

**DAMPAK PSIKOSOSIAL KECANDUAN *GAME ONLINE*
DI KOMUNITAS REVOLUSIONER SEMARANG
(Analisis Bimbingan Konseling Islam)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)



Oleh :

Rodyat Rochmanaji

1601016105

**FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2023**

NOTA PEMBIMBING

Lamp. : 2 Lembar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan melakukan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara :

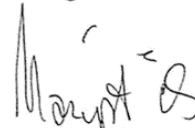
Nama : Rodyat Rochmanaji
NIM : 1601016105
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi
Jurusan/ Konsentrasi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam
Judul : DAMPAK PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE DI
KOMUNITAS REVOLUSIONER SEMARANG (ANALISIS
BIMINGAN DAN KONSELING ISLAM)

Dengan ini kami setuju, dan mohon agar segera diujikan. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 15 Juni 2023

Pembimbing,



Dra. Marvatul Kibtiyah M.Pd.
NIP. 196801131994032001

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**DAMPAK PSIKOSOSIAL KECANDUAN GAME ONLINE DAN SOLUSINYA
DI KOMUNITAS REVOLUSIONER SEMARANG
(ANALISIS BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM)**

Disusun Oleh:

Rodyat Rochmanaji
1601016105

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 26 Juni 2023 dan telah dinyatakan lulus memenuhi syarat guna
memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.)

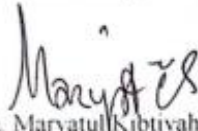
Susunan Dewan Penguji

Ketua Sidang



Widayat Mintarsih, M.Pd.
NIP. 196909012005012001

Sekretaris Sidang



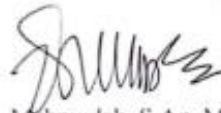
Dra. Maryatul Kibiyah, M.Pd.
NIP. 196801131994032001

Penguji I



Komarudin, M.Ag.
NIP. 196804132000031001

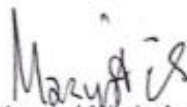
Penguji II



Hj. Mahmudah, S.Ag, M.Pd.
NIP. 197011291998032001

Mengetahui

Pembimbing I




Dra. Maryatul Kibiyah, M.Pd.
NIP. 196801131994032001

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Pada tanggal, 26 Juni 2023



Prof. Dr. Ulyas Supena, M.Ag.
NIP. 19710410 200112 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rodyat Rochmanaji

NIM : 1601016105

Jurusan : Bimbingan Penyuluhan Islam

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya ilmiah skripsi ini adalah hasil kerja penulis sendiri dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau di Lembaga Pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum atau tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan dalam tulisan dan daftar Pustaka.

Semarang, 23 Juni 2023

Rodyat Rochmanaji
NIM. 1601016105

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur penulis haturkan kepada Allah Swt. Yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan nabi Muhammad Saw. Keluarganya, para sahabat dan para pengikutnya yang telah menuntun umat manusia ke jalan yang benar.

Sebuah kebahagiaan bagi penulis, karena tugas dan tanggung jawab untuk menyelesaikan studi strata 1 (S1) pada ilmu Bimbingan dan Penyuluhan Islam fakultas dakwah dan komunikasi UIN walisongo Semarang dapat Menyelesaikan dengan baik, dengan judul skripsi: **Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam)**

Penulis menyadari tersusunnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M. Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang
2. Bapak Prof. Dr. Ilyas Supena, M. Ag. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang
3. Ibu Dr. Ema Hidayanti, S.Sos.I., M.S.I. selaku ketua jurusan BPI yang telah memberikan izin penulisan skripsi ini
4. Ibu Dra Maryatul Kibtiyah M.pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya dengan penuh kesabaran memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini
5. Segenap dosen yang telah mengajar dan membimbing selama penulis belajar di bangku perkuliahan beserta seluruh karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang
6. Pimpinan serta staf perpustakaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi dan Perpustakaan Pusat Universitas UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan izin serta pelayanan perpustakaan yang diperlukan dalam penyusunan skripsi
7. Mas Candra selaku Ketua Komunitas Revolusioner Semarang yang telah memberi izin dan membantu dalam penelitian penulis
8. Hanuadji selaku anggota komunitas yang sering banyak membantu dan anggota komunitas lainnya yang telah membantu dalam proses wawancara dan observasi selama penelitian.

9. Ayah Sutopo Santoso dan ibunda tercinta saya Sri Maryati yang selalu memberikan kasih sayang sekaligus penyemangat dan motivasi serta do'a untuk penulis selama menyelesaikan studi serta penyusunan skripsi.
10. Adikku Ghalih Aziz Widanto dan Faridha Berliana yang selalu memberi penyemangat, motivasi dan do'a untuk penulis selama menyelesaikan studi serta penyusunan skripsi.
11. Teman-teman seperjuangan BPI angkatan 2016 khususnya kelas Bpi-c yang selalu memberikan keceriaan selama penulis belajar di bangku perkuliahan.
12. Teman-teman KKN Reguler UIN walisongo 73 khususnya posko 31 desa Cening terimakasih atas 45 harinya telah bekerjasama dengan baik, kalian luar biasa.
13. Sahabat-sahabatku tercinta semuanya Zacky Choirul H dan Hakim dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih kalian.
14. Seluruh kerabat yang terlibat dalam hidup saya maupun dalam proses penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Setelah melalui proses panjang dan penuh tantangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang tentunya masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. walaupun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan penulis khususnya. Semoga Allah senantiasa melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Semarang, 14 Mei 2023

Penulis

Rodyat Rochmanaji

MOTTO

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

"Di antara tanda kebaikan dalam islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya. (HR. Ahmad dan Tirmidzi)

ABSTRAK

Skripsi ini disusun oleh Rodyat Rochmanaji (NIM: 160106105) dengan judul **“Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam)”**. Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang tahun 2023.

Dampak Psikososial adalah setiap perubahan dalam diri kita yang bersifat psikis maupun social yang berpengaruh terhadap lingkungan sekitar kita. Psikososial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi social seseorang dengan Kesehatan mentalnya maupun emosinya.

Dalam hal ini peneliti mencoba meninjau fenomena ini dengan bimbingan dan konseling islam dengan rumusan masalah. 1. Bagaimana dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang ? 2. Bagaimana Analisis Bimbingan dan Konseling Islam Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang ? penelitian ini berlatar belakang remaja dari komunitas di Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dimana panduan penulisan skripsi metode ini memberi hasil penelitian berupa generalisasi dari kasus-kasus yang spesifik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa **Pertama**, Dampak Psikososial kecanduan game online yang terjadi di Komunitas Revolusioner Semarang adalah dari Aspek Kesehatan seperti mata merah akibat sering melihat handphone secara terus-menerus. Aspek Psikologis menjadi seorang yang pemaarah, sensitif akan berbagai hal, Aspek Akademik nilai di beberapa mata kuliah menurun, konstentrasi saat dikelas pun menjadi terganggu, Aspek Sosial menjadi pribadi yang tertutup dan menari diri dari lingkungan sekitarnya, Aspek Keuangan penggunaan uang kiriman dari orang tua menjadi boros, sehingga tidak cukup untuk keperluan sehari-hari. **Kedua**, Analisis Bimbingan dan Konseling Islam yang digunakan pada Dampak Psikososial kecanduan game online menunjukkan bahwa tingkat kesadaran diri yang rendah bisa mengakibatkan seseorang lupa diri. Kegiatan Latihan Bersama dan evaluasi sebagai komunitas dilaksanakan untuk membuat pola pikir sesama anggota sama-sama berkembang. Bahwasanya untuk menambah semangat dan kekompakkan di dalam game maupun diluar game itu sendiri. Bersesuaian dengan tujuan bimbingan dan konseling Islam dalam upaya pengembalin kesadaran dan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dalam rangka pemenuhan kebutuhan jiwa seseorang. Komunitas yang merangkul juga meempresentasikan fungsi dari bimbingan dan konseling islam yang dengan adanya kegiatan diskusi yang dilakukan oleh komunitas.

Kata Kunci: *Dampak Psikososial, Kecanduan Game Online, Komunitas Revolusioner, Bimbingan dan Konseling Islam*

DAFTAR ISI

NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN	3
A.Latar Belakang	3
B.Rumusan Masalah	10
C.Tujuan Penelitian	10
D.Manfaat Penelitian	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Metode Penelitian	14
1. Jenis Penelitian	14
2. Definisi Konseptual Variabel	15
3. Sumber dan Jenis Data	16
4. Teknik Pengumpulan Data	17
5. Teknik Analisis Data	18
G.Sistematika Penulisan	19
BAB II LANDASAN TEORI	20
A.Dampak Psikososial Kecanduan <i>Game Online</i>	20
1. Pengertian Dampak	20
2. Kecanduan <i>Game Online</i>	21
3. Dampak Psikososial Kecanduan <i>Game Online</i>	25
B.Psikososial	28
1. Pengertian Psikososial	28
2. Perkembangan Psikososial	29
C. Game Online	34
1. Definisi Game Online	34
2. Jenis dan Genre Game Online	36
D.Bimbingan dan Konseling Islam	37

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling Islam	37
2. Tujuan Bimbingan dan Konseling Islam	40
3. Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam	42
BAB III GAMBARAN UMUM PENELITIAN	46
A. Gambaran Umum Komunitas Revolusioner Semarang	46
1. Profil Terbentuknya Komunitas Revolusioner Semarang	46
2. Letak Geografis Komunitas Revolusioner Semarang	46
3. Visi dan Misi	47
4. Struktur Organisasi Komunitas Revolusioner Semarang	47
5. Program dan Jadwal Kegiatan Komunitas Revolusioner Semarang	48
B. Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang	49
C. Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang	58
BAB IV ANALISIS HASIL PEMBAHASAN	63
A. Analisis Dampak Psikososial Kecanduan <i>Game Online</i>	63
B. Analisis Tujuan dan Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam	66
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran-saran	72
C. Penutup	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	79
DOKUMENTASI	80
BIODATA PENULIS	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Menurut data survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), pada tahun 2023 mencatat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19% atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 jiwa. Ketua Umum APJII, Muhammad Arif, mengungkapkan bila dibandingkan dengan survei periode sebelumnya, untuk tahun ini meningkat sebesar 1,17%. “Peningkatan tersebut masih didorong oleh penggunaan internet yang menjadi kebutuhan masyarakat, khususnya semenjak pandemic Covid-19 pada 2020 lalu,” kata Arif dalam konferensi pers (APJII, Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang, 2023). Dalam era globalisasi seperti sekarang ini seseorang dapat memperoleh informasi dengan cepat dan mudah. Jika dahulu orang masih bergantung pada media massa konvensional seperti televisi, radio atau media cetak untuk mendapatkan sebuah informasi. Maka kini seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin canggih dan kompleks, muncullah media baru (*new media*) untuk mencari informasi.

Istilah “*new*” media mencakup seperangkat teknologi komunikasi terapan yang semakin berkembang dan beragam. Ciri utama *new media* adalah adanya saling keterhubungan antara penerima maupun pengirim pesan. Salah satu bentuk dari media baru yang ada saat ini ada internet (McQuail, 2011). Selain untuk mencari informasi, internet juga dapat digunakan mengirim atau menyebarkan informasi kepada orang lain. Sekarang ini media sosial juga dapat menjadi sarana untuk menyebarkan informasi, misalnya melalui email, menulis status atau pemberitahuan di Facebook. Pada intinya melalui internet orang dapat memberi dan menerima informasi.

Kehadiran internet tidak hanya sebagai media untuk mencari informasi saja, tetapi internet juga digunakan sebagai media hiburan seperti, menonton film, mendengarkan musik, dan bermain *game online*. Teknologi berbasis internet memiliki beberapa dampak terhadap kehidupan manusia, salah satunya adalah sebagai alternatif hiburan, yaitu bermain *game*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *game* atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sesuatu yang dipertandingkan atau mainan. Permainan video *game* merupakan *game* yang melibatkan

interaksi dengan antarmuka pengguna untuk menghasilkan umpan balik visual pada perangkat video.

Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan internet, juga tidak lepas dari kaitannya dengan perkembangan jaringan komputer itu sendiri. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online* yang mudah sekali untuk di download dan dimainkan. Jadi, permainan dengan menggunakan jaringan komputer saat ini tidak harus dilakukan di dalam rumah. (Ramadhani, 2013).

Game online banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, sampai remaja, maupun sebagian kecil orang dewasa. Pegembang *game online* pun juga semakin banyak berkembang di Indonesia..Meledaknya skala *game online* merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Bahkan dengan semakin banyanya *game online*, permainan tradisional pun sekarang sudah sedikit peminatnya. Padahal *game* tradisional dapat dikemas lebih menarik dengan adanya kekompakan yang nyata bisa melatih seseorang menjadi lebih kuat jasmani maupun rohani. Mental pantang menyerah, dan tumbuhnya rasa kebersamaan bisa terbangun dari geame tradisional tersebut . Menurut Suci Ardianita Karina, Psikolog di Rumah Sakit Khusus Daerah (RKSD) Atma Husada Mahakam, *game online* memiliki dua sudut pandang yang berbeda. Di satu sisi menguntungkan, tapi disisi lain sangat merugikan. (Ramadhani, 2013).

Permainan *game online* ini memiliki pengaruh besar bagi kehidupan remaja sekarang, karena banyak sekali orang yang melakukan aktivitas sehari-harinya dengan bermain *game online* baik di lakukan di rumah maupun di warnet. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh setiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain.

Seperti yang telah disebutkan di dalam Al-Qur'an bahwa isi dunia ini adalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Surat Muhammad ayat 36 :

ط وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهُوَ

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta hartamu.”

Kecanduan *game* juga bisa memicu tindakan kriminal. Pernah dilaporkan ada kasus tujuh remaja yang mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk membayar alat sewa *game online* dan dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai main *game online*. Tindakan kriminal ini tidak hanya dilakukan oleh remaja, tetapi juga oleh orang dewasa di Indonesia. Perilaku seperti ini mirip dengan perilaku pecandu narkoba yang sering kali mencuri uang keluarganya untuk membiayai kebiasannya menggunakan narkoba. *Game online* bisa digunakan untuk mengisi waktu luang, penghilang stress. Namun, apabila berlebihan bisa berdampak ke kecanduan dan berpengaruh pada psikologi dan sosial remaja. Bahkan tak jarang perlakuan-perlakuan di dunia maya, terbawa sampai ke dunia nyata. Seperti berkata kasar dengan orang yang lebih tua, tidak fokus dengan apa yang dilakukan.

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (*PC*), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan *game online* yang sering dimainkan oleh remaja millennial sekarang ini.

Remaja adalah seseorang yang lebih rentan terkena kecanduan dari *game online* itu sendiri. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru. (Jordan & Andersen 2016). Apabila remaja sudah mulai kecanduan akan sesuatu akibatnya remaja kurang tertarik dengan kegiatan lain dan mulai merasa gelisah apabila tidak bermain *game*. Penggunaan *game online* akan mengarah pada kecanduan atau adiksi yaitu suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu dan dalam jangka lama akan menimbulkan gangguan kesehatan, serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam berhubungan dengan orang lain sehingga membuat hubungan

sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman, dan orang sekitarnya menjadi kurang baik dan tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun. (Irwanto, Windyastuti, & Zulaicha, 2019).

Masa remaja adalah masa seseorang mengalami pubertas dimana perkembangan tidak hanya pada fisik saja, tetapi juga perkembangan psikologi. Dan pada masa-masa inilah kerap sekali seorang remaja mengalami masalah-masalah psikologi. Bisa dikatakan bahwa masa remaja adalah masa yang sangat berkesan, begitu banyak tingkah aneh dikala itu mulai dari aksi jahil di sekolah sehingga aksi-aksi nakal seperti membolos sekolah, tidak mengerjakan tugas atau PR, perkelahian antar pelajar hingga antar sekolah. Ketika memasuki masa pubertas, setiap anak telah mempunyai sistem kepribadian yang merupakan pembentukan dari perkembangan selama ini. Di luar sistem kepribadian anak seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi, pengaruh media massa, keluarga, sekolah, teman sebaya, budaya, agama, nilai dan norma masyarakat tidak dapat diabaikan dalam proses pembentukan kepribadian tersebut (Krisnawati, 2015)

Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. Jumlah kelompok usia 10-19 tahun di Indonesia menurut Sensus Penduduk 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% dari jumlah penduduk. Di dunia diperkirakan kelompok remaja berjumlah 1,2 milyar atau 18% dari jumlah penduduk dunia (WHO, 2014). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual-ataupun dalam peran sosialnya di keluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dengan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Banyak yang bilang masa remaja adalah masa yang paling indah, karena di masa remaja banyak perubahan yang kita alami, mulai dari perubahan fisik sampai psikologi. Dan ini dipengaruhi oleh banyak faktor, dari keluarga, teman, maupun lingkungan

masyarakat. Segala macam aspek hubungan sosial dengan kawan, orangtua ataupun masyarakat disebut dengan aspek psikososial. Masa remaja yang kita alami ini merupakan suatu periode dalam rentang kehidupan manusia, mau atau tidak mau pasti kita mengalaminya. Pada masa ini berlangsung proses-proses perubahan secara biologis juga perubahan secara psikologis. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Sebagai contoh, seorang remaja asal Taiwan meregang nyawa setelah bermain *game online* selama 40 jam tanpa henti (Rania, 2019).

Di zaman modern ini permainan game online sudah tidak asing di telinga kita. Bahkan sekarang pun semakin dipermudah untuk memainkan game online itu sendiri. Tidak hanya di PC dan Warnet (Warung Internet). Akan tetapi, melalui smartphone juga menawarkan game-game online menarik yang dengan mudah bisa kita mainkan. Tak seperti dahulu, game online sekarang bisa dimainkan lebih dari 2 orang. Bahkan bisa sampai 100 orang. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, namun kenyataannya tidak sedikit orang dewasa yang memainkannya.

Pemain *game online* biasanya didominasi oleh kalangan pelajar SD, SMP, SMA, Mahasiswa bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan game online akan menyebabkan ketagihan atau kecanduan. Kecanduan bermain game online akan berdampak buruk terutama dari sisi akademis seperti prestasi belajar menurun, nilai mata pelajaran kurang baik. Bahkan game online bisa berdampak pada social dan jiwa seseorang, meskipun kita dapat bersosialisasi dengan pemain lainnya didalam game tersebut, namun game online kerap membuat kita lupa akan kehidupan social yang sebenarnya (Faozani, 2013).

Aspek psikososial bisa didefinisikan sebagai aspek yang ada hubungannya dengan kejiwaan kita dan sosial. Kejiwaan tentu saja berasal dari dalam diri kita, sedangkan aspek sosial berasal dari luar (eksternal). Kedua aspek ini sangat berpengaruh kala masa pertumbuhan kita. (Hatta, 2008). Menurut Erikson perkembangan psikososial adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang kita kembangkan melalui interaksi sosial. Maksudnya perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang kita dapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Masalah psikososial merupakan masalah yang banyak

terjadi di masyarakat. Menurut Yeni (2011) Psikososial adalah suatu kemampuan tiap diri individu untuk berinteraksi dengan orang yang ada di sekitarnya. Sedangkan menurut Chaplin (2011) Psikososial adalah suatu kondisi yang terjadi pada individu yang mencakup aspek psikis dan sosial atau sebaliknya. (Amalia, 2015).

Konsep Psikososial merupakan suatu perubahan didalam kehidupan individu, baik yang bersifat psikologik maupun sosial yang dibentuk oleh pengaruh-pengaruh sosial yang berinteraksi dengan suatu organisme yang menjadi matang secara fisik dan psikologis (Soraya, 2012). Davis dan Forsythe (1984) mengemukakan bahwa dalam kehidupan masa remaja terdapat delapan aspek psikososial antara lain keluarga, lingkungan, kepribadian, rekreasi, pergaulan dengan lawan jenis, pendidikan, persahabatan atau solidaritas kelompok, dan lapangan kerja (Septiyani & Indirawati, 2007). Bagi sebagian remaja, tekanan emosi dapat diantisipasi dengan baik, sehingga mereka mampu mencapai kematangan kepribadian, namun tidak sedikit dari remaja justru menjadi terpuruk karena tak mampu menahan gejolak tekanan emosi yang dialaminya. Untuk dapat menurunkan tekanan emosi yang dialaminya. Untuk dapat menurunkan tekanan emosi seseorang, diperlukan suatu metode atau strategi yang tepat.

Salah satunya dengan bekal keagamaan yang kokoh. Agama diyakini dapat membentengi dari tekanan emosi yang dialami manusia. Selain fungsi agama sebagai pedoman, pemberi arahan bagi pemeluknya, agama juga dilengkapi dengan sistem terapi kejiwaan. Didalam Islam terapi kejiwaan yang dimaksud dilakukan kegiatan Bimbingan Konseling Islam. Bimbingan Konseling Islam dirancang sesuai dengan kebutuhan manusia yaitu seperti dengan kondisi psikologis yang dialami remaja, misalnya berkaitan dengan peningkatan motivasi, kesadaran terhadap diri sendiri, pemahaman nilai-nilai kesanaran, ketakwaan, tawakal, akhlakul karimah dan mendorong ke arah yang lebih positif di dalam diri remaja. Ketika masa remaja adalah dimana menjadi fase terpenting, karena pada fase inilah karakter dan kepribadian remaja terbentuk dalam mengenali dirinya sendiri. Namun, harus tetap dalam pengawasan dan diarahkan secara maksimal dengan dibekali ilmu pengetahuan agar dapat berbaur dengan sekitar (Kuliyatun, 2020)

Sudah menjadi rahasia umum dimana seorang *gamers* sangat berlebihan ketika bermain *game*, sampai menarik diri dari lingkungan sosial, pertemananan maupun

keluarga. Sehingga kerap kali melupakan kewajiban pokok yang harus ia lakukan seperti makan, pola tidur yang cukup dan tak jarang ibadahpun sampai dilalaikan. Tiada penyakit tanpa solusi Islam adalah agama penyempurna maka sebagai umat Islam perlu melakukan hal-hal yang dapat bermanfaat dengan membuka pikiran kita melakukan hal-hal yang positif dan menambah wawasan kita akan pandangan mengenai apa yang terjadi di dunia yang makin mengarah ke akhir zaman. Berkaitan dengan hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti hal ini dimana belum ada yang secara gamblang melihat fenomena Dampak Psikososial dari perspektif Bimbingan dan Konseling Islam.

Tujuan bimbingan dan konseling Islam adalah untuk membantu seseorang mengambil keputusan dan membantunya menyusun rencana untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan dimana keputusan yang telah diambil mampu bertindak sesuai dengan tuntunan Islam (Munandir, 1997). Saat situasi pikiran dan batin manusia dalam kondisi kurang baik mereka cenderung mencari hal-hal yang mampu membuatnya merasa aman dan senang untuk menghilangkan rasa tidak nyaman psikologis dengan berbagai cara salah satunya yakni internet, atau segala macam aktivitas pelarian (Hayes, 2008). Aktivitas yang dilakukan secara terus menerus dapat dengan mudah menjadi kebiasaan baru manusia. Hanuadji juga mengungkapkan sebenarnya kalau ada masalah lari ke Sholat dan minta petunjuk Allah memang paling benar tapi kalau ada masalah biasanya aku langsung main game (hasil obrolan singkat dari salah satu anggota Komunitas Revolusioner di Angkringan Mas guh 2 September 2022 14.00 WIB). Apabila diingat manfaat sholat dan beribadah kepada Allah membuat hati menjadi tenang dan juga membuahkan pahala.

Fenomena di atas juga terjadi di Komunitas Revolusioner Semarang banyak anggotanya yang memainkan game online tanpa sadar melalaikan waktu untuk melakukan yang seharusnya seperti : mengerjakan tugas kuliah, waktu Bersama keluarga, melaksanakan ibadah shalat dan sebagainya. Perkembangan zaman internet yang makin cepat tidak dapat dikendalikan, namun dengan keimanan Agama yang kuat mampu memperkuatnya. Salah satu perwujudan meningkatkan keimanan agama adalah dengan cara memperkuat tiang agama itu sendiri adalah dengan menjaga Sholatnya. Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam yang ada di UIN Walisongo Semarang diharap juga mampu membuka mata dan wawasan dengan salah satu kasus ini agar mampu menjadi referensi penanganan masalah dan penyimpangan perilaku remaja yang terjadi pada diri sendiri maupun lingkungan. Hal inilah yang membuat

penulis tertarik dengan penelitian ini dengan sengaja mengambil judul “Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online* di Komunitas Revolusioner Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online* di Komunitas Revolusioner Semarang?
2. Bagaimana Analisis Bimbingan dan Konseling Islam Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online* di Komunitas Revolusioner Semarang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan deskripsi masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka peneliti mempunyai tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan tersebut, antara lain :

1. Tujuan Umum
 - a. Untuk mengetahui Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online* di Komunitas Revolusioner Semarang.
 - b. Untuk mengetahui analisis Bimbingan Konseling Islam dalam Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*
2. Tujuan Khusus
 - a. Teridentifikasi karakteristik anggota berdasarkan usia dan berstatus mahasiswa
 - b. Teridentifikasi kondisi psikososial mahasiswa

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu :

1. Teoretis

Secara teoretis penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian para peneliti selanjutnya, khususnya penelitian yang berkaitan dengan Dampak Psikososial serta agar dapat menambah pembendaharaan ilmu Bimbingan dan Konseing Islam, khususnya di Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi seluruh masyarakat dan kalangan remaja itu sendiri, agar membuka kesadaran kita bahwa fenomena dampak psikososial kecanduan *game online* tengah menjadi pembicaraan publik. Peneliti berharap remaja mampu meningkatkan serta mengembangkan potensi yang lebih dalam pada diri mereka khususnya remaja dan anggota di Komunitas Revolusioner Di Pancakarya Kelurahan Rejosari Kecamatan Semarang Timur.

E. Tinjauan Pustaka

Sebagai bahan acuan terdapat beberapa penelitian yang mempunyai relevansi judul dan pembahasan topik yang serupa dengan penulis kerjakan, namun setiap penelitian-penelitian terdahulu mempunyai fokus yang berbeda dengan penulis. Untuk menghindari kesamaan dalam penulisan berikut penelitian-penelitian yang dipaparkan agar menjadi koreksi :

Pertama, Jurnal yang ditulis oleh Okto Dinata pada tahun 2017 yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game Online Clash of Clans* Terhadap Perilaku Sosial”. Metode penelitian yang digunakan merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti melakukan wawancara dengan informan, menyatakan bahwa bermain *game online* membuat mereka merasa terikat oleh permainan *online*, merupakan kebutuhan untuk jumlah waktu yang terus meningkat, melakukan upaya untuk mengendalikan, mengurangi, atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil, merasa gelisah, moody, depresi, atau mudah tersinggung saat mencoba mengurangi atau berhenti bermain *game online*. Mainkan *game online* sebagai cara untuk melepaskan diri dari masalah. Dari hasil wawancara juga dapat disimpulkan bahwa dengan bermain *game online*, informan secara tidak langsung terus menerus melakukan permainan *online*, sehingga jarang sekali bergaul dengan teman atau kerabat di sekitar lingkungan mereka.

Persamaan dari penelitian Okto Dinata dengan penelitian yang akan diterapkan ialah kesamaan tema mengangkat kecanduan *game online*. Yang membedakan Okto Dinata melakukan penelitian hubungan antara kecanduan dengan perilaku sosial, sedangkan penelitian yang akan diterapkan peneliti ialah untuk mengetahui dampak psikososial sebagai poin khusus yang kemudian di analisis menggunakan bimbingan dan konseling islam.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Hasyim Hasanah pada tahun 2014 yang berjudul “Peran Bimbingan Konseling Islam Dalam Menurunkan tekanan Emosi Remaja”. Tujuan penelitian ini untuk menentukan peran Konseling Islam dalam mengurangi remaja kesesakan emosional. Emosi adalah kondisi psikologis yang dialami oleh hampir semua individu. Konseling Islam kita maksudkan disini adalah lebih fokus pada kegiatan layanan bantuan untuk remaja untuk mengatasi masalah-masalah mereka. Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan kesadaran, pengetahuan dan pengalaman agama Islam untuk mencapai kehidupan yang lebih baik di bagian dalam dan luar. Oleh karena itu kegiatan bimbingan konseling Islam perlu dirancang melalui penggabungan antara pendekatan dan teknik-teknik yang tepat dan efektif diantaranya (a.) menghadapi emosi tersebut, (b.) Jika memungkinkan tafsirkan kembali situasinya, (c.) Kembangkan sikap realistik dan humor, (d.) Mengatasi sumber problem yang menyebabkan hambatan emosi sehingga memengaruhi perasaan, mental dan jasmani manusia serta, (e.) Membangun sistem penyadaran diri, pengetahuan dan pengalaman keagamaan guna mencapai kualitas hidup yang lebih baik (kesejahteraan hidup lahir dan batin).

Persamaan dari penelitian ini ialah sama-sama menggunakan analisis Bimbingan Konseling Islam, namun untuk penelitian dari Hasyim Hasanah adalah berfokus pada menurunkan tekanan emosi remaja, sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan diterapkan adalah dampak psikososialnya.

Ketiga, Jurnal penelitian dari Sri Lutfiwati yang berjudul “Memahami Kecanduan *Game Online* Melalui Pendekatan Neurobiologi” Metode penelitian yang digunakan untuk menganalisis dinamika neurobiologis pada pecandu *game online* adalah studi literasi. Literasi yang digunakan peneliti terdiri dari buku bertema pendidikan, psikologi dan biopsikologi, serta jurnal ilmiah dengan tema terkait. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses terjadinya kecanduan *game online* melalui pendekatan neurobiologi menggunakan metode studi literasi. Sri Lutfiwati mengatakan jika perilaku bermain *game online* terus dilakukan berulang-ulang dan dibiasakan jalur dopaminergik di dalam otak akan menguat dan menetap sehingga menimbulkan kecanduan, yang akhirnya akan memperkuat sistem reaktif dan membuat sistem reflektif melemah sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan sulit dalam mengendalikan kontrol dirinya.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti efek dari kecanduan *game online*. Secara khusus peneliti melakukan penelitian melalui pendekatan neurobiologi menggunakan metode studi literasi. Sri lutfiwati mengungkapkan tindakan pencegahan yang bisa dilakukan orangtua dan pendidik adalah membatasi durasi bermain *game online*, mengenali seluk beluk permainan untuk mengetahui warning sign jika anak mulai melewati batas mendekati tingkat kecanduan. Tindakan perbaikan yang bisa dilakukan oleh konselor dan terapis hendaknya difokuskan pada faktor-faktor yang memicu munculnya kecanduan dengan cara yang efektif. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan diterapkan adalah dengan analisis Bimbingan dan Konseling Islam.

Keempat, Jurnal penelitian dari Sri Wahyuni Adiningtiyas yang berjudul “Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*”. Metode penelitian yang digunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Fenomena kecanduan *game online* ini diperkirakan berdampak negatif pada siswa. Siswa yang kecanduan *game online* merasakan dampak dari *game* itu sendiri. Untuk mengantisipasi efek buruk yang akan terjadi pada *gamer* dan untuk menimalkan kecanduan *game online* dibutuhkan bimbingan dari sekolah dan terutama dari orang tua siswa itu sendiri. *Game online* akan memiliki dampak negatif pada pengguna jika *game* ini dimainkan secara berlebihan. Untuk mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* diperlukan bimbingan dan konseling dari sekolah.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti efek dari kecanduan *game* itu sendiri. Perbedaannya penelitian dari Sri Wahyuni Adiningtiyas menggunakan peran guru di sekolah. Guru adalah orang tua di sekolah bagi para pelajar sehingga peran mereka adalah kurang lebih sama dengan peran orang tua di rumah. Bagi anak, guru dianggap sebagai figure utama yang kerap ditiru setelah figur orang tua. Untuk itulah, guru diharapkan bisa ikut aktif mengawasi perkembangan anak agar tidak menjadi kecanduan bermain *game online*. (Rini, 2011) ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi anak dari kecanduan bermain *game online*, yaitu : Beri pengertian, Lakukan razia, Kerja sama dengan orang tua anak, Memberikan PR. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan di terapkan adalah di Dampak Psikososialnya menggunakan analisis Bimbangan dan Konseling Islam.

Kelima, Jurnal penelitian dari Koernia Nanda Pratama, Rusyanto, Imaniar Vitasari yang berjudul “Penerapan Hipnocaring Guna Mengatasi Kecanduan *Game Online* Yang Berlebihan Pada Remaja Di Desa Kebumen, BaturRaden”. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan edukasi simulasi/praktik hipnocaring untuk menanggulangi kecanduan *game online* secara langsung agar dapat membantu mengurangi kecanduan *game online* pada remaja. Bahan dan alat yang dibutuhkan dalam kegiatan antara lain LCD dan speaker untuk kegiatan edukasi sedangkan simulasi/praktik hipnocaring menggunakan karpet, ruangan yang kondusif serta pendingin ruangan untuk memberikan rasa nyaman pada peserta yang mengikuti terapi. Pengumpulan data dilakukan dengan metode data primer melalui pengisian kuisisioner sebelum dan setelah dilakukan kegiatan/intervensi. Analisis data dilakukan secara analisis bivariat menggunakan uji t berpasangan untuk menggambarkan perubahan sikap remaja setelah diberikan terapi hipnocaring.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti akan remaja yang kecanduan *game online*. Perbedaannya penelitian dari Koernia Nanda Pratama, Rusyanto, Imaniar Vitasari adalah menggunakan metode Penerapan Hipnocaring. Hipnocaring mampu mengurangi kecanduan *game online* pada anak remaja. Mengubah sikap membutuhkan waktu yang cukup panjang, namun dengan menggunakan teknik hipnocaring dapat lebih mempercepat untuk mengubah sikap dan mindset seseorang. Hipnocaring dapat mengintegrasikan aspek psikologis, sosial dan spiritual dalam perawatan klien dengan memberikan dukungan pada individu supaya aktif menjalankan terapi atau pengobatan bagi keberhasilan tindak medis. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang akan diterapkan adalah menggunakan analisis Bimbingan dan Konseling Islam untuk mengetahui dampak psikososial dari kecanduan *game online*.

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kualitatif, dengan jenis pendekatan studi kasus dimana metode ini memberi hasil penelitian berupa generalisasi dari kasus-kasus yang spesifik. Pendekatan studi kasus mengkaji tentang pengalaman personal yang unik, yang tidak dimiliki oleh orang tahu sekelompok orang lain dimana pada pendekatan ini observasi dan wawancara menjadi alat untuk menghimpun data (Tobing, 2017). Penelitian kualitatif diartikan sebagai penelitian yang dimaksud untuk memahami

fenomena secara menyeluruh dan mendalam dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk kata-kata (Tohirin, 2012).

Sedangkan metode yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yaitu sebuah penelitian yang penyajian datanya dinyatakan dalam bentuk verbal dan dianalisis tanpa menggunakan teknik statistik. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif menekankan analisa proses dari proses berpikir induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antarfenomena yang diamati, dan senantiasa menggunakan logika ilmiah. Jadi lebih menekankan kepada kedalaman berpikir secara logis dari seorang peneliti dalam menjawab sebuah permasalahan yang dihadapi.

2. Definisi Konseptual Variabel

a. Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*

Psikososial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi sosial seseorang dengan kesehatan mental/emosionalnya. Istilah psikososial melibatkan aspek psikologis dan sosial. Contohnya, hubungan antara ketakutan yang dimiliki seseorang (psikologis) terhadap bagaimana cara ia berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya. Pendekatan psikososial melihat pada individu dalam konteks tentang kombinasi pengaruh antara faktor psikologi dengan lingkungan sosial sekitar individu terhadap kesejahteraan fisik dan mental serta kemampuan individu untuk berfungsi. Penggunaan *game online* akan mengarah pada kecanduan atau adiksi yaitu suatu gangguan yang bersifat berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu dan dalam jangka lama akan menimbulkan gangguan kesehatan, serta tidak bisa mengembangkan kemampuan atau kecakapannya dalam hubungan dengan orang lain sehingga membuah hubungan sosial dan interaksi mereka dengan keluarga, teman dan orang sekitarnya menjadi kurang baik dan tidak bisa mendapatkan pengetahuan atau mengalami akademik yang menurun (Price, 2011).

b. Tujuan dan Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam

Menurut (Ngalimun, 2013), bahwa bimbingan dan konseling Islam adalah proses pemberian bantuan terhadap individu agar mampu hidup selaras dengan ketentuan dan petunjuk Allah SWT, sehingga dapat mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Tujuan dan fungsi bimbingan dan konseling Islam dijadikan analisis untuk pengembalian fitrah manusia dalam bertingkah laku sesuai dengan ajaran Islam yang mana menuntun kehidupan manusia agar melakukan segala tindakan dengan berpedoman akal sehat dan sesuai tuntunan Islam.

3. Sumber dan Jenis Data

Sumber data penelitian ialah sumber data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian (Sugiyono, 2010), dimana menurut sumbernya data penelitian terbagi atas dua bagian yakni :

a. Data primer

Data primer ialah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Sumber data primer berasal dari data langsung yang dikumpulkan oleh peneliti pada sumber utama yang dikumpulkan secara mandiri oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari pengurus Komunitas Revolusioner Semarang.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain atau bukan secara langsung peneliti yang terjun mendapatkan data pada subjek penelitiannya. Data ini berwujud dokumentasi atau data laporan yang tersedia. Data yang diperoleh dari hasil penelitian, kepustakaan yang sifatnya sebagai penunjang dari data primer (Yusuf, 2014). Data sekunder penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang berkaitan dengan penelitian mengenai Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*. Data berasal dari buku-buku, hasil publikasi, jurnal serta karya-karya tulis yang relevan dijadikan referensi dalam penelitian ini.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, dengan cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat diwujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya (Arikunto, 2002). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah teknik ilmiah yang biasa diartikan sebagai pengamatan dan secara sistematis atas fenomena-fenomena yang diselidiki. Penelitian ini penulis mendatangi langsung lokasi penelitian yakni tempat yang menjadi perkumpulan anak-anak *Gamers* yakni Komunitas Revolusioner Semarang juga tempat angkringan, basecamp, serta tempat nongkrong yang biasa dijadikan untuk latihan. Peneliti memperhatikan dan menyelami sehingga memperoleh gambaran yang jelas tentang kondisi dari *Gamers* apabila saat bermain dengan teman-temannya.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan berdialog tanya jawab dengan orang-orang yang berkompeten dan mempunyai kaitan dalam penelitian ini. Peneliti membuat wawancara dengan senyaman ~~seasyik~~ mungkin hingga mendapat data yang diperlukan untuk penelitian ini. Peneliti menggunakan wawancara langsung dan mendalam dengan ketua komunitas serta anggota untuk mendapatkan data yang dibutuhkan. Teknik ini merupakan tindak lanjut dari teknik pengumpulan data hasil observasi sehingga memperkuat data yang didapatkan sebelumnya.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah upaya memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis atau gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan

data dengan memperoleh berbagai macam informasi dari berbagai sumber seperti benda-benda pada responden atau tempat dimana responden tinggal dan melakukan kegiatan sehari-hari. Sebagian besar data yang tersedia adalah yang berbentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatan harian, symbol, foto, sketsa, dan data lainnya yang tersimpan. Teknik ini peneliti mencari keterangan dan bacaan atau apapun yang dikenakan dan dimiliki oleh responden.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga memudahkan pemahaman dan hasilnya dapat diinformasikan pada orang lain (Al-Kumayyi, 2014).

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini ialah model Miles and Huberman, mereka mengungkapkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yakni data reduksi, penyajian data, juga verifikasi.

a. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data yang berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dieksplor tema dan polanya. Data yang direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan pencarian data yang diperlukan (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2015).

b. Data Display (Penyajian Data)

Penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan sejenisnya. Mendisplay data merupakan langkah untuk mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2015).

c. *Conclusion Drawing Verification* (Penarik Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman ialah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan kesamaan data di lapangan, apabila sesuai maka kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif ialah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi yang belum jelas lalu setelah dilakukan *verification* setelah diteliti dapat menjadi jelas (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, 2015).

G. Sistematika Penulisan

Penulisan laporan penelitian dalam skripsi ini akan disusun dalam beberapa bab, dan tiap-tiap bab terdiri dari beberapa sub-bab yang sesuai dengan keperluan kajian yang akan dilakukan.

BAB I. Pendahuluan. Berisi tentang kerangka umum penulisan skripsi, yaitu latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tujuan pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II. Landasan Teori. Dalam bab ini akan dikaji mengenai pengertian dampak, kecanduan *game online*, dampak positif dan negatif, pengertian psikososial, perkembangan psikososial, pengertian bimbingan dan konseling Islam, tujuan bimbingan dan Konseling Islam, serta fungsi bimbingan dan konseling Islam.

BAB III. Gambaran umum mengenai *gamers* pada Komunitas Revolusioner dengan menyajikan data dampak psikososial yang terdapat pada komunitas tersebut.

BAB IV. Berisi tentang analisis dampak psikososial pada Komunitas Revolusioner Semarang ditinjau dari tujuan dan fungsi bimbingan dan konseling Islam.

BAB V. Penutup. Berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*

1. Pengertian Dampak

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan dampak sebagai benturan atau pengaruh kuat yang menimbulkan akibat (baik maupun negative). Tabrakan yang terjadi ketika dua benda bertabrakan cukup keras untuk secara signifikan mengubah pusat momentum system. (KBBI, 2022). Secara sederhana dampak artinya setiap perubahan yang terjadi dalam lingkungan akibat adanya aktifitas manusia. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seorang atasan biasanya mempunyai dampak tersendiri, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Dampak juga bisa merupakan proses lanjutan dari sebuah pelaksanaan pengawasan internal.

Sedangkan menurut C.Jotin Khisty & B. Kent Lall, dampak merupakan pengaruh-pengaruh yang dimiliki pelayanan angkutan umum terhadap lingkungan sekitar dan keseluruhan kawasan yang dilayaninya. Sedangkan menurut Aresandi S, dampak adalah besarnya nilai yang kita tambahkan pada hidup atau dunia seseorang (Suwarso, 2018). Dampak mempunyai dua sisi yaitu dampak positif dan dampak negatif pengertiannya sebagai berikut :

1) Dampak Positif

Dampak positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme. Positif yakni pasti, tegas atau tentu yang sangat mendekati pada sesuatu yang baik. Jadi pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

2) Dampak Negatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lainm dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Berdasarkan beberapa penelitian ilmiah disimpulkan bahwa negatif adalah pengaruh buruk yang lebih besar dibandingkan dengan dampak positifnya. Negatif sendiri mempunyai makna tidak pasti, tidak tentu, dan dalam keadaan yang kurang baik bahkan menyimpang dari ukuran umum. Jadi dampak negatif adalah suatu hasil yang diakibatkan dari perjumpaan sesuatu dengan hasil yang kurang baik dengan ditandainya penyimpangan dari ukuran umum. (Munawaroh, 2016).

Jadi bisa disimpulkan pengertian dampak adalah pengaruh yang timbul dari diri kita setelah melakukan sesuatu. Pengaruh itu bisa mendatangkan positif maupun negative. Dampak positif yakni, mampu memberikan keuntungan bagi diri kita maupun lingkungan disekitarnya baik secara jasmani maupun rohani. Sedangkan dampak negative adalah memberikan hal yang buruk terutama pada diri kita dan orang lain. Sehingga bisa jadi mampu melakukan penyimpangan dari norma aturan yang berlaku.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan yang artinya suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negative. Kecanduan bermain game secara terus-menerus atau berlebihan dikenal dengan istilah Game Addiction (Grant, J.E. & Kim, S.W. 2003). Artinya seorang anak seakan-akan tidak ada hal yang ingin dikerjakan selain bermain game, dan seolah-olah game adalah hidupnya. Hal semacam ini sangat berbahaya bagi perkembangan hidupnya yang masih Panjang. Salah satu jenis kecanduan yang ditimbulkan oleh teknologi internet, terkadang disebut sebagai gangguan kecanduan internet, adalah kecanduan game online. Seperti yang dikatakan sebelumnya, bermain game bisa membuat ketagihan secara berlebihan.

Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat berlangsung terus menerus yang sulit diakhir oleh individu bersangkutan (Yee, 2006). Perilaku yang tidak sehat dapat merugikan diri individu tersebut dan perilaku seperti ini terlihat pada pemain *game online*. Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan terutama mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol. Dalam beberapa tahun terakhir, istilah tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, permainan internet, dan lain-lain.

Menurut Sarafino (dalam Adeonalia, 2002:15) kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Jadi Kecanduan artinya aktivitas yang kita lakukan secara terus-menerus yang dimana memiliki efek buruk pada diri kita.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkatan perilaku yang ketergantungan sangat kuat baik secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan dimana seseorang terikat dalam kebiasaan bermain game dari waktu ke waktu dan mengalami peningkatan durasi atau jumlah daam melajyjan hal tersebut tanpa peduli dengan konsekuensi yang dialami pada dirinya.

Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King, 2018) (Novryaldi, 2019).

Aspek Kesehatan, Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Novryaldi, 2019).

Aspek Psikologis, Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Fumham, 2000).

Aspek Akademik, Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee & Lin, 2017). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

Aspek Sosial, Beberapa *gamer* merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara *online* namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019).

Aspek Keuangan, bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%)

dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat *game online* adalah remaja usia sekolah.

Sedangkan menurut (Yee, 2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *game online* memiliki gejala antara lain:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan.
2. Perasaan bersalah ketika bermain
3. Terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi
4. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game online*
5. Masalah dalam kehidupan sosial
6. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain.

Aspek kecanduan game online termasuk dalam kategori kecanduan psikologis, meskipun sebenarnya sangat mirip dengan kecanduan lainnya. Empat komponen kecanduan game online adalah sebagai berikut:

a. *Compulsion* (kompulsif / dorongan untuk melakukan secara terus menerus

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dalam diri untuk terus bermain game online.

b. *Withdrawal* (Penarikan diri)

Merupakan upaya untuk menari diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Yang dimaksud disini adalah seseorang tidak bisa berhenti atau mengendalikan dirinya untuk melakukan hal lain kecuali bermain game online.

c. *Tolerance* (Toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan sesuatu hal. biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal an health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para gamers kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, pola makan yang tidak teratur. (Chen & Chang, 2008)

3. Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*

1) Dampak Positif

Dampak positif dalam bermain *game online* ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat bagi pemain *game online* tersebut, antara lain :

- a) Menghilangkan stress, artinya para pemain games dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan di kampus atau pekerjaan yang menumpuk dengan bermain game online.
- b) Kebiasaan mengoperasikan computer atau PC di warnet menyebabkan pelajar/mahasiswa mengetahui Teknik-teknik dasar dan ilmu computer jauh lebih dalam. Kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan dalam mengetik.
- c) Cepat menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) artinya kebiasaan para gamers dalam memecahkan masalah/level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran atau mata kuliah yang sedang dihadapi.

- d) Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Meskipun proses sosialisasi hanya sebatas hobby yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap para gamers dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi (Suryanto, 2015).

Menurut (Fahlepi, 2019) “Dampak Positif game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dengan belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif”. Ini menunjukkan bahwa sisi positif game online yaitu melatih kecerdasan anak. Kecerdasan dalam mengatur strategi dalam menyelesaikan permasalahan. Jika dalam pembelajaran bisa diterapkan saat mengisi soal ulangan maupun dalam hal kehidupan sehari-hari misalnya mengajarkan tentang bersikap dalam menyelesaikan masalah hidup. Tingkat kreativitas anak juga terlatih dengan bermain game, ide-ide baru selalu muncul dalam mengatur suatu hal agar mencapai puncak kemenangan atau penyelesaian. Penelitian (Hermawan, 2019) menyatakan bahwa, “Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan social mereka dalam kehidupan nyata, game online adalah salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan social yang tidak terpenuhi”. Itu berarti game online merupakan salah satu cara seseorang dalam membuat dirinya senang saat menghadapi masalah dalam dunia nyata.

Beberapa kajian mengenai dampak positif bermain game diatas telah menunjukkan bahwa game online telah memberikan dampak baik pada pemainnya. Secara kecerdasan otak, kecepatan otak dalam berfikir, dan kreativitas yang dimunculkan agar bisa menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Konsentrasi pun juga dilatih dengan adanya game online ini. Namun pada kenyataannya tidak semua dampak positif game online ini dapat dirasakan pemainnya.

2) Dampak Negatif

Kecanduan dan rasa lesu dalam belajar adalah konsekuensi sampingan dari bermain game online, yang mengakibatkan nilai di bawah standar di kelas (Irmawati, 2019). Artinya disini game online menyebabkan anak kecanduan yang menyebabkan nilai anak disekolah buruk. Ini Kembali lagi kepada anaknya, ada anak yang bermain game online tetapi nilai disekolah tetap baik.

Menurut (Sulastri & Ahmad, 2019), Dampak negative game online yaitu terkadang ada gamers lain yang cekcok dengan gamers lainnya saat permainan berlangsung karena ada satu pihak yang menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan. Hal ini yang membuat gamers emosi dan akhirnya terjadi pertengkaran. Hal seperti ini memang terjadi saat bermain game sehingga disebut sebagai penyebab kekalahan, akhirnya dijauhi dan tidak diikutkan lagi dalam tim.

Penelitian yang dilakukan (Ariantoro, 2016) menunjukkan bahwa game online memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Selain itu berdampak pula pada Kesehatan psikologis pemain game yaitu dengan sering menemukan kasus pemain game online pencurian ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain game.

Menurut (Anggraini, 2015), menyatakan bahwa dampak negative game online terlihat dari aktivitas sehari-hari setelah bermain game online. Kekalahan akibat bermain game online membuat player atau gamers bersikap marah, emosional, dan kadang memukul meja warung internet serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka. Hal ini menunjukkan bahwa game online dapat merusak karakter anak bangsa. Karena rusaknya suatu karakter bermula dari hal yang kecil seperti kebiasaan buruk seperti diatas.

Sedangkan menurut (Novryaldi, 2019) menyatakan bahwa, “Kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek Kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan”. Game online telah berdampak tidak hanya pada aspek kecanduan atau psikologi, tetapi juga mencakup beberapa aspek lain didalam kehidupan. Bentuk perilaku moral yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online meliputi cenderung emosional dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya.

Beberapa kajian mengenai dampak negative diatas telah menunjukkan bahwa jika pemain game terlalu larut dalam permainan maka bisa menjadi suatu hal yang buruk. Salah satu contohnya adalah kecanduan. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka *gamers* atau player akan merasakan dampak buruknya.

B. Psikososial

1. Pengertian Psikososial

Dalam psikologi perkembangan, banyak dibahas mengenai bagaimana tahap perkembangan sosial anak, diantara tokoh yang memberi kontribusi dalam hal ini adalah teori perkembangan psikososial Erik Erikson. Erikson mengatakan bahwa istilah “psikososial dalam kaitannya dalam perkembangan manusia berarti bahwa tahap-tahap kehidupan seseorang dari lahir sampai mati dibentuk oleh pengaruh-pengaruh sosial yang berinteraksi dengan suatu organisme yang menjadikan seseorang matang secara fisik dan psikologis (Erikson, 2010). Psikososial adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara kondisi sosial seseorang dengan kesehatan mental/emosionalnya. Dari katanya, istilah psikososial melibatkan aspek psikologis dan sosial. Contohnya, hubungan antara ketakutan yang dimiliki seseorang (psikologis) terhadap bagaimana cara ia berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sosialnya. Pendekatan psikososial melihat pada individu dalam konteks tentang kombinasi pengaruh antara faktor psikologi dengan lingkungan sosial sekitar individu terhadap kesejahteraan fisik dan mental serta kemampuan individu untuk berfungsi.

Menurut (Chaplin, 2006) dalam Kamus Psikologi mengemukakan bahwa psikososial (*psychosocial*) adalah menyinggung relasi sosial yang mencakup faktor-faktor psikologis. Psikologi sosial (*social psychology*) adalah sebagai ilmu pengetahuan yang berusaha memahami asal usul dan sebab-sebab terjadinya perilaku dan pemikiran individual dalam konteks situasi sosial (Baron, 2004).

Senada dengan (Ahmadi, 2007), psikologi sosial adalah sudi ilmiah tentang pengalaman dan tingkah laku individu-individu dalam hubungannya dengan situasi sosial. Sedangkan menurut (Walgito, 1999), mengemukakan bahwa berkaitan dengan psikologi sosial ini ada beberapa hal yang dapat dikemukakan, yaitu bahwa psikologi sosial fokusnya pada perilaku individu dan dalam kaitannya dengan situasi sosial.

Seperti yang sudah dijelaskan diatas jadi Psikososial adalah setiap perubahan dalam diri kita yang bersifat psikis maupun social yang berpengaruh terhadap lingkungan sekitar kita.

2. Perkembangan Psikososial

Teori Erik erikson tentang perkembangan manusia dikenal dengan teori perkembangan psikososial. Teori perkembangan psikososial ini adalah salah satu kepribadian terbaik dalam psikologi. Seperti Sigmund Freud, Erikson percaya bahwa kepribadian berkembang dalam beberapa tingkatan. Salah satu elemen penting dari teori tingkatan psikososial erikson adalah perkembangan persamaan ego. Persamaan ego adalah perasaan sadar yang kita kembangkan melalui interaksi sosial. Menurut Erikson, perkembangan ego selalu berubah berdasarkan pengalaman dan informasi baru yang kita dapatkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Erikson juga percaya bahwa kemampuan memotivasi sikap dan perbuatan dapat membantu perkembangan menjadi positif, inilah alasan mengapa teori Erikson disebut sebagai teori perkembangan psikososial.

Erikson memaparkan teorinya melalui konsep polaritas yang bertingkat/bertahapan. Ada 8 (delapan) tingkat perkembangan yang akan dilalui oleh manusia, yaitu :

1. Tahap 1. *Trust vs Misstrust* (Percaya vs Tidak Percaya)

- a. Terjadi pada usia 0 s/d 18 bulan
- b. Tingkat pertama teori perkembangan psikososial Erikson terjadi antara kelahiran sampai usia satu tahun dan merupakan tingkatan paling dasar dalam hidup.
- c. Oleh karena itu bayi sangat bergantung perkembangan kepercayaan didasarkan pada ketergantungan dan kualitas dari pengasuh kepada anak.
- d. Jika anak berhasil membangun kepercayaan, dia akan merasa selamat dan aman dalam dunia. Pengasuh yang tidak konsisten, tidak tersedia secara emosional, atau menolak, dapat mendorong perasaan tidak percaya diri pada anak yang di asuh. Kegagalan dalam mengembangkan kepercayaan akan menghasilkan ketakutan dan kepercayaan bahwa dunia tidak konsisten dan tidak dapat di tebak.

2. Tahap 2. Otonomi (*Autonomy*) vs Malu dan Ragu-ragu (*Shame and Doubt*)

- a. Terjadi pada usia 18 bulan s/d 3 tahun
- b. Tingkat ke dua dari teori perkembangan psikososial Erikson ini terjadi selama masa awal kanak-kanak dan berfokus pada perkembangan besar dari pengendalian diri.
- c. Seperti Freud, Erikson percaya bahwa latihan penggunaan toilet adalah bagian yang penting sekali dalam proses ini. Tetapi, alasan Erikson cukup berbeda dari Freud. Erikson percaya bahwa belajar untuk mengontrol fungsi tubuh seseorang akan membawa kepada perasaan mengendalikan dan kemandirian.
- d. Kejadian-kejadian penting lain meliputi pemerolehan pengendalian lebih yakni atas pemilihan makanan, mainan yang disukai, dan juga pemilihan pakaian.
- e. Anak yang berhasil melewati tingkat ini akan merasa aman dan percaya diri, sementara yang tidak berhasil akan merasa tidak cukup dan ragu-ragu terhadap diri sendiri.

3. Tahap 3. Inisiatif (*Initiative*) vs Rasa bersalah (*Guilt*)
 - a. Terjadi pada usia 3 s/d 5 tahun.
 - b. Selama masa usia prasekolah mulai menunjukkan kekuatan dan kontrolnya akan dunia melalui permainan langsung dan interaksi sosial lainnya. Mereka lebih tertantang karena menghadapi dunia sosial yang lebih luas, maka dituntut perilaku aktif dan bertujuan.
 - c. Anak yang berhasil dalam tahap ini merasa mampu dan kompeten dalam memimpin orang lain. Adanya peningkatan rasa tanggung jawab dan prakarsa.
 - d. Mereka yang gagal mencapai tahap ini akan merasakan perasaan bersalah, perasaan ragu-ragu, dan kurang inisiatif. Perasaan bersalah yang tidak menyenangkan dapat muncul apabila anak tidak diberi kepercayaan dan dibuat merasa sangat cemas.
 - e. Erikson yakin bahwa kebanyakan rasa bersalah dapat digantikan dengan cepat oleh rasa berhasil.

4. Tahap 4. *Industry vs Inferiority* (Tekun vs Rasa Rendah Diri)
 - a. Terjadi pada usia 6 s/d pubertas. Melalui interaksi sosial, anak mulai mengembangkan perasaan bangga terhadap keberhasilan dan kemampuan mereka.
 - b. Anak yang didukung dan diarahkan oleh orang tua dan guru membangun perasaan kompeten dan percaya dengan ketrampilan yang dimilikinya. Anak yang menerima sedikit atau tidak sama sekali dukungan dari orang tua, guru dan teman sebaya akan merasa ragu akan kemampuannya untuk berhasil.
 - c. Prakarsa yang dicapai sebelumnya memotivasi mereka untuk terlibat dengan pengalaman-pengalaman baru
 - d. Ketika beralih ke masa pertengahan dan akhir kanak-kanak, mereka mengarahkan energi mereka menuju penguasaan dan ketrampilan intelektual.

- e. Permasalahan yang dapat timbul pada tahun sekolah dasar adalah berkembangnya rasa rendah diri, perasaan tidak berkompeten dan tidak produktif.
- f. Erikson yakin bahwa guru memiliki tanggung jawab khusus bagi perkembangan ketekunan anak-anak (Lismanda, 2018).

5. Tahap 5. *Identity vs Identify Confusion* (Identitas vs kebingungan Identitas)

- a. Terjadi pada masa remaja, yakni usia 10 s/d 20 tahun
- b. Selama remaja ia mengeksplorasi kemandirian dan membangun kepekaan dirinya
- c. Anak dihadapkan dengan penemuan siapa mereka, bagaimana mereka nantinya, dan kemana mereka menuju dalam kehidupannya (menuju tahap kedewasaan).
- d. Anak dihadapkan memiliki banyak peran baru dan status sebagai orang dewasa misalnya, orang tua harus mengizinkan remaja menjelajahi banyak peran dan jalan yang berbeda dalam suatu peran khusus.
- e. Jika remaja menjajaki peran-peran semacam itu dengan cara yang sehat dan positif untuk diikuti dalam kehidupan. Identitas positif akan dicapai
- f. Jika suatu identitas remaja ditolak oleh orang tua, jika remaja tidak secara memadai menjajaki banyak peran, jika jalan masa depan positif tidak dijelaskan, maka kebingungan identitas merajalela.
- g. Namun bagi mereka yang menerima dukungan memadai maka eksplorasi personal, kepekaan diri, perasaan mandiri dan control dirinya akan muncul dalam tahap ini
- h. Bagi mereka yang tidak yakin terhadap kepercayaan diri dan hasratnya, akan muncul rasa tidak aman dan bingung terhadap diri dan masa depannya.

6. Tahap 6. *Intimacy vs isolation* (Keintiman vs keterkucilan)
 - a. Terjadi selama masa dewasa awal (20an s/d 30an tahun)
 - b. Erikson percaya tahap ini penting yaitu tahap seseorang membangun hubungan yang dekat dan siap berkomitmen dengan orang lain.
 - c. Mereka yang berhasil di tahap ini akan mengembangkan hubungan yang komit dan aman.
 - d. Erikson percaya bahwa identitas personal yang kuat penting untuk mengembangkan hubungan yang intim. Penelitian telah menunjukkan bahwa mereka yang memiliki sedikit kepekaan diri cenderung memiliki kekurangan komitmen dalam menjalin suatu hubungan dan lebih sering terisolasi secara emosional, kesendirian dan depresi.
 - e. Jika mengalami kegagalan, maka akan muncul rasa keterasingan dan jarak dalam interaksi dengan orang.

7. Tahap 7. *Generativity vs Stagnation* (Bangkit vs Stagnan)
 - a. Terjadi selama masa pertengahan dewasa (40an s/d 50an tahun).
 - b. Selama masa ini, mereka melanjutkan membangun hidupnya berfokus terhadap karier dan keluarga.
 - c. Mereka yang berhasil dalam tahap ini, maka akan merasa bahwa mereka berkontribusi terhadap dunia dengan partisipasinya di dalam rumah serta komunitas.
 - d. Mereka yang gagal melalui tahap ini, akan merasa tidak produktif dan tidak terlibat di dunia ini.

8. Tahap 8. *Integrity vs* (Integritas vs Putus asa)
 - a. Terjadi selama masa akhir dewasa (60an tahun)
 - b. Selama fase ini cenderung melakukan cerminan diri terhadap masa lalu.
 - c. Mereka yang tidak berhasil pada fase ini, akan merasa bahwa hidupnya percuma dan mengalami banyak penyesalan.
 - d. Individu akan merasa kepahitan hidup dan putus asa.

- e. Mereka yang berhasil melewati tahap ini, berarti ia dapat mencerminkan keberhasilan dan kegagalan yang pernah dialami.
- f. Individu ini akan mencapai kebijaksanaan, meskipun saat menghadapi kematian (Krisnawati Y. , Vol.2, No. 1, Oktober 2014)

Dasar dari teori Erikson adalah sebuah konsep yang mempunyai tingkatan. Ada delapan tingkatan yang menjadi bagian dari teori psikososial Erikson, yang akan dilalui oleh manusia. Setiap manusia dapat naik ke tingkat berikutnya walaupun tidak sepenuhnya tuntas mengalami perkembangan pada tingkat sebelumnya. Setiap tingkatan dalam teori Erikson berhubungan dengan semua bidang kehidupan yang artinya jika setiap tingkatan itu tertangani dengan baik oleh manusia, maka individu tersebut akan merasa pandai. Sebaliknya jika tingkatan-tingkatan tersebut tidak tertangani dengan, akan muncul perasaan tidak selaras pada orang tersebut. Dalam setiap tingkat, Erikson percaya setiap orang akan mengalami konflik/krisis yang merupakan titik balik dalam perkembangan. Erikson berpendapat, konflik-konflik ini berpusat pada perkembangan kualitas psikologi atau kegagalan untuk mengembangkan kualitas itu. Selama masa ini, potensi pertumbuhan pribadi meningkat. Begitu juga dengan potensi kegagalan (Erikson, *Childhood and Society*, 2010).

C. Game Online

1. Definisi Game Online

Game online berasal dari Bahasa Inggris, *game* yang artinya permainan dan *online* terdiri dari kata *on* yang artinya hidup, dan *line* yang artinya saluran. Sehingga *online* sendiri diartikan saluran mempunyai sambungan. Berdasarkan penjabaran di *game online* dapat diambil pengertian bahwa *game online* merupakan permainan yang dapat dilakukan melalui saluran yang menggunakan jaringan internet yang terhubung antara server satu dengan server yang lain.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang atau menyenangkan yang dimana memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game juga memiliki arti sebuah konteks, untuk hiburan, pengisi disaat waktu senggang atau untuk memenangkan pertarungan. Menurut Eddy Liem, Direktur Indonesia Games, sebuah pecinta games di Indonesia, game online adalah sebuah permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (Personal Computer) atau konsol game seperti PS 3, PS 4, PS 5, X-Box dan sejenisnya. (Andhika, 2012).

Game online adalah permainan yang mudah diakses oleh banyak orang, dimana mesin teknologi sekarang yang digunakan pemainnya dihubungkan oleh internet. Permainannya berupa petualangan, pengaturan strategi, bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan tertentu. *Game online* dapat dimainkan di *computer*, *smartphone* atau konsol video game. Dengan bermain *game online* membuat para pemainnya merasa senang karena kepuasan psikologis. Kepuasan yang didapat dari bermain game tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya.

Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adams (2006) *Game online* adalah jenis permainan *computer* yang memanfaatkan jaringan computer (LAN atau internet) sebagai medianya, *game online* lebih tepatnya disebut sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan (Asrori & Luthfi, 2012).

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian *game online* adalah jenis permainan dengan menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Permainan game online terdiri dari dua unsur utama, yaitu server dan client. Server sendiri adalah penyedia layanan game yang merupakan basis agar clien-client yang terhubung dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Sedangkan client adalah pengguna atau yang biasa disebut gamers yang memakai kemampuan server. Sebuah game online adalah permainan video yang dimainkan beberapa bentuk jaringan computer. Jaringan ini menggunakan jaringan internet atau teknologi yang setara.

2. Jenis dan Genre Game Online

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas dari perkembangan teknologi computer dan jaringan computer itu sendiri. *Game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. Pada saat muncul pertama kalinya di tahun 1969, computer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain game. Lalu muncullah *computer* dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama. (Andhika, 2012).

Dalam sejarahnya *Game Online* pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2001, dan yang beredar di Indonesia sangat beragam. Mulai dari genre action, RPG (role-playing game) maupun sport. Lebih dari 20 judul game online yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para gamer di Indonesia dan besarnya pasar games di Indonesia. Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia (www.ligagames.com, 2023):

a. *First Person Shooter (FPS)*

Game ini mengambil pandangan orang pertama pada gamenya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam game tersebut, game jenis ini biasa disebut game peperangan dengan senjata militer atau tembak-tembakan. Contoh game genre ini *PUBG Mobile*, *Free Fire Mobile* dan *Rule of Survival Mobile*.

b. *Real-Time Strategy*

Merupakan game yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemain atau gamersnya. Biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter hero saja akan tetapi memainkan banyak karakter hero. Contoh *Mobile Legends*, *Warcraft* dan *Ragnarok Mobile*.

c. *Cross-Platform Online*

Genre game ini merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja *Need for Speed* dapat dimainkan secara online dari computer maupun Xbox 360. (Xbox 360 merupakan *hardware/consol game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara online).

d. *Browser Games*

Merupakan game yang dimainkan pada browser seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung *javascript, php*, maupun *flash*. Contoh game jenis ini dalam permainan game online adalah Zynga Poker, Pool, dll.

e. *Massive Multiplayer Online Games*

Game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari genre permainan ini *The lord of the Rings Online, Shadows of Angmar*.

D. Bimbingan dan Konseling Islam

1. Pengertian Bimbingan dan Konseling Islam

Bimbingan dan konseling merupakan cabang ilmu sosial yang tampaknya terus dikembangkan menjadi suatu disiplin ilmu yang mandiri. Secara ontologis, keberadaan disiplin Bimbingan dan Konseling menempati wilayah khusus dalam hubungan manusia dalam arti hubungan yang saling membutuhkan dan saling membantu (*helping relationship*) (Riyadi & Adinugraha, 2021). Dalam konsep Islam, bimbingan dan konseling mencakup menawarkan layanan dukungan kepada seseorang yang mengalami kesulitan dengan cara yang membantu mereka menjadi lebih sadar akan dosa yang telah mereka lakukan, memohon ampun kepada Allah, dan berjanji untuk tidak mengulanginya di masa depan. Ini karena, dalam banyak kasus, masalah yang dihadapi orang adalah hasil dari perilaku mereka sendiri. Menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran untuk

mendekatkan diri kepada Allah dengan penuh kesadaran dan keikhlasan, dengan dzikrullah, amal kebaikan dan keikhlasan, menjalankan segala amanat-Nya, dan meninggalkan larangan-Nya.(Kibtyah, Pendekatan Bimbingan dan Konseling Bagi Korban Pengguna Narkoba, Januari - Juni 2015)

Bimbingan konseling islami didefinisikan sebagai kegiatan memberikan nasehat dan petunjuk kepada orang yang meminta pertolongan (klien) tentang bagaimana seharusnya seseorang klien dapat mengembangkan potensi akal, kejiwaan, keimanan, dan keyakinannya serta mamou mengatasi tantangan yang ada. Hidup benar dan mandiri sesuai dengan Al-Qur'an dan Sunnah Nabi SAW. (Adz-Dzaky, 2002).

Sementara itu (Hellen, 2002) Bimbingan Konseling Islam adalah Prakarsa untuk membantu umat mengatasi hambatan-hambatan perkembangan fitrah keagamaannya agar mereka kembali memahami perannya sebagai khalifah di muka bumi dan berfungsi untuk beribadah/berbakti kepada Allah, yang pada akhirnya memulihkan hubungan yang harmonis dengan Allah, manusia dan umat serta alam semesta. Ahli lain berpendapat bahwa konseling Islam digambarkan sebagai proses membantu orang dalam hidup sesuai dengan ajaran dan petunjuk Allah, untuk memperoleh kepuasan hidup baik di bumi dan di akhirat (Faqih, 2001).

Bimbingan dan konseling islami juga dapat dipahami sebagai kegiatan pemberian nasihat, pelajaran, dan petunjuk kepada orang yang mencari nasihat (klien) dan mengalami penyimpangan dari perkembangan fitrah keagamaan, dengan memaksimalkan potensi kepribadian, keiaman dan keyakinannya. Sehingga klien dapat secara mandiri mengatasi tantangan hidup dengan berwawasan terhadap Al-qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad, untuk menemukan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. (Mustahidin, 2004).

Achmad Mubarak menjelaskan yang dimaksud dengan bimbingan dan konseling islam adalah Al-Irsyad Al-Bafs yang dicirikan sebagai nasihat psikologis dan yang substansinya sangat jelas dan bahkan dapat

dimanfaatkan secara lebih umum, itulah yang dimaksud dengan bimbingan dan konseling islam menurut penjelasannya. (Mubarok, 2000). Sedangkan menurut Saiful Akhyar, konseling islam melibatkan pertemuan tatap muka antara dua orang atau lebih sebagai bagian dari proses konseling. Pihak pertama adalah konselor, yang dengan sengaja menawarkan bantuan profesional kepada konseli. Orang kedua yang membantu menyelesaikan masalah adalah konseli. Menemukan ketenangan dalam hidup, baik di dunia maupun di akhirat, merupakan tujuan konseling. Dengan menggunakan Allah Kompas anda dan bertindak dengan cara yang akan memberi anda perlindungan dan bantuan Allah, anda dapat menemukan kedamaian. (Akhyar, 2015).

Menurut Sutoyo Bimbingan dan Konseling Islam adalah upaya membantu manusia untuk kembali kepada fitrahnya dengan memberdayakan iman, akal, dan kehendak yang dianugerahkan Allah SWT kepada mereka untuk mempelajari tuntunan Allah dan Rasul-Nya agar fitrah yang telah ada dalam diri mereka berkembang dengan benar dan kuat dan sesuai dengan petunjuk Allah SWT (Sutoyo, 2013). Bimbingan dan Konseling Islam merupakan suatu proses bantuan konselor mu'min kepada klien untuk melaksanakan tuntunan dalam ajaran agamanya dan menyelesaikan segala problematika hidup yang dihadapi dengan berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Dengan memahami dan mengamalkan tuntunan yang berpedoman pada Al-Qur'an dan Hadist, maka potensi yang sudah dikaruniakan Allah bisa berkembang secara optimal. Akhirnya individu dapat mencapai kebahagiaan di dunia dan di akhirat (Mintarsih, 2017).

Samsul Munir mengartikan bimbingan dan konseling Islami sebagai proses pemberian dukungan kepada setiap individu secara terarah, berkesinambungan, dan sistematis guna memaksimalkan pengembangan potensi atau sifat keberagamaannya dengan menginternalisasikan nilai-nilai yang terdapat dalam Al-qur'an dan Al-Hadits Rasulullah Muhammad SAW, agar dapat hidup rukun sesuai dengan tuntunan Al-Qur'an dan Hadist. (Amin, 2010). Menurut Yusuf dan Nurihsan, Konseling Islam adalah suatu metode yang mendorong manusia untuk kembali kepada agama karena

agama akan memberikan pencerahan. Erhanwilda sendiri mengungkapkan Pengertian bimbingan dan konseling islam menurut M Arifin yang dijelaskan dalam buku Prof. Dr. Yahya Jaya, adalah membantu orang lain yang mengalami masalah spiritual adalah kegiatan yang dilakukan seseorang agar pada akhirnya mereka dapat mengatasi masalahnya sendiri karena hal itu memberi mereka harapan untuk kehidupan yang Bahagia baik sekarang maupun di masa depan. (Jaya, 2004). (Arifin, 1979).

Dengan begini kesimpulannya, arti dari Bimbingan dan Konseling Islam adalah suatu proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu menemukan arah hidup yang lebih baik lagi dengan bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits agar bisa meraih kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

2. Tujuan Bimbingan dan Konseling Islam

Secara garis besar tujuan bimbingan dan konseling islam dapat diartikan sebagai gerakan secara nyata untuk membantu individu dalam mewujudkan apa yang diinginkan dirinya sebagai manusia seutuhnya agar dapat mencapai suatu kebahagiaan didunia maupun di akhirat (Widodo & Rohman, 2019). Bimbingan dan konseling Islam bertujuan untuk meningkatkan Iman, Islam, dan Ikhsan individu yang dibimbing hingga menjadi pribadi yang utuh, dan pada akhirnya diharapkan mereka bisa hidup bahagia didunia dan di akhirat (Sutoyo A. , 2013).

Tujuan bimbingan dan konseling Islam adalah yang diutamakan agar dapat menghasilkan suatu perubahan, melakukan reformasi, kesehatan, dan kebersihan jasmani maupun rohani (Adz-Dzaky, 2002). Raga menjadi lebih baik, nyaman dan aman, dapat menerima segala sesuatu dengan ikhlas, mendapat penerangan dan juga dari hidayah Allah SWT, kemudian agar seseorang dapat bersikap secara sopan dalam tingkah laku agar dapat menjadi lebih baik untuk dirinya sendiri, kondisi dalam lingkungan keluarga sosial dan sekitarnya, ketiga saat seseorang sudah mendapatkan suatu ilmu mereka mempunyai rasa keterbukaan pada orang disekitarnya.

Thohari Musnamar memisahkan tujuan dasar dan khusus dari bimbingan dan konseling Islam. Bimbingan dan konseling Islam pada umumnya bertujuan untuk membantu manusia dalam mewujudkan

kemanusiaannya yang seutuhnya agar mendapatkan kesenangan baik di dunia maupun akhirat. Tujuan bimbingan dan konseling islami adalah untuk : (a) membantu manusia dalam menghindari masalah, (b) Membantu manusia dalam menyelesaikan masalah tersebut dan (c) Membantu manusia dalam menjaga dan meningkatkan situasi dan kondisi yang baik agar tetap baik atau menjadi lebih baik dan tidak menimbulkan masalah bagi diri mereka sendiri atau orang lain. (Faqih A. R., 2007)

Adapun tujuan konseling Islam menurut Adz-Dzaky, adalah :

1. Untuk menghasilkan suatu perubahan, perbaikan, kesehatan, dan kebersihan jiwa dan mental. Jiwa menjadi tenang dan damai (*muthmainah*), bersikap lapang dada (*radhiyah*) dan mendapatkan pencerahan taufik dan hidayah Tuhannya (*mardhiyah*).
2. Untuk menghasilkan suatu perubahan, perbaikan dan kesopanan, tingkah laku yang dapat memberikan manfaat baik pada diri sendiri, lingkungan keluarga, lingkungan kerja, maupun lingkungan *social* dan alam sekitarnya.
3. Untuk menghasilkan kecerdasan rasa (emosi) pada individu sehingga muncul dan berkembang rasa toleransi, tolong-menolong, kesetiakawanan dan rasa kasih sayang.
4. Untuk menghasilkan kecerdasan spiritual pada diri individu sehingga muncul dan berkembang rasa keinginan untuk berbuat taat kepada Tuhannya, ketulusan mematuhi segala perintah-Nya, serta ketabahan untuk menerima ujian-Nya.
5. Untuk menghasilkan potensi ilahiyyah, sehingga dengan potensi itu individu dapat melakukan tugasnya sebagai khalifah dengan baik, menanggulangi berbagai persoalan hidup dan dapat memberikan kemanfaatan dan keselamatan bagi lingkungan pada berbagai aspek kehidupan (Adz-Dzaky, 2002)

Berdasarkan dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan dan konseling Islam adalah untuk membantu agar suatu masalah

dapat diselesaikan tentunya dengan cara menghidupkan kembali rasa percaya terhadap Allah SWT, dan mengetahui apa yang harus ia lakukan untuk membedakan tindakan yang sesuai dan tidak, dengan bimbingan konseling Islam meluruskan akal yang tidak sadar menjadi sadar akan segala bentuk tingkah lakunya di dunia dimana tujuan dari bimbingan dan konseling Islam untuk pengembalian akal sehat seseorang.

3. Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam

Fungsi bimbingan dan konseling Islam ditinjau dari kegunaan atau manfaat dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu :

1. Fungsi preventif
Yakni membantu individu menjaga atau mencegah timbulnya masalah bagi dirinya.
2. Fungsi kuratif atau korektif
Yakni membantu individu memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau dialaminya.
3. Fungsi preservatif
Yakni membantu individu menjaga agar situasi dan kondisi yang semula tidak baik (mengandung masalah) yang telah menjadi baik (terpecahkan) itu kembali menjadi lebih baik dan bertahan lama.
4. Fungsi developmental atau pengembangan
Yakni membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang telah baik agar tetap baik atau menjadi lebih baik sehingga tidak memungkinkannya menjadi sebab munculnya masalah baginya (Musnamar, 1992)

Bimbingan konseling Islam memiliki tiga fungsi yang penting seperti, pencegahan dari hal-hal negatif, langkah perbaikan diri, dan pengembangan fitrah individu (Faqih, 2001).

Jika dilihat dari fungsi yang pertama yakni pencegahan yang dilakukan untuk menghambat adanya masalah dan hal-hal negatif yang datang. Fungsi yang kedua yakni perbaikan dilakukan setelah individu mengalami masalah tersebut kemudia diarahkan kembali agar tidak mengulangi kesalahan tersebut. Fungsi yang ketiga yaitu berusaha menggali dan mengembangkan bakat individu.

Fungsi bimbingan dan konseling Islam dapat digolongkan menjadi tiga fungsi yaitu :

1. Remedial atau Rehabilitatif

Peranan remedial berfokus pada masalah: Penyesuaian diri, Menyembuhkan masalah psikologis yang dihadapi dan Mengembalikan kesehatan mental dan mengatasi gangguan emosional.

2. Fungsi Edukatif atau Pengembangan

Fungsi ini berfokus kepada masalah: Membantu meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam kehidupan, Mengidentifikasi dan memecahkan masalah-masalah hidup, membantu meningkatkan kemampuan menghadapi transisi dalam kehidupan, dan untuk keperluan jangka pendek, konseling membantu individu-individu menjelaskan nilai-nilai, menjadi lebih tegas, mengendalikan kecemasan, meningkatkan keterampilan komunikasi antar pribadi, memutuskan arah hidup, menghadapi kesepian dan semacamnya.

3. Fungsi preventif dan Kuratif (Pencegahan dan Penyembuhan)

Fungsi ini membantu individu agar dapat berupaya aktif untuk melakukan pencegahan sebelum mengalami masalah-masalah kejiwaan karena kurangnya perhatian, dan melakukan penyembuhan bila terjadi sakit kejiwaannya. Upaya preventif dan kuratif meliputi pengembangan strategi dan program yang dapat digunakan untuk mencoba mengatasi risiko-risiko hidup yang tidak perlu terjadi (Fitriya, 2013)

Fungsi utama bimbingan dan konseling dalam Islam yang hubungannya dengan kejiwaan tidak dapat terpisahkan dengan masalah spiritual (keyakinan). Islam memberikan bimbingan kepada manusia agar kembali kepada Al-Qur'an dan As-Sunnah. Fungsi bimbingan dan konseling di sini memberikan bimbingan kepada penyembuhan terhadap gangguan mental berupa sikap dan cara berpikir yang salah dalam menghadapi problem individu setelah individu dapat kembali dalam kondisi yang bersih dan dapat membedakan mana yang baik dan buruk, mana yang bermanfaat dan tidak bermanfaat, mana yang baik bagi dirinya dan orang lain atau sebaliknya.

Analisis bimbingan dan konseling Islam pada Dampak Psikososial kecanduan *game* online sebagai media atau alat yang dipergunakan untuk

melihat beberapa yang kurang pada seseorang sehingga menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*. Karena seharusnya dalam kepribadian seorang muslim yang mempunyai tuntutan hidup dan menjalankan kehidupan sesuai Al-Qur'an. Fokus bimbingan dan konseling Islam digunakan untuk meninjau sejauh mana remaja di komunitas revolusioner Semarang bermain *game online* dalam memenuhi kebutuhan dunia maupun akhiratnya.

BAB III

GAMBARAN UMUM PENELITIAN

A. Gambaran Umum Komunitas Revolusioner Semarang

1. Profil Terbentuknya Komunitas Revolusioner Semarang

Awal terbentuknya Komunitas Revolusioner Semarang pada dasarnya dari kegemaran para mahasiswa Universitas Negeri Semarang (Unnes) yang suka bermain game online. Salah satunya adalah Game Mobile Legends. Dimana merupakan salah satu permainan yang banyak digemari kalangan remaja. Pada bulan Januari tahun 2020 salah satu pemain yang bernama Mas Candra (22) ia merupakan ketua komunitas tersebut dan juga pembentuk komunitas menjadi sebuah komunitas game Mobile Legends yang diberi nama Revolusioner. Mas Candra juga berniat untuk membentuk sebuah komunitas tersebut karena yang ia ketahui ada beberapa anak remaja yang bermain game tersebut.

Berawal di suatu tempat yang berlokasi di sekitar Unnes yang bernama Café Noms Kopi, Mas Candra bertemu dengan temannya yang kemudian tertarik untuk mendirikan komunitas game. Pada masa awal komunitas berdiri masih terdapat 4 orang saja. Yang kemudian salah satu anggota komunitas yang bernama Adji menawarkan ke beberapa temannya untuk bergabung di komunitas ini. Akhirnya, bertambah menjadi 8 orang hingga sampai saat ini.

Mas Candra sendiri merupakan Ketua Komunitas Revolusioner dan juga pembentuk komunitas tersebut. Dibentuknya komunitas game tersebut telah dibentuk oleh Mas Candra dan telah memiliki wakil yang bernama Adji dan memiliki beberapa anggota didalamnya. Diantara anggota tersebut masih remaja dan memiliki umur 19-23 tahun. Dan terbentuknya komunitas tersebut berdasarkan kesamaan yang mereka miliki yakni sama-sama gemar bermain game.

2. Letak Geografis Komunitas Revolusioner Semarang

Secara khusus Komunitas Revolusioner tidak mempunyai basecamp dikarenakan lokasi rumah mereka masing-masing yang tidak berdekatan. Namun mereka sering nongkrong atau bermain game bersama di Noms Burjo Unnes dan Noms Kopi Gajah Mungkur.

3. Visi dan Misi

a. Visi Komunitas Revolusioner Semarang :

1. Mempunyai tekad kebersamaan
2. Memiliki sportifitas dan kekeluargaan yang tinggi
3. Mampu meningkatkan skill next level dari skill yang sebelumnya

b. Misi Komunitas Revolusioner Semarang :

1. Selalu ingin memenangkan gelar-gelar juara di setiap event atau tournament
2. Selalu ingin memajukan komunitas menjadi lebih baik dari yang sebelumnya

4. Struktur Organisasi Komunitas Revolusioner Semarang

Struktur Organisasi menetapkan cara dimana kegiatan dan pekerjaan dipisahkan, dikategorikan, dan dikoordinasikan ditentukan oleh struktur organisasi. Enam komponen penting, spesialisasi pekerjaan, departementalisasi, rantai komando, rentang kendali, sentralisasi dan desentralisasi, dan formalisasi. Disebutkan dalam pernyataan ini. Suatu system atau jaringan tugas, pelaporan, dan mekanisme komunikasi yang menghubungkan kerja individu dengan kerja kelompok dikenal sebagai struktur organisasi. (WAHJONO, 16 April 2022)

No.	Nama	Umur	Jenis Kelamin	Pekerjaan	Jabatan
1.	Setya Candra Utama	21	Laki-laki	Mahasiswa	Ketua
2.	Hanugrah Adji Mubarak	20	Laki-laki	Mahasiswa	Wakil
3.	Aldias Sutan Mudo	21	Laki-laki	Mahasiswa	Anggota
4.	Nizarisman Apriansyah	21	Laki-laki	Mahasiswa	Anggota
5.	Widi Andoko	21	Laki-laki	Mahasiswa	Anggota
6.	Mohammad zuly zulfan arif	21	Laki-laki	Mahasiswa	Anggota

7.	gesang soleh	21	Laki-laki	Karyawan	Anggota
8.	Bagas Achmad	22	Laki-laki	Karyawan	Anggota

5. Program dan Jadwal Kegiatan Komunitas Revolusioner Semarang

Pada umumnya setiap kegiatan dari Komunitas Revolusioner Semarang mempunyai keserupaan jenis kegiatan dari komunitas lainnya. Diantara kegiatan yang dipaparkan yakni :

a) Latihan/Training

Pelatihan adalah kegiatan melatih atau mengembangkan suatu keterampilan dan pengetahuan kepada diri sendiri atau orang lain, yang terkait dengan kompetensi tertentu yang dianggap berguna. Latihan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan kian hari kian meningkat dengan metode yang memiliki tujuan. Pada prinsipnya latihan merupakan proses perubahan kearah yang lebih baik, yaitu meningkatkan kualitas fisik, kemampuan fungsional tubuh, dan kualitas psikis seseorang. (Millah, 11 Mei 2016)

Latihan/Training merupakan aktivitas untuk melatih skill dan chemistry antara pemain satu dengan yang lainnya. Berguna unruk mendapatkan perasaan atau feel yang sama saat bermain game. Untuk jadwalnya setiap hari Senin-Minggu.

b) *Friendly Match*

Pertandingan persahabatan (bahasa Inggris: Friendly Match) juga dikenal sebagai pertandingan eksibisi, uji coba, pertandingan pemanasan, atau pertandingan persiapan adalah ajang olahraga yang mempertandingkan dua tim yang tidak terikat kompetisi atau turnamen tertentu sehingga pertandingan jenis ini bersifat tidak resmi. Pertandingan persahabatan dapat diadakan antara dua tim yang berbeda atau antara skuad utama dan skuad pelapis dari team yang sama (Wikipedia, 2022). Friendly Match atau yang biasa disebut sparing dengan tim atau komunitas lain, dilakukan di hari Sabtu dan Minggu. Yang berguna untuk mengasah skill dan kekompakan tim.

c) Event/Tournament

Event atau Tournament Game merupakan sebuah acara kompetisi yang diadakan oleh komunitas game. Dimana mereka melakukan pertandingan kejuaraan dalam lingkup kecil maupun besar. Sistem kompetisi atau tournament adalah system pertandingan yang dipakai dalam pertandingan game online, yang biasanya mempertemukan setiap tim dengan tim yang lainnya secara lengkap. Sebagai contoh, dalam setiap tournament tim satu dengan yang lainnya akan bertemu atau bertanding untuk mendapatkan pemenang dalam suatu kompetisi. Umumnya bagan system pertandingan dibagi menjadi dua macam yaitu system gugur dan kompetisi.

“Kami rutin ikut di berbagai turnamen karena berguna untuk melihat hasil dari beberapa Latihan yang sering kami lakukan setiap harinya. Entah itu menang atau kalah itu urusan belakangan. Tujuannya sih ya pasti ingin menang, tapi disini saya selalu terapkan dengan teman-teman yang lain juara adalah bonus. Jadi, intinya kekompakan dan respect dengan tim lain adalah kuncinya” (Wawancara dengan Mas Candra di Noms Kopi jam 15.27, 01 Desember 2022)

B. Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang

Menurut Sarafino (dalam Adeonalia, 2002:15) kecanduan sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengkonsumsi zat alami atau zat sintesis yang berulang sehingga orang menjadi tergantung secara fisik atau secara psikologis. Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Jadi Kecanduan artinya aktivitas yang kita lakukan secara terus-menerus yang dimana memiliki efek buruk pada diri kita. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King, 2018) (Novryaldi, 2019). Dalam wawancara yang telah peneliti laksanakan perihal pembahasan utama peneliti tentang dampak psikososial kecanduan game online dalam mencari informasi. Dampak kecanduan game online akan berpengaruh terhadap pada aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, aspek keuangan.

Kemudian lebih lanjut dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan gambaran umum dari subjek yang terlibat.

1. Subjek Pertama

Setya Candra Utama berusia 21 Tahun selaku Ketua dan Pendiri Komunitas Revolusioner Semarang dengan status mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan di Universitas Negeri Semarang semester 7. Mas Candra mulai mendirikan Komunitas Revolusioner pada bulan Januari 2020 hingga sekarang. Peneliti melakukan wawancara dengan menemukan informasi pada (Wawancara dengan Mas Candra di Noms Kopi jam 15.27, 01 Desember 2022) sebagai berikut :

“Jadi awal mula saya kenal game online dimulai pada berkembangnya smartphone di tahun 2015, dimana saya bermain game Point Blank untuk pertama kalinya. Saya mengetahui game tersebut karena, ajakan dari teman masa remaja. Sehingga mulai dari game itu jadi tertarik dengan yang namanya game online. Seiring berkembangnya teknologi, sekarang game bisa diakses dengan gadget dan saya rasa itu sangat praktis karena bisa bermain game dimana saja terlebih pada game yang saat ini saya mainkan yaitu game mobile legends.”

“Untuk masa sekarang durasi saya bermain game sangat sering mas, malah hampir tiap hari. Jadi ibaratnya waktu luang saya hanya untuk istirahat bermain game. Sehari itu bisa kurang lebih 8 jam perhari, tapi untuk skala mainnya di selang-seling, misal pagi 2 jam, siang 2 jam, sore 1 jam, lalu malam bisa sampai 3 jam dan itupun bisa lebih juga. Kalau buat aktivitas kuliah cuman sebentar gak yang lama, jadi perbandingannya lebih sering bermain game. Kalau dibanding dengan aktivitas yang lain itupun masih bisa disambi dengan bermain game.”

“Kalau buat dampak positif dan negatif bagi saya lebih banyak dampak positifnya. Contohnya kayak bisa kumpul sama teman, mengisi waktu luang. Lalu dampak negative yang tak rasain mungkin stress saja mas kalau kalah main game, ya mungkin ada beberapa dampak di aktivitas saya yang terpengaruh, seperti telat makan, lalu kalau ada tugas kuliah jadi terbengkalai.”

“Salah satu alasan tujuan saya mendirikan komunitas ya karena ingin menang turnamen dan itu emang rasanya seneng banget gitu mas. Dan bisa dikenal oleh tim-tim yang lainnya di area Semarang. Jadi kalau ikut turnamen dan menang itu gak sia-sia

mendirikan komunitas ini. Ditambah lagi hasil latihan kami yang tiap hari main bersama ada hasilnya gitu. Bagi saya itu reward dan bikin saya bangga dengan diri saya sendiri dan tim saya.”

“Saya belum pernah coba berhenti bermain game mas, alasannya karena memang tidak ada niatan kesana. Kurang lebih disibukin sama aktivitas yang memungkinkan saya untuk tidak memegang gadget. Dan yang saya rasakan biasa saja mas. Kalau untuk aktivitas ibadah jujur saya suka telat dan sering meninggalkan shalat, apalagi kalau semisal sewaktu main game diluar sama teman itu rasanya tidak ingin melakukan kegiatan yang lain, istilahnya mager.”

2. Subjek Kedua

Hanugrah Adji Mubarak berusia 20 Tahun selaku Wakil Ketua di Komunitas Revolusioner Semarang dengan status mahasiswa jurusan Teknik Elektro di Universitas Negeri Semarang semester 5. Peneliti melakukan wawancara dengan menemukan informasi pada (Wawancara dengan Adji di Noms Kopi jam 16.34, 01 Desember 2022) sebagai berikut:

“Jadi dulu awal mula kecanduan game online sebenarnya bukan dari mobile legends, tapi game COC (Clash of Clans) dikarenakan ada teman yang main, yang akhirnya saya ikut bermain game tersebut. Kalau dulu main game COC durasi bermain paling 15-20 menit, jadi tidak sampai kecanduan. Lalu akhirnya mengenal mobile legends itu durasi bermain bisa sampai 8-10 jam perhari. Karena mungkin saya merasa jago dan bisa memainkannya jadi saya ketagihan main game kurang lebih seperti itu mas.”

“Perbandingan saya bermain game dalam aktivitas saya sehari-hari kurang lebih biasanya saya bermain game 12 jam sehari, jadi kurang lebih kalau perbandingannya setengah hari saya habiskan untuk bermain game. 6 jam saya gunakan untuk bekerja parttime dan sisanya saya gunakan untuk beristirahat.”

“Dampak positifnya cukup banyak, saya dapat mempelajari kegiatan aktivitas seperti berjualan, berinteraksi sosial, mencapai target push rank. Lalu untuk negatifnya saya tidak peduli dengan lingkungan sekitar, saya menjadi pribadi yang tidak peduli atau bisa disebut juga malas. Studi saya berantakan dan sedikit mengalami kendala yang berdampak pada nilainya.”

“Awalnya sedari kecil saya sudah senang bermain game, jadi sudah terbiasa untuk bergabung di komunitas game ini”

“Perubahan yang saya rasakan jadi lebih paham berinteraksi sosial di dalam game tersebut, namun ibadah saya kurang, karena asyik bermain game. Interaksi sosial di dunia nyata pun jadi terganggu.

“Sangat senang sekali jika saya bisa memenangkan game di dalam tournament. Karena menurut saya itu sangat berprestasi.”

“Pernah berhenti bermain game, lalu setelah itu saya merasakan hampa dan kurang bergairah dalam menjalani hidup.”

“Ibadah saya sering terganggu, karena saya terlalu asyik bermain game dengan teman-teman saya”

3. Subjek Ketiga

“Awal saya mengenal game online menemani teman saya bermain game online. Pada akhirnya saya ingin tahu dan mencobanya”.

“Untuk saat ini durasi saya bermain game online 4 jam per hari, biasanya pada malam hari setelah kegiatan aktivitas selesai. Perbandingan saya bermain game online 60% saya lakukan untuk bermain game dalam sehari.”

“Dampak positif saya bermain game bisa meluapkan segala keluh kesah yang saya rasakan setiap harinya. Dampak negatifnya saya menjadi pribadi yang toxic. Seperti berbicara kasar, mengumpat, merendahkan orang lain di dalam game.”

“Karena teman dekat saya ikut bermain di komunitas tersebut, lalu saya ikut bergabung di komunitas ini. Perubahan yang saya rasakan saat bergabung, saya merasakan cemas dihadapan orang banyak atau saat berkomunikasi dengan orang lain di dunia nyata.”

“Saat memenangkan game di tournament merasa biasa saja, karena saya sudah sering menang. Mungkin kalau level kompetisinya tinggi saya bisa merasa puas. Tetapi jika kalah saya sering marah dan mengumpat kepada teman satu tim saya.”

“Saya belum pernah mencoba dan tidak ada keinginan untuk berhenti bermain game. Setidaknya sehari saya selalu menyempatkan bermain game guna melatih

kemampuan saya. Untuk ibadah saya alhamdulillah lancar, saya selalu menyempatkan sholat lima waktu. (Wawancara dengan Aldias, 1 Desember 2022)”

4. Subjek Keempat

“Awalnya saya mengenal game online karena sejak SMP dirumah saya sudah ada computer dengan sambungan internet. Karena untuk mengatasi kebosanan saya mendownload game online.”

“Setidaknya saya menghabiskan waktu bermain game online dengan durasi 8 jam sehari didepan komputer. Sisanya saya menghabiskan waktu untuk kegiatan aktivitas yang lainnya.”

“Dampak positif yang saya rasakan saat bermain game online saya dapat melatih kerja sama tim. Negatifnya saya mengalami gangguan kesehatan pada mata saya dan sering merasa lelah.”

“Karena saya ingin mencoba hal yang baru, akhirnya saya memutuskan untuk bergabung dengan komunitas ini. Dengan tujuan agar ada teman saat bermain game online.”

“Saat menang di kompetisi merasa senang dan sangat puas.”

“Saya pernah mencoba berhenti bermain game, dan merasakan tidak ada perubahan yang signifikan terhadap aktifitas dan Kesehatan saya.”

“Untuk kegiatan ibadah, saya sering lupa shalat karena terlalu asyik bermain game. (Wawancara dengan Nizarisman, 1 Desember 2022)”

5. Subjek Kelima

“Saya mengenal game online dikarenakan pengaruh dari lingkungan pergaulan rekan-rekan saya.”

“Paling tidak saya bermain game online 7 jam dalam sehari, dan perbandingan bermain game dengan aktifitas lainnya, saya menghabiskan sepertiga hari untuk bermain game.”

“Untuk dampak positif bermain game saya dikenal banyak orang, dan itu mempengaruhi hubungan relasi saya dengan teman yang bermain game tersebut. Untuk dampak negatifnya saya terlalu boros menghabiskan uang saya hanya untuk membeli

item-item dalam game dimana saya menghabiskan kurang lebih dua juta dalam bermain game.”

“Karena ketua komunitas ini adalah teman saya, jadi saya ikut bergabung di komunitas ini.”

“Tentu saya sangat puas jika memenangkan tournament karena dapat meningkatkan value pada komunitas ini agar dapat dikenal.”

“Pernah saya berhenti, lalu saya merasakan kekosongan dihidup saya. Puji Tuhan saya taat menjalani ibadah mingguan saya. (Wawancara dengan Widi, 1 Desember 2022)”

6. Subjek Keenam

“Saya mengenal game online dari teman SMA. Game pertama yang saya mainkan CSGO bergenre FPS. Selain itu saya juga bermain game bergenre MOBA yaitu Mobile Legends.”

“Durasi saya bermain game online paling tidak menghabiskan 7 jam sehari dengan game yang berbeda-beda. Perbandingan dengan aktifitas saya bermain game di waktu istirahat saya gunakan untuk bermain game.”

“Dampak positif yang saya rasakan dapat mengatur strategi dan berfikir kedepan dalam menyelesaikan suatu permasalahan, berdasarkan situasi dan informasi yang ada. Dampak negatifnya saya sering melalukan pertarungan berupa uang baik itu di dalam game maupun di kehidupan nyata.”

“Berawal dari kecanduan dikarenakan saya sudah terlalu lama dan mendalami game ini, akhirnya saya bergabung di komunitas revolusioner.”

“Tentu saja saya sangat senang dan merasa puas saat memenangkan kompetisi. Dan saya juga mendapat pencapaian yang berharga di hidup saya. Aktivitas ibadah saya terganggu dan sering lalai dalam sholat. (Wawancara dengan Mohammad Zuly, 1 Desember 2022)”

7. Subjek Ketujuh

“Awalnya saya mencoba bermain di warnet, ketika saya masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Durasi saya bermain game sekitar 12 jam perhari, dengan perbandingan

aktifitas seperti kuliah saya yang sedikit terganggu dikarenakan saya habiskan untuk bermain game.”

“Dampak positifnya dapat mempertajam kemampuan logika saya dan mampu berfikir kritis. Lalu untuk dampak negatifnya, tentu saja berdampak didunia nyata terutama canggung dalam berinteraksi sosial dan kuliah saya menjadi terganggu dimana nilai studi saya kurang memuaskan.”

“Pada awalnya saya bergabung dengan komunitas ini karena memiliki teman dengan hobby yang sama yaitu bermain game online.”

“Perubahan yang saya rasakan menjadi lebih tenang, karena bisa fokus bermain di dalam game. Sehingga tidak terganggu dengan drama-drama sosial di dunia nyata.”

“Jujur saya sangat merasa senang, sebabnya saya bisa mengalahkan orang lain dengan kemampuan bermain game yang saya miliki.”

“Pernah, yang saya rasakan bosan. Karena jenuh dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Alhamdulillah, saya masih bisa melaksanakan ibadah secara taat. (Wawancara dengan Gesang Soleh, 1 Desember 2022)”

8. Subjek Kedelapan

“Awal saya mengenal game online berdasarkan dari teman saya selepas pulang kerja untuk mengatasi kebosanan saat bekerja.”

“Untuk durasi saya bermain game, sekitar 3 jam sehari. Yang biasa saya lakukan selepas pulang kerja. Dimana perbandingan saya bermain game cenderung lebih banyak dibandingkan dengan aktifitas lainnya.”

“Dampak positifnya saya mendapatkan suatu pengalaman yang baru, setiap kali saat bermain game. Baik itu pengalaman menyenangkan maupun tidak menyenangkan. Dampak negatifnya saya sering mendapatkan peringatan dari atasan saya, karena kinerja saya terganggu dan menurun.”

“Saya dapat bergabung dengan komunitas ini dari teman saya yang juga bermain game tersebut. Selain itu juga saya melihat dia asyik bermain game. Perubahan yang saya rasakan saat bergabung di komunitas ini, saya bisa meluapkan emosi dan hasrat kekesalan terhadap aktifitas pekerjaan saya.”

“Untuk saat ini saya belum pernah berhenti bermain game. Karena bermain game bisa melepaskan penat selepas bekerja. Untuk aktivitas ibadah saya, sedikit terganggu. Karena dengan sengaja saya meninggalkan shalat, dan lebih mementingkan bermain game. (Wawancara dengan Bagas Achmad, 1 Desember 2022)”

Dari pemaparan data diatas dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab para remaja kecanduan *game online* ada dua. Pertama faktor internal, merupakan faktor yang mempengaruhi ada di dalam. Faktor internalnya adalah karena rasa ingin berkompetisi dalam diri sendiri, jika tidak menang ingin bermain terus, tidak ada kegiatan, dan kurang arahan. Sedangkan faktor eksternal adalaah lingkungan teman yang rata-rata bermain *game online*, dan adanya fasilitas yang diberikan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan beberapa Orang Tua subjek yang berkenan

1. Orang tua dari Hanugrah Adji

“Saya mengetahui keberadaan game online tentu saja dari kebiasaan anak saya sendiri.”

“Jujur saja, saya sebagai orang tua melihat perilaku anak saya sering bermain game online membuat saya khawatir mengenai dampak kecanduan terhadap anak saya.”

“Tentu saja saya sebagai orang tua sering menasihati anak untuk tidak sering bermain game online dan memberikan kebebasan bertanggung jawab saat bermain game.”

“Saya sebagai orang tua tentu saja kecewa, karena terdapat perubahan sikap yang lebih negatif dari kebiasaan anak, seperti menunda shalat, susah diberitahu, dan suka membantah.”

“Setiap malam saya sering mematikan koneksi Wifi dirumah, agar anak saya tidak terus-menerus bermain game online. (Wawancara dengan Orang Tua Hanugrah Adji, 20 Desember 2022)”

2. Orang tua dari Aldias Sutan Mudo

“Saya mengetahui game online dari berita di TV maupun di media sosial. Dimana banyak para pemain game online memiliki penghasilan yang tinggi.

“Mengenai anak saya yang suka bermain game online saya sangat mendukung dan mengingatkan untuk selalu bertanggung jawab yang harus dilakukan.”

“Tentu saja saya membebaskan anak saya untuk bermain game, selama dia bertanggung jawab dengan apa yang dia lakukan. Selagi masih bersangkutan dengan hal yang positif apapun akan saya dukung untuk anak saya.”

“Saya tidak mempermasalahkan hal tersebut, selayaknya sebagai orang tua saya mendukung dan mengarahkan apapun keputusan yang anak saya pilih. Selama dia mau bertanggung jawab atas pilihannya itu.”

“Disamping dukungan yang saya berikan, saya juga mengarahkan dan memperingatkan selalu menjaga kesehatan untuk tidak terlalu lama bermain game online. (Wawancara dengan Orang Tua Aldias, 20 Desember 2022)”

3. Orang tua dari Widi Andoko

“Saya mengetahui keberadaan game online dari kebiasaan anak saya yang sering bermain game.”

“Saya sangat kecewa, karena sudah sering saya mengingatkan kepada anak saya untuk tidak terlalu banyak bermain game online. Karena menurut saya tidak ada manfaat untuk masa depan malah hanya menyia-nyiakan waktu saja.”

“Sudah sering saya mengingatkan berulang kali kepada anak saya tetapi tidak diperdulikan. Dan tetap bermain game seperti biasa.”

“Sebenarnya saya sebagai orang tua kasihan terhadap kebiasaan anak yang sering bermain game. Akan tetapi respon anak saya malah semakin acuh tak acuh jika saya selalu memberikan nasihat. Bahkan, anak saya sering membantah dan balik marah-marah ke saya.”

“Yang sudah saya lakukan dalam menghadapi anak yang sering bermain game online dengan mengurangi uang jajannya. (Wawancara dengan Orang Tua Widi Andoko, 20 Desember 2022)”

C. Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang

Teori Perkembangan Psikososial (Erikson, 2010) mengatakan bahawa kata “psikososial” mengacu pada perkembangan manusia menunjukkan bahwa kekuatan social berinteraksi dengan suatu organisme untuk menciptakan fase kehidupan seseorang dari lahir sampai mati, mempengaruhi bagaimana mereka menjadi secara fisik dan psikologis. Kecanduan adalah suatu perilaku tidak sehat yang berlangsung secara terus menerus oleh individu yang bersangkutan (Yee,2006). Kecanduan berasal dari kata candu yang artinya sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus (Smart, 2010:16). Istilah kecanduan awalnya digunakan pada penggunaan obat-obatan terlarang dan alcohol. Dalam beberapa tahun terakhir ini, istilah kecanduan tersebut meluas sehingga orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, berbelanja pemakaian internet, dan lain-lain. Perilaku yang tidak sehat atau negative cenderung dapat merugikan individu itu sendiri. Kecanduan salah satunya disini terlihat pada pemain game online.

Ketua dari Komunitas Revolusioner sendiri Mas Chandra mengatakan bahwa : “Remaja yang sudah kecanduan game online akan menjadi malas seperti, malas belajar, malas berangkat kuliah, telat makan, sulit berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan game online saja. Oleh karena itu memang perlu kebijaksanaan dalam menggunakan game online jangan sampai malah banyak dampak negatifnya daripada positifnya.”

Adapun dampak yang muncul akibat kecanduan game online menurut (King, 2018) (Novryaldi, 2019) ada 5 aspek yaitu :

1. Aspek Kesehatan

Remaja yang kecanduan game online mengakibatkan kesehatan yang menurun dan memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur dan sering terlambat makan.

Hal tersebut sesuai hasil wawancara dengan Mohammad Zuly yang mengatakan bahwa :

“saya menghabiskan kurang lebih 7 jam lebih dalam bermain game mas, akibatnya jam tidur saya terganggu, karena sering begadang juga. Kalau udah

asik bermain game saya pun lupa makan. (Wawancara dengan Mohammad Zuly, 1 Desember 2022).”

2. Aspek Psikologis

Banyak adegan game onlone yang memperlihatkan tindakan criminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar remaja. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Adapun hasil wawancara dengan Mas Aldias mengatakan bahwa :

“Betul mas, saya sering marah-marrah apabila saat bermain game tapi hasilnya kalah. Dan akhirnya saya luapkan dengan berbicara kotot atau toxic didalam game. Saya kan sering main sendiri mas, jika teman-teman saya ada kesibukan lain. Akhirnya dapat teman main game yang tidak jago, jika game nya kalah saya bisa marah-marrah. Jaringan yang tidak stabil pun bisa membuat hati saya tidak tenang saat bermain game (Wawancara dengan Aldias, 1 Desember 2022).”

3. Aspek Akademik

Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk belajar justru lebih sering digunakan untuk bermain game online. Akhirnya performa akademik mahasiswa menurun. Berujung pada daya konsentrasi remaja yang terganggu sehingga saat menyerap pelajaran mata kuliah yang disampaikan dosen tidak maksimal.

Hal ini sesuai dengan yang peneliti temukan dengan subjek yang Bernama Mas Gesang mengatakan :

“Tidak hanya konsentrasi saya saja yang menurun mas, nilai IPK saya pun juga menurun. Mepet banget nilainya. Jika ada tugas pun saya hanya copy paste dari teman saya. Karena waktu untuk mengerjakan tugas saya gunakan untuk bermain game. Akhirnya saya hanya meng-copy tugas teman saya (Wawancara dengan Gesang Soleh, 1 Desember 2022).”

4. Aspek Sosial

Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa dengan kehidupan maya atau bermain game online biasanya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Memiliki sikap anti sosial, tidak ingin berbaur dengan masyarakat maupun dengan keluarganya sendiri.

Adapun hasil wawancara dengan Mas Hanugrah Adji mengatakan:

“Perbandingan saya bermain game dalam aktivitas saya sehari-hari kurang lebih biasanya saya bermain game 12 jam sehari, jadi kurang lebih kalau perbandingannya setengah hari saya habiskan untuk bermain game. 6 jam saya gunakan untuk bekerja parttime dan sisanya saya gunakan untuk beristirahat. Saya jadi kurang waktu dengan keluarga mas, lebih mentingin main gamenya. Jadi pulang kuliah langsung ngegame. Tidak peduli sama lingkungan sekitar pokoknya push rank (Wawancara dengan Adji di Noms Kopi jam 16.34, 01 Desember 2022)”.

5. Aspek Keuangan

Bermain game online pun ada yang membutuhkan uang untuk membeli voucher agar bisa memainkan game tersebut. Dan uang yang dikeluarkan tidak sedikit, remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat membeli voucher game tersebut.

Hal ini sama dengan wawancara Mas Widi yang mengatakan:

“saya terlalu boros menghabiskan uang saya hanya untuk membeli item-item dalam game dimana saya menghabiskan kurang lebih dua juta dalam bermain game. Biasanya uang dari saya minta orang tua untuk keperluan kuliah saya minta lebih mas. Jadi sisanya untuk beli diamond Mobile Legends. Kadang uang bulanan yang biasa dikasih sama orang tua saya kurang. Akhirnya saya meminta uang lebih kepada orang tua saya (Wawancara dengan Widi, 1 Desember 2022).”

Artinya disini game online menyebabkan nilai kuliah pada mahasiswa menurun. Terkadang ada pemain game satu dengan yang lainnya terlibat cekcok saat permainan berlangsung karena ada satu pihak menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan. Hal ini yang membuat pemain game emosi dan akhirnya terjadilah pertengkaran.

Adapun dampak lain yang peneliti temukan di lokasi, sesuai dengan teori (Yee, 2002) antara lain:

1. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan

Hal ini sesuai dengan Mas Hanugrah Adji yang mengatakan:

“Pernah sehari tidak main mas, rasanya frustrasi lalu setelah itu saya merasakan hampa dan kurang bergairah dalam menjalani hidup. Kalau sehari tidak main kayaknya ada yang kurang gitu mas (Adji, 1 Desember 2022).”

2. Perasaan bersalah ketika bermain

Perasaan bersalah jika saat bermain game kalah. Lalu emosi kepada teman satu team sendiri. Padahal dalam setiap permainan ada saatnya menang ada saatnya kalah.

Hasil wawancara dengan Mas Aldias sebagai berikut:

“Kalau pas main kalah, saya menjadi pribadi yang toxic. Seperti berbicara kasar, mengumpat, merendahkan orang lain di dalam game. Kadang sama teman sendiri saya bisa marah-marah mas. Namun cuman sesaat itu saja, kalau gamenya sudah selesai, emosi kepada teman saya juga selesai. Saya sadar mas sebenarnya kalau itu salah, cuman kadang pengen luapin aja (Wawancara dengan Aldias, 1 Desember 2022).”

3. Keluarga mulai berpendapat ada yang tidak beres dengan individu karena game online

Orang tua pun mulai resah dengan sifat anaknya yang kadang emosinya tidak stabil, menjadi pribadi yang tertutup.

Begitu juga hasil wawancara dengan Orang Tua Widi yang mengatakan :

“sudah sering saya mengingatkan kepada anak saya mas untuk tidak terlalu banyak bermain game online. Karena menurut saya tidak ada manfaat untuk masa depan malah hanya menyia-nyiakan waktu saja, tetapi tidak diperdulikan. Dan tetap bermain game seperti biasa. Sebenarnya saya sebagai orang tua kasihan terhadap kebiasaan anak yang sering bermain game. Akan tetapi respon anak saya malah semakin acuh tak acuh jika saya selalu memberikan nasihat. Bahkan, anak saya sering membantah dan balik marah-marah ke saya (Wawancara dengan Orang Tua Widi Andoko, 20 Desember 2022).”

4. Masalah dalam kehidupan sosial

Hal ini sama apa yang dikatakan Mas Gesang saat wawancara:

“tentu saja berdampak didunia nyata terutama canggung dalam berinteraksi sosial dan terutama kuliah saya mas, saat presentasi saya merasa gugup dan tidak bisa bicara didepa umun. Alhasil menjadi terganggu dimana nilai studi saya kurang memuaskan (Wawancara dengan Gesang Soleh, 1 Desember 2022).”

5. Masalah dalam hal finansial

Top up saldo game dan beli voucher menjadi masalah finansial pada pemain game. Karena masing-masing nilainya tidak sedikit.

Hal ini sesuai dengan Mas Mohammad Zuly yang mengatakan sering melakukan pertarungan atau yang biasa disebut gatcha didalam game:

“saya sering melakukan pertarungan berupa uang mas. Jadi saya top up diamond di Mobile legends. Akhirnya saya spin atau gatcha agar bisa mendapatkan skin yang bagus. Sebulan sekali biasanya saya mas, karena uang bulanan dari orang tua saya sebulan sekali turun. (Wawancara dengan Mohammad Zuly, 1 Desember 2022).”

BAB IV

ANALISIS HASIL PEMBAHASAN

A. Analisis Dampak Psikososial Kecanduan *Game Online*

Game online merupakan jenis hiburan yang biasanya dimainkan oleh anak-anak maupun remaja zaman sekarang. Bermain game ini dapat membuat remaja lupa waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Banyaknya jenis permainan yang semakin berkembang sehingga menimbulkan kecenderungan pemainnya untuk berlama-lama memainkannya. Namun, apabila hal itu terjadi dikalangan remaja, hal ini tentu akan berdampak buruk dan tidaklah baik. Dampak yang mudah terjadi adalah pada tatanan kepribadian psikologis dan social remaja tersebut kepada orang-orang maupun di lingkungan sekitarnya. Dampak ini terlihat dengan perilaku remaja yang menolak, acuh tak acuh terhadap orang lain. Meskipun dibalik beberapa dampak negative diatas juga terdapat beberapa hal positif ketika bermain game online seperti dapat memahami kemajuan perkembangan teknologi, dapat juga dapat melatih Bahasa Inggris mereka.

Dampak Positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat bagi pemain game online tersebut, antara lain :

a. Menghilangkan stress, artinya, pemain games dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan di kampus atau pekerjaan yang menumpuk dengan bermain game online.

b. Kebiasaan mengoperasikan computer atau PC di warnet menyebabkan pelajar/mahasiswa mengetahui teknik-teknik dasar dan ilmu komputer jauh lebih dalam. kebiasaan memegang keyboard juga meningkatkan kecepatan dalam mengetik.

c. Cepat menyelesaikan permasalahan (problem solving) artinya kebiasaan para gamers dalam memecahkan masalah/level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran atau mata kuliah yang sedang dihadapinya.

d. Dampak positif yang paling dapat dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby yang sama. Meskipun proses sosialisasi hanya sebatas hobby yang sama namun hal ini merupakan dampak positif terhadap para gamers dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

Ketua Komunitas Revolusioner Mas Candra mengatakan “Kalau buat saya dampak positif bermain game bisa kumpul dengan teman yang hobbynya sama. Selain itu juga mengisi waktu luang, dan dampak negative yang saya rasakan mungkin stress saja kalau kalah main game dan telat makan juga.” Mohammad Zuly pun juga mengungkapkan “Dari bermain game saya dapat mengatur strategi dan berfikir kedepan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut (Fahlepi, 2019) Dampak Positif bermain game dapat memberi dampak yang baik.

Dengan menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif. Kecerdasan dalam mengatur strategi dalam menyelesaikan permasalahan pun meningkat. Tingkat kreativitas pun juga terlatih dengan bermain game, sehingga muncul ide-ide baru dalam mengatur suatu hal agar mencapai puncak kemenangan atau penyelesaian.

Kecanduan di dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan kebergantungan secara fisik kepada suatu obat bius. Umumnya kata kecanduan digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan. Seiring berkembangnya zaman konsep tentang kecanduan dapat diterapkan pada perilaku dengan secara luas termasuk kecanduan akan teknologi komunikasi informasi. Menurut Tracy Laque, semua permainan mengharuskan ditempuhnya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh, karakter dan uniknya permainan maupun peraturannya. Hampir semua permainan game menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkan permainan tersebut. Game online adalah game yang berbasis elektronik visual. Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan mata menjadi jenuh dan biasanya dibarengi dengan sakit kepala (Angela, 2013).

Bagas Achmad anggota komunitas mengungkapkan “Selepas saya kerja langsung saya bermain game sampai tengah malam, bahkan jika besoknya libur bisa saya lanjutkan sampai pagi atau dini hari. Dampak fisik yang saya rasakan badan saya cepat merasa lelah. Mata kadang merah akibat dari kurangnya tidur. Saat bekerja pun saya sering curi-curi waktu untuk bermain game juga. Alhasil saya sering kena tegur dari atasan.

Menurut (Novryaldi, 2019) menyatakan bahwa, kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek Kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan. Bentuk perilaku moral yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online meliputi cenderung emosional dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. Sedangkan menurut (Sulastri & Ahmad, 2019), dampak negative game online yaitu terkadang ada gamers lain yang cekcok dengan gamers lainnya saat permainan berlangsung karena ada satu pihak yang menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan. Hal ini yang membuat gamers emosi dan akhirnya terjadi pertengkaran.

Seperti yang diungkapkan Aldias Sutan Mudo “Dampak negatifnya saya sering marah-marah dan berbicara kasar kepada teman atau lawan di game maupun dengan teman komunitas saya sendiri. Saya sering cekcok dengan Hanugrah Adji di dalam game karena sering beda pendapat dalam mengatur strategi. Sehingga membuat saya emosi apalagi jika didalam game tersebut mengalami kekalahan”. Senada dengan Aldias, Nizarisman mengatakan “Saya sering merasa lelah dan mata saya sakit akhir-

akhir ini. Kadang mata saya merah karena saya paksakan untuk terus bermain game. Jam makan saya kadang juga telat karena bermain game”

Berbicara kotor atau mengumpat entah ini terjadi di seluruh dunia atau hanya di Indonesia, tapi selama ini yang saya lihat di Burjo atau café yang dimana biasa banyak remaja bermain game online ini sering mengatakan kata-kata kotor dan kasar saat bermain. Perubahan pola makan dan istirahat pun menjadi tidak teratur. Karena oenurunan pengendalian diri, banyak pola makan dan metode istirahat para pemain game online telah berubah. Waktu makan menjadi tidak teratur. Bahkan juga dapat menimbulkan efek Kesehatan yang merugikan bagi beberapa remaja yang salah satunya bagian Kesehatan mata karena terus menerus bermain gadget hal ini jika diteruskan dapat mengakibatkan fatal karena pancaran cahaya dan gadget yang dapat menyebabkan mata lelah dan akan mengganggu dalam beraktifitas.

Dampak negative dari bermain game online juga diungkapkan oleh Widi Andoko, “Saya tidak pandai dalam mengelola uang yang diberikan orang tua setiap bulannya. Uang bulanan itu sering saya gunakan untuk membeli item-item di dalam game seperti skin dari karakter hero, efek-efek dari tampilan hero. Jadi uang yang harusnya saya gunakan untuk kehidupan sehari-hari selama kuliah saya gunakan untuk membeli voucher game tersebut.” Hal serupa diungkapkan oleh Gesang Soleh “Begitu pun juga dengan saya, saya sering bertaruh gacha/spin didalam game untuk mendapatkan efek terbaik dari game tersebut. Dan tidak hanya itu, saya sering bertaruh uang dengan orang lain dalam bermain game. Hal itu saya lakukan, karena membuat saya puas apabila saya sudah menang atas orang lain.”

Pemborosan pembelian kuota dan pembelian voucher game terkadang bisa mencapai jutaan rupiah, belum lagi upgrade wifi koneksi internet di rumah. Apalagi jika uang bulanan dari orang tua digunakan untuk membeli voucher game. Fasilitas dari orang tua yang semestinya dipergunakan dengan sebaik-baiknya, akan tetapi malah dipergunakan untuk kesenangan sesaat saja.

Kekhawatiran perilaku menyimpang juga dirasa oleh orang tua dari Widi Andoko, hasil wawancaranya mengungkapkan ada rasa khawatr dan takut. “Sebenarnya saya sebagai orang tua kasihan terhadap kebiasaan anak saya jika di rumah sering bermain game. Jika saya memberikan nasihat, respon anak saya pasti acuh tak acuh dan malah kadang membantah lalu balik marah ke saya Sempat was-was jika tidak terkontrol gitu sampai tidak tahu waktu. Dan tiap 2 minggu sekali akhir-akhir ini anak saya minta uang tambahin, alasannya karena sudah habis. Padahal saya kira kirimian uang dari saya sudah cukup, akhirnya yang saya lakukan sekarang adalah mengurangi uang jajannya”. Semakin kecanduan seseorang pada game, semakin banyak pembuat game yang diuntungkan dari peningkatan pembelian seperti diamond, skin dan berbagai karakter hero lainnya semuanya meningkat. Namun keuntungan dari produsen ini justru berdampak buruk bagi Kesehatan mental para pemainnya.

B. Analisis Tujuan dan Fungsi Bimbingan dan Konseling Islam

Setelah penulis memaparkan mengenai landasan teori pada bab dua, mengenai teori dan objek hasil penelitian pada bab tiga, maka dalam bab empat ini penulis membahas mengenai analisis bimbingan konseling islam pada Komunitas Revolusioner Semarang. Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa Dampak Psikososial dalam bermain game sangat beragam yaitu dari aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Bimbingan dan konseling Islam berpangku pada tujuan pengembalian fitrah manusia agar dalam bertindak menggunakan akal pikiran yang sehat untuk mendapatkan keberhasilan di dunia namun tetap memperhatikan tujuan akhirat. Analisis yang didapat menuju pada tujuan bimbingan dan konseling islam adalah pada kegiatan disaat latihan bersama, diskusi dan event-event atau tournament. Kegiatan latihan bersama dan evaluasi sebagai komunitas dilaksanakan untuk membuat pola pikir sesama anggota sama-sama berkembang. Bahwasanya untuk menambah semangat dan kekompakan di dalam game maupun di luar game itu sendiri.

Munandir menyatakan tujuan konseling Islami adalah membantu seseorang untuk mengambil keputusan dan membantunya menyusun rencana untuk melaksanakan apa yang telah direncanakan. Keputusan tersebut mampu membuat bertindak sesuai dengan ajaran agama islam. (Munandir, 1997). Sedangkan Thohari Musnamar mengungkapkan tujuan bimbingan konseling islam adalah : (a) Membantu individu agar tidak menghadapi masalah, (b) Membantu individu mengatasi masalah yang dihadapi, (c) Membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang baik atau yang telah baik agar tetap baik atau menjadi lebih baik, sehingga tidak akan menjadi sumber masalah bagi dirinya dan orang lain (Musnamar, 1992). Bimbingan dan Konseling Islam dapat dilakukan sebagai usaha konselor dalam membantu klien untuk meningkatkan pemahaman agama serta pemahaman umum mengenai perilaku kecanduan game, dengan tujuan untuk menghasilkan kecerdasan spiritual pada klien, sehingga muncul dan berkembang rasa keinginan untuk selalu taat kepada Allah SWT, dengan kata lain jika klien mantap dengan pemahaman agamanya maka klien akan tau mana perilaku yang baik untuk dilaksanakannya dan mana perilaku yang buruk untuk ditinggalkannya. Untuk keberhasilan dalam memberikan konseling tergantung pada diri klien itu sendiri, apakah klien mau merubah perilakunya yang menjadi lebih baik atau tidak. Akan tetapi dengan keberhasilan konseling berarti klien akan mampu melewati masalah psikologis selama dia menjalani hidup.

Lalu peneliti bersama ketua komunitas membuka sesi kegiatan diskusi selepas selesai latihan. Hal ini dilakukan agar sesama anggota bisa saling mengerti dan mengetahui satu sama lain. Anggota menceritakan keluh kesahnya jika saat bermain ada yang tidak kompak ada, ada yang suka emosian. Beberapa mengungkapkan masalah yang dialami seperti 5 aspek diatas. Dalam event pertandingan atau tournament pun jika hasilnya tidak memuaskan pasti ada yang menyalahkan satu sama lain. Inipun berakibat kepada anggota lainnya yang merasa sudah bermain maksimal tetapi malah disalahkan. Di diskusi tersebut Aldias mengungkapkan jika ia sering berbicara kasar

kepada teman anggota timnya jika saat tournament timnya mengalami kekalahan, seolah-olah dia merasa paling benar sendiri. Alhasil temannya yang disalahkan mengaku tidak semangat untuk bermain, apabila Aldias sering menyalahkan jika saat mengalami kekalahan. Mencari kebenaran adalah keharusan untuk ditemykan dan dimiliki setiap manusia. Namun, merasa paling benar adalah sikap yang harus dihilangkan dan dihindari. Sikap merasa paling benar berhubungan dengan sikap merasa paling baik dan paling pintar. Sifat ini merupakan karakter yang tidak disukai oleh Allah SWT.

Lalu permasalahan lain diungkapkan oleh beberapa anggota komunitas yang lalai meninggalkan shalat karena terlalu asyik bermain game. Apalagi jika saat kalah, pasti penasaran ingin main terus, ungkap Nizarisman. Remaja yang kecanduan akan game jika kalah tidak akan berhenti untuk bermain bahkan ingin terus bermain. Remaja yang tidak kecanduan atau menyukai sesuatu biasanya akan cenderung menjauh. Karena remaja dengan kecanduan game cenderung biasanya tidak akan mudah mengalah ketika belum mengalahkan musuh kemudian memenangkannya. Jadi, tidak heran jika remaja yang kecanduan main game online tidak pernah bosan dan lelah didepan computer atau smartphonenya.

Mohammad Zuly juga mengatakan karena keasikan main game lupa jika sudah adzan dzuhur alarm jam bangun pagi pun dia hiraukan, saking malasnya dia juga mengungkapkan keblabasan bangun pas maghrib. Salah satu waktu yang seharusnya digunakan untuk istirahat, namun remaja cenderung memanfaatkannya untuk duduk berjam-jam bermain game online. Akibatnya, ketika harus melaksanakan shalat, fisik sudah terkuras akibat bermain game online. Bermain game online dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang dimunculkan individu akan ditantang terus menerus untuk menekuninya. Maka dampak psikologi yang dirasakan adalah rasa penasaran meningkat sehingga mengabaikan apa saja demi memenangkan permainan itu.

Kegiatan diskusi tersebut akhirnya membuat pola pikir para anggota komunitas berkembang dimana menambah hal-hal positif didalam diri mereka masing-masing. Beberapa anggota komunitas juga menjelaskan menunjukkan indikasi permasalahan psikososial mereka. Anggota yang lain juga menunjukkan kepeduliannya dengan memberikan ruang untuk diskusi dengan teman-teman yang lain agar mereka dapat bertukar pikiran dan saling menguatkan. Kegiatan diskusi yang menjadikan beberapa anggota komunitas semakin respect kepada yang lain karena peristiwa yang mereka alami hampir sama dan mungkin lebih berat dari yang lainnya. Tidak hanya kegiatan diskusi bersama, disaat event/tournament, gathering maupun disaat latihan juga memupuk dan menumbuhkan kepedulian diri dan sesama anggota komunitas lainnya. Di Komunitas Revolusioner Semarang menunjukkan bahwa mereka tidak hanya sekedar kelompok orang yang menyukai hal yang sama namun sudah menjadi bagian keluarga.

Fungsi bimbingan konseling dalam islam yang mempunyai hubungan dengan kejiwaan tidak terpisahkan dengan masalah spiritual (keyakinan). Islam mengajarkan kepada manusia agar Kembali kepada Al-Qur'an dan sunnah. Fungsi bimbingan konseling islam di sini memberikan bimbingan atau penyembuhan terhadap mental berupa sikap dan pikir dalam kondisi yang bersih dan dapat membedakan mana yang baik dan buruk, mana yang bermanfaat dan tidak bermanfaat, mana yang baik bagi dirinya dan orang lain.

Analisis bimbingan dan konseling islam pada dampak psikososial kecanduan game online kepada para komunitas revolusioner semarang dipergunakan untuk melihat beberapa yang kurang pada seseorang sehingga menyebabkan terjadinya kecanduan game online. Karena seharusnya dalam kepribadian seorang muslim yang mempunyai tuntunan hidup dan menjalankan kehidupan sesuai syariat islam. Fokus bimbingan konseling islam digunakan untuk meninjau sejauh mana remaja di komunitas revolusioner Semarang bermain game online dalam memenuhi kebutuhan dunia maupun akhirat.

Fungsi bimbingan dan konseling Islam ditinjau dari kegunaan atau manfaat dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu :

1. Fungsi preventif

Yakni membantu individu menjaga atau mencegah timbulnya masalah bagi dirinya.

2. Fungsi kuratif atau korektif

Yakni membantu individu memecahkan masalah yang sedang dihadapi atau dialaminya.

3. Fungsi preservatif

Yakni membantu individu menjaga agar situasi dan kondisi yang semula tidak baik (mengandung masalah) yang telah menjadi baik (terpecahkan) itu kembali menjadi lebih baik dan bertahan lama.

4. Fungsi developmental atau pengembangan

Yakni membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang telah baik agar tetap baik atau menjadi lebih baik sehingga tidak memungkinkannya menjadi sebab munculnya masalah baginya (Musnamar, Dasar-dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islam, 1992)

Fungsi preventif yang artinya menjaga atau mencega timbulnya masalah. Biasanya fungsi ini diberikan kepada jika ada anggota baru yang ingin bergabung dengan Komunitas Revolusioner dengan rasa percaya diri yang tinggi sehingga merasa paling bisa dengan anggota yang lain. Sehingga fungsi ini akan membantu mengantisipasi seperti perasaan paling benar sendiri dan tidak mau disalahkan.

Fungsi kuratif atau korektif, ialah memecahkan atau menanggulangi masalah yang sedang dihadapi individu, pada saat pertemuan beberapa hal kerap kali diingatkan mereka membahas dan mengevaluasi tournament-tournament sebelumnya. Dimana kurangnya, atau ada tindakan-tindakan aktivitas untuk kebaikan bersama. Lagi-lagi diskusi biasanya digunakan untuk mencoba menelaah diri sendiri. Agar tidak selalu melulu menyalahkan satu sama lain.

Anggota komunitas sama-sama menyadari bahwa beberapa hal dalam mengikuti perlombaan atau tournament menyita waktu, tenaga dan pikiran yang lumayan banyak. Fungsi kuratif tentu saja dilakukan saat diskusi bersama atau saat gathering dan project yang mereka laksanakan. Ketua komunitas pun menyadari jika masih ada perasaan seperti menyalahkan, jika saat mengalami kekalahan. Namun jika adanya fungsi kuratif seperti ini akan sangat bermanfaat, karena jika saat kita menang kita menang bersama, dan disaat kita kalah pun, kita juga kalah bersama.

Fungsi preservatif, membantu individu agar situasi dan kondisi yang semula baik (terpecahkan) dan kebaikan itu bertahan lama, diskusi yang sering dilakukan dan saling sharing akan pengalaman mengenai suatu hal yang dapat dibantu bersama. Preservatif yang digunakan oleh Komunitas Revolusioner sendiri ialah ingin mencoba mengadakan tournament sendiri, dengan mengatasnamakan komunitasnya. Mereka mencoba membantu mewedahi remaja-remaja di Semarang yang ingin menambah pengalaman maupun memperluas relasi mereka. Disamping itu juga secara tidak langsung memperkenalkan Komunitas Revolusioner itu sendiri kepada remaja yang ada di Semarang.

Preservatif yang dilakukan Komunitas Revolusioner Semarang tetap dengan menstabilkan pertemuan atau diskusi untuk menjaga semangat dan antusias dalam kegiatan mereka sendiri. Mereka juga menjadi penghibur untuk dirinya sendiri juga orang lain saat bersama. Bertemunya orang-orang yang sama memiliki kesukaan yang sama dan seperjuangan membuat Komintan Revolusioner Semarang sama-sama tidak hanya untuk memenuhi kesenangan namun juga untuk saling melengkapi satu sama lain.

Fungsi developmenta; atau pengembang, membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang lebih baik, yang awalnya kurang menjadi baik, dan yang sudah mengalami peningkatan sehingga tidak menjadikan sebab muncul masalah bagi dirinya sendiri (Musnamar, Dasar-dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islam, 1992). Pengembangan yang dilakukan pada komunitas merupakan upaya membentuk keharmonisan dan kekeluargaan dalam komunitas. Anggota komunitas mengembangkan kekuatan besar yang Bernama kekompakkan yang dimana banyak membantu rasa kebersamaan itu timbul yang sebelumnya kosong diantara mereka.

Beberapa dari mereka mengusulkan untuk membuat seragam yang dimana menjadikan identitas mereka. Fungsi pengembangan yang dilakukan oleh Komunitas Revolusioner Semarang adalah mereka sesama anggota setuju dan mendukung akan kegiatan membuat seragam yang senantiasa akan mereka gunakan jika disaat mereka bertanding di tournament selanjutnya. Dengan hal itu akan membuat rasa kepercayaan diri dan keberhargaan diri tumbuh dan berkembang menjadi satu hal yang menguatkan batin seseorang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uraian dan analisis oleh penulis terkait dengan penelitian yang berjudul “Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang (Analisis Bimbingan dan Konseling Islam)” dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Komunitas Revolusioner Semarang

Fenomena dampak psikososial kecanduan game online pada anggota komunitas Revolusioner Semarang terjadi karena aktivitas bermain game mereka yang terlalu tinggi. Yang menyebabkan kelelahan pada fisik, mental, psikis maupun sosial mereka. Anggota komunitas Revolusioner di Kota Semarang merasa menghabiskan waktu mereka dengan bermain game yang sudah melebihi dari batas wajar.

Orang dengan kecanduan bermain game online akan kehilangan fokus saat mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitasnya. Emosi yang naik turun juga berdampak buruk pada kesehatan mentalnya maupun hubungan relasinya. Sehingga banyak anggota Komunitas Revolusioner Semarang menunjukkan sikap yang anti-sosial.

2. Analisis Bimbingan dan Konseling Islam

Analisis Bimbingan dan Konseling Islam yang digunakan pada fenomena Dampak Psikososial Kecanduan Game Online menunjukkan bahwa Komunitas Revolusioner Semarang ini mempunyai fungsi dan tujuan yang bersinggungan dengan rasa kebersamaan pada dirinya sendiri dan anggota komunitas lainnya. Komunitas pun mengadakan serangkaian kegiatan yang dapat meningkatkan rasa kebersamaan itu muncul agar kesehatan mental khususnya di anggota komunitas menjadi lebih baik lagi. Kegiatan diskusi tersebut pun juga meningkatkan rasa kepercayaan dan keberhargaan diri pada penggemar yang mengalami konflik internal maupun eksternalnya yang mereka alami di kehidupan sosial maupun individu.

B. Saran-saran

Demi kemajuan dan lebih berhasilnya tujuan adanya komunitas dalam meningkatkan interaksi dan kebermanfaatan terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Kepada Anggota Komunitas

Diharapkan lebih bisa berinteraksi sosial dengan orang lain, dan menjaga kekompakkan maupun kebersamaan dengan anggota lainnya. Dengan begitu akan timbul rasa syukur. Dan tak lupa untuk selalu menjaga ibadahnya.

2. Kepada Ketua Komunitas

Untuk Ketua Komunitas diharap mempunyai program atau kegiatan bersama yang lebih menguatkan dengan anggota yang lain agar semakin solid. Dalam hal kebersamaan maupun dalam beribadah.

3. Kepada Peneliti

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya dikupas secara dalam lagi aspek Bimbingan dan Konseling Islam dalam Dampak Psikososial Kecanduan Game Online di Semarang.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat ridho-Nya peneliti dapat menyelesaikan proses penelitian yang Panjang hingga dapat dituangkan dalam bentuk tulisan ini. Peneliti merasa masih banyak hal yang kurang dalam tulisan ini, tetapi peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyampaikan hal-hal penting selama dalam proses penelitian. Ini semata-mata karena peneliti menyadari adanya keterbatasan kemampuan dan sedikitnya ilmu yang peneliti miliki. Namun dengan demikian, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti berikutnya yang memiliki keterkaitan tema. Dengan kerendahan hati, peneliti berharap adanya masukan bagi penelitian ini agar menjadi penelitian yang sempurna.

Sebagai penutup, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini. Khususnya kepada Komunitas Revolusioner Semarang, Ketuanya sendiri Mas Candra, Ajik dan anggota yang lain yang sudah meluangkan waktunya untuk saya dan beberapa orang tua anggota komunitas yang bersedia saya mintai keterangan hal tersebut berkenaan untuk peneliti saat wawancara. Semoga skripsi ini bermanfaat barokah dan mendapatkan ridho dari Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Adz-Dzaky, H. (2002). *Konseling dan Psikoterapi Islam*. Yogyakarta: Fajar Pustaka.
- Ahmadi, A. (2007). *Psikologi Sosial, Cetakan, Ke-3/Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akhyar, S. (2015). *Konseling Islami Dalam Komunitas Pesantren*. Bandung: CiptaPustaka Media Perintis.
- Al-Kumayyi, S. (2014). *Diklat Perkuliahan Metodeologi Penelitian Kualitatif*. Semarang : Uin Walisongo.
- Amalia, S. R. (2015, Juni Rabu). *Psikososial?? Apaan Sih???* Retrieved from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/siviarizqiamalia/5531183f6ea8347b598b4570/psikososial-apaan-sih>
- Amin, S. (2010). *Bimbingan dan Konseling Islam*. Jakarta: Amzah.
- Anggraini, Y. (2015). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Remaja.
- Anjani, A. (2022, Juni 13). *Suka Bermain Game Online ? Ini 8 Bahayanya Bagi Pelajar*. Retrieved from Detikpedia: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5761998/suka-bermain-game-online-ini-8-bahayanya-bagi-pelajar>
- APJII. (2015, Juli 15). *Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia*. Retrieved from Rekrutan Pengguna dan Pemakai Internet di Indonesia: (<http://sites.google.com/aljannah27/perkembangan-bisnis-online-di-indonesia>
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTM*, 45-50.
- Arifin. (1979). *Pokok-pokok Pikiran Tentang Bimbingan Penyuluhan Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Arifin, H. (1979). *Pokok-Pokok Pikiran Tentang Bimbingan dan Penyuluhan Agama (Di Sekolah dan Luar Sekolah)*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Baron, R. (2004). *Psikologi Sosial, Edisi ke-10 Jilid 1 (diterjemahkan oleh RatnaDjuwita, Melania Meitty Parman, Dyah Yasmina, Lita P. Lunanta)*. Jakarta: Erlangga.
- Chaplin, J. (2006). *Kamus Lengkap Psikologi (diterjemahkan oleh KartiniKartono)*. Jakarta: Raja Grafindo Persadao.
- Erikson, E. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Erikson, E. (2010). *Tahapan Perkembangan Psikososial Erik Erikson*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Fahlepi, R. D. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27/2 148-158.

- Faozani, Z. (2013). *Karya Ilmiah Tentang Game Online*. Retrieved from Official Website Pf Faozani Z: http://faozani-15.blogspot.com/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html
- Faqih, A. (2001). *Bimbangan dan Konseling Dalam Islam*. Yogyakarta: UII Press.
- Fitriya, A. (2013). Bimbingan dan Konseling. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 64-75.
- Hatta, B. (2008). Remaja (Aspek Psikososial). <https://bunghatta.ac.id/artikel-228-remaja-aspek-psikososial-.html>, 228.
- Hayes, R. H. (2008). *The Happiness Trap*. New Zealand: Existle Publishing Ltd.
- Hellen, A. (2002). *Bimbingan dan Konseling Dalam Islam*. Jakarta: Ciputat.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online : Memahami Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 149-162.
- Hurlock, E. (2010). *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Irmawati, F. W. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 95-99.
- Irwanto, A. T., Windyastuti, E., & Zulaicha, E. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Onilne Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah. *Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta*, 1-11.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Impikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor 4(4)*, 200-207.
- KBBI. (2022, 6 9). *kbbi.web.id*. Retrieved from KBBI: <https://kbbi.web.id/dampak>
- Ketty, N. A. (2022, Juni 13). *Game Online Dapat Meningkatkan Koordinasi Antara Mata dan Tangan*. Retrieved from Kompasian Beyond Blogger: <https://www.kompasiana.com/ajengketty/551b197b813311627f9de4f9/game-online-dapat-meningkatkan-koordinasi-antara-mata-dan-tangan>
- Kibtyah, M. (Januari - Juni 2015). Pendekatan Bimbingan dan Konseling Bagi Korban Pengguna Narkoba. *JURNAL ILMU DAKWAH, Vol 35, No 1*, 52-77.
- Kibtyah, M. (n.d.). Pendekatan Bimbingan dan Konseling Bagi Korban Pengguna Narkoba. *JURNAL ILMU DAKWAH, Vol 35, No 1*.
- King, D. D. (2018). *Internet Gaming Disorder : Theory, assesment, treatment and prevention*. New York: Academic Press.
- Kongkoh. (2022, Juni 14). *Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson*. Retrieved from kongkoh.blogspot.com: <https://kongkoh.blogspot.com/2010/01/teori-perkembangan-psikososial-erik.html>

- Krisnawati, E. (2015). Pola Penggunaan Internet Oleh Kalangan Remaja di Kabupaten Semarang. *Pola Penggunaan Internet Oleh Kalangan Remaja di Kabupaten Semarang*, 320-350.
- Krisnawati, Y. (Vol.2, No. 1, Oktober 2014). Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya Bagi Tugas Pendidikan Kristen Dewasa Ini. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 46-56.
- Lee, I. C., & Lin, H. (2017). Leaving a Never Ending Game: Quitting MMORPGS and Online Gaming Addiction. *Proceeding of Digra Conference*, 211-217.
- Lismanda, Y. F. (2018). Pondasi Perkembangan Psikososial Anak Melalui Peran Ayah dalam Keluarga. *Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Universitas Islam Malang*, 89-98.
- Marcovitz, H. (2012). *Online Gaming and Entertainment*. San Diego: CA: Reference Point Press.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa McQuail Edisi 6 Buku 1*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mintarsih, W. (2017). Pendampingan Kelas Ibu Hamil Melalui Layanan Bimbingan dan Konseling Islam Untuk Mengurangi Kecemasan Proses Persalinan. *Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang*, Volume 12, Nomor 2 Hal 277-296.
- Mubarak. (2000). *Al-Irsyad An Nafsy: Konseling Agama dan Teori dan Kasus*. Jakarta: Bina Rena Pariwara.
- Munandir. (1997). *Beberapa Pikiran Mengenai Bimbingan dan Konseling Islami*. Yogyakarta: UII Press.
- Munawaroh. (2016). Dampak Pernikahan Dini di Desa MargaMulya Kecamatan Rambah Samo Kabupaten Rokan Hulu. *repository.uin-suska.ac.id*, 8.
- Musnamar, T. (1992). *Dasar-dasar Konseptual Bimbingan dan Konseling Islam*. Yogyakarta: UII Press.
- Mustahidin. (2004). *Dakwah Dengan Pendekatan Bimbingan Konseling Islam Sebagai Upaya Pembinaan Terhadap Anak Jalanan Dalam Membentuk Kesehatan Mental (Studi Pembinaan Anak Jalanan di Yayasan Setara Kota Semarang)*. Semarang: Fakultas Dakwah.
- Ngalimun. (2013). *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Konseling di SD/MI*. Yogyakarta: Deppublish.
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Untersanding Of The Risk od online game addiction. *Journal of Education and Learning Studies*, 2(2), 113-119.
- Novryaldi, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, Vol.27, No.2 148-158.
- Petrides, K., & Fumham, A. (2000). On The Dimensional Structure of Emotional Intelligence. *Retrieved from www.elsevier.com/locate/paid*, 29(2) 313-320.

- Price, H. (2011). *Internet Addiction: Psychology of emotions motivations and actions*. New York: Nove Science Publisher, Inc.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 136-158.
- Rania, D. (2019, September 7). *7 Kematian tragis gara-gara Kecanduan Game Online, Mirisnya kejadian seperti ini makin sering terjadi*. Retrieved from Hipwee: <https://www.hipwee.com/feature/7-kematian-tragis-gara-gara-kecanduan-game-mirisnya-kejadian-seperti-ini-makin-sering-terjadi/>
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka MIna.
- Riyadi, A., & Adinugraha, H. H. (2021). The Islamic Counseling Construction in Da'wah Science Structure. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, Vol. 1 No.1 Hal 11-38.
- Sandy, T., & Hidayat, W. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi.
- Santrock, J. (2007). *Remaja*. Jakarta : Erlangga.
- Septiyani, A. S., & Indirawati, E. (2007). *Hubungan Antara Persepsi Remaja Awal Terhadap Peran Ayah Dalam Keluarga Dengan Ketrampilan Sosial Pada Remaja*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Soraya, G. (2012). *Perbedaan Masalah Mental dan Emosional Berdasarkan Latar Pendidikan Agama*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, N., & Ahmad, M. S. (2019). Dampak Game Online Pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 102-107.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online di Kalangan Pelajar. *Jom fisip Volume 2 No. 2*, 2-15.
- Sutoyo, A. (2013). *Bimbingan dan Konseling Islam (Teori & Praktik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutoyo, A. (2013). *Bimbingan dan Konseling Islami (teori dan praktik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarso. (2018). Dampak Kuliah Sambil Bekerja Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta di Kabupaten Jember Tahun 2017. *Jurnal Relasi, Vol. XIV , No. 02, Juli 2018*, 15-27.
- Tobing, D. H. (2017). *Bahan Ajar Pendekatan Dalam Penelitian Kualitatif*. Udayana: Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana.
- Tohirin. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rajagrafindo.

- Wahjono, S. I. (16 April 2022). Struktur Organisasi. Bahan Ajar Perilaku Organisasi 2, 4-5.
- Walgito, B. (1999). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: ANDI.
- (01 Desember 2022, 12 01). Wawancara dengan Adji di Noms Kopi jam 16.34.
- Wawancara dengan Aldias. (1 Desember 2022, Desember 1).
- Wawancara dengan Bagas Achmad. (1 Desember 2022).
- Wawancara dengan Gesang Soleh. (1 Desember 2022).
- (01 Desember 2022, Desember 01). Wawancara dengan Mas Candra di Noms Kopi jam 15.27. (Mas Candra, Interviewer)
- Wawancara dengan Mohammad Zuly. (1 Desember 2022).
- Wawancara dengan Nizarisman. (1 Desember 2022).
- Wawancara dengan Orang Tua Aldias. (20 Desember 2022).
- Wawancara dengan Orang Tua Hanugrah Adji. (20 Desember 2022).
- Wawancara dengan Orang Tua Widi Andoko. (20 Desember 2022).
- Wawancara dengan Widi. (1 Desember 2022).
- WHO. (2014). Health for the World's Adolescents: A Second Change in the Second Decade. *Geneva, World Health Organization Departemen of Noncommunicable disease surveillance.*
- Widodo, A., & Rohman, F. (2019). Konsep Jiwa Yang Tenang Dalam Surat Al-Fajr Ayat 27-30 (Perspektif Bimbingan Konseling Islam. *Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam Vol.1 No.2 Desember 2019*, 69-71.
- Yee, N. (2002). Motivations of Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behaviour*, 9 772-775.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media.

LAMPIRAN

DRAFT WAWANCARA UNTUK ANGGOTA KOMUNITAS

1. Bagaimana Anda mengenal *Game Online* ?
2. Berapa lama durasi Anda bermain *game* tersebut ?
3. Berapa lama perbandingan dalam bermain *game* dengan aktivitas Anda?
4. Apa dampak positif dalam bermain *game online* dalam hidup Anda?
5. Apa dampak negatif dalam bermain *game online* dalam hidup Anda ?
6. Bagaimana Anda dapat bergabung dengan komunitas ini?
7. Perubahan apa yang Anda rasakan saat bergabung pada komunitas ini?
8. Bagaimana perasaan Anda jika memenangkan tournament dalam *game* tersebut ?
9. Pernahkah berhenti bermain *game* dan apa yang dirasakan kemudian?
10. Bagaimana dengan aktivitas ibadah Anda?

DRAFT WAWANCARA UNTUK ORANG TUA

1. Bagaimana Bapak/Ibu mengetahui tentang keberadaan game online ?
2. Bagaimana pendapat Bapak/Ibu tentang perilaku memainkan game online pada anak anda?
3. Apakah anda memberikan nasihat dan juga memberikan kebebasan dalam bermain game online?
4. Bagaimana sikap anda sebagai orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan game online?
5. Apa saja yang sudah dilakukan Bapak/Ibu dalam menghadapi anak yang sering bermain game online?

DOKUMENTASI



BIODATA PENULIS



Nama : Rodyat Rochmanaji

TTL : Semarang, 4 Oktober 1996

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : Jl Rejosari 8 No 34, Kelurahan Rejosari Kecamatan Semarang Timur,
Semarang Jawa Tengah

Moto : Better try than never.

Email : rodyat10@gmail.com

Riwayat pendidikan :

1. SD Negeri Rejosari 1 Semarang
2. SMP Negeri 32 Semarang
3. SMA Institut Indonesia Semarang
4. UIN WALISONGO SEMARANG

Semarang, 15 Juni 2023

RODYAT ROCHMANAJI
NIM. 1601016105