Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei 2025, 11(5.D), 114-125
DOI: https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11945
p-ISSN: 2622-8327 e-ISSN: 2089-5364
Accredited by Directorate General of Strengthening for Research and Development
Available online at https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP

Upaya Orangtua Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Bagan Besar Kota Dumai

Elia Margaretha br. Damanik, Indrawati

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Riau,
Kampus Binawidya KM. 12,5, Simpang Baru,
Kec. Binawidya, Kota Pekanbaru, Riau, Indonesia

		Abstract
Received: Revised: Accepted:	20 April 2025 27 April 2025 01 Mei 2025	Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Bagan Besar Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai yang bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang melatarbelakangi remaja kecanduan game online di Kelurahan Bagan Besar dan untuk mengetahui apa saja dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain game online di Kelurahan Bagan Besar. Manfaat dari penelitian dapat berguna secara teoritis maupun praktis. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori tindakan sosial dari Max Weber, dalam tindakan sosial ini berkaitan dengan topik yang diteliti yang dimana dalam tindakan yang dilakukan oleh anak yang kecanduan bermain game online termasuk dalam kategori tindakan afektif tindakan tersebut ditentukan atau dipengaruhi oleh perasaan emosi si pemain/aktor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis fenomena yang terjadi serta memberikan penjelasan secara mendalam dan lebih rinci mengenai peran orang tua terhadap kecanduan remaja dalam bermain game online dan pengumpulan data dengan cara observasi lapangan, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Temuan menunjukkan bahwa kecanduan game online telah menghasilkan sejumlah dampak negatif pada remaja, termasuk penurunan minal dalam sekolah, kurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan teman-teman, serta penurunan prestasi akademik dan kesejahteraan secara keseluruhan. Maka dari itu, disini orangtua memegang peranan penting dalam mengatasi dan mencegah kecanduan game online pada remaja. Mereka secara aktif mencari solusi, seperti memberikan batasan waktu bermain, mengalihkan perhatian ke kegiatan positif, dan meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anak di dunia digital.
Keywords:		Orangtua, kecanduan game online, dampak, remaja
(*) Corresponding Author:		elia.margaretha4772@student.unri.ac.id, indrawati@lecturer.unri.ac.id
How to Cite: Damanik, E., & Indrawati, I. (2025). Upaya Orangtua Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja Di Kelurahan Bagan Besar Kota Dumai. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *11*(5.D), 114-125. Retrieved from https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11945		

PENDAHULUAN

Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Teknologi lahir dari pemikiran manusia yang berusaha mempermudah kegiatan-kegiatannya yang kemudia diterapkan dalam kehidupan. Saat ini, teknologi mengambil peranan yang sangat penting dalam kehidupan umat manusia. Seperti yang kita ketahui, teknologi menjadi suatu media perantara yang digunakan umat manusia untuk dapat melakukan berbagai interaksi dan mengekspresikan diri mereka. Umat manusia pun juga sudah merasakan bahwa dunia mengalami perkembangan yang sangat pesat dan kita sudah dapat beradaptasi dengan perkembangan tersebut.

Setiap harinya selalu ada suatu kemajuan dan perkembangan yang terjadi didunia ini. Perkembangan teknologi merupakan suatu siklus yang akan terus-menerus berkembang seiring berjalannya waktu dan tentunya membawa perubahan dalam aspek komunikasi sehari-hari. Perkembangan tersebut berhasil menghasilkan sebuah inovasi baru yang tentu sangat berguna bagi masyarakat. Kita juga sudah menyadari bahwa kita sendiri menggunakan berbagai perkembangan teknologi dan inovasi yang ditemukan oleh berbagai ilmuwan yang bahkan tak terhitung jumlahnya.

Salah satu contoh perkembangannya adalah gadget. Kata gadget sering muncul dalam buku yang ditulis oleh Vivian Drake berjudul "Above the Battle" yang diterbitkan pada 1918. Dalam buku itu tertulis sebuah kutipan seperti ini "Our ennui was occasionally relieved by new gadgets. Gadget is the Flyng slan for invention! Some gadgets were good, some comic and some extraordinary". Pada saat itu, istilah gadget berkonotasi sebuah kekompakan dan mobilitas. Hingga 1956, istiliah gadget terus diperbincangkan. Sebuah esai berjudul "The Great Gizmo" yang ditulis oleh seorang kritikus asrsitektur bernama Reyner Banham, mendefinisikan istilah gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki sebuah unit dengan kinerja yang tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Fungsi gadget adalah untuk mengubah sesuatu menjadi hal yang dibutuhkan oleh manusia. Masih menurut esai tersebut, gadget hanya bisa digunakan oleh mereka dengan kemampuan instalansi dan penggunaan yang handal (Prestisia 2017).

Pendapat lain mengatakan bahwa gadget hanya digunakan sebagai alat yang memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi. Kini gadget bukan lagi sekedar alat komunikasi, tetapi gadget juga merupakan alat untuk menghibur dengan suara, tulisan, gambar, video, sekaligus sebagai gaya hidup (lifesytle) (Marpaung 2018). Menurut Sanjaya dan Wibowo (dalam Manumpil,2015:2) gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik dan fitur terbaru yang memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan juga lebih berguna. Seiring perkembangan pengertian gadget pun menjadi berkembang yang sering kali mengganggap smartphone adalah sebuah gadget dan juga teknologi komputer ataupun laptop bila telah diluncurkan produk baru juga dianggap sebagai gadget. Meningkatnya penggunaan gadget mengalami peningkatan dari waktu ke waktu.

Gadget adalah salah satu produk dari teknologi yang telah mengubah perilaku manusia dengan menembus ruang dan waktu. *Gadget* merupakan sarana komunikasi yang praktis dan ringan, dan mudah dibawa kemana-mana. Dari perkembangan teknologi maka akan lahir pula berbagai jenis informasi serta aplikasi aplikasi, selain itu dari perkembangan teknologi ini akan muncul dampak-dampak negatif dan positif.

Game online ini dapat dipermainkan oleh berbagai kalangan masyarakat tidak mengenal umur ataupun batas usia. Game online ini mempunyai bnayk sekali macamnya, akan tetapi anak-anak lebih tepatnya anak usia sekolah, remaja lebih cenderung memainkan game online dengan basis peperangan. Memainkan game online tanpa pengendalian diri atau self control dari remaja itu sendiri akan menjadi kebiasaan bermain. Pada umumnya anak-anak dan para remaja memainkan game online ini hanya sebagai hiburan semata. Bahkan hanya sebagai penghilang setress, lelah, ketika sepulang sekolah atau bahkan isstirahat kerja yang dimana butuh refreshing pikiran. Awalnya memiliki dampak positif sebagai selft control pada diri remaha atau anak-anak, akan tetapi muncul dampak negatif.

Berdasarkan hasil observasi penulis, fenomena ini juga terjadi pada remaja di Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, Kota Dumai, di mana berdasarkan

pengamatan pra penelitian awal, bahwa banyak remaja setempat yang mengalami kecanduan game online. Fenomena ini ditandai dengan banyak nya remaja setempat yang hampir setiap malam duduk beramai ramai untuk memainkan game mobile legend tersebut dengan bersamaan hingga larut malam, yang juga menjadi kerisauan bagi orangtua dan juga warga setempat. Hal ini cenderung kurangnya komunikasi antara orangtua dengan anak.

Titik fokus penelitian ini yaitu remaja dan orangtua yang dimana dalam fenomena ini tidak bisa dibiarkan. Orangtua sangat berpengaruh dalam mengatasi waktu mereka agar terkontrolnya dan tidak terjadi kecanduan pada anak mereka, sebab jika sudah terjadi kecanduan, maka itu akan menimbulkan dampak negatif dan bahkan berakibat buruk bagi anak tersebut seperti dapat menimbulkan rasa malas untuk kegiatan diluar rumah. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, peneliti melihat bahwa ada beberapa faktor penyebab permasalahan ini yaitu kurangnya pengawasan dan perhatian terhadap anak, disebabkan dengan orangtua yang pekerjaannya sebagai buruh kasar yang dimana orangtua sudah capek dan tidak memperhatikan jangka waktu anak dalam bermain game online, faktor berikutnya disebabkan oleh lingkungan atau teman-teman bermainnya. Dan maka dari itu peran orangtua itu sangatlah penting dalam mengatasi anak yang kecanduan game online di Kelurahan Bagan Besar. Peran orangtua sangatlah penting disaat semua anak-anak mereka sering bermain game online, mengatasi serta mencegah kecanduan. Fungsi keluarga harus dapat diterapkan terutama melaksanakan: fungsi keagamaan, sosial budaya, cinta kasih, perlindungan, reproduksi, sosialisasi, dan pendidikan, ekonomi, pembinaan lingkungan.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan fenomena yang terjadi di tempat tersebut dengan judul "**Upaya Orangtua Mengatasi Kecanduan Game Online di Kelurahan Bagan Besar Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai.**"

TINJAUAN PUSTAKA

Teori tindakan sosial Max Weber yang berorientasi pada motif dan tujuan pelaku. Dalam hal teori memahami perilaku individu maupun kelompok, masing-masing memiliki motif untuk melakukan tindakan tertentu dengan alasan tertentu. Sebagaimana dinyatakan oleh Max Weber bahwa cara terbaik untuk memahami berbagai alasan mengapa orang dapat bertindak (Prahesti 2021). Empat jenis kategorisasi tindakan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tindakan rasional yaitu tindakan yang ditentukan oleh kebiasaan-kebiasaan yang sudah ada secara turun-menurun
2. Tindakan afektif, merupakan tindakan yang ditentukan oleh kondisi dan orientasi-orientasi emosial si aktor
3. Rasional instrumental, adalah tindakan yang ditujukan pada pencapaian tujuan-tujuan yang secara rasional diperhitungkan dan diupayakan sendiri oleh aktor yang bersangkutan.
4. Rasionalistis nilai, yaitu tindakan rasional berdasarkan nilai yang dilakukan untuk alasan dan tujuan-tujuan yang ada kaitannya dengan nilai-nilai yang diyakini secara personal tanpa memperhitungkan proyek-proyek yang ada kaitannya dengan berhasil atau gagalnya tindakan tersebut.

Dalam tindakan sosial ini berkaitan dengan topik yang diteliti yang dimana dalam tindakan yang dilakukan oleh anak yang kecanduan bermain game online termasuk dalam kategori tindakan afektif, yang dimana tindakan tersebut ditentukan atau dipengaruhi oleh perasaan emosi si pemain/aktor. Disini tindakan remaja yang kecanduan game online dipengaruhi oleh perasaan emosi yang dimana memiliki keinginan yang sangat kuat untuk bermain game online secara terus-menerus.

Konsep Remaja

Remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Perubahan perkembangan tersebut meliputi aspek fisik, psikis dan psikososial. Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Remaja ialah masa perubahan atau peralihan dari anak- anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial (Sofia and Adiyanti 2013).

Remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju ke masa dewasa. Masa remaja sudah jelas mempunyai sifat peralihan karena remaja belum memperoleh belum mempunyai status dewasa serta tidak lagi memiliki status anak, dimana pada masa remaja tersebut terjadi proses pematangan baik itu pematangan fisik ataupun psikologis.

Masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi dari anak menuju masa dewasa. Pada masa ini begitu pesat mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik itu fisik maupun mental. Sehingga dapat dikelompokkan remaja terbagi (Diananda 2019) sebagai berikut:

1. Remaja awal (10 – 13 tahun)
2. Remaja pertengahan (14 tahun – 15 tahun)
3. Remaja akhir (16-20 atau 21 tahun)

Perkembangan yang terjadi pada masa remaja mencakup semua bentuk aspek mulai dari aspek sosial, aspek emosional, aspek spritual, aspek moral, aspek agama. Oleh karena itu, pada masa perkembangan ini bisa dikatakan penting bagi remaja, maka dari itu remaja masih perlu adanya bimbingan yang benar-benar serius, supaya nantinya para remaja tidak terjerumus ke hal-hal atau perilaku yang negatif dan juga bisa berinteraksi dengan baik sama masyarakat, karena dalam masa ini para remaja masih diliputi rasa kegelisahan dan keraguan.

Konsep Keluarga

Keluarga adalah salah satu kelompok atau kumpulan manusia yang hidup bersama sebagai satu kesatuan atau unit masyarakat terkecil dan biasanya selalu ada hubungan darah, ikatan perkawinan atau ikatan lainnya, tinggal bersama dalam satu rumah yang dipimpin oleh seseorang kepala keluarga dan makan dalam satu priuk (Agrita and Clara 2020). Keluarga terbentuk melalui proses perkawinan maupun non-perkawinan. Anderson (1991) dalam (Mas'udah 2023) memiliki pandangan bahwa keluarga tidak harus terbentuk dari orang-orang yang tinggal di bawah satu atap. Keluarga bisa terbentuk walapun anggota-anggota nya berbeda tempat tinggal, baik dengan suami atau istri, maupun anak.

Keluarga inti terdiri dari ayah, ibu, dan anak, dan masing-masing memiliki peran atau fungsinya dalam keluarga. Dalam kelurga seharusnya orangtua memerikan asupan berupa proteksi yaitu melindungi sang anak dari berbagai hal yang sifatnya merugikan dan negatif yang berpengaruh pada perkembangan anak, serta memberikan kasih sayang. Anak tidak hanya memerlukan keluarga, akan tetapi juga tempat bermain dan melepaskan

berbagai kegiatan mereka. Orangtua juga harus selalu mendidik, mengawasi, serta mendukung apapun yang dilakukan anaknya selama hal tersebut bersifat positif dan berguna bagi sang anak, serta peran orangtua dalam proses sosialisasi pertama sekali kepada sang anak.

Keluarga memiliki peran dan fungsi yang sangat kompleks dalam meningkatkan kualitas kehidupan bagi setiap anggota keluarganya secara komprehensif yang mengatur dari mulai hubungan secara keagamaan, sosial budaya, hingga melalui penguatan ekonomi. Dengan optimalisasi peran setiap anggota keluarga diharapkan dapat meningkatkan probalitas fungsi keluarga dapat diwujudkan secara maksimal dan dalam jangka panjang dapat meningkatkan derajat kehidupan keluarga serta tentunya akan berdampak pada meningkatnya kualitas masyarakat (Abi Zakaria et al. 2023).

Kecanduan bermain *game online* tentu memberikan akibat yang tidak baik pada kesehatan mental remaja. Bermain *game online* akan menimbulkan berbagai dampak yang berbeda-beda bagi setiap pemainnya, kecanduan game akan sangat memberikan kerugian terhadap kehidupan pribadi maupun kehidupan sosialnya. Sehingga diperlukan sebuah upaya yang harus dilakukan agar meminimalisir remaja untuk menghindari perilaku kecanduan bermain *game online* (Kibtyah et al. 2023).

Dampak yang akan muncul akibat dari kecanduan *game online* tersebut meliputi lima aspek, yaitu aspek kesehatan, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan, aspek psikologis. Dari kecanduan terhadap *game online* dapat ditandai oleh sejauh mana seseorang dalam bermain game online tersebut sehingga dapat berpengaruh negatif. Dampak buruk lainnya seperti mengasingkan diri dari keluarga, prestasi rendah, berani mencuri uang orangtua untuk memberi voucher paket data, berkurangnya kegiatan fisik, kelelahan, serta menurunnya kesehatan mata (Rahman, Ariani, and Ulfa 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan dilakukan berdasarkan fenomena game online yang terjadi pada anak-anak remaja di Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, Kota Dumai yang bertujuan untuk menganalisis fenomena yang terjadi serta memberikan penjelasan secara mendalam dan lebih rinci menganai peran orang tua terhadap kecanduan remaja dalam bermain game online.

Lokasi penelitian ini di Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, Kota Dumai. Adapun alasan dipilihnya lokasi penelitian di Kelurahan Bagan Besar, Kecamatan Bukit Kapur, Kota Dumai yaitu banyaknya jumlah remaja yang kecanduan dengan game online mobile legend yang hampir meresahkan orangtua dan tetangga dengan seringnya remaja ditempat tersebut bermain hingga larut malam dan membuat keributan sehingga tetangga merasa tidak nyaman.

Peneliti melakukan penelitian mulai dari usia 15 tahun sampai dengan usia 20 tahun. Pada dasarnya remaja yang kecanduan bermain game online ini sudah sangat susah untuk mengatasinya, orangtua harus melakukan ekstra agar anak tidak terus terusan bermain.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian pada dasarnya ada 2 data yaitu Data Primer dan Data Sekunder. Data Primernya yaitu orangtua. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Teknik pengumpulan data yang dapat peneliti gunakan yaitu dengan cara wawancara, observasi. Sedangkan Data Sekundernya yaitu data tambahan yang diperoleh secara tidak langsung

di lapangan, yang sudah dibuat oleh orang lain, misalnya: buku, dokumen, foto, dan statistik.

Dalam pengumpulan data ada beberapa teknik yang dapat digunakan. Berikut ini beberapa teknik yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data, yakni Wawancara Mendalam, Observasi, dan Dokumentasi. Metode ini digunakan peneliti agar mengetahui latar belakang ibu yang mempunyai remaja yang kecanduan bermain game online di Kelurahan Bagan Besar Kota Dumai. Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto-foto yang di ambil ketika melakukan wawancara, sebagai pendukung data dalam penelitian ini.

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, fokus ditujukan pada lokasi spesifik di Kelurahan Bagan besar, sebagai lingkungan penelitian. Melalui penelitian yang berjudul "Upaya Orangtu Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online pada Remaja Kelurahan Bagan Besar Kecamatan Bukit Kapur Kota Dumai", upaya dilakukan untuk menggali serta memahami dampak serta strategi pencegahan terkait kecanduan game online di lingkungan tersebut. Secara keseluruhan, gambaran umum yang terungkap dalam penelitian ini mencakup keadaan geografis dan demografis dari Kelurahan Bagan Besar serta mencegah kecanduan game online di kalangan remaja.

Kecamatan Bukit Kapur muncul berdasarkan ketentuan Pasal 5 ayat 2 poin b Undang-Undang, yaitu PP No. 8 Tahun 1979 tanggal 11 April 1979, dimana Kelurahan Bagan Besar dimekarkan menjadi dua, Kelurahan Bagan Besar dan Kelurahan Bukit Kapur, lalu digabungkan menjadi satu kecamatan baru di Kabupaten Bengkalis dengan nama Kecamatan Bukit Kapur yang berkedudukan di Desa Bukit Kapur. Saat ini, Kecamatan Bukit Kapur terdiri dari lima kelurahan, termasuk di antaranya Kelurahan Bagan Besar, Kelurahan Bukit Nenas, Kelurahan Bukit Kayu Kapur, Kelurahan Gurun Panjang, dan Kelurahan Kampung Baru.

Kelurahan Bagan Besar juga menjadi rumah bagi berbagai etnis dan suku bangsa yang hidup berdampingan secara damai. Ada 15 suku bangsa. Masyarakatnya mayoritas bergantung pada pertanian dan perkebunan, mengingat kondisi geografisnya yang subur dan berlimpah air. Selain menjadi penghasil sayuran yang melimpah, kelurahan ini juga dikenal dengan perkebunan sawit, karet, dan rambutan. Kelurahan Bagan Besar merupakan salah satu kelurahan yang terletakdi Kecamatan Bukit Kapur. Kelurahan Bagan Besar terdiri 14 Rukun Warga (RW), dan 19 Rukun Tetangga (RT) dengan jumlah penduduk sebanyak 287 yang terdiri atas penduduk laki-laki 134 jiwa dan perempuan sebanyak 153 jiwa serta memiliki 95 kepala keluarga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Faktor yang Melatarbelakangi Anak Sehingga Kecanduan Game Online

Faktor yang melatarbelakangi remaja mengalami kecanduan game online dibagi 2, yaitu eksternal dan internal. Berikut beberapa contoh yang disebabkan dari faktor internal:

1. Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi
2. Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah

3. Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online
4. Kurangnya self control dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadi adiksi bermain game online pada remaja, sebagai berikut:

1. Lingkungan pertemanan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain game online
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga remaja memilih alternatif bermain
3. Game sebagai aktivitas yang menyenangkan
4. Harapan orangtua yang melabung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, dengan dengan keluarga menjadi terlupakan.

Peran orangtua sangatlah vital dalam mengatasi faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* yang dialami oleh anak mereka. Dengan keterlibatan dan dukungan yang tepat, orangtua dapat memainkan peran yang sangat penting dalam membantu anak mereka keluar dari pola perilaku yang merugikan tersebut. Ini melibatkan pengawasan yang cermat terhadap aktivitas *online* anak, pembatasan waktu bermain yang tepat, pembicaraan terbuka mengenai dampak negatif dari kecanduan game, serta memberikan alternatif hiburan yang lebih sehat dan bermanfaat. Orangtua juga berperan sebagai penyokong emosional yang kuat bagi anak mereka, memberikan dukungan dan motivasi dalam menghadapi tantangan yang timbul akibat kecanduan *game online*. Dengan demikian, peran orangtua tidak hanya membantu anak mengatasi kecanduan *game online*, tetapi juga memastikan pertumbuhan dan perkembangan mereka yang sehat secara fisik, mental, dan sosial.

Suasana lingkugan sebenarnya sangat mempengaruhi terhadap remaja yang gemar bermain *game online*, lingkungan yang tentram, damai akan mempunyai pengaruh yang baik kepada remaja. Sebaliknya jika lingkungan yang ribut, tidak aman, akan menimbulkan pengaruh yang negatif terhadap remaja setempat. Adanya suasana lingkungan masyarakat yang kurang baik, akan mengganggu remaja dan secara langsung akan mempengaruhi yang mana awal nya mereka tidak gemar bermain *game online* menjadi kecanduan *game online.* Di Kelurahan Bagan Besar dulu nya banyak remaja yang tidak mengalami kecanduan *game online*, akan tetapi semenjak ada nya pemasangan wifi di beberapa rumah warga dan beberapa warung setempat yang mereka fasilitas kan agar selalu ada pembeli di warung mereka akhirnya banyak remaja-remaja setempat yang selalu ngangkring di tempat tersebut untuk bermain *game online* hingga larut malam.

Sebagaimana manusia, yaitu makhluk sosial kita hidup membutuhkan orang lain. makhluk sosial tidak dapat hidup sendiri, bisa dikatakan kita hidup juga ber ketergantungan dengan mahkluk sosial lainnya. Contohnya seperti anak-anak akan berteman dengan anak-anak, remaja akan bertman dengan remaja, orangtua akan berteman dengan orangtua. Akan tetapi, zaman sekarang dalam pertemanan tidak memandang umur. Hal ini terjadi karena adanya persamaan-persamaan antara individu satu dengan individu lainnya. Bergaul dengan orang pintar dan ambis terhadap ilmu pengetahuan juga mendatangkan manfaat kepada anak, sebab anak memiliki jiwa yang labil dengan kata lain mudah meniru teman yang dianggap dekat dengannya. Berteman dengan yang rajin belajar akan membuat anak juga rajin belajar. Jika sebaliknya berteman

dengan anak yang sering keluar malam, sering bermain *game online* berjam-jam, maka yang tadinya tidak bermain game online pun akan ikut bermain *game online*, bahkan sampai kecanduan.

Latar belakang pendidikan orangtua merupakan komponen sosial yang paling berpengaruh. Hal ini sangat berdampak pada keputusan orangtua untuk menghentikan anak mereka yang sudah remaja dalam bermain *game online*. Akibatnya, perspektif orangtua tidak diragukan lagi lebih terbatas dan terdapat perbedaan antara orangtua yang rendah pendidikan dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Orangtua yang memiliki latar belakang pendidikan yang rendah dapat menjadi salah satu penyebab remaja kecanduan bermain *game online*. Akan tetapi, tidak bisa juga menjadi patokan sebab pendidikan orangtua yang tinggi pun juga tidak menjamin seorang remaja tidak kecanduan bermain *game online*, karena ada juga orangtua yang memiliki pendidikan tinggi dan memiliki pekerjaan yang tanggung jawab nya cukup besar, sehingga dengan tanggung jawab sebagai orangtua untuk mendidik anak dan mengawasi juga bisa mengakibatkan seorang remaja mengalami kecanduan *game online*.

Informan Pertama RS sebagai ibu rumah tangga pada saat diwawancarai ia mengatakan bahwa ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap kecanduan game online pada remaja. Pertama, rasa bosan yang sering dialami remaja, baik di rumah maupun di sekolah, menjadi salah satu alasan utama mereka mencari hiburan melalui game online. Game online menyediakan stimulasi dan tantangan yang mungkin tidak mereka temukan dalam aktivitas sehari-hari, sehingga menjadi pelarian yang menarik. Selain itu, kurangnya aktivitas yang menarik dan bervariasi di lingkungan mereka juga memperparah kecenderungan ini, membuat mereka semakin tertarik pada dunia game. Kedua, remaja umumnya masih dalam tahap perkembangan di mana mereka belajar mengatur waktu dan prioritas. Ketidakmampuan untuk mengelola waktu dengan baik membuat mereka lebih memilih bermain game online daripada melakukan aktivitas lain yang lebih produktif atau sehat, seperti belajar atau berolahraga. Game online sering kali memberikan kepuasan instan yang sulit didapatkan dari aktivitas lain, sehingga menjadi pilihan yang lebih menarik bagi remaja.

Informan Kedua TA sebagai petani sawit pada saat diwawancarai ia mengatakan bahwa dalam kemajuan teknologi semakin berkembang inilah faktor utama yang membuat anak dapat kecanduan game online untuk mengatasi kebosanan mereka. Ia telah mengambil tindakan tegas untuk mengatasi kecanduan game online yang dialami oleh anaknya. TA menjelaskan bahwa ia menerapkan aturan ketat di rumah, termasuk pembatasan penggunaan game online. Salah satu strategi yang diterapkannya adalah dengan mengurangi uang jajan anak jika ketahuan bermain game hingga larut malam. Langkah ini, menurutnya, efektif dalam memberikan dampak langsung, dengan anak mulai menunjukkan perubahan dalam perilakunya. Meskipun begitu, TA mengakui bahwa terkadang anaknya masih mencoba untuk bermain game secara diam-diam.

Informan RA sebagai pedagang pada saat diwawancarai mengatakan bahwa menyadari pentingnya komunikasi dan pengulangan dalam menegakkan aturan ini. Ia secara konsisten mengingatkan anaknya setiap hari tentang pentingnya membatasi waktu bermain game dan memprioritaskan kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti bekerja dan tidur yang cukup. Meskipun diakui bahwa ini adalah proses yang tidak mudah dan membutuhkan kesabaran, RA optimis bahwa dengan pendekatan yang konsisten dan tegas, anaknya akan belajar untuk menghargai aturan yang ada dan mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dalam penggunaan teknologi. RA percaya bahwa peran aktif

orangtua dalam mengawasi dan membimbing anak sangat penting, terutama di era dimana teknologi dan game online dapat dengan mudah menjadi distraksi yang signifikan bagi remaja.

Informan SS sebagai pekerja di kebun orang memberikan kesimpulan bahwa orang tua tersebut menyadari pentingnya memberikan batasan waktu dalam bermain game online kepada anak mereka. Mereka berusaha untuk mengalihkan perhatian anak ke kegiatan lain, seperti les, agar anak tidak hanya terfokus pada layar ponsel. Meskipun ada tantangan, seperti teman-teman sebaya yang juga bermain game online, mereka tetap berupaya menjaga anak dari ketergantungan pada permainan tersebut. Selain itu, mereka menegaskan pentingnya batasan waktu malam untuk menggunakan ponsel, dengan harapan dapat mengurangi waktu yang dihabiskan anak untuk bermain game online. Dengan pendekatan ini, mereka berharap dapat mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mengarahkan mereka ke aktivitas yang lebih bermanfaat.

Informan EP sebagai ibu rumah tangga pada saat diwawancarai ia mengatakan bahwa orangtua harus melakukan berbagai cara untuk membantu anaknya keluar dari pola perilaku yang merugikan akibat kecanduan game online. Salah satunya adalah dengan memberikan pembatasan waktu bermain game dan mendorong anak untuk melakukan kegiatan positif diluar rumah. Selain itu, mereka juga memberikan perhatian ekstra pada kegiatan sekolah dan aktivitas sosial anak. Meskipun terkadang anak menerima pembatasan waktu bermain game dengan baik, ada juga saat-saat di mana ia protes. Namun, sebagai orangtua, mereka terus mencoba memberikan dukungan, pengertian, dan menjelaskan pentingnya mengatur waktu dengan seimbang antara bermain game dan melakukan aktivitas lainnya. Ini menunjukkan kesadaran dan komitmen orang tua dalam membimbing anak mereka menuju perilaku yang lebih sehat dan seimbang.

Berdasarkan wawancara dengan lima informan penelitian, bahwa orangtua yang memliki seorang remaja yang mengalami kecanduan game online sudah menyadari faktor apa saja yang melatar belakangi dari anak mereka. Mereka juga sebagai orangtua sudah melakukan sedikit upaya untuk mengatasi supaya setidaknya dapat mengurangi kecanduan dalam bermain game tersebut, walaupun memang banyak yang mengalami keributan antara orangtua dengan anak.

Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan game online

Perubahan perilaku akibat kecanduan game online bisa menyebabkan reamaja menjadi kurang tertarik atau bahkan mengurangi kegiatan sosialnya di lingkungan sekitar. Mereka mungkin lebih memilih untuk menghabiskan waktu sendirian di depan layar gadget daripada berinteraksi dengan teman-teman atau anggota keluarga mereka. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara efektif dan membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, serta mengurangi partisipasi dalam kegiatan sosial dan ekstrakurikuler yang penting untuk pengembangan pribadi mereka. Dampak lain yang timbul dari kecanduan game online yaitu menurun nya kesehatan mata bagi pengguna/pemainnya.

Salah satu dampak yang sudah pasti dialami dari remaja yang kecanduan *game online* yaitu di bidang kesehatan. Karena dengan kita menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* pasti membuat mata kita selalu menatap layar *gadget* yang sangat terang. Tanpa kita sadari apabila kita melakukan nya dengan jam yang berlebihan, membuat mata kita secara perlahan akan terasa sakit yang dan bisa mengakibatkan mata minus. Tidak hanya itu, jam tidur pun sudah pasti banyak berkurang hanya untuk

menaikkan level rank dalam bermain *game online*, yang sehingga membuat kita merasa capek atau hingga sakit.

Pendidikan juga salah satu dampak yang banyak dialamin oleh pecandu *game online* khusunya pada remaja di Kelurahan Bagan Besar. Akibat dari candu nya bermain *game online* ini, banyak pemain game yang rela bolos dan cabut dari sekolah untuk tetap duduk di tongkrongan sebuah warung demi menaikkan level rank *games* mereka. Peristiwa seperti itu tidak hanya dilakukan sekali atau dua kali saja, yang mengakibatkan remaja yang masih duduk di bangku sekolah akhirnya tinggal kelas dan remaja tersebut pun sudah malas melanjutkan sekolah dikarenakan faktor tinggal kelas tersebut.

Informan RS menyampaikan perasaan sedih dan kecewa atas perubahan perilaku anaknya. Kecemasannya muncul karena putranya menggunakan alasan untuk pergi berangkat kesekolah tapi ternyata anaknya yang berinisial F bolos pergi kewarnet secara terus menerus yang mengakibatkan anaknya pun tinggal kelas dan tidak ingin melanjutkan pendidikan nya. Karena itu, ia merasa perlu mencari solusi untuk mengatasi masalah ini.

Informan SS menunjukkan kesadaran yang kuat akan dampak negatif kecanduan game online terhadap anak mereka, A. Dengan menggambarkan gangguan terhadap rutinitas harian A, seperti waktu makan, tidur, dan interaksi sosial, informan menyoroti bagaimana kebiasaan bermain game online telah mengubah perilaku anak mereka secara signifikan. Selain itu, kekhawatiran akan kurangnya minat anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, termasuk keluarga dan teman-teman, juga menjadi sorotan utama.

Informan EP menyampaikan bahwa anaknya telah menunjukkan gejala kecanduan game online sejak beberapa bulan yang lalu. Kehadiran layar gadget telah mengambil banyak waktu anaknya, bahkan melampaui batas yang seharusnya untuk belajar dan berinteraksi sosial. Akibatnya, anaknya menjadi kurang fokus dalam pelajaran sekolah dan kehilangan minat untuk berkomunikasi dengan keluarga di rumah. Dampak negatif yang dihasilkan oleh kecanduan game online ini sangatlah mengkhawatirkan bagi EP Dia menyadari bahwa anaknya sedang terjerumus ke dalam pola perilaku yang tidak sehat dan merugikan. Kesadaran akan bahaya ini mendorongnya untuk mencari solusi yang efektif, tetapi dia juga menyadari bahwa upaya tersebut memerlukan dukungan yang lebih luas dari berbagai pihak, termasuk sekolah, keluarga, dan masyarakat sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa dampak dari kecanduan bermain game online membuat seseorang menjadi lebih buruk dan sangat merugikan pemain nya yang melakukan berbagai macam cara untuk mendapatkan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan dalam bermain game online tersebut. Analisis pola dari wawancara ini juga pentingnya peran orangtua mengawasi dalam bermain game online, tidak mengenal umur baik itu anak-anak, remaja, bahkan dewasa.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari lapangan pada saat penelitian yang penulis dapatkan dengan wawancara dan pengamatan secara langsung pada saat di lapangan yaitu peneliti dan informan sebagai subjek utama dalam penelitian ini "Upaya Orangtua Mengatasi Kecanduan Bermain *Game Online* Pada Remaja di Kelurahan Bagan Besar Kota Dumai". Maka penulis menarik kesimpulan bahwa pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Rata-rata remaja yang mengalami kecanduan *game online* diawali dari masa dimana seorang remaja tersebut melihat teman yang lain dan akhirnya mulai mengikuti secara pelan-pelan dan akhirnya mengikuti secara terus menerus.
2. Kecanduan *game online* telah menghasilkn sejumlah dampak negatif pada remaja, termasuk penurunan minal dalam sekolah, kurangnya interaksi sosial dengan keluarga dan teman-teman, serta penurunan prestasi akademik dan kesejahteraan secara keseluruhan.
3. Orangtua memegang peranan penting dalam mengatasi dan mencegah kecanduan *game online* pada remaja. Mereka secara aktif mencari solusi, seperti memberikan batasan waktu bermain, mengalihkan perhatian ke kegiatan positif, dan meningkatkan pengawasan terhadap aktivitas anak di dunia digital.
4. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* ini adalah minat belajar bahkan minat sekolah pada remaja tersebut semakin turun, menjadi pemalas, pelawan kepada orangtua, tidak mau membantu orangtua, lebih banyak menghabiskan waktu dengan *game online* dan teman mabar nya, dan lebih sering keluar rumah.
5. Dari kesimpulan wawancara peneliti dengan semua informan upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi kecanduan *game online* pada remaja yang sudah susah untuk dicegah yaitu dengan cara menasehati pelan-pelan, bukan dengan membentak. Menyuruh remaja lebih banyak berkegiatan di dalam bidang agama, memberikan waktu luang sedikit luang untuk orangtua dan remaja untuk mengobrol dan memberikan edukasi penting.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah penulis lakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada orangtua agar dapat lebih memperhatikan anaknya, lebih banyak menghabisi waktu bersama anaknya.
2. Menyisihkan waktu antara orangtua dan remaja untuk *quality time* no *gadget*, agar hubungan antara orangtua dan remaja semakin erat dan terbuka
3. Bagi penelitian selanjutnya, harapan penulis dapat mendorong terciptanya penelitian-penelitian sejenis yang lebih beragam dan menarik bagi pembaca di masa mendatang

DAFTAR PUSTAKA

Abi Zakaria, Muhammad, Dilma Riski Agustia, Dimas Wardiansyah, and Dwi Wulan. 2023. "Peran Keluarga Dalam Pencegahan Stunting." In *Peran Keluarga Dalam Pencegahan Stunting*, ed. Guepedia/Ag. Surabaya: Guepedia, 64.

Agrita, Ajeng, and Evy Clara. 2020. "Sosiologi Keluaraga." In *Sosiologi Keluarga*, Jakarta: UNJ PRESS, 33.

Diananda, Amita. 2019. "Psikologi Remaja Dan Permasalahannya." *Journal ISTIGHNA* 1(1): 116–33. doi:10.33853/istighna.v1i1.20.

Hisyam Julyati, Ciek. 2018. *PERILAKU MENYIMPANG: Tinjauan Sosiologis*. Pertama. ed. Bunga Fatmawati Sari. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

Khairiyah, Nanda. 2020. "Analisis Penggunaan Video Game Online Sebagai Media Dakwah." *An-Nufus* 1(2): 24–41. doi:10.32534/annufus.v1i2.1789.

Kibtyah, Maryatul, Chulayla Naqiya, Zulfatun Niswah, and Salsha Putri Riana Dewi. 2023. "Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam." *Counseling As Syamil* 03(1): 25–38.

Mais, Fraldy Robert, Sefti S.J. Rompas, and Lenny Gannika. 2020. "Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja." *Jurnal Keperawatan* 8(2): 18. doi:10.35790/jkp.v8i2.32318.

Marpaung, Junierissa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5(2): 55–64. doi:10.33373/kop.v5i2.1521.

Mas'udah, Dr. Siti. 2023. "Sosiologi Keluarga." In *Sosiologi Keluarga: Konsep, Teori, Dan Permasalahan Keluarga*, Jakarta: Prenada Media, 9.

Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. 2016. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI : Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)* 3(2): 103–18. doi:10.24042/kons.v3i2.575.

Munjiat, Siti Maryam. 2020. "Analisis Upaya Orang Tua Dalam Mendidik Anak Dimasa Pandemi." *Risâlah, Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 6(2): 230–42. doi:10.31943/jurnal_risalah.v6i2.146.

Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2): 148. doi:10.22146/buletinpsikologi.47402.

Prahesti, Vivin Devi. 2021. "Analisis Tindakan Sosial Max Weber Dalam Kebiasaan Membaca Asmaul Husna Peserta Didik MI/SD." *AN NUR: Jurnal Studi Islam* 13(2): 137–52. doi:10.37252/annur.v13i2.123.

Prestisia, Gretha. 2017. "Fenomena Perkembangan Informasi." *Jurnal Informasi Universitas Ahmad Dahlan*: 1–5. http://eprints.uad.ac.id/14066/1/FENOMENINFORMASI.pdf.

Rahman, Irpan Ali, Dini Ariani, and Nurul Ulfa. 2022. "Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja." *Jurnal Mutiara Ners* 5(2): 85–90. doi:10.51544/jmn.v5i2.2438.

Sofia, Ari, and M A Adiyanti. 2013. "Hubungan Pola Asuh Otoritatif Orangtua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Moral." *Jurnal Pendidikan Progresif* 4(2): 133–41.