

**DAMPAK GAME ONLINE PADA REMAJA TERHADAP KEPEKAAN
BERSOSIAL MASYARAKAT DI DUSUN KRASAKAN, LUMBUNGREJO,
TEMPEL, SLEMAN**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

Oleh:

Wildan Rizaldi
NIM.19102030063

Pembimbing:

Dra. Siti Svamsivatun, M.A., Ph.D.
NIP. 1964032319950320002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PROGRAM STUDI PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-586/Un.02/DD/PP.00.9/04/2023

Tugas Akhir dengan judul : DAMPAK GAME ONLINE PADA REMAJA TERHADAP KEPEKAAN BERSOSIAL MASYARAKAT DI DUSUN KRASAKAN LUMBUNGREJO, TEMPEL, SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : WILDAN RIZALDI
Nomor Induk Mahasiswa : 19102030063
Telah diujikan pada : Rabu, 01 Maret 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 6429952a29b2c



Penguji I

Drs. Mohammad Abu Suhud, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 642bc2e610d8c



Penguji II

Muhamad Rashif Hilmi, S.Si., M.Sc.
SIGNED

Valid ID: 6423c2f7311fd



Yogyakarta, 01 Maret 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M. Pd.
SIGNED

Valid ID: 642bc3d51db56

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Wildan Rizaldi

NIM : 19102030063

Judul Skripsi : Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat Di Dusun Krasakan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial. Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Pembimbing

Ketua Prodi



Dra. Siti Syamsiyatun, M.A., Ph. D.
NIP. 1964032319950320002

Siti Aminah, S.Sos., M.Si.
NIP. 198308112011012010

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wildan Rizaldi
NIM : 19102030063
Prodi : Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat Di Dusun Krasakan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan mengandung plagiarisme dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 22 Februari 2023

Yang mengatakan



Wildan Rizaldi
19102030063

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahirobbil alamin....

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunianya yang luar biasa kepada saya, sehingga saat ini saya diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar tanpa suatu halangan apapun.

Sholawat dan salam tak lupa saya panjatkan kepada baginda panutan saya Rasulullah, Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya saya nantikan di hari akhir kelak.

Setelah berbagai bimbingan dan revisi penelitian yang saya lalui, dengan demikian saya persembahkan karya ini untuk kedua orang tua yang saya hormati dan sayangi. Terimakasih banyak kepada orang tua saya, Bapak Drs. Tri Prihadi dan Ibu Endang Srihastuti S.Pd. yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang luar biasa kepada saya. Berkat kedua orang tua saya yang tidak henti-hentinya mendo'akan saya setiap hari, yang selalu ada ketika saya butuhkan, yang selalu menjadi pengingat dan memberikan motivasi ketika saya, yang selalu sabar dalam menghadapi saya, yang saya sayangi sampai kapanpun, dan yang menjadi penyemangat suka maupun duka sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.

MOTTO

“Fortis Fortuna Adiuvat, keberuntungan berpihak kepada yang berani”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat Di Dusun Krasakan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman*". Tidak terlupakan sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasulullah Nabi Muhammad SAW yang senantiasa menjadi teladan bagi seluruh umat di dunia.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu, tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., MA.. beserta staf dan jajarannya
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd., beserta staf dan jajarannya
3. Ibu Siti Aminah, S. Sos.I, M.si., selaku Ketua Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) yang telah memberikan izin penulis melakukan penelitian
4. Ibu Dra. Hj. Siti Syamsiyatun, M.A, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi terimakasih telah meluangkangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan, nasihat dan waktunya kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini dengan lancar.

5. Seluruh dosen Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang dengan tulus memberikan pengalaman, ilmu, dan keterampilan kepada penulis.
6. Seluruh petugas TU (Tata Usaha) dan Staff fakultas Dakwah dan Komunikasi yang sudah membantu penulis dalam proses administrasi penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua tercinta penulis, Bapak Drs. Tri Prihadi dan Ibu Endang Srihastuti S.Pd., yang selalu mendo'akan, mendukung dan menyemangati penulis dalam proses penelitian yang dilakukan.
8. Dusun Krasakan, Lumbungrejo, Tempel, Sleman Yogyakarta yang telah membantu melengkapi data dalam penelitian yang penulis lakukan.
9. Seluruh informan yang telah memberikan informasi dalam proses penelitian.
10. Teman-teman prodi Pengembangan Masyarakat Islam 2019 (COMDEV 2019) yang tidak dapat disebutkan satu persatu
11. Teman-teman organisasi Karang Taruna TEXAS, AMM Lumbungrejo II, dan Teater SABA yang telah memberikan pengalam berorganisasi selama saya berkuliah di UIN Sunan Kalijaga.
12. Teman-teman nugas, support dan skripsian bareng Grup Inti dan Sari Toxic (Rohadi, Fatur, Ilham, Khusnanda, Maulida,dan Dina), Hanifah, Afda, Ayuna dan Tia.
13. Kontrakan Punk, Teman-teman Abah, Masyarakat Tuna Wisma, dan Masyarakat Seliwbiw yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena telah menerima saya untuk menginap selama saya mengerjakan skripsi.

14. Khususnya untuk teman-teman yang sering menanyakan saya kapan diwisuda
15. Dan seluruh pihak lain yang telah membantu proses menyelesaikan penyusunan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Karena bantuan dari semua pihak, proses pembuatan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Apabila dalam penelitian ini masih banyak kekurangan mohon dimaafkan. Oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran agar dapat memperbaiki penelitian selanjutnya. Terimakasih.

Penulis



Wildan Rizaldi

19102030063

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Game Online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet. Bermain game berlebihan akan menyebabkan seseorang menjadi adiksi (kecanduan). Seseorang dapat dikatakan adiksi game online apabila dapat bermain video game lebih dari 3 jam sehari. Pada era yang serba modern seperti sekarang ini, memungkinkan game online diakses oleh siapapun dan dimanapun. Sama halnya dengan masyarakat di Dusun Krasakan, pemuda di Dusun Krasakan mulai banyak yang memainkan game online. Kehidupan di desa cenderung masih bertumpu pada rekatnya relasi sosial antar masyarakat desa. Adanya game online di tengah-tengah pemuda pedesaan tentu akan mempengaruhi tingkat kepekaan mereka terhadap kegiatan bermasyarakat. Kegiatan bermasyarakat ini bisa berupa gotong royong, mengikuti kegiatan ronda, dan lain sebagainya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis Dampak Game Online pada Remaja terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Krasakan. Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dengan teknik penentuan informan *purposive sampling* dalam penentuan kriteria informan. Serta teknik analisa data yang dipakai adalah wacana/isi kualitatif (*Disccourse Analysis*).

Hasil yang didapatkan peneliti adalah adanya game online di Dusun Krasakan tidak melulu memberikan dampak buruk saja, akan tetapi memberikan dampak baik yang bisa dibilang banyak. Para remaja di Dusun Krasakan ini mampu memberikan kontribusi yang banyak bagi masyarakat Dusun Krasakan. Dari kontribusi remaja yang banyak tersebut, dapat memberikan respon yang bermacam-macam. Respon yang bermacam-macam tersebut muncul dari beberapa informan yang telah sesuai dengan kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

Kata Kunci: Game Online, Remaja, Kepekaan Bersosial Masyarakat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Online games are games that are played online via the internet. Playing games excessively will cause a person to become addicted (addicted). Someone can be said to be addicted to online games if they can play video games for more than 3 hours a day. In today's modern era, online games are accessible to anyone and anywhere. Similar to the people in Krasakan Village, many young people in Krasakan Village are starting to play online games. Life in the village tends to be based on close social relations between village communities. The existence of online games among rural youth will certainly affect their level of sensitivity towards community activities. This community activity can be in the form of mutual cooperation, following patrol activities, and so on.

The purpose of this study was to analyze the impact of online game on adolescents on the social sensitivity of the community in Krasakan Village. The research conducted is a type of qualitative descriptive research. Data collection techniques used are interview techniques, observation, and documentation. Using the technique of determining purposive sampling informants in determining the criteria of informants. As well as the data analysis technique used is discourse/qualitative content (Discourse Analysis).

The results obtained by the researchers are that the existence of online games in Krasakan Village does not only have a bad impact, but also has a lot of good impact. The teenagers in Krasakan Village are able to make a lot of contributions to the Krasakan Village community. Of the many contributions of youth, can provide a variety of responses. The various responses emerged from several informants who met the criteria determined by the researcher.

Keywords: Online Game, Teenagers, Social Sensitivity

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABLE	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kajian Pustaka	6
F. Kajian Teori	8
1. Game Online.....	8
a. Definisi Game Online	8
b. Macam-Macam Game Online	8
c. Dampak Positif Game Online	10
d. Dampak Negatif Game Online	12
2. Remaja	14
a. Definisi Remaja	14
b. Fase Pada Mas Remaja	14
3. Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bermasyarakat	16

a. Korelasi Game Online dengan Remaja	16
b. Korelasi Game Online Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat	17
4. Respon.....	19
a. Respon Baik.....	20
b. Respon Buruk.....	20
G. Metode Penelitian	20
1. Jenis Penelitian	21
2. Lokasi Penelitian	21
3. Subjek Penelitian.....	22
4. Objek Penelitian.....	22
5. Teknik Penentuan Informan.....	22
6. Teknik Pengumpulan Data	24
a. Observasi	24
b. Wawancara	25
c. Dokumentasi.....	27
7. Teknik Validitas Data.....	28
8. Teknik Analisis Data.....	29
H. Sistematika Pembahasan	30

BAB II DUSUN KRASAKAN DAN KEHIDUPAN KEPEMUDAAN

A. Gambaran Umum Dusun Krasakan Desa Lumbungrejo ...	32
1. Letak Geografis dan Luas Wilayah.....	32
2. Kondisi Demografis.....	35
a. Jumlah Penduduk berdasarkan Tingkat Pendidikan	37
b. Jumlah Penduduk berdasarkan Mata Pencarian	38
c. Jumlah Penduduk berdasarkan Umur	40
3. Kondisi Sarana dan Prasarana	43
4. Kondisi Aksesibilitas.....	46
5. Kondisi Keagamaan Masyarakat	46

6. Keadaan Sosial dan Budaya.....	49
B. Fenomena Anak Muda Pedesaan dengan Game Online	50
1. Kondisi Demografis Pemuda Dusun Krasakan.....	50
a. Organisasi	53
1. Karang Taruna TEXAS.....	54
2. AMM Lumbungrejo II.....	57
3. Organisasi Lain	62
b. Sekolah.....	62
c. Kerja.....	63
d. Game Online.....	64
e. Masalah Kepribadian	67
a. Extrovert	67
b. Introvert.....	68

**BAB III REMAJA, GAME ONLINE DAN KEPEKAAN MEREKA
DALAM BERMASYARAKAT**

A. Dampak Game Online terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat pada Remaja di Dusun Krasakan	70
1. Dampak Buruk.....	72
a. Adiksi (kecanduan)	72
b. Berbicara Kotor dan Kasar	73
c. Mendorong Melakukan Hal-Hal Negatif.....	75
d. Terbengkalainya Kegiatan di Dunia Nyata.....	76
e. Perubahan Pola Makan dan Tidur.....	77
f. Pemborosan	78
g. Mengganggu Kesehatan	78
2. Dampak Baik	79
a. Menambah Intelegensi.....	79
b. Menambah Konsentrasi	80
c. Meningkatkan Ketajaman Mata.....	81
d. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris.....	82
e. Membantu Bersosialisasi	83

f. Meningkatkan Kinerja Otak	84
g. Meningkatkan Kecepatan Mengetik	85
h. Menghilangkan Stress	86
i. Memulihkan Kondisi Tubuh.....	86
B. Respon Masyarakat terhadap Sikap Remaja yang	
Terdampak Game Online.....	89
1. Respon Buruk.....	92
2. Respon Baik.....	95
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	107
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	116



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kantor Kelurahan Lumbungrejo.....	31
Gambar 2.2 Peta Wilayah Kalurahan Lumbungrejo.....	32
Gambar 2.3 Bar Graph Penduduk Desa Lumbungrejo Berdasarkan Jenis Kelamin	35
Gambar 2.4 Bar Graph Penduduk Desa Lumbungrejo Berdasarkan Umur	40
Gambar 2.5 Bar Graph Penduduk Desa Lumbungrejo Berdasarkan Agama	46
Gambar 2.6 Foto Karang Taruna TEXAS memperingati Hari Sumpah Pemuda.....	55
Gambar 2.7 Foto bersama AMM Lumbungrejo II untuk pembuatan Kartu Tanda Anggota.....	58
Gambar 2.8 Pengajian Rutin AMM Lumbungrejo II	60
Gambar 3.1 Teras Warung Mas Inisial AP Lokasi Para Pemuda Mabar ..	72
Gambar 3.2 Para Pemuda Turut Andil dalam Kegiatan Ronda dengan dibarengi Bermain Game Online.....	95
Gambar 3.3 Beberapa Pemuda Turut Andil dalam kegiatan Gotong Royong.....	97

DAFTAR TABLE

Table 2.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin	36
Table 2.2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan	36
Table 2.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Mata Pencaharian.....	37
Table 2.4 Jumlah Penduduk Desa Lumbungrejo Berdasarkan Umur	40
Table 2.5 Jumlah Sarana dan Prasarana Desa Lumbungrejo.....	42
Table 2.6 Jumlah Penduduk Desa Lumbungrejo Berdasarkan Agama	47
Table 2.7 Jumlah Pemuda Dusun Krasakan Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Table 2.8 Jumlah Pemuda Dusun Krasakan Bermain Game Online	66

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia memiliki kebudayaan yang kental dari zaman nenek moyang terdahulu hingga sekarang. Banyak diberbagai wilayah masih menjunjung kebudayaan warisan leluhur yang ada, salah satu hasil budaya tersebut adalah permainan tradisional yang dapat meningkatkan kreatifitas dan juga kerjasama/interaksi antar pemain.¹ Namun dengan perkembangan teknologi yang makin maju ini, makin lama kebiasaan tradisional nenek moyang dari berbagai aspek mulai ditinggalkan karena mengikuti kemajuan zaman yang ada. Ditinggalkan yang dimaksud di sini adalah masyarakat makin kesini merubah permainan tradisional tersebut menjadi computer internet game, bahkan dapat dimainkan secara online (game online).

Computer internet game (game online) merupakan permainan yang dimainkan melalui computer didukung dengan adanya jaringan internet.² Hal tersebut terbukti dengan zaman sekarang yang semuanya serba maju dan canggih. Bahkan saat ini pun game online tersebut sudah dapat dimainkan digawai (game mobile) dan telah kita ketahui bahwa saat ini gawai mampu dengan mudah dioprasikan oleh semua khalayak. Dari

¹ Pratiwi, P. C. "Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja", *Jurnal keperawatan jiwa*, Vol. 1: 2,(September, 2019), hlm. 72.

² Kusumawardhani, S.P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*. 4(2), 154-163.

data yang ditunjukkan oleh Newzoo: The destination for games market insights pada 2019, menyatakan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke – 17 dunia sebagai pengguna game mobile terbanyak dan menyumbang sebesar USD 624 juta (Rp 8,7 triliun) untuk mobile gaming sepanjang tahun 2019.³

Data dari kominfo yang dinyatakan oleh Rudiantara bahwasanya 40 juta orang di Indonesia main game, yang diantaranya ialah anak – anak yang masih muda belia, dan kaum remaja yang apabila kecanduan dapat menyebabkan gangguan secara psikis dan fisik kepada anak – remaja.⁴ Tidak dapat dipungkiri dengan teknologi yang semakin berkembang ini juga memberikan dampak yang bermacam – macam, entah itu dampak baik maupun buruk. Berdasarkan data yang sudah dipaparkan diatas salah satu dampak buruk game online bagi anak – anak dan remaja ialah kecanduan yang dapat menyebabkan beberapa dampak buruk yang lain. Sebenarnya cukup banyak dampak buruk yang didapat apabila bermain game online, akan tetapi fokus penulis disini ialah dampak buruk game online bagi anak – anak dan remaja yang mempengaruhi kepekaan berinteraksi sosial mereka terhadap lingkungannya.

³ Kaltim, T. (2020). Indonesia Peringkat ke 17 Dunia, Pengguna Game Online Terbanyak, PUBG Mobile Kian Menjamur. Tribun News. <https://tribunkaltimtravel.tribunnews.com/2020/07/07/indonesia-peringkat-ke17-dunia-pengguna-game-onlineterbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur>.

⁴ Kamaliah, A. (2019). Menkominfo: 40 Juta Orang Indonesia Main Game. Inet.Detik.Com. <https://inet.detik.com/games-news/d4705217/menkominfo-40-juta-orangindonesia-main-game>.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti dari masa remaja ialah masa usia antara 12-18 tahun dalam proses pertumbuhan seorang individu dan perpindahan dari masa anak – anak ke masa dewasa, tetapi belum mencapai kematangan jiwa.⁵ Pada saat remaja, individu tersebut akan mengalami perkembangan atau pertumbuhan secara biologis, psikologis, dan sosial yang secara signifikan. Perkembangan remaja secara biologis seperti perubahan fisik, perkembangan otak yang belum sempurna, perubahan psikologis terkait dengan motivasi dan identitas, serta perubahan sosial dimana remaja berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan mendapatkan dukungan dari teman sebaya. Dengan perkembangan dan pertumbuhan yang signifikan pada masa remaja, maka terdapat ketidak stabilan emosi yang dialami remaja dan mempengaruhi pertumbuhan biologis, psikologis dan sosial mereka.

Ketidak stabilan emosi yang dialami pada remaja dan berpengaruh terhadap pertumbuhan biologis, psikologi, dan sosial mereka disebabkan oleh bermacam – macam hal, salah satu penyebabnya ialah adiksi game online.⁶ Adiksi game online adalah penggunaan yang berlebihan atau kompulsif dari game online dan komputer yang mengganggu kehidupan sehari-hari.⁷ Adiksi game menurut Kuss & Griffiths merupakan perilaku eksekif atau berlebihan, yang membawa pada konsekuensi negatif yang

⁵ KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 1 Oktober 2022].

⁶ Widyastuti, F. S. (2012). The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman. *E-societas*, 1(2), 1- 120.

⁷ Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. <https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>.

luas termasuk dalam hal psikososialnya.⁸ Pada dasarnya game online memiliki pengaruh yang kuat dalam mempengaruhi pemain untuk terus memainkannya, karena didalamnya terdapat fitur – fitur yang menarik bagi remaja.⁹

Remaja sangat rentan mengalami adiksi game online karena remaja menyukai hal yang baru dan menantang. Dalam game biasanya terdapat misi yang harus diselesaikan, target yang harus dilawan, dan semua itu dilakukan untuk mencapai sebuah kemenangan. Disaat pemain meraih kemenangan saat bermain game, maka pemain tersebut akan merasa tertantang untuk mencapai kemenangan yang berikutnya. Dengan demikian adanya beberapa faktor tersebut akhirnya menjadikan para remaja adiksi game online dan bersemangat dalam permainan, karena para remaja menikmatinya. Game online pun terbagi menjadi bermacam – macam jenis, seperti game moba, game PC, game fps, game battle royal dll.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penguraian latar belakang yang dituliskan tersebut, penulis mengemukakan dua pertanyaan yang nantinya akan dijawab melalui penelitian ini, yaitu:

⁸ Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1>.

⁹ Van Solingen, R., Dullemond, K., & Van Gameraen, B. (2011). Evaluating the effectiveness of board game usage to teach GSE dynamics. *Proceedings - 2011 6th IEEE International Conference on Global Software Engineering, ICGSE 2011*. <https://doi.org/10.1109/ICGSE.2011.24>

1. Bagaimana dampak game online terhadap kepekaan bersosial masyarakat pada remaja di Dusun Krasakan?
2. Bagaimana respon masyarakat terhadap sikap remaja yang terpengaruh game online?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan adanya dampak game online terhadap kepekaan bersosial masyarakat pada remaja Di Dusun Krasakan.
2. Menganalisis respon masyarakat terhadap remaja yang terpengaruh game online.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini di bedakan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara secara praktis. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis dari penelitian ini mampu digunakan sebagai sumbangan keilmuan dalam bidang game online yang dapat berpengaruh terhadap kepekaan bersosial masyarakat
2. Manfaat secara Praktis dari penelitian ini untuk dapat dijadikan sebagai masukan atau solusi bagi seseorang atau suatu kelompok yang merasa resah dengan adanya game online yang mempengaruhi kepekaan bersosial masyarakat, khususnya pada remaja.

E. Kajian Pustaka

Peneliti sadar bahwa penelitian yang dilakukan ini bukanlah penelitian yang dilakukan pertama kali. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sama fokus penelitiannya dengan judul yang diambil oleh penulis. Berikut ini akan dijelaskan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki fokus penelitian yang sama, antara lain sebagai berikut.

Pertama penelitian yang dilakukan oleh Siti Maisyaroh dengan judul *Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru*.¹⁰ Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku siswa. Metode Penelitian yang digunakan ini metode Fuzzy Tsukamoto menggunakan aplikasi Matlab, populasi dari penelitian ini siswa yang menyukai game online. Data diperoleh dari penyebaran kuesioner, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini mengambil tempat di SMPN 4 Pekanbaru, Kecamatan Lima Puluh, Kota Pekanbaru. Meskipun pokok pembahasannya sama mengenai adiksi atau kecanduan game online, akan tetapi objek dan lokasi penelitian berbeda.

Kedua penelitian yang dilakukan oleh Dwi Christina Rahayuningrum dengan judul *Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pda*

¹⁰ Maisyaroh. S, “*Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru*”, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, 2020.

*Remaja di SMPN Kota Padang.*¹¹ Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hubungan motivasi dan dukungan sosial dengan adiksi game online pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian dengan desain deskriptif analitik dengan pendekatan cross sectional. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas 7 dan 8 SMP N 13 Padang yang bermain game online yang berjumlah 150 orang. Meskipun pokok pembahasannya sama mengenai adiksi game online yang mempengaruhi kegiatan bersosial terhadap remaja, akan tetapi objek dan lokasi penelitiann berbeda.

Ketiga penelitian yang dilakukan oleh Ilya Krisna dengan judul *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja.*¹² Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online dengan komunikasi interpersonal dan interaksi sosial remaja. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan studi potong-lintang (Cross-Sectional). Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan dengan interaksi sosial, semakin tinggi kecanduan game online maka semakin rendah interaksi sosial yang dihasilkan. Meskipun pokok pembahasan yang dibahas pada penelitian ini sama dengan penelitian yang sedang kami teliti, akan tetapi objek dan lokasi penelitian berbeda.

¹¹ Rahayuningrum D. C, “*Hubungan Motivasi Bermain Game Online Dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Adiksi Game Online Pda Remaja di SMPN Kota Padang*”, Keperawatan Kekhususan Keperawatan Jiwa Unioversitas Andalas, 2009.

¹² Krisna. I, “*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Komunikasi Interpersonal Dan Interaksi Sosial Remaja*”, Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, 2020.

F. Kajian Teori

1. Game Online

a. Definisi Game Online

Game Online adalah permainan yang dimainkan secara online via internet.¹³ Game Online adalah game yang berbasis elektronik dan visual.¹⁴ Game Online dapat juga diartikan sebagai permainan yang dapat melatih kelincahan intelektual seseorang yang memainkannya, karena saat memainkan game online seseorang dituntut untuk sigap dalam menentukan langkah yang akan ia ambil dalam mencapai target-target yang akan seseorang itu ingin capai.¹⁵

b. Macam-macam Game Online

1. Real Time Strategi (RTS)

Real Time Strategi atau sering disingkat RTS adalah jenis game peperangan yang biasanya meminta pemainnya untuk mengatur strategi yang baik untuk memenangkan permainan. Contoh dari game RTS adalah Warcraft, Age of Empire dan Mobile Legends.

2. First Person Shooter (FPS)

¹³ Young, K. S. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

¹⁴ A Rini, "Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak". Jakarta: Pustaka Mina, 2011.

¹⁵ M Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya 2010*. Diakses pada tanggal, 12 Oktober 2022, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>

FPS tergolong tipe game tembak menembak, dalam permainan ini player bisa memilih sendiri karakter yang ingin player mainkan karena setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menembak. Contoh dari game FPS adalah Point Blank, CSGO, dan PUBG

3. Role Playing Game (RPG)

Role playing game adalah jenis permainan online yang memiliki karakter-karakter khayalan yang tentunya hanya ada dalam sebuah dongeng belaka. Contoh dari game RPG adalah The Lord Of The Ring Online, Final Fantasy, dan Ragnarok.

4. Life Simulation Game

Life Simulation Game ini adalah permainan yang memiliki karakter yang dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang biasa dilakukan manusia di dunia nyata. Contoh dari game ini adalah The Sims dan Second Life.

5. Vehicle Simulation

Vehicle simulation adalah game yang mengharuskan pemainnya untuk bisa mengoperasikan kendaraan, baik kendaraan darat, air, maupun laut seperti versi aslinya. Contoh dari game ini adalah Truck Simulator dan Orbiter.

6. Cross-Platform Online Play

Game jenis ini dapat dimainkan secara online melalui perangkat yang berbeda. Saat ini sudah banyak jenis-jenis mesin permainan (console games), salah satu game yang dapat dimainkan dengan 2 perangkat berbeda (melalui PC/console game) adalah Need For Speed Underground. Jenis game ini dimainkan dengan console games tersebut. Contoh dari console games tersebut adalah Xbox dan PlayStation.

7. Online Browser Game

Game jenis ini dimainkan disebuah browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explore. Online Browser Game dapat diakses melalui HTML dan teknologi script. Jenis game ini cenderung dengan game yang sederhana, misalnya PacMan.¹⁶

c. Dampak Positif Game Online

Dengan kemajuan jaman seperti saat ini, ternyata ada cara untuk membuat game online menjadi lebih berguna. Saat ini mulai banyak platform dan lembaga besar mengadakan lomba e-sport, hal tersebut tentunya memfasilitasi bagi orang-orang yang memiliki skill dalam bermain game online. Hal tersebut dilakukan

¹⁶ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Vol.01 Jurnal Curere, No. 01 (2017): Hal 32-33.

untuk mengapresiasi agar game online tidak hanya dipandang buruk oleh khalayak umum.

Dalam Jurnal Curere telah menjelaskan berbagai dampak positif dari game online, antara lain yaitu:

1. Menambah Intelegensi
2. Menambah Konsentrasi
3. Meningkatkan Ketajaman Mata
4. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris
5. Membantu Bersosialisasi
6. Meningkatkan Kinerja Otak
7. Meningkatkan Kecepatan Mengetik
8. Menghilangkan Stress
9. Memulihkan Kondisi Tubuh¹⁷

Dari data yang dipaparkan pada Jurnal Curere seperti diatas menjelaskan bahwa game online memiliki dampak positif yang bisa dibilang cukup banyak. Dampak positif lain dari game online yaitu diantaranya mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor.¹⁸

¹⁷ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja", Vol. 01, No. 01, Jurnal Curere, 2017, Hal 34-37

¹⁸ Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>

d. Dampak Negatif Game Online

Dampak negatif dari game online adalah menimbulkan kecanduan terhadap diri sendiri dan membuat kita malas terhadap pembelajaran.¹⁹ Menurut Yee, kecanduan game online adalah suatu perilaku tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan.²⁰

Lalu apa indikator seseorang terkena adiksi game online? Menurut Haghbin dkk. dalam penelitiannya menjelaskan bahwa seseorang dapat dikatakan adiksi game online apabila dapat bermain video game lebih dari 3 jam sehari.²¹ Anak yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kurang puas, maka akan mencoba lagi sampai merasa puas.²² Jika sudah puas maka hatinya senang, jadi akan mengulanginya lagi berkali-kali sampai bosan.

Selain itu, merusak mata, menurunkan konsentrasi otak, menjadi malas dan kurangnya bersosialisasi dengan masyarakat menjadi dampak negatif adanya adiksi game online. Salah satu akibat dari adiksi game online ialah pecandu mengalami gangguan

¹⁹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja", Vol.01 Jurnal Curere, No. 01 (2017): Hal 28-38.

²⁰ Yee, N. (2002). Ariadne: Understanding Mmorpg Addiction <http://www.Nickyee.Com/Hub/Addiction/Pdf>

²¹ Haghbin M, Terian F, Hosseinzadeh D, Griffiths MD. 2013. A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of Behavioral Addictions*. Vol 2 (4): 239-243.

²² Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33–58. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90005-1](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90005-1)

berupa masalah relasi dengan sesama.²³ Bermain game umumnya dilakukan secara individual dan diperlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan game tersebut, semakin orang kecanduan dengan game tersebut, semakin sedikit pula waktu luang yang tersedia untuk berkomunikasi dengan teman-teman seusiannya.²⁴

Semakin lama dan tanpa disadari, Game Online seperti perang, petualangan, dan perkelahian, juga menimbulkan dampak negatif seperti perkelahian di dunia nyata dan lain sebagainya yang bersifat kekerasan yang bisa membentuk karakter anak itu sendiri untuk mencoba melakukannya, karena rasa keingintahuan yang besar.²⁵ Memang rasa itu tidak langsung akan timbul, tapi jika sudah terbiasa maka rasa itu akan semakin timbul.

Hal-hal tersebut juga sejalan dengan apa yang ada pada Jurnal Curere, antara lain sebagai berikut:

1. Adiksi (kecanduan)
2. Berbicara Kotor dan Kasar
3. Medorong Melakukan Hal-Hal Negatif
4. Terbengkalainya Kegiatan di Dunia Nyata
5. Perubahan Pola Makan dan Tidur

²³ Chen, C.-Y., & Chang, S.-L. (2008). An Exploration Of The Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian Journal Of Health And Information Sciences*, 3, 38-51.

²⁴ Prayoga, B. (2009). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan Game Online*. Skripsi. Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.

²⁵ Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In *Media and the well-being of children and adolescents*. Oxford University Press

6. Pemborosan

7. Mengganggu Kesehatan²⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa disaat bermain game online, entah seorang player mengalami kemenangan atau kekalahan tetap akan berujung menjadi adiksi (kecanduan) game online. Dari kecanduan game online tersebut akhirnya timbul permasalahan buruk yang baru misalnya emosi tidak terkontrol, mental yang cukup terganggu, seorang akan menjadi pemalas, menjadi pembantah, menunda-nunda pekerjaan, dan lain sebagainya. Dengan demikian dampak negatif dari game online ini ada dan cukup berimpact kepada kehidupan sehari-hari.

2. Remaja

a. Definisi Remaja

Menuru Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun

2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun.²⁷

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.

b. Fase Pada Masa Remaja

Dikutip dari e-journal Amita Diananda bahwasanya fase pada remaja dibedakan menjadi 3 jenis, antara lain yaitu:

²⁶ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja", Vol. 01, No. 01, Jurnal Curere, 2017, Hal 34-37

²⁷ Definisi remaja, <http://www.depkes.go.id/>, diakses 5 Oktober 2022

1. Fase Pra Remaja (11 atau 12-13 atau 14 tahun)

Pada masa pra remaja ini mempunyai masa yang sangat pendek, kurang lebih hanya satu tahun; untuk laki-laki usia 12 atau 13 tahun - 13 atau 14 tahun. Dikatakan juga fase ini adalah fase negatif, karena terlihat tingkah laku yang cenderung negatif. Fase yang sukar untuk hubungan komunikasi antara anak dengan orang tua. Perkembangan fungsi-fungsi tubuh juga terganggu karena mengalami perubahan-perubahan termasuk perubahan hormonal yang dapat menyebabkan perubahan suasana hati yang tak terduga.

2. Fase Remaja Awal (13 atau 14 tahun - 17 tahun)

Pada fase ini perubahan-perubahan terjadi sangat pesat dan mencapai puncaknya. Ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal terdapat pada usia ini. Ia mencari identitas diri karena masa ini, statusnya tidak jelas.

Pola-pola hubungan sosial mulai berubah. Menyerupai orang dewasa muda, remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.²⁸

3. Fase Remaja Lanjut (17-20 atau 21 tahun)

²⁸ Teresa M. Mc Devitt, Jeanes Ellis Omrod, *Child Development and Education*, (Colombos Ohio, Merrill Prentice Hall,2002), h. 17 (Diakses 5 Oktober 2022).

Dirinya ingin menjadi pusat perhatian; ia ingin menonjolkan dirinya; caranya lain dengan remaja awal. Ia idealis, mempunyai cita-cita tinggi, bersemangat dan mempunyai energi yang besar. Ia berusaha memantapkan identitas diri, dan ingin mencapai ketidaktergantungan emosional. Ada perubahan fisik yang terjadi pada fase remaja yang begitu cepat, misalnya perubahan pada karakteristik seksual seperti pembesaran buah dada, perkembangan pinggang untuk anak perempuan sedangkan anak laki-laki tumbuhnya kumis, jenggot serta perubahan suara yang semakin dalam.²⁹ Perubahan mentalpun mengalami perkembangan. Pada fase ini pencapaian identitas diri sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak, dan idealistis, dan semakin banyak waktu diluangkan di luar keluarga.³⁰

3. Dampak Game Online Pada Remaja Terhadap Kepekaan Bermasyarakat

a. Korelasi Game Online dengan Remaja

Di Indonesia, fenomena bermain game sudah banyak melibatkan remaja. Game online mendapatkan sambutan yang luar biasa,

²⁹ Amita Diananda, “*Psikologi Remaja dan Permasalahannya*”, Vol. 1, No. 1, (2018) <http://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/index.php/istighna>

³⁰ John W Santrock, *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2002), Ed.5 Jilid 1, h. 23

terutama bagi remaja. Pengguna game online di Indonesia untuk produk dari Lyto sudah mencapai data 6 juta orang.³¹

Dari data tersebut cukup menjadi bukti bahwa pada era modern seperti saat ini terdapat korelasi antara remaja dengan game online. Ditambah dengan survey yang sudah dilakukan oleh peneliti mengenai fenomena game online di Dusun Krasakan.

b. Korelasi Adiksi Game Online Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat

Pendapat Steinkuehler Constance & Dmitri Williams, bahwa game online telah menjadi sebuah media sosial yang dinamakan “Third Places”.³² Menurut mereka, selain sebagai tempat untuk interaksi sosial secara formal antara orang dengan orang dengan kegemaran yang sama, game online juga dapat menjadi jembatan komunikasi untuk berbagai pandangan mengenai dunia dari orang yang berbeda pandangan dengan anda.

Penelitian Arnesen menunjukkan bahwa yang mengalami adiksi game online lebih cenderung pada usia yang semakin muda, anak dianggap lebih rentan terhadap penggunaan permainan game

³¹ Henry, Samuel. (2009). Pengguna Online game di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis. [Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. diakses 5 Oktober 2022.

³² Steinkuehler Constance & Dmitri Williams Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places”, *Journal of Computer-Mediated Communication*/Volume 11, Issue 4/p. 885-909, 2006, (diakses 5 oktober 2022).

online daripada orang dewasa.³³ Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Febriandari, Nauli, & Rahmalia) dimana sebanyak 74% remaja mengalami adiksi game online. Hal ini menunjukkan bahwa bermain game online merupakan fenomena yang tidak bisa dihindari pada era globalisasi sekarang dimana berkembangnya teknologi yang semakin canggih dan sudah masuk sampai ke pelosok negeri.³⁴ Lalu, apa yang dimaksud dengan kepekaan sosial?

Kepekaan sosial atau social sensitivity dapat diartikan sebagai tindakan seseorang untuk beraksi secara cepat dan tepat terhadap objek atau situasi sosial tertentu yang ada dilingkungan sekitar.³⁵ Lalu apa indikator seseorang dapat disebut peka bermasyarakat sosial di lingkungannya? Menurut Utami dalam jurnalnya menjelaskan bahwa indikator seseorang peka terhadap lingkungan sekitarnya adalah disaat individu tersebut peduli terhadap lingkungan sekitar yang dilakukan atas keinginan sendiri tanpa adanya paksaan.³⁶ Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Tondok, Kepekaan Sosial (social sensitivity) secara sederhana

³³ Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>. (dikses 5 Oktober 2022).

³⁴ Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*.

³⁵ Tondok, Marselius Sampe. 2012. *Melatih Kepekaan Sosial Anak*. Surabaya: *Harian Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 5.No. 2.Surabaya Post.

³⁶ Utami Tri H., Alfiandra., & Waluyati, S.A.. 2019. *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa Di Smp Negeri 1 Palembang*. *Journal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol. 6. No. 1

dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk bereaksi secara cepat dan tepat terhadap objek atau situasi social tertentu yang ada disekirannya terhadap objek atau situasi sosial tertentu yang ada di sekitarnya.³⁷ Menurut Borba pada jurnalnya menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi kepekaan sosial adalah permainan (game online).³⁸

4. Respon

Menurut Djalaludin Rakhmat, respon suatu kegiatan dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu Gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon.³⁹ Menurut Poerdawarminta dalam bukunya mengungkapkan bahwa respon dapat diartikan sebagai tanggapan reaksi dan jawaban.⁴⁰ Menurut Soenarjo, istilah respon dalam komunikasi adalah kegiatan komunikasi yang diharapkan mempunyai hasil atau dalam setelah komunikasi dinamakan efek.⁴¹

Dari pendapat para ahli diatas menjelaskan bahwa respon secara garis besar merupakan reaksi, jawaban, atau tanggapan yang bersifat terbuka dan cenderung datang lebih cepat dan langsung terhadap

³⁷ Tondok, Marselius Sampe. 2012. Melatih Kepekaan Sosial Anak. Surabaya: Harian Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan. Vol. 5.No. 2. Surabaya Post

³⁸ Borba, M. (2008). Membangun Kecerdasan Moral. Jakarta: Gramedia Utama

³⁹ Jalaludin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 1999) hlm.51.

⁴⁰ Poerdawarminta, *Psikologi Komunikasi*, (Jakarta, UT, 1999) Cet III hlm 43.

⁴¹ Soenarjo dan Djoenarsih S. Soenarjo, *Himpunan Istilah Komunikasi*, (Yogyakarta, Liberty, 1983), hlm.25

suatau peristiwa. Menurut Ralph Webb sifat respon dibagi menjadi 2, antara lain yaitu:

a. Respon Baik (positive feedback)

Respon atau tanggapan yang diterima komunikator dari komunikan dapat dimengerti dan mencapai saling pengertian, sehingga komunikan mendukung, menyepakati, mengiyakan, menyetujui pesan atau bersedia memenuhi ajakan seperti termuat dalam pesan yang diterimanya.

b. Respon Buruk (negative feedback)

Respon atau tanggapan dari komunikan kepada komunikator yang tidak menyenangkan, tidak mendukung, menantang yang berarti terjadinya protes ketidaksetujuan karena perbedaan pendapat.⁴²

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu metode yang pelaksanaannya menurut system dan aturan atau tatanan yang bertujuan agar praktis dan terlaksana secara rasional dan terarah sehingga mencapai yang optimal.⁴³ Pada bagian metode penelitian membahas bagaimana secara beruntut penelitian dilakukan. Penulis menggunakan metode penelitian untuk memecahkan masalah yang diangkat dalam penelitian dengan uraian sebagai berikut :

⁴² T. May Rudy, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Internasional*, (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2005), hlm.5.

⁴³ Anton H Barker, "*Metode-Metode Fislakat*", (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), hlm 10.

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan peneliti gunakan yaitu deskriptif kualitatif. Metode kualitatif berusaha memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa interaksi tingkah laku manusia dalam situasi tertentu menurut perspektif peneliti sendiri. Penelitian yang menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami obyek yang diteliti secara mendalam. Bertujuan untuk mengembangkan konsep sensitivitas pada masalah yang dihadapi, menerangkan realitas yang berkaitan dengan penelusuran teori dari bawah (grounded theory) dan mengembangkan pemahaman akan satu atau lebih dari fenomena yang dihadapi.⁴⁴ Bersifat deskriptif, yakni mendikripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Penelitian tidak melakukan manipulasi data atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua peristiwa dan kegiatan berjalan seperti apa adanya.⁴⁵

2. Lokasi penelitian

Lokasi yang diambil oleh peneliti ialah bertempat di Dusun Krasakan, Desa Lumbungrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman. Peneliti mengambil lokasi di Dusun Krasakan karena di dusun tersebut terdapat banyak remaja yang bermain game online, jadi

⁴⁴Iman Gunawan, "*Metode Penelitian Kualitatif*", Pendidikan, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013) Hal 143 .

⁴⁵Nana Syaodih Sukmadinata, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), Hal 18.

peneliti mempunyai ketertarikan sendiri terhadap korelasi antara game online dengan kegiatan bermasyarakat pada remaja di dusun ini. Peneliti memilih lokasi di Dusun Krasakan ini karena peneliti bertempat tinggal di dusun tersebut, dengan demikian peneliti akan lebih mudah untuk menggali data lebih spesifik.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan informan yang menjadi narasumber yang dapat memberikan data yang diinginkan peneliti dari kegiatan yang sedang diteliti oleh peneliti. Subjek penelitian di Dusun Krasakan, Desa Lumbungrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman yang telah ditentukan oleh peneliti antara lain yaitu Karang Taruna Texas, AMM Lumbungrejo II, beberapa tokoh masyarakat, dan beberapa orang tua pemuda player game online tersebut.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang sedang dibahas atau dikaji oleh peneliti dalam penelitian. Objek penelitian yang sedang diteliti ini pun membahas tentang fenomena adanya adiksi game online yang mempengaruhi kepekaan sosial remaja pada kegiatan bermasyarakat di Dusun Krasakan, Desa Lumbungrejo, Kecamatan Tempel, Kabupaten Sleman, DIY .

5. Teknik Penentuan Informan

Informan adalah orang dalam latar penelitian. Fungsinya sebagai orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang

situasi dan kondisi latar penelitian.⁴⁶Pemilihan informan dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan teori yang dikaji dalam penelitian ini.⁴⁷Dalam menentukan informan, menggunakan teknik Purposive Sampling, yaitu cara penentuan informan yang ditetapkan berdasarkan kriteria – kriteria tertentu dan dianggap yang paling tahu tentang topik yang dibahas dalam penelitian.⁴⁸ Kriteria-kriteria yang memenuhi persyaratan dalam proses penelitian mengenai Pengaruh Adiksi Game Online pada Remaja Terhadap Kepekaan Bersosial Masyarakat di Dusun Krasakan ini diantaranya :

- a. Berdomisili di wilayah daerah yang diteliti.
- b. Bisa memberikan informasi dengan baik, dalam hal ini menjunjung tinggi asas keterbukaan.
- c. Mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi.
- d. Merasakan dampak adanya game online yang mempengaruhi kepekaan bersosial masyarakat.

Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh informan yang memenuhi syarat, peneliti dan pembimbing sepakat untuk menyamakan nama informan sebagai berikut:

⁴⁶Abror Khozin, "Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen", Menejemen, 2013, Hal 30–39 .

⁴⁷Abror Khozin, "Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen", Menejemen, 2013, Hal 30–39 .

⁴⁸Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D", (Bandung : Alfabeta, 2011), Hal 85.

1. Bapak Inisial (N) selaku Kepala Dusun Krasakan
2. Bapak Inisial (M) selaku Pengurus LPMD Sie. Kepemudaan
3. Mas Inisial (AP) selaku memiliki warung tempat untuk mabar
4. Mas Inisial (NAP) selaku Ketua Karang Taruna TEXAS
5. Mas Inisia (MIS) selaku Ketua AMM Lumbungrejo II
6. Mas Inisial (MFS) selaku Staff bagian Kemakmuran dan Pembangunan Desa Lumbungrejo
7. Ibu Inisial (R) selaku Orang Tua Pemuda Penggiat Game Online
8. Ibu Inisial (M) selaku Orang Tua Pemuda Penggiat Game Online
9. Bapak Inisial (P) selaku Ketua ronda malam minggu (cakruk tempat untuk mabar)
10. Mas Inisial (FA) selaku Pemuda Penggiat Game Online
11. Mas Inisial (YP) selaku Pemuda Penggiat Game Online
12. Mas Inisial (RD) selaku Pemuda Penggiat Game Online
13. Mas Inisial (RAS) selaku Pemuda Penggiat Game Online
14. Mas Inisial (SBRR) selaku Pemuda Penggiat Game Online

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data, beberapa diantaranya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui

pengamatan dan pengindraan.⁴⁹ Peneliti langsung melihat, mengamati sendiri remaja-remaja pelaku adiksi game online, mencatat keadaan dan kawasan di dekat tempat para remaja mabar secara langsung di lapangan. Observasi berlangsung sejak sebelum pengajuan judul skripsi dengan cara peneliti mengamati secara langsung dan merasakan pengaruh adanya adiksi game online yang terjadi apakah berpengaruh dengan kepekaan bersosial masyarakat mereka. Proses pengamatan dilakukan dengan mendatangi tempat para remaja mabar secara berkala, mengamati keadaan sosial, ekonomi, budaya, dan perubahan aktivitas masyarakat setelah adanya pelaku adiksi game online tersebut.

b. Wawancara

Peneliti menggunakan teknik wawancara untuk memperoleh data yang lebih akurat. Menurut Sari Wahyuni jenis-jenis wawancara dibagi menjadi 3 yaitu wawancara informal, wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur.⁵⁰ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis-jenis wawancara seperti yang diungkapkan oleh Sari Wahyuni tersebut. Peneliti cenderung menggunakan jenis wawancara informal dan semi struktur untuk memberikan

⁴⁹Burhan Bungin, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*", (Jakarta: Kencana, Cet 5, 2011), hal. 118.

⁵⁰ Sari Wahyuni, *Qualitative Research Method Theory and practice*, (Jakarta Selatan, Penerbit Salemba Empat, 2012), hlm 26.

kebebasan informan memberi ide maupun pendapatnya terkait dengan penelitian. Peneliti memutuskan menggunakan jenis-jenis tersebut untuk mempermudah komunikasi dan mendapatkan data yang lebih akurat.

Wawancara dilakukan selama kurang lebih jangka maksimal 3 bulan terhitung dari bulan Oktober hingga Desember untuk memastikan mendapatkan data yang valid. Namun peneliti memfokuskan mendapatkan data secepat mungkin, agar penelitian bisa segera selesai. Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan cara mengajak berbicara secara ringan dengan beberapa informan yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, entah wawancara tersebut via daring(whatsapp) maupun bertatap muka secara langsung. Sehingga peneliti mendapatkan data sedikit demi sedikit untuk dijadikan bahan menuju tahap penelitian selanjutnya.

Seluruh wawancara yang dilakukan dengan bahasa jawa, agar pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan dapat dipahami dengan mudah oleh informan. Peneliti menerjemahkan wawancara ke Bahasa Indonesia yang mudah dipahami dengan kalimat yang lebih sederhana (bahasa sehari-hari). Peneliti memutuskan merubah ke dalam Bahasa Indonesia untuk mempermudah memahami wawancara yang diungkapkan oleh informan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu teknik mengumpulkan data dari sumber non-insani seperti dokumen dan rekaman. Dokumentasi yang akan peneliti gunakan adalah dari hasil foto artefak, hasil program, catatan-catatan harian, kegiatan-kegiatan harian. Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan-pengambilan data yang diperoleh dari dokumen-dokumen.⁵¹

Dalam metode dokumentasi, peneliti mencari data-data dalam bentuk catatan dokumen, arsip, dan foto yang terkait dengan penelitian. Dokumentasi tersebut dilakukan pada bulan oktober-desember, bersamaan dengan proses wawancara. Peneliti mendapatkan data-data fisik berupa foto kegiatan, data monografi, website dan jurnal pendukung penelitian, dan buku. Dokumen tersebut digunakan untuk mendukung penelitian dilapangan, sehingga paparan peneliti dilapangan bisa menjadi lebih akurat.

Dengan demikian peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik ini, karena peneliti terlibat langsung dengan

⁵¹ Husaini usman & Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara,2008) hlm.69

kegiatan dan memungkinkan bagi peneliti untuk melakukan observasi dan wawancara pada narasumber-narasumber yang memiliki keterkaitan dengan tema penelitian. Dilakukannya observasi, wawancara, dan dokumentasi bertujuan untuk mendapat data-data yang lebih valid, walaupun peneliti juga terlibat secara langsung dengan para pemuda pemain game online tersebut. Peneliti juga ikut bergabung dengan perkumpulan mereka untuk mempermudah mendapatkan data yang valid.

7. Teknik Validitas Data

Validitas dalam penelitian kualitatif didasarkan pada kepastian apakah hasil penelitian sudah akurat dari sudut pandang peneliti, partisipasi, atau pembaca.⁵² Teknik validitas data yang diambil peneliti adalah teknik triangulasi. Teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan melakukan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang diperoleh dengan sumber atau kriteria yang lain diluar data itu, untuk meningkatkan keabsahan data.⁵³

Selain itu peneliti juga menggunakan teknik keterlibatan dan ketekunan peneliti, yaitu dengan mengamati dan mencermati

⁵² Husaini usman & Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara,2008) hlm.125

⁵³Husaini usman & Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara,2008) hlm.126.

kegiatan yang sedang diteliti di lapangan. Dalam mengamati dan mencermati penelitian ini perlu didampingi dengan membaca berbagai referensi buku maupun e-journal yang berkaitan dengan kegiatan yang sedang diteliti.

Peneliti menggunakan teknik keterlibatan dan ketekunan dikarenakan peneliti terlibat secara langsung dengan kegiatan yang diteliti, lebih tepatnya peneliti menggunakan cara tersebut karena cara tersebut merupakan salah satu cara yang cukup jitu untuk mendapatkan data yang valid. Dengan demikian langkah yang diambil peneliti yakni dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.⁵⁴

8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data dan memilih mana yang penting serta mana yang perlu dipelajari serta membuat kesimpulan

⁵⁴Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 330.

sehingga mudah dipahami.⁵⁵ Langkah-langkah tersebut sebagai berikut. ⁵⁶

- a. Reduksi data, reduksi data ini bertujuan untuk menggolongkan data. Data yang jelas akan dipakai dan data yang tidak jelas akan dibuang.
- b. Penyajian data, dalam penyajian data dapat berupa gambar yang diambil di lapangan, table atau grafik kegiatan, dan tulisan. Tujuan dari penyajian data ini untuk menarasikan data yang sudah direduksi
- c. Penarikan kesimpulan, yaitu untuk membandingkan data yang diperoleh dari narasumber dengan penelitian yang dilakukan secara langsung di lapangan.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti akan menuliskan sistematika pembahasan dari masing-masing bab, diantaranya:

1. Bab Pertama, yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,

⁵⁵Rodrigo Goyena, "Metode Penelitian", *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99.

⁵⁶Rodrigo Goyena, "Metode Penelitian", *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99.

kajian pustaka, kajian teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

2. Bab Kedua, yaitu gambaran umum Dusun Krasakan, Desa Lumbungrejo, fenomena anak muda dan game online.
3. Bab Ketiga, berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan mengenai faktor-faktor adanya game online yang mempengaruhi kepekaan bersosial masyarakat remaja Dusun Krasakan.
4. Bab Keempat, berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan yang dilengkapi dengan saran dan penutup.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan berdasarkan poin rumusan masalah antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian menemukan hasil akhir bahwa game online ini berdampak terhadap kepekaan bersosial masyarakat di Dusun Krasakan. Dari total remaja berjumlah 68 orang, ada 35 orang yang bermain game online dengan 29 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. 35 orang dari 68 orang remaja yang bermain game online tersebut menunjukkan bahwa sekitar 51,5% remaja di Dusun Krasakan bermain game online. Tentu dengan perbedaan remaja penggiat game online dan yang tidak tersebut menimbulkan perbandingan tingkat kepekaan bersosial masyarakat mereka.

Hasil obserasi peneliti menunjukkan bahwa perbandingan tersebut tidak begitu signifikan, antara remaja yang bermain game online dan yang tidak malah cenderung lebih peka remaja yang bermain game online. Hal tersebut bisa terjadi karena berawal dari remaja yang memiliki hobby yang sama, pada akhirnya sesama remaja penggiat game online tersebut memiliki keakraban yang lebih dan timbul chemistry. Disaat salah satu pemuda penggiat game online tersebut peka merespon kegiatan yang ada pada sekitar, maka teman-teman pemuda yang sama-sama bermain game online

dengan keakraban yang lebih akan mengikuti untuk langsung turut andil merespon kegiatan tersebut.

2. Peneliti menemukan hasil akhir bahwa ada 2 respon dari beberapa elemen masyarakat terhadap sikap remaja yang terpengaruh game online. Fenomena game online di Dusun Krasakan mempengaruhi tingkat kepekaan bersosial masyarakat para remaja. Dengan adanya game online ini akan memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dari adanya game online ini adalah para remaja terbentuk rasa peka untuk merespon lingkungan sekitar (secara umum). Rasa peka tersebut timbul karena adanya kebiasaan tindakan saling membantu pada lingkup masyarakat secara umum.

Dari rasa peka yang timbul, pada akhirnya mulai bermunculan rasa respect dari elemen-elemen masyarakat Dusun Krasakan secara umum. Rasa respect itu muncul dari kalangan masyarakat Dusun Krasakan secara umum karena, para pemuda penggiat game online ini tetap mampu membagi waktu untuk bermain game online dan bermasyarakat. Beberapa hal yang membuat respect kalangan masyarakat secara umum antara lain yaitu, pemuda turut andil dalam gotong royong, acara kajian dalam lingkup dusun, pengaspalan jalan, kegiatan siskamling, pembuatan saluran irigasi, kepanitiaan ramadhan dan masih banyak lagi.

Dengan demikian elemen-elemen masyarakat Dusun Krasakan secara umum memberikan respon berupa rasa respect yang bisa dibilang cukup tinggi terhadap para pemuda penggiat game online tersebut. Sudah sewajarnya jika suatu hal memiliki pengaruh positif, pastinya akan ada

pengaruh negatifnya juga. Lantas apa pengaruh negatif dari adanya game online ini? Pengaruh negatif dari adanya game online pada remaja di Dusun Krasakan ini adalah, para pemuda penggiat game online ini menjadi kurang peka pada lingkup keluarga. Secara umum memang pemuda menjadi tumbuh rasa peka nya untuk turut andil, akan tetapi pada lingkup keluarga para pemuda penggiat game online ini bisa dibilang kurang peka. Mengapa hal itu bisa terjadi?

Dari hasil observasi peneliti dilapangan, hal tersebut bisa terjadi karena timbul sikap meremehkan. Tindakan meremehkan ini timbul karena pada lingkup keluarga justru para pemuda penggiat game online cenderung mengabaikan dan meremehkan karena para pemuda penggiat game online tidak merasa sungkan. Dengan demikian akan menimbulkan respon buruk, yaitu remaja penggiat game online tersebut menjadi malas saat dilingkungan keluarga. Lain halnya jika berurusan dengan elemen masyarakat Dusun Krasakan secara umum. Para pemuda penggiat game online ini cenderung memiliki rasa sungkan yang tinggi. Dari rasa sungkan yang tinggi pada akhirnya menimbulkan rasa peka untuk turut andil dalam bermasyarakat.

B. Saran

Adapun saran dari peneliti mengenai pengaruh adiksi game online pada remaja terhadap kepekaan bersosial masyarakat di Dusun Krasakan sebagai berikut:

A. Organisasi Kepemudaan di Dusun Krasakan

1. Organisasi kepemudaan internal dusun seperti AMM Lumbungejo II dan Karang Taruna TEXAS diharapkan mampu untuk lebih memfasilitasi kegiatan pemuda. Disaat kegiatan pemuda dirasa cukup banyak, maka waktu para pemuda pemudi akan lebih terforsir pada kegiatan tersebut dan para pemuda pemudi secara perlahan akan mulai meninggalkan kebiasaan bermain game online tersebut.
2. Organisasi kepemudaan dalam lingkup internal ini diharapkan mampu memberdayakan pemuda secara menyeluruh dengan memanfaatkan adanya kolam ikan. Adanya kolam ikan tersebut yaitu, untuk dijadikan latihan mengelola cara beternak dan berbisnis ikan. Selain itu, adanya kegiatan mengelola kolam ikan ini diharap mampu menjadikan pemuda memiliki kegiatan yang lebih bermanfaat. Selain itu, kegiatan ini dirasa peneliti mampu mengurangi intensitas para pemuda pemudi bermain game online.

B. Elemen Masyarakat Dusun Krasakan Secara Umum

1. Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Dusun (LPMD)

Sebaiknya lembaga ini menambah kerjasama dengan organisasi pemuda internal, yaitu dengan Karang Taruna TEXAS dengan lebih intens. Kerja sama tersebut dapat

berupa pembuatan kegiatan bersama seperti, gotong royong melalui bersih-bersih makam, saluran air, bahu jalan dll. Kegiatan tersebut dirasa peneliti dapat menjadi media untuk mewadahi pemuda penggiat game online. Disaat adanya kegiatan-kegiatan tersebut, maka waktu pemuda akan terfosir pada kegiatan bermasyatraakt tersebut. Hal itu sebagai sarana mengurangi pemuda yang adiksi terhadap game online.

2. Takmir Masjid Darul Falah

Selain dengan kegiatan-kegiatan yang berkesinambungan dengan pembangunan yang bekerja sama dengan LPMD, pemuda melalui Organisasi AMM Lumbungrejo II dapat bekerja sama dengan Takmir Masjid Darul Falah Krasakan. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat berupa acara kajian khusus pemuda pemudi, pembekalan untuk pelatihan adzan, khotbah dan tilawah. Hal-hal tersebut diyakini peneliti dapat menjadi media untuk mengurangi kecenderungan pemuda yang adiksi terhadap game online.

C. Elemen Masyarakat Dusun Krasakan Lingkup Keluarga

Elemen masyarakat Dusun Krasakan lingkup keluarga adalah inti dari seorang pemuda dapat produktif dan peka akan hal sekitar. Sebaiknya setiap keluarga dapat lebih tegas menyikapi adanya isu adiksi game online. Tindakan lebih tegas ini dapat berupa penjadwalan bermain game agar tidak menjadi kecanduan.

Tindakan tegas tersebut dirasa peneliti dapat menertibkan para pemuda penggiat game onlie, sehingga tidak menjadi adiksi atau kecanduan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abror Khozin, "Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi Di Perpustakaan Daerah Kabupaten Sragen", Menejemen, 2013, Hal 30–39
- Aiken. 1993. *Dinamika Kepribadian*. Rineka Cipta: Jakarta. Hal 86-87
- Alex Sobur, *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*, (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.)
- Anton H Barker, "Metode-Metode Fislakat", (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), hlm 10.
- A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina, 2011.
- Bakker, Anton, *Metode-metode Filsafat*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 1986.
- Bungin, Burhan, *Penelitian Kualitatif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Constance A. Steinkuehler and Dmitri Williams, 2006. Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as "Third Places". *Journal of Computer-Mediated Communication*.11(2006) 885–909
©2006 International Communication Association.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537.
<https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Hagbin M, Terian F, Hosseinzadeh D, Griffiths MD. (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of Behavioral Addictions*. Vol 2 (4): 239-243.
- Husaini usman & Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial* (Jakarta: Bumi Aksara,2008) hlm.69
- Henry, Samuel. (2009). Pengguna Online game di Indonesia mencapai 6 Juta Pemain! Fantastis. [Online]. Tersedia di: <http://samuelhenry.com/pengguna-game-online-di-indonesia-mencapai-6-juta-pemain-fantastis>. diakses 5 oktober 2022.
- <https://muslim.or.id/>, "Kecanduan Game Itu Memusnahkan Waktu dan Keberkahan Hidup", <https://muslim.or.id/45161-kecanduan-game-itu-memusnahkan-waktu-dan-keberkahan-hidup.html> (Diakses pada tanggal 15 Maret 2023).
- https://rumaysho.com, "Meninggalkan Hal yang Tidak Bermanfaat", [meninggalkan-hal-yang-tidak-bermanfaat.html](https://rumaysho.com/meninggalkan-hal-yang-tidak-bermanfaat.html) (diakses pada tanggal 15 Maret 2023)
- Iman Gunawan, "Metode Penelitian Kualitatif", Pendidikan, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2013) Hal 143 .

- Jalaludin Rahmat, Psikologi Komunikasi, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 1999) hlm.51
- John W Santrock, Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup, (Jakarta: Erlangga, 2002), Ed.5 Jilid 1, h. 23
- Kaltim, T. (2020). Indonesia Peringkat ke 17 Dunia, Pengguna Game Online Terbanyak, PUBG Mobile Kian Menjamur. Tribun News. <https://tribunkaltimtravel.tribunnews.com/2020/07/07/indonesia-peringkat-ke17-dunia-pengguna-game-onlineterbanyak-pubg-mobile-kian-menjamur>.
- Kamaliah, A. (2019). Menkominfo: 40 Juta Orang Indonesia Main Game. Inet.Detik.Com. <https://inet.detik.com/games-news/d4705217/menkominfo-40-juta-orangindonesia-main-game>.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*. <https://doi.org/10.1556/JBA.1.2012.1>.
- Kusumawardhani, S.P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans pada Clan Indo Spirit. *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*. 4(2), 154-163.
- KBBI, 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 26 Oktober 2021].
- Khazin, Abror, "Persepsi Pemustaka Tentang Kinerja Pustakawan Pada Layanan Sirkulasi DiPerpustakaan Daerah Kabupaten Sragen", *Menejemen*, 2013.
- Krista Surbakti, "*Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*", Vol.01 *Jurnal Curere*, No. 01 (2017)
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lexi J. Moleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 330.
- Maisyaroh, S, "*Analisis Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Siswa SMPN 4 Pekanbaru*", Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning, 2020.
- M Fahrul Alam, Pengertian Game online dan Sejarahnya 2010. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2022, <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>
- Nana Syaodih Sukmadinata, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), Hlm 18.
- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33–58. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90005-1](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90005-1)
- Poerdawarminta, Psikologi Komunikasi, (Jakarta, UT, 1999) Cet III hlm 43.

- Pratiwi, P. C. “Perilaku adiksi game online ditinjau dari efikasi akademik dan keterampilan sosial pada remaja”, *Jurnal keperawatan jiwa*, Vol. 1: 2,(September, 2019), hlm. 72.
- Prayoga, B. (2009). *Hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan Game Online*. Skripsi. Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). *The positive and negative effects of video game play. In Media and the well-being of children and adolescents*. Oxford University Press
- Ridwan Syahrani, “*Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*”, Vol. 01, No. 01, *Jurnal Psikologi pendidikan & Konseling*, 2015, Hal 85.
- Rodrigo Goyena, "*Metode Penelitian*", *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2019), 1689–99.
- Sari Wahyuni, *Qualitative Research Method Theory and practice*, (Jakarta Selatan, Penerbit Salemba Empat, 2012), hlm 26.
- Sugiono, "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*", (Bandung : Alfabeta, 2011), Hal 85.
- Soenarjo dan Djoenarsih S. Soenarjo, *Himpunan Istilah Komunikasi*, (Yogyakarta, Liberty, 1983), hlm.25
- T. May Rudy, *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat Internasional*, (Bandung: PT. Rafika Aditama,2005), hlm.5.
- Teresa M. Mc Devitt, Jeanes Ellis Omrod, *Child Development and Education*, (Colombos Ohio, Merril Prentice Hall,2002), h. 17
- Tondok, Marselius Sampe. 2012. *Melatih Kepekaan Sosial Anak*.Surabaya: *Harian Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.Vol. 5.No. 2.Surabaya Post.
- Utami Tri H., Alfiandra., & Waluyati, S.A.. 2019. *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Sikap Peduli Sosial Siswa Di Smp Negeri 1 Palembang*. *Journal Bhinneka Tunggal Ika*, Vol. 6. No. 1
- Van Solingen, R., Dullemond, K., & Van Gameraen, B. (2011). Evaluating the effectiveness of board game usage to teach GSE dynamics. *Proceedings - 2011 6th IEEE International Conference on Global Software Engineering, ICGSE 2011*.
<https://doi.org/10.1109/ICGSE.2011.24>
- Widyastuti, F. S. (2012). The Study Habits Of Students Play Online Games In Seturan Sleman. *E-societas*, 1(2), 1- 120.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction-A comparison between game users and non-game users. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*.
<https://doi.org/10.3109/00952990.2010.491879>
- Young, K. S. (2009). “Understanding Online Gaming Addiction and Treatment issues for adolescents”.*The American Journal of Family Therapy*. 37: 355-372.

Yee, N. (2002). Ariadne: Understanding Mmorpg Addiction <http://Www.Nickyee.Com/Hub/Addiction/Pdf>

WAWANCARA

Bapak Inisial (N) Selaku Kepala Dusun Krasakan, 3 Desember 2022.

Bapak Inisial (M) Selaku Pengurus LPMD Sie. Kepemudaan, 17 Desember 2022.

Mas Inisial (AP) Selaku Pemilik warung tempat untuk mabar, 18 Desember 2022.

Mas Inisial (NAP) Selaku Ketua Karang Taruna TEXAS, 17 Desember 2022.

Mas Inisial (MIS) Selaku Ketua AMM Lumbungrejo II, 17 dan 30 Desember 2022.

Mas Inisial (MFS) Selaku Staff bagian Kemakmutran dan Pembangunan Desa Lumbungrejo, 13 Desember 2022.

Ibu Inisial (R) Selaku Orang Tua Pemuda Penggiat Game Online, 18 Desember 2022.

Ibu Inisial (M) Selaku Orang Tua Pemuda Penggiat Game Online, 18 Desember 2022.

Bapak Inisial (P) Selaku Anggota Ronda (cakruk tempat untuk mabar), 17 Desember 2022.

Mas Inisial (FA) Selaku Pemuda Penggiat Game Online, 31 Desember 2022.

Mas Inisial (YP) Selaku Pemuda Penggiat Game Online, 31 Desember 2022.

Mas Inisial (RD) Selaku Pemuda Penggiat Game Online, 31 Desember 2022.

Mas Inisial (RAS) Selaku Pemuda Penggiat Game Online, 31 Desember 2022.

Mas Inisial (SBRR) Selaku Pemuda Penggiat Game Online, 31 Desember 2022.