyansyah dalam jurnal yang berjudul “Dampak Negatif Permainan *Game online* Terhadap Remaja”.

Hasil penelitian diketahui bahwa, online game pada remaja berdampak pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan. Dimana, Dampak *game online* yang dibahas dalam artikel ilmiah dalam aspek kesehatan 1(5,6%) artikel, aspek psikologis 6(33,3%) artikel, aspek akademik 4 (22,2%) artikel, aspek hubungan sosial 5 (27,8%) artikel, dan aspek keuangan 2 (11,1%) artikel. Obyek kajian teratas tentang dampak online game pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan.<sup>12</sup>

Perbedaan dari penelitian diatas dan penelitian ini yaitu penelitian diatas membahas beberapa aspek dari dampak negatif permainan *game online* sedangkan penelitian ini hanya membahas dampak dari psikologis bermain *game online* tidak sampai menyangkup beberapa aspek. Sedangkan persamaan dari penelitian diatas dan penelitian ini yaitu membahas tentang dampak psikologis bermain *game online*.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Nunik Esti Utami, Ihsan Nurhakim, Teguh Agustian dalam jurnal dengan judul “Dampak permainan *game online* terhadap interaksi sosial di kalangan remaja”.

---

<sup>12</sup> Hapiyansyah, “Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja.”

Hasil penelitian tersebut dijelaskan bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* lebih lama dibandingkan dengan rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan ponsel oleh individu. faktor yang membuat remaja bermain *game online*, salah satunya adalah jarang nya pemain menyelesaikan game mereka, tidak dapat dipungkiri bahwa sifat dasar manusia adalah selalu mencari kemenangan dan akan kalah jika kalah dalam suatu permainan, untuk mencegah kebosanan atau kejenuhan setelah beraktivitas sehari-hari dan sebagai sarana motivasi belajar bahasa asing, serta memperbanyak interaksi dengan orang asing karena merupakan game multi player. Terlalu sering bermain *game online* lewat waktu, dapat mengakibatkan siswa kesulitan konsentrasi belajar karena kecenderungan mereka terhadap *game online*, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara agresif ketika teman mereka menelepon karena konsentrasi mereka pada permainan terganggu, Sering mengabaikan tugas dan kewajibannya sebagai remaja.<sup>13</sup>

Perbedaan penelitian di atas dan penelitian ini yaitu penelitian diatas membahas tentang dampak *game online* terhadap interaksi social di kalangan remaja sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak *game online* terhadap psikologis remaja. Persamaan dari kedua penelitian ini sama – sama membahas *game online*.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Nur Fikri Khoiri dengan judul “Dampak Bermain *Game Online* Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic

---

<sup>13</sup> Nunik Esti Utami, Ihsan Nurhakim, and Teguh Agustian, “Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja,” *Pendidikan Sosial* 10, no. 2 (2023).

Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)”.

Penelitian yang telah dilakukan bahwa, Faktor yang menjadikan perilaku toxic disinhibition online sebagai berikut: Kecanduan terhadap *game online* Mobile legends, salah satu pemain tim dalam *game online* Mobile Legends bermain kurang baik, adanya perilaku AFK, adanya perilaku troll dan perilaku feeding. Perilaku toxic yang timbul dari bermain *game online* Mobile Legends yang sering terjadi dan selalu ada dalam setiap pertandingan *game online* Mobile Legends sebagai berikut: *flaming, griefing, cheating, cyberbullying*.<sup>14</sup>

Perbedaan penelitian di atas dan penelitian ini yaitu penelitian di atas membahas tentang dampak bermain *game online* terhadap perilaku toxic sedangkan penelitian ini membahas tentang dampak *game online* terhadap psikologis remaja. Persamaan dari penelitian diatas dan penelitian ini yaitu membahas tentang *game online*.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu cara bertindak menurut sistem aturan atau tatanan yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal dan optimal. Dengan melihat pokok permasalahan dan tujuan, agar penulisan dalam suatu

---

<sup>14</sup> Nur Fikri Khoiri, “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo),” *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021), <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.

pembahasan dapat terarah pada permasalahan, maka dalam penulisan ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

### 1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*), di namakan studi lapangan karena tempat penelitian ini di lapangan kehidupan, dalam arti bukan perpustakaan atau laboratorium. Penelitian lapangan pada hekekatnya yaitu penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden atau informan.

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berangkat dari fenomena tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu. Laporan penelitian akan berisi kutipan – kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan, data tersebut berasal dari naskah wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo, dan dokumen resmi lainnya.

### 2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian merupakan lokasi dari sebuah penelitian atau tempat dimana penelitian akan dilakukan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih lokasi di desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan remaja di desa peneliti setelah mengenal game online banyak yang kecanduan hingga mengalami beberapa perubahan psikologis.

### 3. Data dan Sumber Data

Untuk mengetahui dan memecahkan suatu masalah yang akan diteliti maka diperlukan data-data yang dapat menunjang sehingga bisa dikelola sesuai dengan langkah-langkah dan cara yang sesuai. Sumber data penelitian ini adalah hasil wawancara dari pihak yang bersangkutan dalam studi kasus dampak game online terhadap psikologis remaja. Dan juga dilengkapi dari segala data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai buku, laporan, jurnal, artikel, dan internet. Data-data yang didapatkan akan dilakukan pemilihan berdasarkan penulisan laporan ini. Kemudian data tersebut nantinya akan di kualifikasi kan berdasarkan masalah yang akan dibahas titik oleh karena itu terdapat dua jenis data dalam penyusunan penelitian laporan ini yaitu:

a. Data primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yakni mengenai kata-kata atau informasi yang dimana penulis dapatkan dari informan. Data primer yakni data yang diperoleh secara langsung dari sumber data yang pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian atau bahan bahan yang mempunyai otoritas

b. Data sekunder

Dalam penelitian ini, untuk memperoleh data sekunder penulis menggunakan hasil dokumentasi serta wawancara dengan beberapa ibu rumah tangga yang memiliki anak yang suka bermain game online melebihi batas yang dibilang tidak wajar terhadap anak remaja.

4. Tehnik pengumpulan Data

Teknik yang akan digunakan yaitu dengan metode observasi, Wawancara, dan studi literatur. Pada saat, melakukan observasi tentu akan mengetahui bentuk perilaku remaja yang suka bermain game online. Dengan begitu dapat mengetahui dampak yang ditimbulkan dari perilaku game online.

Dengan wawancara terstruktur bisa mendapatkan data yang dibutuhkan berupa data-data penting dari informan karena dapat bertanya secara langsung dari pertanyaan yang telah dibuat.

Sedangkan, dengan studi literatur bisa menunjang data-data yang telah dikumpulkan dari informan dengan menggunakan jurnal, makalah, skripsi, dan lain lain yang dapat temukan di internet sehingga informasi yang didapatkan bisa semakin banyak.

#### 5. Tehnik pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang digunakan untuk penelitian yaitu Reduksi Data, karena sebelum melakukan pengolahan data kita sebaiknya melakukan pengumpulan data dengan cara memilah data atau informasi yang kita dapat dari informan dari yang penting dan tidak. Agar data yang kita dapatkan sesuai dengan konteks apa yang kita teliti dan fokus dari penelitian.

#### 6. Tehnik Analisis data

Miles, Huberman dan Saldana dalam Sugiyono mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya

sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing verification*. Dalam hal ini ada tiga tahap yang menjadi rangkaian proses analisis, yaitu: Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu:

a) Mereduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan, mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data dengan menganalisis tentang dampak bermain game online.

b) Penyajian Data

Untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Peneliti melakukan penyajian data dengan menyederhanakan kata-kata yang telah direduksi hingga kemudian disimpulkan. Dari data kesimpulan tersebut memudahkan peneliti memahami konteks isi yang disajikan dalam bentuk laporan penelitian.

7. Pengecekan keabsahan temuan

Uji kredibilitas pada penelitian kualitatif ini dilakukan dengan bermacam-macam cara, namun di dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan dua cara yaitu:

a. Ketekunan pengamat

Ketekunan pengamat merupakan mencari data secara konsisten interpretasi dengan bermacam cara yang berkaitan dengan proses Analisa yang tentatif. Ketekunan pengamat dalam penelitian ini bertujuan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur pada situasi yang relevan dengan persoalan yang sedang penulis teliti. Juga menjadi bekal penulis dalam meningkatkan ketekunan dengan cara membaca berbagai macam buku referensi maupun dokumen yang terkait didalam penelitian.

b. Triangulasi

Triangulasi adalah upaya pengecekan ulang pada suatu data yang telah diperoleh peneliti guna untuk meningkatkan kepercayaan dan akurasi data. Praktik dalam menggunakan triangulasi ini yaitu dilakukan dengan cara mengecek data melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel. Setelah data-data peneliti sudah terkumpul, dan untuk memastikan keakuratan data dan keabsahan data peeliti juga datang ke lokasi penelitian. Setelah data sudah



akurat dan benar, selanjutnya peneliti akan membuat kesimpulan sesuai data yang didapatkan.<sup>15</sup>

### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam penelitian ini penulis membagi sistematika pembahasan menjadi lima bab yang mengandung sub-sub bab didalamnya dengan rangkaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN berisi penjelasan tentang gambaran secara umum yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI berisi tentang kajian teori sebagai pedoman umum yang digunakan untuk menganalisa dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan dampak game online terhadap psikologis remaja.

BAB III PAPARAN DATA berisi hal-hal yang dari wawancara atau dokumen penelitian. Deskripsi secara umum mengenai Dampak Game Online Terhadap Psikologis Remaja di Desa Wonorejo kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun dan deskripsi khusus pembahasan yaitu pembahasan tentang Dampak Game Online Terhadap Psikologis Anak.

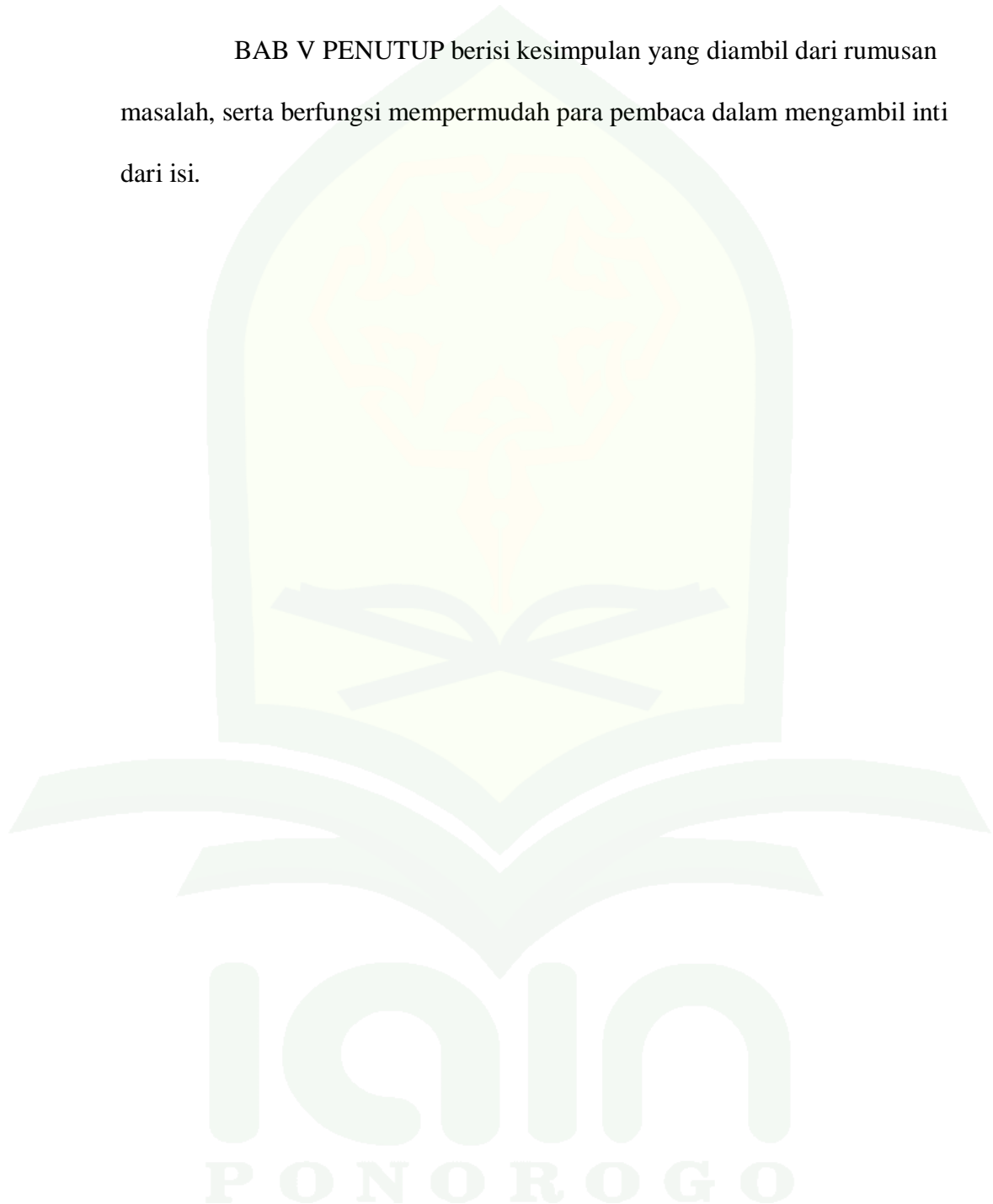
BAB IV PEMBAHASAN berisi tentang pembahasan tentang kajian analisis atas semua jawaban dari rumusan masalah yang terdapat dari

---

<sup>15</sup> Sirajuddin Saleh, *Analisis Data Kualitatif* (Bandung: Pustaka Ramdan, 2017).

penelitian. Pada bab ini pembahasan data dibahas menggunakan teori-teori yang telah dipaparkan dalam bab kajian teori.

BAB V PENUTUP berisi kesimpulan yang diambil dari rumusan masalah, serta berfungsi mempermudah para pembaca dalam mengambil inti dari isi.



## BAB II

### KONDISI PSIKOLOGIS REMAJA DAMPAK GAME ONLINE

#### A. Kondisi Psikologi Remaja

Istilah *adolesence* atau remaja berasal dari bahasa latin yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah ini memiliki arti yang lebih luas yang mencakup emosional, kematangan mental sosial dan fisik<sup>16</sup>. Menurut Piaget masa remaja adalah usia dimana seseorang menjadi bersatu dan berintegrasi bersama masyarakat dewasa dan berada sejajar sama dengan orang tua, seperti kesamaan hak. Pada masa ini disebut juga dengan masa yang penuh dengan rasa stres dan krisis bagi remaja<sup>17</sup>.

Remaja merupakan suatu periode peralihan dari perkembangan anak-anak menjadi dewasa, sekitar mulai umur 12-15 tahun dan sampai umur 19-22 tahun. Masa remaja memiliki berbagai keragaman yang sangat berbeda - beda dari segi variasi etnis, sejarah, kultur dan jenis kelamin, status sosial dan perbedaan gaya hidup yang menjadi ciri khas mereka<sup>18</sup>.

Masa peralihan atau transisi ini, remaja mengalami berbagai perubahan, baik secara psikis maupun fisik. Mau tidak mau, suka tidak suka semuanya pasti akan mengalami masa ini, yaitu masa dengan penuh

---

<sup>16</sup> Elsa Marista, "Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo," *skripsi* (2022).

<sup>17</sup> Marista, "Kontrol Diri Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo."

<sup>18</sup> Laura A. King, *Psikologi Umum*, ed. Deressi Opi Perdana Yanti (Jakarta: Salemba Humanika, 2016).

tantangan yang munculnya dari diri sendiri dan juga dari lingkungan sekitar. Secara fisik perubahan itu akan terlihat nyata sekali berubahnya bentuk fisik yang terus tumbuh dan berkembang seperti orang dewasa, ini merupakan tantangan bagi diri sendiri agar siap menerima perubahan ini. Sedangkan tantangan dari lingkungan yang sering terjadi yaitu masih adanya keraguan bagi orang yang sudah dewasa untuk memperlakukan remaja, apakah akan diperlakukan seperti anak-anak atau akan diperlakukan seperti orang dewasa. Tantangan-tantangan seperti ini akan selalu dialami di setiap masa remaja tanpa terkecuali. Ini yang harus dipersiapkan bagi semua masyarakat agar mampu mendampingi remaja untuk menjalankan tugas-tugas perkembangannya untuk dewasa kewalahan dalam menghadapinya. Tetapi kita bisa mendampingi remaja-remaja tersebut dan memberi kebebasan dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya tentu dengan selalu mendampingi agar tidak keluar jauh dari nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Yakinkan pada remaja tersebut apapun yang akan dikerjakan pasti mempunyai konsekuensi baik yang positif maupun negatif, sehingga dia berlatih untuk berpikir lebih dalam untuk menentukan pilihannya<sup>19</sup>.

Proses pada masa perubahan remaja terdapat beberapa aspek yang bersifat biologis, fisiologis, dan psikologis. Secara ringkas proses perubahan pada remaja ada beberapa aspek seperti perubahan fisik. Pada masa remaja inilah rentangan kehidupan seseorang, dimana seseorang akan

---

<sup>19</sup> Renie Tri Herdiani and Dkk., *Psikologi Perkembangan Remaja*, ed. Edy Husnul Mujahid and Ema Zati Baroroh (Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023).

mengalami pertumbuhan fisik. Masa pertama terjadi pada masa prenatal dan bayi. Pada bagian tubuh tertentu pada awal tahun kehidupan barunya secara proposionalnya masih kecil, namun seiring tahun berganti pada masa remaja proposionalnya menjadi besar. Karena sudah mencapai kematangan pada bagian – bagian yang lainnya.<sup>20</sup>

Perubahan emosional pada fase ini emosionalitas remaja sangat meningkat seiring dengan perubahan fisik, serta pengaruh dari lingkungan kesehariannya. Dampak langsung dari perubahan fisik dan hormonal merupakan perubahan yang terjadidalam aspek emosionalitas yang juga terkait dengan badaniah. Selain itu, perubahan hormonal menyebabkan munculnya perubahan seksual dan timbul perasaan – perasaan baru.

Dalam perubahan kognitif, terjadi karena adanya implikasi dari perubahan fisik dan perubahan emosional. Dalam perubahan ini kemampuan berfikir menjadi tahap terakhir di fase perubahan kognitif, karena pada usia 11 sampai 12 tahun ini remaja sudah tidak lagi terikat dengan realitas fisik yang konkrit. Misalnya seperti aturan dari orang tua, status dalam perkumpulan teman sebaya. Kemampuan individu memungkinkan lebih berkembang, berfikir lebih abstrak, hipotesis dan konfaktual, yang pada akhirnya memberikan individu untuk berimajinasi kemungkinan untuk segala hal. Dan imajinasi tersebut berkaitan dengan kondisi masyarakat,

---

<sup>20</sup> Marista, "Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo."

aturan orang tua, dan segala yang individu lakukan dalam kehidupan maupun bermasyarakat.<sup>21</sup>

Perubahan – perubahan pada remaja begitu cepat hingga membawa akibat bahwa tujuan utama perhatian remaja adalah dirinya sendiri bukan orang lain. Secara psikologis remaja semuanya mengalami perubahan pada komponen fisik, emosional, fisiologis, dan kognitif karena sedang mengalami perubahan secara dominan. Pada masa ini terbukanya kemungkinan individu selalu dipikirkan secara hipotesis. Lain halnya dengan perubahan individu yang radikal, pada masa ini remaja focus dan mencoba memhami apa yang sedang terjadi didalam dirinya.<sup>22</sup>

## **B. Dampak Game Online**

Game online didefinisikan menurut sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Marista, "Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo."

<sup>22</sup> Marista, "Kontrol DIri Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo."

<sup>23</sup> Andri Arif Kustiawan and Andy Widhiya Bayu Utomo, "Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan," *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* (2019).

Sedangkan game online menurut Surbakti yaitu Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu 20 digunakan apapun teknologi yang saat ini<sup>24</sup>.

Dari beberapa pengertian game online biasanya hanya diartikan game yang dimainkan di warnet. Game online banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. Game online berguna untuk refreshing atau menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang<sup>25</sup>.

Game online merupakan teknologi masa kini yang bisa di akses melalui bermacam gadget. Untuk memainkan game online ini pemain harus tersambung ke dalam suatu jaringan internet atau *Local Area Network* (LAN), selaras dengan namanya yaitu game online permainan ini

---

<sup>24</sup> Marista, "Kontrol Diri Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo."

<sup>25</sup> Yuli Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur," *Skripsi* (2021): 125, [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3377/1/Skripsi Yuli Pebrianti - 1701112211.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3377/1/Skripsi%20Yuli%20Pebrianti%20-%201701112211.pdf).

mempunyai banyak kategori seperti *action*, *Role Playing Game* (RPG), *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), Atau *Sport*.<sup>26</sup>

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut Scott dan Mitchel dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan.<sup>27</sup> Dampak positif maupun negative seperti ditunjukkan dari bermain game online adalah:

Dampak positifnya meningkatkan kemampuan untuk melakukan analisis, dan memiliki komunikasi yang cepat, akurat, dan langsung setiap saat. Anak muda memiliki kemampuan untuk mengembangkan keterampilan mental, konsentrasi, respon dan adaptasi terhadap perubahan di lingkungannya. Selain itu, efek samping positif dari teknologi adalah ia dapat digunakan untuk pengajaran online dalam mata pelajaran seperti permainan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan bantuan saluran profesional dari orang lain<sup>28</sup>.

---

<sup>26</sup> Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (2022).

<sup>27</sup> Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur."

<sup>28</sup> Utami, Nurhakim, and Agustian, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja."



Dampak negatifnya anak-anak suka bermain video game online lewat waktu, Siswa mengalami kesulitan konsentrasi belajar karena kecenderungan mereka terhadap game online, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara agresif ketika teman mereka menelepon karena konsentrasi mereka pada permainan terganggu, Sering mengabaikan tugas dan kewajibannya sebagai remaja.<sup>29</sup>

Kecanduan game online memberikan efek negatif atau bahaya bagi yang mengalaminya. Dampak tersebut dibagi menjadi beberapa aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Dalam aspek kesehatan remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktifitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Kondisi seperti ini mengakibatkan remaja rentan terkena penyakit dikarenakan pola kehidupan yang tidak teratur. Dari beberapa informasi remaja yang kecanduan game online kebanyakan menggunakan kacamata karena mereka bermain game diluar batas hingga dini hari tidak memikirkan kesehatan mereka. Akibat dari kurangnya tidur dan mata dipaksa untuk bermain game online, remaja

---

<sup>29</sup> Utami, Nurhakim, and Agustian, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja."

remaja yang menggunakan kacamata terbukti minusnya mengalami kenaikan yang cukup signifikan semenjak kecanduan game online.<sup>30</sup>

Aspek psikologis. Banyaknya game online memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti perkelahian, perusakan dan pembunuhan. Secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti didalam game online tersebut. Adapun tanda – tanda remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh dari game online seperti individu mudah emosi, marah, dan mudah mengucapkan kata – kata kotor. Hal seperti ini tidak dapat dipungkiri, remaja yang memiliki kecanduan game online dominan memiliki emosional yang tidak stabil, mudah marah dan terkadang mudah mengucapkan kata – kata kotor. Seperti mereka ketika disuruh berhenti bermain game untuk istirahat atau untuk makan, nada bicara mereka yang mereka lontarkan adalah nada bicara yang naik seakan – akan mereka tidak terima untuk berhenti memainkan game online tersebut. Terlihat perilaku mereka menjadi lebih sensitive ketika sudah kecanduan game online belum lagi ketika mereka main bareng (mabar) individu akan lebih mudah emosi, marah, dan dipastikan mudah melontarkan kata – kata kotor.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Jubaidah Hasibuan and Aisyah Anggreni, “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat* 3, no. 1 (2022).

<sup>31</sup> Hasibuan and Anggreni, “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe.”

Aspek akademik. Remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran menjadi seorang siswa atau murid di sekolah. Namun, berkaitan dengan kecanduan game online sangat mempengaruhi performa akademiknya menurun. Dikarenakan waktu luang yang seharusnya untuk belajar mempelajari materi disekolah justru disalahgunakan untuk bermain game online hingga tidak mengenal waktu. Disaat remaja mulai kecanduan game online disitulah mulainya penurunan daya konsentrasi untuk belajar, sehingga prioritasnya sebagai murid yang seharusnya belajar teralihkan untuk bermain game online hingga lupa bahwa kewajiban mereka adalah belajar bukan bermain game secara terus – menerus. Dampak seperti inilah yang sering kali mengurangi kefokusannya pada remaja.<sup>32</sup>

Aspek sosial. remaja yang sering bermain game online atau gamer merasa bahwa mereka menemukan jati dirinya ketika bermain game online. Melalui game online didunia maya mereka merasa mempunyai keterikatan emosional yang menyebabkan tenggelam ke dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Sehingga membuat kehilangan dengan kontak dunia nyata yang dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Remaja yang sudah terlelpa kedalam dunia maya sering dikenali dengan remaja tersebut sulit untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan juga teman – temannya. Remaja yang sudah kecanduan dalam game online biasanya ditandai dengan

---

<sup>32</sup> Hasibuan and Anggreni, “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe.”

berkurangnya mental terhadap orang lain atau biasa disebut introvert. Bermain game online juga membutuhkan biaya, seperti membeli voucher internet agar bisa memainkannya. Karena sesuai dengan namanya yaitu game online yang dimana ketika ingin memainkannya kita harus mempunyai paket data atau voucher. Namun keresahan inilah yang sering dikeluhkan orang tua karena remaja yang mungkin belum mempunyai penghasilan sendiri demi memainkan game online nya rela untuk mencuri uang orang tuanya. Dalam beberapa kasus banyak remaja yang berbohong kepada orang tua hanya agar bisa bermain game online tersebut.<sup>33</sup>

### C. Teori Psikologi Remaja

#### 1. Deskripsi

Menurut teori Elizabeth B Hurlock istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*), dengan kata bendanya *adolescencia* yang berarti remaja yang “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan beberapa periode lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah mampu mengadakan reproduksi.

Istilah *edolescence* yang sering digunakan pada saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional. Pandangan ini diungkapkan oleh Piaget dengan

---

<sup>33</sup> Hasibuan and Anggreni, “Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe.”

mengatakan, secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, dimana usia ini anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang – orang yang lebih tua melainkan berada pada tingkatan yang setara, sekurang -kurangnya memecahkan masalah.<sup>34</sup>

Dalam perkembangan dan pertumbuhan remaja menurut Hurlock terdapat dua macam perubahan fisik pada fase remaja yaitu internal dan perubahan eksternal. Perubahan internal yaitu perubahan yang terjadi di dalam organ tubuh yang tidak bisa di amati secara langsung oleh mata telanjang. Sedangkan perubahan eksternal adalah perubahan yang terjadi pada diri manusia yang bisa dilihat langsung oleh mata seperti tinggi badan, berat badan, proporsi tubuh.

Keadaan emosi di masa remaja dianggap sebagai badai dan tekanan dimana suatu masa itu ketegangan emosi yang meninggi sebagai akibat dari perubahan fisik dan kelenjar. Ketegangan emosi ini didapat dari kondisi sosial yang mengelilingi remaja masa kini. Menurut Hurlock perkembangan emosi remaja ditandai dengan kemampuan remaja dalam melakukan *emotional catharsis*, yaitu kemampuan atau kekuatan untuk mengeluarkan dan mengekspresikan emosi yang terpendam pada diri remaja. Dengan kata lain semakin baik cara berkomunikasi semakin baik pula perkembangan emosinya.<sup>35</sup>

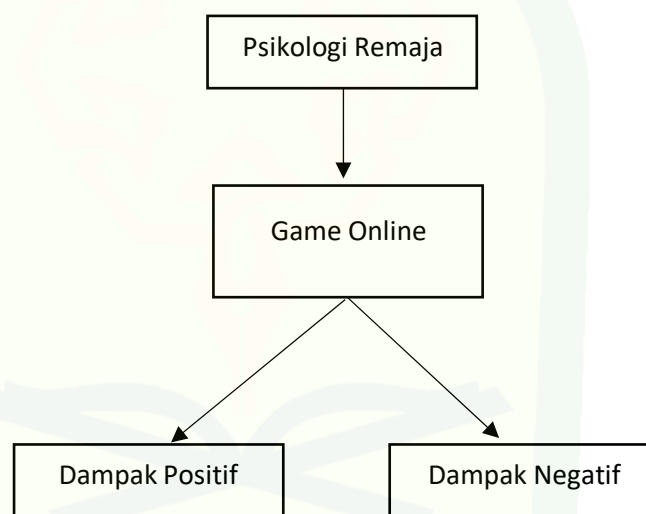
---

<sup>34</sup> Elizabeth. B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, cetakan 5. (Jakarta: Erlangga, 2003).

<sup>35</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.

Secara garis besar perkembangan remaja dapat dikategorikan menjadi tiga hal, perkembangan fisik, emosi dan kognitif. Ketiga hal ini mewakili dua aspek dari manusia, yaitu jiwa dan raga. Ketiga hal ini akan terus berkembang selama masa hidup manusia, atau mungkin akan mengalami penurunan fungsi pada masa akhir hidupnya.

## 2. Kerangka Teori



**Gambar 2.1.** Gambar kerangka teori

Penelitian ini berjudul “Dampak Game Online Terhadap Psikologis Remaja Di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun’ dimana fokus penelitian ini adalah mengetahui psikologis remaja yang suka dengan bermain game online dan juga mengetahui dampak yang ditimbulkan dari bermain game online tersebut. Dengan metode penelitian kualitatif harapan peneliti dapat menggali informasi yang dalam pada subjek penelitian supaya mengetahui dampak positif dan negatif game online terhadap psikologis remaja.

P O N O R O G O

**BAB III**  
**PAPARAN DATA DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP KONDISI**  
**PSIKOLOGIS REMAJA**

**A. Paparan Data Umum Lokasi Penelitian Desa Wonorejo**

1. Profil Desa Wonorejo

Lokasi penelitian terletak di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun. Desa Wonorejo berada di lokasi yang memiliki jarak cukup dekat untuk menuju pusat kota Madiun. Desa Wonorejo terdiri dari 2 dukuh yaitu Dusun Santan dan Dusun Kedung Dawung. Dusun Santan terletak dibagian utara sedangkan Dusun Kedung Dawung terletak di sebelah selatan.

Untuk batas wilayah Desa Wonorejo di bagian timur berbatasan langsung dengan sungai dibagian selatan berbatasan langsung dengan lahan perhutani yang mengarah ke gunung wilis sedangkan wilayah barat berbatasan dengan Desa Blabakan dan Desa Klecorejo untuk batas wilayah utara berbatasan dengan Desa Darmorejo. Jumlah penduduk di Desa Wonorejo tergolong banyak dengan jumlah keseluruhan 3682 dengan rincian penduduk laki – laki berjumlah 1881 orang sedangkan perempuan berjumlah 1801.

Untuk memenuhi kebutuhan sehari – hari, sebagian besar para penduduk bermata pencaharian sebagai petani, ada juga yang berladang jagung tapi penduduk yang lokasi rumahny dekat dengan hutan.



**Gambar 3.1.** Kantor Balai Desa Wonorejo

Kondisi remaja di Desa Wonorejo berbeda – beda, ada yang masih bersekolah dan ada yang sudah berkerja. Remaja yang sudah berkerja mayoritas berkerja di luar kota dan jarang pulang. Remaja yang masih bersekolah pendidikanya ada yang dari tingkat SD, SMP, SMA, dan Mahasiswa. Remaja di Desa Wonorejo mayoritas sudah memiliki *gadget* yang teknologinya bisa mengakses banyak informasi di seluruh dunia. Sekolah daring yang sedang dilaksanakan pada beberapa tahun kemarin membuat para remaja di Desa Wonorejo harus berkomunikasi dengan *gadget* setiap harinya walaupun sekarang sudah kembali normal. Namun, dampak gadget terus berlangsung hingga sekarang.

## **B. Paparan Data Khusus Dampak Game Online Terhadap Psikologis Remaja**

### **1. Profil Subjek**

Subjek pada penelitian ini yaitu ibu dari beberapa remaja dengan inisial ibu T, ibu Y, ibu D, dan ibu S yang berprofesi menjadi ibu rumah tangga. Ibu T mempunyai anak yang berumur 13 dan 15 tahun yang masih bersekolah dengan inisial nama anak K dan I. Ibu Y mempunyai anak yang



berumur 13 tahun untuk yang laki – laki dengan inisial DI dan anak perempuan dengan umur 15 tahun yang berinisial BI. Ibu D mempunyai anak yang berumur 14 tahun yang juga masih bersekolah dengan inisial A. Terakhir Ibu S yang mempunyai anak yang juga masih bersekolah dengan inisial DE satu keluarga yang pindahan dari kota Surabaya dan sekarang tinggal di Desa Wonorejo.

Menurut *Hurlock* istilah remaja berasal dari kata *adolescence* atau kata bendanya *adolescencia* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Dalam istilah *adolescence* yang kerap kali digunakan pada saat ini, mempunyai arti yang sangat luas. Yakni mencakup kematangan mental, sosial, dan emosional pandangan seperti ini diungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan psikologis remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa dimana anak merasa tidak lagi dibawah tingkat orang dewasa namun berada setara dengan tingkat setara yang sama sekurang – kurangnya ketika memecahkan masalah. Perkembangan pada remaja memang tidak bisa dipungkiri ketika menimbulkan hal – hal negatif, karena di masa inilah perubahan – perubahan pada remaja sedang berlangsung.

## 2. Perubahan Psikologis Remaja di Desa Wonorejo Kecamatan Mejayan Kabupaten Madiun yang Kecanduan Bermain *Game Online*

Bermain hp memang membuat kecanduan setiap manusia tidak memandang itu orang tua, remaja, maupun anak – anak. Penggunaannya pun berbeda – beda ada yang dibuat untuk bekerja, sekolah, juga yang selalu

menjadi paling candu yaitu digunakan untuk bermain game online, seperti keresahan yang dialami oleh beberapa narasumber bahwa yang membuat kecanduan terhadap hp yaitu game online. Kecanduan terhadap game online biasanya disebabkan oleh berbagai faktor psikologis dan teknis yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna. Game online sering kali menawarkan tantangan yang menarik, level yang semakin menantang, serta reward atau hadiah yang terus meningkat, yang merangsang rasa pencapaian dan motivasi pemain untuk terus bermain. Selain itu, fitur interaksi sosial di dalam game, seperti bermain bersama teman atau bergabung dalam komunitas, juga meningkatkan keterikatan emosional. Hal ini membuat para pemain merasa seperti bagian dari komunitas yang mendorong mereka untuk terus aktif dalam permainan, bahkan hingga menghabiskan waktu berlebihan di depan layar. Seperti yang diucapkan Ibu T:

“Ya itu, Terlalu sering bermain hp.”<sup>36</sup>

Sama halnya diungkapkan oleh Ibu Y:

“Anu kae, biasa e anak apa itu FF. nek kakak e itu ML *mobile legends*.”<sup>37</sup>

Di dalam game juga mempunyai daya tarik tersendiri dibalik itu memainkan game online juga membutuhkan sebuah voucher agar bisa memainkannya secara terus menerus. Di dalam game pun juga masih ada beberapa yang yang berbayar seperti ketika sebuah game terdapat item khusus yang dimana mengharuskan pemain *top up* di sebuah minimarket

---

<sup>36</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor: 01/W/24-X/2024

<sup>37</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024

atau agen khusus yang menyediakan pembayaran game online tersebut seperti yang diungkapkan oleh Ibu S:

“Main game *Minecraft* sampai minta *top up* di alfamart, tapi kalau kayak FF (*Free Fire*) itu ngga terlalu suka sukanya main *Minecraft*.”<sup>38</sup>

Masa remaja adalah fase dimana anak sering merasa depresi atau stress ringan dikarenakan sekolah atau tekanan dari rumah. Pada fase ini anak mudah terpengaruh oleh teman – temanya seperti ketika teman sebayanya bermain game online. Hal yang sering terjadi yaitu melihat dan akhirnya tertarik dengan apa yang di mainkan oleh temanya, memungkinkan berpengaruh terhadap psikologinya hingga membuat kecanduan terhadap game online. Namun juga tidak bisa pastikan kecanduan game karena stres maupun depresi seperti yang diungkapkan oleh Ibu Y:

“Nggak ada biasa, Cuma seneng sama game e iku. Soal e enek kanca – kancane. Yaa biasa, nggak patek nemen – nemen. Kadang yo waktunya ngaji yo ngaji, waktunya sinau ya sinau cuman kalau dibanding sinau lebih kerasan nge game, timbangane sinau. Sinaune pun iku belum sejam wes eh eh eh ngunu wes mengeluh wae nek nge game anteng wae.”<sup>39</sup>

Dalam beberapa indikator yang mempengaruhi kecanduan game online tidak hanya dikarenakan depresi atau stress namun kejenuhan yang terlalu lama juga membuat remaja menjadi kecanduan game online seperti yang dituturkan oleh Ibu S:

“Kalau stress boten sih mas, mungkin lebih ke jenuh anak iku. Kadang nek main hp sering sampek merah mripate.”<sup>40</sup>

---

<sup>38</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

<sup>39</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024

<sup>40</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

Ketika bermain game online pasti berinteraksi dengan teman sebayanya atau teman sepergaulan. Seorang remaja juga bisa memilih berinteraksi secara langsung atau daring, karena diwaktu bermain game online pemain juga bisa bermain secara tidak langsung dikarenakan game yang sudah terhubung dengan internet. Beberapa orang tua yang menuturkan bahwa anaknya lebih sering berinteraksi secara langsung karena membuat individu menjadi pribadi yang lebih berani, seperti yang diungkapkan Ibu T:

“Nek sosiale nggak ada masalah justru ini, yang tadinya itu kalem itu ini lebih berani trus bicaranya apanya itu lebih nyambung ke orang maksudnya ngomong ke orang apa – apa gitu mungkin ya dari game.”<sup>41</sup>

Remaja yang aktif memang lebih sering suka berkumpul, menurut hasil observasi ketika melihat dari cara bergaul dengan teman sebaya ada beberapa anak yang berubah. Dalam perubahan ini tidak menuju ke perubahan negatif tetapi lebih berubah ke hal positif seperti anak yang biasanya pendiam menjadi lebih aktif.<sup>42</sup> Seperti yang di ungkapkan oleh Ibu D:

“Anaknya lebih suka berinteraksi secara langsung, kayak waktu main game itu langsung bergerumbl jadi satu biasanya.”<sup>43</sup>

Terlalu berlebihan dalam bermain game bisa mempengaruhi kesehatan mental, kekalahan ketika bermain game online menjadi penyebab *mental health* seseorang menurun seperti remaja mudah emosi, mood nya

---

<sup>41</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/24-X/2024

<sup>42</sup> Lihat Transkrip Observasi Nomor 02/O/24-X/2024

<sup>43</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/24-X/2024

mudah berubah dan mudah mengeluh. Perilaku diatas dialami oleh DI anak dari Ibu Y yang diungkapkan ketika wawancara:

“Kalau depresi ngga. Biasanya lebih ke mengeluh minta main game, tapi kalau kakaknya biasa aja.”<sup>44</sup>

Hal yang sama juga diutarakan oleh Ibu S:

“Kalau anak saya tidak sampai depresi kok, nggeh kalau moodnya gampang berubah ya seperti kalau hpnya di sembunyikan kadang nggeh ngamuk.”<sup>45</sup>

Dan diperkuat oleh ungkapan dari Ibu D yang dialami oleh anaknya A:

“Iya, di itu jadi mood – mood an kadang gampang ngamuk apalagi kalau waktu nge game, dadine males belajar.”<sup>46</sup>

Menurut hasil observasi peneliti pada saat bermain game para remaja emosinya sulit untuk di control.<sup>47</sup> Kecanduan dalam bermain game online memanglah sangat membahayakan bagi kesehatan mental. Tidak dipungkiri banyak orang tua yang menginginkan anaknya tidak kecanduan bermain game online, dan hanya memainkan sebatas hiburan semata untuk menghilangkan kejenuhan.

Dari hasil wawancara perubahan psikologis remaja yang gemar bermain game online berbeda dengan remaja pada umumnya seperti mudah emosi, jika dipanggil orang tua tidak langsung segera datang menemui orang tua, lebih mudah *mood swing* atau moodnya mudah berubah. Perubahan psikologis yang paling dominan akibat bermain game online yaitu mudah terpancing emosi.

---

<sup>44</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024

<sup>45</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

<sup>46</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/24-X/2024

<sup>47</sup> Lihat Transkrip Observasi Nomor 01/O/24-X/2024

### 3. Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Terhadap Psikologis Remaja

Dampak dari bermain game online terhadap psikologis memanglah banyak. Dalam dampak itupun masih terbagi menjadi 2 yaitu dampak positif dan dampak negatif, game online kerap kali membawa dampak yang berpengaruh terhadap psikologis pemainnya. Hingga membuat orang tua menjadi resah akibat dampak yang dibawa oleh game online tersebut seperti yang diungkapkan oleh Ibu Y:

“Belajarnya kurang ngegame terus, palingan kalau belajar Cuma sejam. Nek di game terus wae kadang lali makan lali minum bocahki.”<sup>48</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ibu D:

“Enek mas. Susah dikon sinau bocahe”<sup>49</sup>

Menurut hasil observasi peneliti mengamati anak yang bermain game, waktu yang digunakan anak untuk bermain game lebih banyak dibandingkan dengan waktu belajar mereka.<sup>50</sup> Selain sulit ketika disuruh belajar individu juga mengalami kurangnya kefokusannya ketika diajak bicara oleh orang tua seperti yang dikatakan oleh Ibu T:

“Banyak, Kurangnya kefokusannya kalau ditanya atau diajak ngobrol.”<sup>51</sup>

Dalam bermain game online juga memberikan dampak positif, terlebih jika bisa dimanfaatkan untuk menjadi ladang mencari uang seperti

---

<sup>48</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024

<sup>49</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/24-X/2024

<sup>50</sup> Lihat Transkrip Observasi Nomor 03/O/24-X/2024

<sup>51</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/24-X/2024

streamer game online yang pada saat ini membooming. Tidak hanya itu terkadang pemain game online juga menjadi lebih terpacu adrenaline nya sebab yang dimainkan adalah game online berbasis keberanian mau tidak mau pemain harus menjadi lebih berani ketika bermain game online seperti yang diungkapkan Ibu T:

“Ada mas dampak positif kayak seperti adrenaline gitu, jadi yang dulunya takut apa – apa takut sekarang berani. Misalkan mau belajar montor sehari langsung bisa.”<sup>52</sup>

Selain memacu adrenaline game online juga bisa dibuat untuk belajar seperti yang dituturkan oleh Ibu S:

“Dulu pas waktu pertama belajar itu sulit ya jadi kayak tak suruh belajar lewat tombol ABC di keyboard hp, terus warna - warna dulu main game ular – ularan cacing yang ada warnanya merah kuning nah itu belajar warnanya ya dari itu.”<sup>53</sup>

Yang diperkuat oleh Ibu Y:

“Yo banyak temen toh, seneng. Tapi yo kadang yo belajar juga bocah yang jauh – jauh bisa pie ki nganu kan bisa belajar pisan.”<sup>54</sup>

Walaupun game online memberikan dampak positif tetap tidak bisa untuk acuan bahwa game online selamanya memberikan dampak positif. Dari kata positif pastinya mempunyai lawan kata yaitu negatif. Oleh karena itu, dampak negatif yang ditimbulkan bisa saja lebih besar dibandingkan dampak positifnya. Keresahan yang sering dialami oleh orang tua lebih banyak dibandingkan ketenangan ketika individu bermain game online seperti yang diungkapkan oleh Ibu D:

---

<sup>52</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/24-X/2024

<sup>53</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

<sup>54</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024

“Kalau dampak negatifnya anaknya itu kalau belajar susah nangkap, kalau diajari apa gitu cepet lupa, terus kalau dia waktu ngegame terus dipanggil itu dia langsung bentak. kan dekne lagi asik dulinan terus waktu dipanggil langsung ngegas.”<sup>55</sup>

Hal yang sama juga dirasakan oleh Ibu T:

“Nek negatif e lebih banyak, jadi ada negatif e ada positif e tapi banyak negatifnya. Jadi, kayak dipanggil itu ngak denger, terus nanti kalau kita mau nasehatin apa itu nggak bisa masuk gitu. Terlalu fokus ke game dan kadang suka nge blank, pertanyaannya apa jawabannya apa. Jadi, kalau ditanya suka ngga focus.”<sup>56</sup>

Dari dampak negatif yang ditimbulkan terkadang hingga membuat psikologis seorang remaja menjadi lebih mudah berubah seperti mudah emosi. Hal seperti ini diungkapkan oleh Ibu S:

“Ya itu kalau tidak dikasih hp ngamuk atau hp nya saya sembunyikan pasti ngamuk, ya saya bolehkan mainan hp 40alua habis belajar atau biasane tak suruh mengerjakan LKS dari sekolahan baru saya kasih hpnya.”<sup>57</sup>

Selain emosi mengeregek juga menjadi dampak negatif ketika hp tidak diberikan ke individu, seperti yang diungkapkan oleh Ibu Y:

“Iku mas gampang ngeluh, belajar e kurang durung maneh nek konco – koncone podo teko ngajak nge game.”<sup>58</sup>

Bermain game memang membuat lalai terhadap waktu, pemain terlalu focus hingga tidak sadar kalau sudah bermain hingga larut malam. Insomnia menjadi salah satu gejala gangguan kesehatan mental yang sering terjadi pada remaja. Namun, beberapa orang tua memberikan batasan

<sup>55</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/24-X/2024

<sup>56</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/24-X/2024

<sup>57</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

<sup>58</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 02/W/24-X/2024



kepada anak mereka ketika bermain game online mengingat bahwa anak mereka masih berstatus pelajar. Seperti yang diungkapkan Ibu T:

“Nggak masalah, ya kalau disuruh tidur itu susah cuman nanti kalau udah pas tidur suruh bangun juga susah. Tapi tetep sih jam sekian jam sepuluh tet harus tidur. Kita subuh bangun ya harus bangun, nek nggak bangun ya dibangunin terus sampek bangun”<sup>59</sup>

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Ibu D:

“Nggak sih, tapi kan jam semene kudu turu ya dadine nggak. Nggak sih nek begadang urung mergo selalu pengawasan.”<sup>60</sup>

Dikarenakan perbedaan lingkungan bisa menjadi kebiasaan seorang remaja, yang biasanya begadang hingga larut malam karena lingkungannya yang tidak memungkinkan untuk tidur lebih awal. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu S:

“Kalau tidurnya iya sih mas, dulu waktu di Surabaya itu sampek jam 1 malam. Tapi sekarang semenjak di sini sudah nggak, kalau sekarang jam 8 malam atau nggak jam setengah 9 malam sudah tidur semenjak di desa sini. Mungkin dulu waktu korona ya mas kan nggak sekolah jadinya bangun nya sampek siang jam tidurnya nggak tentu terus hpan mulu. Tapi sekarang setelah normal lagi ya pagi sudah bangun waktu ngaji ya ngaji, kalau hpan cuma waktu senggang aja.”<sup>61</sup>

Dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online tergolong banyak seperti, pemain lebih terpacu adrenalinnya, remaja lebih mengenal teknologi, menambah wawasan dan menambah pertemanan.

Sebaliknya jika memainkan game online berlebihan akan menimbulkan dampak negatif yang mungkin sangat tidak di inginkan oleh

---

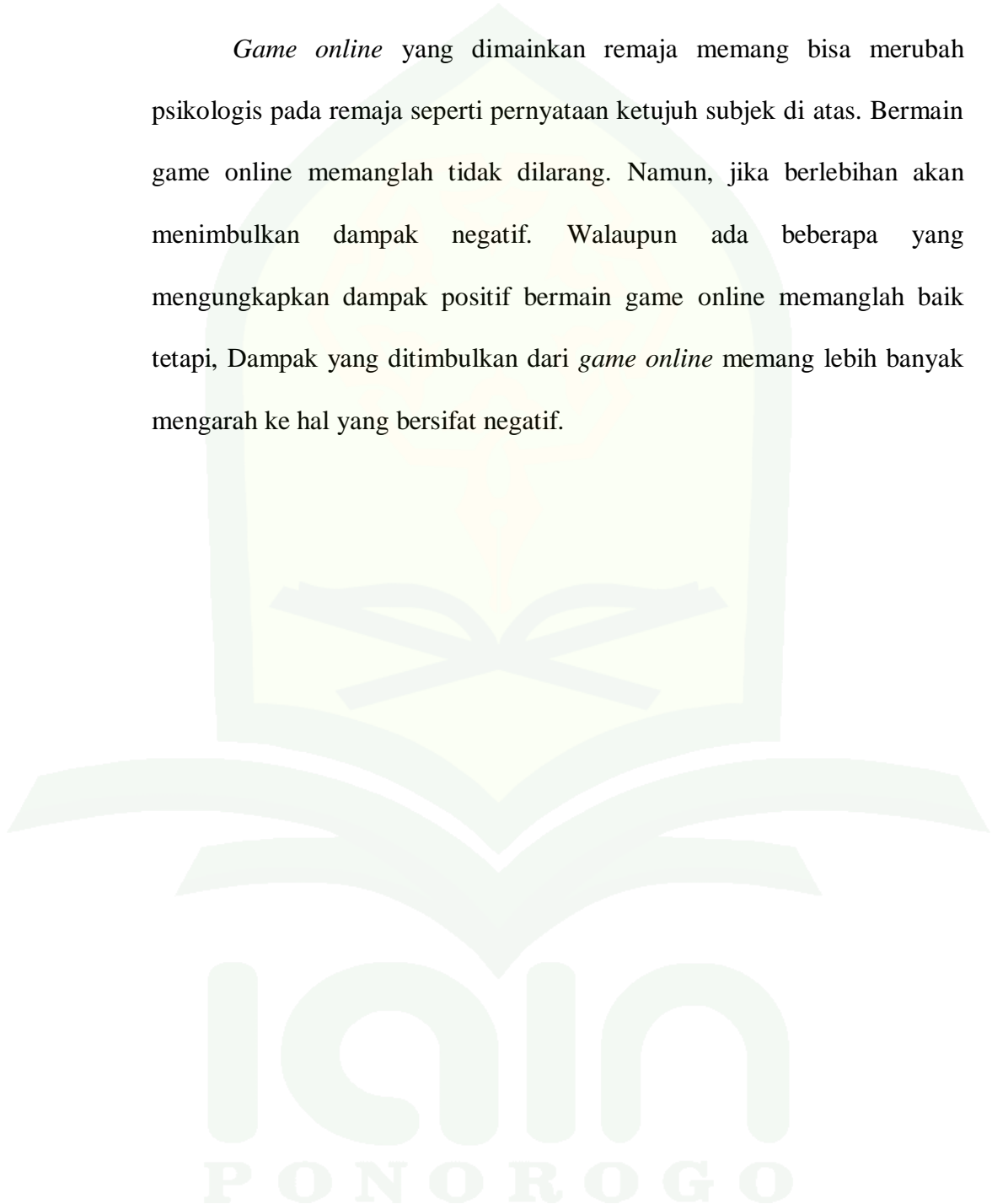
<sup>59</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 01/W/24-X/2024

<sup>60</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 03/W/24-X/2024

<sup>61</sup> Lihat Transkrip Wawancara Nomor 04/W/24-X/2024

orang tua. Seperti, kurangnya kefokusannya individu, sulit menangkap ketika belajar, mudah emosi, susah disuruh untuk belajar.

*Game online* yang dimainkan remaja memang bisa merubah psikologis pada remaja seperti pernyataan ketujuh subjek di atas. Bermain game online memanglah tidak dilarang. Namun, jika berlebihan akan menimbulkan dampak negatif. Walaupun ada beberapa yang mengungkapkan dampak positif bermain game online memanglah baik tetapi, Dampak yang ditimbulkan dari *game online* memang lebih banyak mengarah ke hal yang bersifat negatif.



**BAB IV**  
**ANALISIS DATA DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP PSIKOLOGIS**  
**REMAJA**

**A. Perubahan Psikologis Remaja Yang Kecanduan Game Online**

Masa remaja merupakan salah satu periode peralihan dari perkembangan anak – anak menuju dewasa. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan masa peralihan atau transisi ini, remaja mengalami berbagai perubahan, baik secara psikis maupun fisik. Proses pada perubahan masa remaja terdapat beberapa aspek yang bersifat biologis, fisiologis dan psikologis. Pada masa remaja inilah rentangan kehidupan seseorang, dimana seseorang akan mengalami pertumbuhan fisik.<sup>62</sup>

Perubahan secara psikologis dalam remaja meningkat secara signifikan seperti individu harus bisa berfikir bagaimana bersosial yang baik dan menerima ketika tidak sepemikiran. Perubahan emosional di fase ini, emosionalitas remaja sangat meningkat seiring dengan perubahan fisik. Dampak langsung yang terjadi pada perubahan fisik dan hormonal merupakan perubahan yang terjadi pada aspek emosionalitas yang juga terkait pada badaniah.

faktor yang di akibatkan dari kecanduan bermain game online yang berlebihan. seperti:

---

<sup>62</sup> Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*.

- a) Peningkatan emosionalitas individu sehingga pemain mungkin kehilangan kemampuan untuk mengatur emosi atau menunda kepuasan.
- b) Penurunan kesehatan mental menjadi faktor yang paling dominan. Karena dari kecanduan game online pemain bisa terganggu psikologisnya, sehingga membuat kesehatan mental menurun hingga terganggu.

*Game online* didefinisikan menurut sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.<sup>63</sup>

Kecanduan bermain game online sangatlah berbahaya seperti yang dijelaskan oleh Eryzal Novrialdy yang menjelaskan bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.<sup>64</sup> persamaan dalam penelitian ini yaitu efek atau akibat dari kecanduan game online bisa membuat remaja menjadi malas belajar juga mudah marah. Seperti yang dikatakan Mohammad

---

<sup>63</sup> Kustiawan and Utomo, "Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan."

<sup>64</sup>Novrialdy, "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya."

Hapiyansyah dalam jurnal yang berjudul “Dampak Negatif Permainan *Game online* Terhadap Remaja” yaitu online game pada remaja berdampak pada aspek psikologis, diikuti aspek hubungan sosial, aspek akademik, aspek keuangan dan terakhir aspek kesehatan. Dimana, Dampak *game online* yang dibahas dalam artikel ilmiah dalam aspek kesehatan 1(5,6%) artikel, aspek psikologis 6(33,3%) artikel, aspek akademik 4 (22,2%) artikel, aspek hubungan sosial 5 (27,8%) artikel, dan aspek keuangan 2 (11,1%) artikel.<sup>65</sup>

Dalam bermain *game online* memanglah menambah pertemanan, didalam game yang bisa membuat seseorang menjadi kecanduan dikarenakan menemukan teman yang sefrekuensi seperti yang diungkapkan oleh Griffiths yang menjelaskan tentang kesulitan seseorang dalam berkenalan dan menjalin hubungan dengan orang lain dalam kehidupan nyata, yang menyebabkan para pemain game lebih suka bermain game, dimana mereka juga dapat berkenalan dengan orang lain yang menjadi lawan main mereka dapat menjalin interaksi dengan mudah sesama gamers atau persahabatan virtual.<sup>66</sup>

Dari beberapa pengertian game online biasanya hanya diartikan game yang dimainkan di warnet. Game online banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir identik dengan komputer, game tidak hanya beroperasi di komputer. Game dapat berupa konsol, handheld, bahkan game juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk refreshing atau

---

<sup>65</sup> Hapiyansyah, “Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja.”

<sup>66</sup> Muhammad Iqbal Febri Ramadani, “Penarikan Diri Dalam Game Online,” *jurnal penelitian* (2018).

menghilangkan rasa jenuh pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun mengisi waktu luang<sup>67</sup>

Kesimpulan dari teori dan analisis hasil penelitian diatas adalah bahwa perubahan psikologis remaja yang kecanduan bermain game online berubah secara signifikan. Yang disebabkan terlalu berlebihan ketika bermain game online melampaui batas waktu menggunakan hp. Selain itu, game moba yang menimbulkan kecanduan seperti *mobile legend (ML)*, *minecraft*, *Free Fire (FF)* adalah game yang dimainkan bersama teman sebaya yang membuat individu lebih tertarik. Belum lagi ketika di dalam game online memerlukan voucher yang mengharuskan pemain *top up* di agen game atau minimarket seperti alfamart.

## **B. Dampak Positif dan Negatif *Game Online* Terhadap Psikologis Remaja**

Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal. Menurut Scott dan Mitchel dampak merupakan suatu transaksi sosial di mana

---

<sup>67</sup> Pebrianti, "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur."

seseorang atau kelompok orang digerakkan oleh seseorang atau kelompok orang lainnya untuk melakukan kegiatan sesuai dengan harapan.<sup>68</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pandu Utomo dkk dalam jurnal dikatakan bahwa *game online* sendiri memang ada dampak positifnya seperti menghilangkan stress, bisa menambah teman, mendapat kepuasan ketika menang dan menjadi aktif berpikir. Tetapi di samping itu, dampak negatif dari kecanduan *game online* sendiri sangat lah banyak seperti menjadi obesitas, gangguan penglihatan, sakit punggung, nyeri sendi, susah berkonsentrasi, susah bersosialisasi, malas belajar, dan muncul masalah kesehatan seperti menurunnya kesehatan jantung dan lain sebagainya.<sup>69</sup> Persamaan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa dampak negative yang ditimbulkan remaja mengalami malas belajar dan juga susah berkonsentrasi.

Bermain game online tidak seutuhnya berdampak buruk terhadap pemain nya. Banyak orang – orang yang memanfaatkan hanya menghilangkan jenuh sementara, atau hanya untuk sekedar hiburan. Selain itu dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online tergolong banyak seperti, pemain lebih terpacu adrenalinnya, remaja lebih mengenal teknologi, menambah wawasan dan menambah pertemanan.

Ketika bermain game online pasti mengalami kekalahan atau kesalah yang diakibatkan dari game itu sendiri atau teman bermainnya hal tersebut

---

<sup>68</sup> Pebrianti, “Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur.”

<sup>69</sup> Fitrajaya, Utomo, and Handayani, “Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja.”

memicu remaja berkata kotor karena terpancing emosi seperti yang dikatakan oleh Nur Fikri Khoiri dalam skripsi yaitu salah satu pemain tim dalam *game online* Mobile Legends bermain kurang baik, adanya perilaku AFK, adanya perilaku troll dan perilaku feeding. Perilaku toxic yang timbul dari bermain *game online* Mobile Legends yang sering terjadi dan selalu ada dalam setiap pertandingan *game online* Mobile Legends sebagai berikut: *flaming, griefing, cheating, cyberbullying*.<sup>70</sup> Dalam persamaan penelitian ini seperti yang disebutkan yaitu ketika remaja mengalami kekalahan remaja satu akan memarahi teman bermainnya dengan kata – kata yang tidak pantas.

Namun, Sebaliknya jika memainkan *game online* berlebihan akan menimbulkan dampak negatif yang mungkin sangat tidak di inginkan oleh orang tua. Seperti, kurangnya kefokusannya individu, sulit menangkap ketika belajar, mudah emosi, susah disuruh untuk belajar. seperti yang dikatakan oleh Nunik Esti Utami dkk yaitu bahwa waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* lebih lama dibandingkan dengan rata-rata waktu yang dihabiskan untuk menggunakan ponsel oleh individu. Terlalu sering bermain *game online* lewat waktu, dapat mengakibatkan siswa kesulitan konsentrasi belajar karena kecenderungan mereka terhadap *game online*, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara agresif ketika teman mereka menelepon karena konsentrasi mereka pada permainan terganggu, Sering mengabaikan tugas dan kewajibannya sebagai remaja. Persamaan dalam penelitian ini para remaja yang

---

<sup>70</sup> Khoiri, "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)."



bermain game online lebih banyak bermain game online dibandingkan dengan waktu belajarnya.<sup>71</sup>



---

<sup>71</sup> Utami, Nurhakim, and Agustian, "Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja."

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perubahan psikologis remaja yang kecanduan game online yaitu Peningkatan emosi yang berlebihan sehingga individu mungkin kehilangan kemampuan untuk mengatur emosionalitas atau menunda kepuasan. Penurunan kesehatan mental remaja yang bermain game online menjadi faktor yang paling dominan karena dari kecanduan game online pemain bisa terganggu psikologisnya.
2. Dampak yang ditimbulkan dalam bermain game online tidak selamanya berdampak negatif, dampak positif yang bisa diambil yaitu tergolong banyak seperti, pemain lebih terpacu adrenalinnya, remaja lebih mengenal teknologi, menambah wawasan dan menambah pertemanan. dampak negatif yang timbul. Seperti, kurangnya kefokusannya individu, sulit menangkap ketika belajar, mudah emosi, susah disuruh untuk belajar. dan jika disimpulkan dampak yang ditimbulkan dari *game online* memang lebih banyak mengarah ke hal yang bersifat negatif.

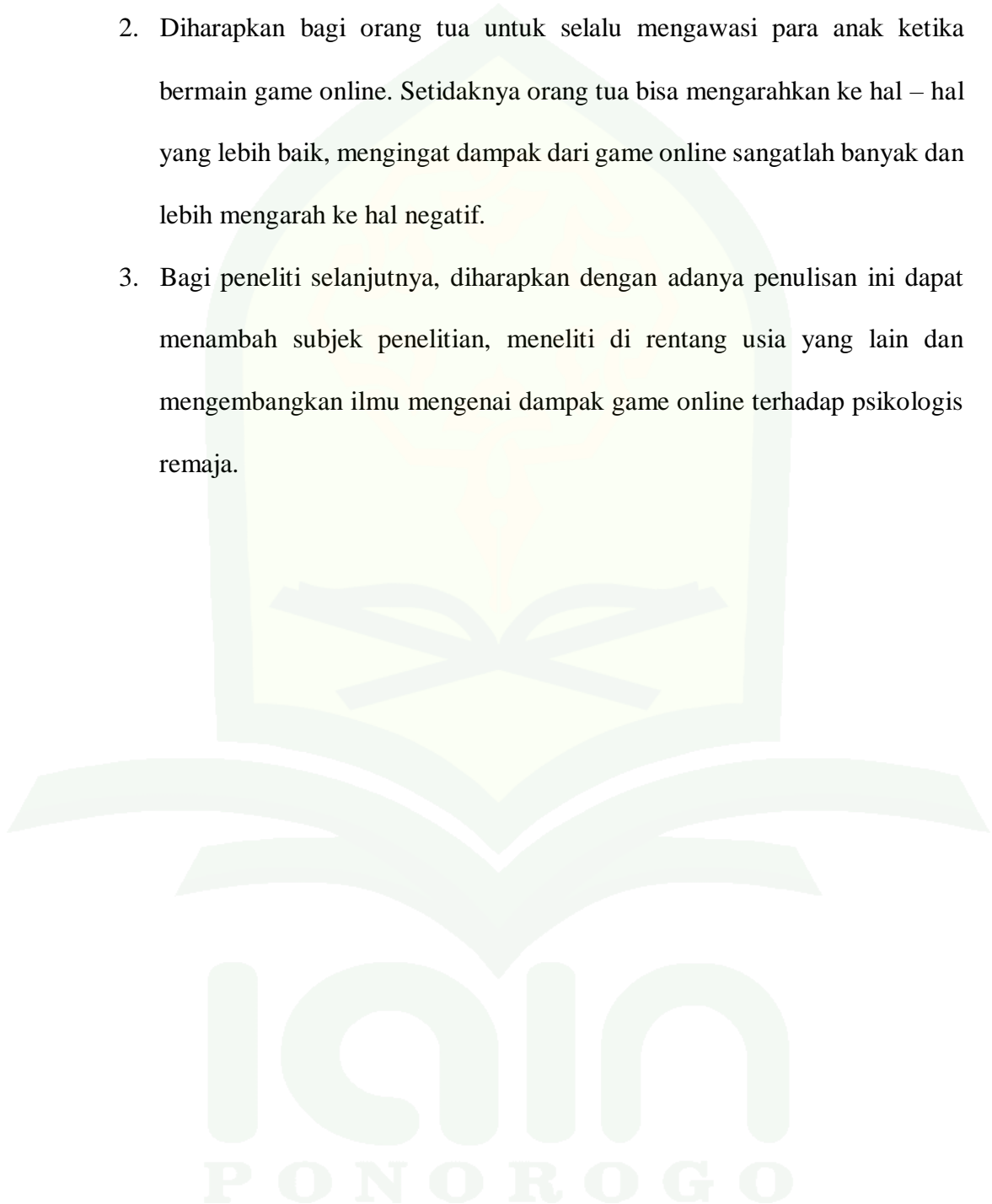
#### B. Saran

Adapun saran yang bisa disampaikan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi remaja yang bermain game online bermainlah game seperlunya dan tetap ingat waktu karena game online bisa lupa akan hal disekelilingmu.

jangan lupa tetap kontrol diri sendiri ketika bermain game agar ketika menemui kekalahan terhindar dari emosionalitas yang berlebihan

2. Diharapkan bagi orang tua untuk selalu mengawasi para anak ketika bermain game online. Setidaknya orang tua bisa mengarahkan ke hal – hal yang lebih baik, mengingat dampak dari game online sangatlah banyak dan lebih mengarah ke hal negatif.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan adanya penulisan ini dapat menambah subjek penelitian, meneliti di rentang usia yang lain dan mengembangkan ilmu mengenai dampak game online terhadap psikologis remaja.



## DAFTAR PUSTAKA

- Deviandri, Megi, Slamet Rianto, and Elvi Rahmi. "Dampak Game Online Bagi Perilaku Siswa Sekolah Dasar Di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara KOta Padang." *Stkip Pgri Sumbar* (2012).
- Fadila, Erida, Syarief Noer Robbiyanto, and Yani Tri Handayani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, no. 2 (2022).
- Fitrajaya, Rheananda Rhere, Islam Pandu Utomo, and Lina Handayani. "Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Jurnal Cakrawala Promkes* 4, no. 2 (2022).
- Hapiyansyah, Mohammad. "Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja." *Ready to Dive* 2, no. 1 (2024).
- Hasibuan, Jubaidah, and Aisyah Anggreni. "Fenomena Kecanduan Game Online Pada Remaja Di Desa Deli Tua Kecamatan Namorambe." *Jurnal Program Studi Pendidikan Masyarakat* 3, no. 1 (2022).
- Herdiani, Renie Tri, and Dkk. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Edited by Edy Husnul Mujahid and Ema Zati Baroroh. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Hurlock, Elizabeth. B. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Cetakan 5. Jakarta: Erlangga, 2003.
- Khoiri, Nur Fikri. "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)." *Industry and Higher Education* 3, no. 1 (2021). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>.
- King, Laura A. *Psikologi Umum*. Edited by Deressi Opi Perdana Yanti. Jakarta: Salemba Humanika, 2016.

- Kurniawan, Dul Kipli. "Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Remaja Terhadap Perkembangan Psikolog Anak Dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* (2022).
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. "Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* (2019).
- Marista, Elsa. "Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo." *skripsi* (2022).
- Novrialdy, Eryzal. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (2019).
- Pebrianti, Yuli. "Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur." *Skripsi* (2021): 125. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3377/1/Skripsi Yuli Pebrianti - 1701112211.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/3377/1/Skripsi%20Yuli%20Pebrianti%20-%201701112211.pdf).
- Ramadani, Muhammad Iqbal Febri. "Penarikan Diri Dalam Game Online." *jurnal penelitian* (2018).
- Royan, A'la Nur. *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Mental Emosional Pada Remaja Di Desa Buluh Rampai Kecamatan Seberidakabupaten ...*, 2023. [http://repository.uin-suska.ac.id/65865/2/SKRIPSI A'LA NUR ROYAN.pdf](http://repository.uin-suska.ac.id/65865/2/SKRIPSI%20A%27LA%20NUR%20ROYAN.pdf).
- Saleh, Sirajuddin. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: Pustaka Ramdan, 2017.
- Subandi, Saskia Putri, Nurul Iman, and Aldo Redho Syam. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak." *he Internet and Social Life, "Annual Review of Psychology* 4 (2022).
- Utami, Nunik Esti, Ihsan Nurhakim, and Teguh Agustian. "Dampak Permainan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Remaja." *Pendidikan Sosial* 10, no. 2 (2023).