

STUDI FENOMENOLOGIS PADA PECANDU GAME ONLINE

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan program

Strata Satu (S1) Psikologi (S.Psi)



Wildan Roisakbar

1907016101

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2023

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI
Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : STUDI FENOMENOLOGIS PADA PECANDU GAME ONLINE
Penulis : Wildan Roisakbar
NIM : 1907016101
Jurusan : Psikologi

Telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh Dosen Penguji Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo pada tanggal 6 Maret 2024 dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar strata I dalam Ilmu Psikologi (S.Psi).

Semarang, 25 Maret 2024

DEWAN PENGUJI

Penguji I


Dr. Widiastuti, M.Ag
NIP. 197503192009012003

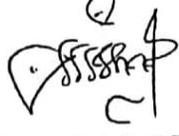
Penguji II


Lucky Ade Sessani, M.Psi
NIP. 198512022019032010

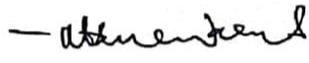
Penguji III


Dra. Hj. Maria Ulfah, M.Si
NIP. 196008071986122001

Penguji IV


Dewi Khurun Aini, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198605232018012002

Pembimbing I


Dr. H. Abdul Wahib, M.Ag
NIP. 196006151991031004

Pembimbing II


Lucky Ade Sessani, M.Psi
NIP. 198512022019032010

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Studi Fenomenologis Pada Pecandu Game Online**” merupakan hasil karya yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Sejauh pengetahuan saya, penyusunan karya ini tidak pernah ditulis dan diterbitkan oleh pihak lain, kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk sebagai sumber referensinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, 28 Desember 2023



Wildan Roisakbar

Nim. 1907016101

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu 'alaikum. wr. wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : STUDI FENOMENOLOGIS PADA PECANDU GAME ONLINE
Nama : Wildan Roisakbar
NIM : 1907016101
Jurusan : Psikologi

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu 'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing I,

Dr. H. Abdul Wahib M. Ag
196006151991031004

Semarang, 28 Desember. 2023
Yang bersangkutan

Wildan Roisakbar
1907016101



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
JURUSAN PSIKOLOGI**

Jl. Prof. Hamka (Kampus III) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 76433370

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yth.
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamu'alaikum. wr. wb.

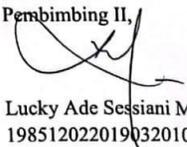
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan judul sebagai berikut.

Judul : STUDI FENOMENOLOGIS PADA PECANDU GAME ONLINE
Nama : Wildan Roisakbar
NIM : 1907016101
Jurusan : Psikologi

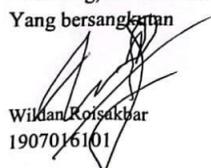
Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Ujian Munaqosah.

Wassalamu'alaikum. wr. wb.

Mengetahui
Pembimbing II,


Lucky Ade Sessiani M.Psi
198512022019032010

Semarang, 28 Desember. 2023
Yang bersangkutan


Wildan Roisakbar
1907016101

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil alamin, segala puji bagi Allah SWT Tuhan Penguasa Alam, Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang dan Maha Segalanya. Dengan segala energi positifNya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Studi Fenomenologis Self Injury pada Mahasiswa Psikologi”. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW sebagai suri tauladan ummat.

Begitu banyak keringat yang tercurur, begitu banyak waktu yang terbuang, begitu banyak tangisan yang menetes, serta begitu banyak uang yang harusnya dibelikan ayam bali *crispy* terbuang untuk mencetak naskah skripsi, akhirnya tanggung jawab yang diemban dapat diselesaikan. Sejatinya proses pembuatan skripsi ini hanyalah satu jenjang untuk mengakhiri suka dan duka fase perkuliahan Strata-1. Proses yang dilalui memerlukan kegigihan, kesabaran, konsistensi dan uang bulanan dari orang tua sebagai penyemangat utama untuk mengerjakannya.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) bagi penulis selaku mahasiswa program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Berkat ridho Allah SWT, peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan sebaik-baiknya. Tak lupa, dukungan, bantuan, dan do'a di sekitar penulis, maka skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Ibu Herlin Triastuti selaku ibunda saya tercinta yang selalu mendo'akan saya di setiap saat dan memberikan *support* demi kelancaran segala urusansaya.
2. Bapak Anas Fathoni selaku ayah saya tercinta yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan finansial kepada saya.

3. Ibu Hj. Wening Wihartati, M.Si. selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Kesehatan UIN Walisongo Semarang yang selalu sigap membantu mahasiswa pada keperluan-keperluan perkuliahan.
4. Ibu Lucky Ade Sessiani, M.Psi selaku wali dosen sekaligus dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingan demi kesempurnaan skripsi penulis.
5. Bapak Dr.H. Abdul Wahib, M.Ag selaku pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan demi kesempurnaan skripsi penulis.
6. Subjek penelitian yang secara kooperatif membantu proses penyelesaian skripsi penulis.
7. Aulia Kautsarindra selaku teman dekat subjek yang juga dengan ikhlas membagikan ilmunya kepada penulis demi menambah wawasan penulis.
8. *Myoope* selaku teman-teman seperjuangan *band* penulis yang sudah berbagi waktu dan tawa serta bekerja bersama sebagai musisi.
9. Teman kontrakan penulis Willy, Ghifar, Wasis, Ronal, Muamar, Irfan, Lintang, Ulin, Septian yang sudah menjadi keluarga penulis di perantauan.
10. Teman mabar *Mobile Legends* penulis Willy, Ghifar, Fia, Selfino, Lintang yang sangat sopan santun dan ramah.
11. Kurniasih yang telah membantu memberikan wawasan tentang penulisan skripsi.
12. Eldha selaku *bestie* penulis semenjak SMP yang senantiasa menemani penulis di saat senang maupun sedih.
13. Aulia Luthfi Azizah selaku kakak kandung penulis yang selalu membantu penulis memberikan wawasan dan pengalaman dalam pengerjaan skripsi.
14. Windah Basudara yang selalu menemani hari-hari penulis dengan interaksi *online* melalui *live streaming game* di *platform youtube* nya. Kamu keren bang Windah, mamamu pasti bangga.
15. *Chelsea Football Club* selaku klub sepakbola favorit penulis yang selalu menyajikan pertandingan sepakbola menarik untuk menghibur penulis.

16. Antoine Griezmann selaku pemain sepakbola idola penulis yang telah menginspirasi penulis untuk menjadi pemenang.
17. Diri penulis sendiri yang selalu penulis abaikan. Terimakasih untuk menjadi sosok yang paling mengerti penulis dan selalu menjadi kuat.

MOTTO

“Don’t think to be the best, but think to do the best.”

“Jangan berfikir untuk menjadi yang terbaik, tapi berfikirlah untuk melakukan yang terbaik.”

“Tuna mayo.” –Toge Inumaki

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| STUDI FENOMENOLOGIS PADA PECANDU GAME ONLINE..... | i |
| PENGESAHAN..... | ii |
| NOTA PEMBIMBING | iii |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| PERSEMBAHAN | vii |
| MOTTO..... | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| ABSTRAK | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 12 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 13 |
| D. Manfaat Teoritis..... | 13 |
| E. Keaslian Penelitian..... | 14 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 16 |
| A. Pengertian <i>Game Online</i> | 16 |
| B. Jenis <i>Game Online</i> | 16 |
| C. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Menurut DSM-V | 17 |
| D. Kecanduan <i>Game Online</i> | 17 |
| 1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> | 17 |
| 2. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i> | 18 |
| E. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> | 21 |
| 1. Kecanduan <i>Game Online</i> dalam Pandangan Islam..... | 22 |
| 2. Pandangan Teoritis | 24 |
| 3. Kerangka Konseptual..... | 26 |
| 4. Aspek Kecanduan <i>Game Online</i> | 26 |

| | |
|--|-----|
| F. <i>Internet Gaming Disorder</i> | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 30 |
| A. Jenis Penelitian | 30 |
| B. Lokasi Penelitian | 31 |
| C. Sumber Data | 31 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 33 |
| E. Prosedur Analisis dan Interpretasi Data | 39 |
| F. Keabsahan Data | 41 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 44 |
| A. Deskripsi Subjek | 44 |
| B. Temuan Penelitian dengan Analisis DPA | 50 |
| 1. Faktor yang Menyebabkan Kecanduan <i>Game Online</i> | 51 |
| 2. Aspek-aspek Pemicu Kecanduan <i>Game Online</i> | 55 |
| 3. Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> | 65 |
| C. Pembahasan | 71 |
| BAB V PENUTUP | 94 |
| A. Kesimpulan | 94 |
| B. Saran | 96 |
| LAMPIRAN | 100 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 148 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 Skema Permasalahan..... | 29 |
| Tabel 3. 1 Panduan Wawancara | 34 |
| Tabel 3. 2 Pedoman Dokumentasi | 39 |

ABSTRAK

Perkembangan teknologi membuat banyaknya masalah baru muncul di kehidupan. Dengan kemajuan teknologi, remaja memiliki pilihan lain dalam mengalihkan stres yang mereka alami. Salah satunya adalah dengan bermain *game online*. Dengan ini peneliti tertarik meneliti tentang bagaimana dinamika kecanduan *game online* yang dialami remaja. Metode yang digunakan peneliti adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data berupa wawancara serta analisis DPA. Penelitian mengambil subjek sebanyak 3 orang, dengan memberikan hasil adanya beberapa pemicu, aspek serta dampak yang diakibatkan dari perilaku kecanduan. Peneliti menggunakan model analisis ABC milik Albert Ellis untuk mengklasifikasi pemicu, perilaku serta dampak yang diakibatkan dari bermain *game online*. Dari penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa pemicu yang menyebabkan subjek mengalami kecanduan. Kecanduan ketiga subjek sama-sama dipicu akibat faktor lingkungan dan orang terdekat, adanya pencapaian dalam *game* dan kejenuhan di waktu luang. Ada pula ekspektasi orang tua yang dialami subjek 1. Penelitian ini juga menemukan beberapa aspek kecanduan, seperti *salience* (dominasi *game* terhadap pikiran), *tolerance* (toleransi waktu), *withdrawal* (rasa tidak nyaman apabila perilaku dihentikan), *relapse* (ingin melakukan kembali), *conflict* (konflik) serta *problem* (masalah). Terakhir, peneliti menemukan dampak-dampak yang muncul akibat perilaku kecanduan antara lain pada kesehatan fisik, kesehatan mental, kesehatan emosional, prestasi akademik, hubungan sosial serta keuangan. Peneliti juga mendapat temuan baru dari penelitian ini berupa adanya dampak fantasi yang muncul pada subjek 1 berupa mimpi menjadi karakter dalam *game* serta adanya perilaku penipuan pada subjek 2 terhadap orang tua demi mendapat modal bermain judi.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era sekarang, perkembangan teknologi telah jauh semakin pesat. Wihartati dkk (2015:36) menyatakan seiring dengan hal tersebut pula problematika yang dialami juga mengalami peningkatan. Hal tersebut membuat banyak orang yang mengalami stres, depresi, cemas, dsb. Hal ini juga merambah ke kaum remaja. Mereka melakukan berbagai cara demi menanggulangi rasa stres yang mereka alami, salah satunya adalah bermain *game online*.

Banyaknya remaja bahkan anak-anak yang sudah mulai mengerti penggunaan *smartphone* maupun komputer dan laptop juga menunjang kemajuan berbagai platform digital. Hal ini juga memicu berkembangnya dunia *game* yang kebanyakan menasar kaum muda hingga remaja. Dengan jauh lebih mudahnya akses yang diberikan, lebih banyak pula remaja dan anak-anak yang bermain *game online*. Banyak yang menghabiskan waktu bermain *game* hanya untuk mengisi waktu luang, namun banyak juga yang mengalami kecanduan bermain *game online* terutama mahasiswa yang menjadikan *game* sebagai pengalihan dari masalah-masalah yang dialaminya. Belum juga faktor lingkungan dimana ia berada yang membuat potensi mahasiswa mengalami kecanduan *game online* jadi lebih besar.

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis 2011:13) merupakan *game* atau permainan di mana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama dengan jaringan komunikasi *online*.

Yee (dalam Trisnani dan Wardani, 2018:12), menyatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus memainkan *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta besar kemungkinan seseorang tersebut tidak dapat mengontrol atau mengendalikannya. Menurut Young (dalam Trisnani dan Wardani 2018:13), mengatakan bahwa kecanduan *game online* merupakan tingkah laku ingin terus memainkan *game online* dan seseorang tidak mempunyai kekuatan untuk menghentikannya.

Immanuel (dalam Trisnani dan Wardani 2018:13) menyatakan kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta ada potensi besar seseorang tidak mampu mengontrolnya. Ketika tidak menggunakan *game online* seseorang mulai berfikir tentang *game* dan saat orang tersebut harus fokus terhadap aktivitas lainnya ia mengacuhkannya dan berkhayal sedang bermain *game*. Seseorang yang kecanduan *game online* akan memprioritaskan *game* dan mengabaikan kepentingan lainnya. Bermain *game online* menjadi kepentingan utama. Menurut Charlton dan Danforth (2007), kecanduan *game online* merupakan aktivitas memainkan *game* dengan jangka waktu yang berlebihan, obsesif, tanpa henti dan terjadinya problem umum dari kegiatan bermain *game*.

Banyak faktor yang menyebabkan seseorang mengalami kecanduan *game online*. Menurut Young (dalam Martanto, 2014:5) ada beberapa faktor yang menyebabkan kecanduan *game online*.

Pertama yaitu ciri khas (*salience*). Hal ini umumnya dihubungkan dengan pikiran-pikiran mencolok soal *game*. Dalam kondisi tidak bermain, seseorang akan terus membayangkan situasi saat bermain *game* atau dalam

game saat harus berkonsentrasi mengerjakan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan. Bermain *game* akan menjadi prioritas seseorang (Young, 2009:360).

Kedua adalah penggunaan yang berlebihan (*excessive use*). Bermain *game online* dalam waktu yang lama umumnya berhubungan dengan penurunan kesadaran mengenai pemanfaatan waktu atau pengabaian kebutuhan dasar seperti makan, tidur, bahkan mandi.

Ketiga yaitu Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*). Seseorang tidak menghiraukan pekerjaannya karena kegiatan *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan akan diacuhkan karena bermain *game*.

Keempat adalah antisipasi (*anticipation*). Bermain *game online* dijadikan wadah untuk menghindar dari masalah di kehidupannya. Akibat kebiasaan ini, seseorang menjadi terbiasa untuk melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lambat laun bisa menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya.

Kelima yaitu pengabaian kehidupan sosial (*neglect to social life*). Seseorang yang abai terhadap lingkungan sosial akan berpotensi mengalami kecanduan *game online*. Orang seperti ini biasanya akan mencari kesibukan sendiri dibanding melakukan kegiatan sosial dan salah satu kesibukan yang seringkali dilakukan adalah bermain *game online*.

Keenam adalah ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of self control*). Seseorang yang memiliki kontrol diri yang rendah akan menyebabkan dirinya bermain *game online* dengan durasi yang lama tanpa mengetahui batasan-batasan dan dampak yang akan ditimbulkan jika berlama-lama memainkan *game online*.

Immanuel (Dalam Trisnani dan Wardani, 2018:19-21), memaparkan kecanduan *game online* bisa ditimbulkan melalui dua faktor yaitu internal dan eksternal. Beberapa faktor internal yang dapat mengakibatkan seseorang mengalami kecanduan *game online*.

Pertama, kemauan kuat dari diri seseorang untuk mendapatkan skor yang tinggi dalam *game online* karena sejatinya *game online* dibuat supaya pemain semakin penasaran dan tertantang untuk mencapai perolehan yang lebih tinggi di dalamnya, baik berupa skor, *tier*, pangkat, dan sebagainya.

Kedua, yaitu ketidakmampuan seseorang untuk mengatur prioritas dalam mengerjakan kegiatan pokok yang lain. Seseorang yang terbiasa dengan kehidupan yang tidak tertata dalam segi skala prioritas akan sangat mudah terdampak *game online*. Seseorang seperti ini biasanya sulit membedakan atau bahkan acuh dengan kegiatan mana yang harus didahulukan atau bahkan diprioritaskan. Apalagi dengan *game online* yang menghadirkan pengalaman menyenangkan dan misi-misi yang menantang membuat ia mengabaikan kegiatan pokok lainnya.

Ketiga, rasa jenuh di saat mereka ingin mengisi waktu di rumah atau bosan dengan materi yang disampaikan saat di sekolah. Hal ini berkaitan dengan stres yang dirasakan apabila seseorang merasa tidak memiliki aktivitas menyenangkan untuk dilakukan di rumah. Belum lagi disaat ia diharuskan mengerjakan pr atau tugas sekolah yang membuat tingkat stres meningkat. Hal ini memicu seseorang mencari alternatif kegiatan yang bisa dilakukan meskipun hanya di dalam rumah. Dan salah satu kegiatan menyenangkan yang bisa dilakukan tanpa harus keluar rumah adalah bermain *game online*. Begitupun saat di sekolah. Kejenuhan yang ia rasakan karena pengulangan aktivitas yang dilakukan selama 5-6 hari yaitu proses pembelajaran menimbulkan rasa bosan dan stres. Dengan adanya *smartphone* yang bisa

dibawa ke sekolah setiap saat, seseorang dapat memiliki alternatif mengisi waktu istirahat sekolah dengan bermain *game online* di ponsel mereka.

Keempat, kurangnya kontrol diri seseorang menjadikan ia kurang bisa mencegah efek buruk dari bermain *game online* secara terus-menerus. Seseorang yang memiliki kontrol diri rendah hanya memikirkan kesenangan saat bermain *game online* tanpa memperhatikan durasi ia bermain karena ia tidak mengetahui dampak buruk yang bisa ditimbulkan apabila bermain *game online* dengan waktu yang lama.

Sedangkan faktor eksternal yang mengakibatkan munculnya kecanduan *game online* pada seseorang disebutkan ada 3.

Pertama, Lingkungan yang kurang terkontrol, akibat merasa terpancing dengan orang-orang terdekatnya terutama teman yang bermain *game online*. Hal ini bisa terjadi melihat budaya remaja yang suka ikut-ikutan tren dan mudah terpengaruh kegiatan yang dilakukan temannya. Ia akan merasa berbeda dan merasa ada tembok pembatas apabila tidak mengikuti kegiatan sesama teman sejawatnya.

Kedua, kurangnya hubungan sosial yang baik membuat seseorang memutuskan untuk bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan. Seseorang yang tidak mampu berinteraksi dengan baik dengan sosial akan membuat dirinya memagari diri sendiri dari kebutuhan sosial dan aktivitas sosial. Akibatnya, ia mengisi kekosongan itu dengan mencari kegiatan menyenangkan yang bisa ia lakukan sembari berkesempatan mendapatkan interaksi sosial melalui jalur internet. Salah satu jalan ialah *game online* yang selain mampu menyuguhkan kesenangan dalam segi permainan namun juga mewadahi interaksi antar pengguna melalui fitur *chat*, *follow*, bahkan *call* di dalam *game*.

Ketiga, Ekspektasi tinggi orang tua terhadap anak agar mengikuti les atau kursus yang malah membuat kebutuhan utama anak seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga menjadi terabaikan. Seringkali orang tua yang ingin anaknya sukses dari segi akademik menuntut anak agar mengikuti les atau bimbingan khusus agar ia mampu mengembangkan kemampuan akademik setinggi-tingginya. Namun terkadang, hal ini justru memberi tekanan yang terlalu berlebihan kepada anak, karena bagaimanapun anak adalah manusia yang juga membutuhkan waktu untuk bersantai, dan memiliki ruang untuk berkembang sesuai apa yang ia inginkan. Selain itu, terlalu banyak mengikutsertakan anak ke dalam les atau bimbingan akan mengurangi waktu bersama keluarga padahal kebersamaan dan komunikasi positif dalam keluarga itu sangat penting. Hal ini bisa membuat anak burnout dan muak sehingga rasa kesal ini ia alihkan untuk kegiatan yang menyenangkan sebagai sarana penghilang stres salah satunya adalah bermain *game online*.

Kecanduan *game* dapat menimbulkan berbagai dampak negatif untuk seseorang khususnya mahasiswa. Ghuman & Griffiths (2012) menyatakan ada masalah yang muncul akibat kegiatan bermain *game online* secara tidak terkendali, antara lain ketidakpedulian terhadap aktivitas sosial, tidak bisa manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, serta peran lain di kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat. Dampak paling berbahaya yang diakibatkan kecanduan *game online* ialah penggunaan waktu yang ekstrim dalam bermain (Baggio dkk., 2016).

Aktivitas bermain *game online* berlebihan akan mengganggu kehidupan sehari-hari. Hal seperti ini akan secara langsung mengubah prioritas seseorang, yang mengakibatkan rendahnya ketertarikan terhadap hal yang tidak berhubungan dengan *game online* (King & Delfabbro, 2018). Seseorang yang kecanduan *game online* semakin tidak dapat manajemen waktu bermain

mereka. Dampaknya, seseorang mengacuhkan kehidupan dan tugas-tugas di lingkup kesehariannya. Kecanduan *game online* mampu membawa dampak buruk untuk seseorang yang tenggelam di dalamnya. Dampak yang akan terjadi disebabkan kecanduan *game online* mencakup lima aspek, diantaranya aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek finansial (King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018: Sandy & Hidayat, 2019).

Pertama, dari aspek kesehatan. Kecanduan *game online* Kecanduan *game online* menyebabkan penurunan daya tahan tubuh karena kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan fisik seperti olahraga, berkurangnya waktu istirahat. (Männikkö, Billieux, & Kääriäinen, 2015).

Kedua, aspek psikologis. Beragam tayangan *game online* yang menunjukkan perilaku kejahatan dan kekerasan, seperti perkuliahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan di dunia sesungguhnya adalah layaknya sama dengan yang ada di dalam *game online*. Ciri-ciri seseorang yang terkena gangguan mental karena efek *game online*, yaitu mudah terpancing amarahnya, emosional, dan menggunakan kata-kata umpatan (Petrides & Furnham, 2000).

Ketiga, aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang mempunyai peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* bisa menyebabkan prestasi akademiknya menurun (Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang sepatutnya merupakan waktu yang pas untuk memahami materi yang didapatkan dari sekolah justru cenderung dihabiskan untuk menuntaskan tugas dalam *game online*. Tingkat fokus remaja akan terganggu sehingga performa dalam menangkap materi dari pengajar menjadi kurang efektif.

Keempat, aspek sosial. Banyak pemain merasa menemukan jati dirinya saat memainkan *game online* melalui hubungan emosional dalam proses pembuatan *avatar*, yang menjadikan seseorang terjerumus dalam dunia

khayalan yang dibuatnya sendiri. Hal tersebut bisa menjadikan seseorang kehilangan hubungan dengan dunia nyata yang bisa mengakibatkan berkurangnya kontak sosial (Marcovitz, 2012). Walaupun ditemukan adanya interaksi yang berjalan di dalam permainan akan tetapi pada waktu yang bersamaan juga ditemukan berkurangnya interaksi di kehidupan nyata (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang terbiasa hidup di dunia *online*, kebanyakan mengalami kendala untuk melakukan interaksi di dunia nyata. Perilaku antisosial, tidak memiliki kemauan untuk bersosialisasi dengan orang lain merupakan karakteristik dari seorang remaja yang kecanduan *game online* (Sandy & Hidayat, 2019).

Kelima, aspek finansial. Perkembangan *game online* juga ikut mengubah pula budaya yang ada di game. Pada zaman sekarang, bermain *game online* seringkali memerlukan *budget*, bahkan hanya sekedar untuk membeli *voucher* agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* tetapi juga demi meningkatkan berbagai kebutuhan di dalamnya seperti atribut karakter, penampilan karakter, animasi dan sebagainya memerlukan *budget* yang lumayan besar. Remaja yang belum berpenghasilan secara mandiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan segalanya bahkan pencurian demi menunjang segala kebutuhan yang ada di dalam *game*.

Sedangkan menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (Dalam Trisnani dan Wardani, 2018:13-15) menyatakan ada tujuh aspek kecanduan *game online*, antara lain *salience* (ciri khas), *tolerance* (toleransi), *mood modification* (modifikasi mood), *withdrawal* (penghentian), *relapse* (kambuh), *conflict* (konflik), dan *problem* (masalah).

Selaras dengan hasil penelitian Chen dkk. (2005) yang menemukan bahwa kejahatan *game online* didominasi oleh pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat

game online adalah remaja usia sekolah. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hsi & Shu (2008) menyatakan angka mencapai 60% aktivitas *game online* yang dilakukan per harinya, dimana 33% diantaranya bermain sampai jangka waktu 3 jam. Survei Ketergantungan *Game* (*Korean Creative Contents Agency*, 2014) yang meneliti tentang tingkat adiksi *game online* yang mana hasilnya memperlihatkan 14% siswa SD, 22% siswa SMP dan 18% siswa SMA memainkan *game online* melebihi 2 jam per harinya (Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015).

Sebuah survei di Indonesia mengungkapkan remaja pengguna internet yang memainkan *game online* mencapai 35% yang mana 55% diantaranya adalah remaja laki-laki. Berdasarkan data pengguna internet aktif di tahun 2014, diprediksi ada sekitar 10,7 juta orang di Indonesia memainkan *game online* atau mencapai 10% dari keseluruhan pengguna (APJII dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017). Angka tersebut diperkirakan dapat meningkat sehingga muncul rasa khawatir akan dampak negatif dari *game online* tersebut terutama bagi kaum remaja yang tidak dapat mengontrol penggunaannya.

Menurut (Chou, Condron, & Belland dalam Kusumawati, Aviani, & Molina, 2017) kecanduan *game online* bisa diukur dengan melihat rentang waktu penggunaan yaitu selama 20-25 jam per minggunya. Menurut (Christian, Christop, Mehmet, & Tuncay, 2014; Sukkyung, Euikyung, & Donguk, 2015) beberapa efek buruk dari kecanduan *game online* dapat ditimbulkan antara lain distorsi waktu, kurangnya kepekaan, hiperaktif, perilaku kekerasan, emosi negatif, dan tindak agresivitas. Tindak kekerasan ini memiliki potensi yang amat besar mengakibatkan dampak yang lebih serius seperti timbulnya agresi dikarenakan *game online* adalah kegiatan yang sangat menarik dan interaktif. Berbagai *game online* yang mengusung tajuk kekerasan akan sangat menunjang seseorang melakukan tindak kekerasan berulang kali

disaat mereka sedang berada di dalam dunia *game* (Ardi, 2013). Menurut riset yang dilakukan (Anderson., dkk, 2008) ditemukan peningkatan emosi terhadap seseorang yang memainkan *game online* dengan tema aksi. Selain itu juga bisa mengakibatkan kecenderungan mengalami stres (Ardi, Putra, & Ifdil, 2017; Bariyyah, 2015; Barseli & Ifdil, 2017; Sandra & Ifdil, 2015; Taufik & Ifdil, 2013).

Dampak yang terjadi akibat *game online* secara tidak langsung memengaruhi para pemain, secara bertahap, remaja akan merekam apapun yang mereka mainkan di alam bawah sadar dan banyak dari mereka memainkan game dengan tajuk pembunuhan, perkelahian serta peperangan dimana hal tersebut dapat mengakibatkan masalah mental dan emosional pada remaja.

Hurlock (1973) memberi batasan masa remaja berdasarkan usia kronologis, yaitu antara 13 sampai 18 tahun. Menurut Thornburg (1982), batasan usia tersebut adalah batasan usia tradisional, sedangkan aliran kontemporer membatasi usia remaja antara 11 sampai 22 tahun. Dari sini peneliti menentukan rentang usia penelitian adalah remaja yang berusia 11 sampai 24 tahun dimana usia tersebut antara anak pendidikan SD akhir sampai dengan mahasiswa.

Peneliti memilih usia remaja terutama pelajar dan mahasiswa karena usia remaja merupakan usia paling rentan untuk terpengaruh oleh kecanduan *game online*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja adalah golongan yang paling banyak mengalami masalah akibat dari penggunaan internet (Kuss, van Rooij, Shorter, Griffiths, & van de Mheen, 2013; Tsitsika dkk 2014), *smartphone* (Haug dkk, 2015; Cha & Seo, 2018) dan *game online* (Hussain, Griffiths, & Baguley, 2012; Jiang, 2014; Király dkk. 2014; Strittmatter dkk. 2015; Wang dkk. 2014).

Masyarakat tampaknya mulai sadar dengan besarnya masalah yang timbul akibat dari penggunaan *game online* ditambah lagi *game online* merupakan game yang bisa dimainkan bersama-sama melalui jaringan internet. Mudah akses membuat *game online* banyak digandrungi sejak kehadirannya. *Game online* dapat dijangkau dengan mudah mengingat banyaknya platform yang mendukung pemain untuk memainkannya seperti komputer pribadi, konsol *game* seperti *Play Station*, *Xbox*, *Nintendo* dan sejenisnya serta telepon seluler yang teknologinya sudah sangat menunjang di zaman sekarang (Kiraly, Nagygyorgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014).

Saat ini, beberapa *game online* yang banyak digandrungi antara lain seperti *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)*, *Mobile Legends Bang Bang (MLBB)*, *Free Fire (FF)*, *FIFA Mobile*, *Football Manager*, *Fortnite* dan *Dota 2* tanpa mempedulikan budaya, usia, dan jenis kelamin karena aksesnya yang begitu mudah.

Usia remaja dinilai merupakan masa paling rentan akan pengaruh kecanduan *game online*. Masa remaja yang berada pada masa-masa labil dan pencarian jati diri, cenderung lebih mudah tenggelam untuk mencoba sesuatu yang baru (Jordan & Andersen, 2016). Periode remaja juga tidak jauh dengan label periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang mana percobaan terhadap sesuatu yang baru berpotensi menimbulkan masalah. Hal ini membuat remaja yang terjerumus dalam adiksi *game online* menjadi kurang tertarik terhadap aktivitas dan peran lainnya, serta timbul perasaan resah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), menurunnya prestasi akademik, hubungan sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012). Sebagai contoh, seorang remaja Taiwan meninggal dunia akibat bermain *game online* dengan durasi 40 jam tanpa henti (Rania, 2018). Sementara di Indonesia, 10 anak dari Banyumas mengalami gangguan mental karena bermain *game online* dan harus mendapat terapi di RSUD Banyumas (Aziz, 2018).

Peneliti melihat keunikan tersendiri terhadap fenomena kecanduan *game online* pada pelajar dan mahasiswa karena banyaknya dampak-dampak negatif yang dapat ditimbulkannya seperti beberapa fenomena di atas. Fenomena kecanduan *game online* pada pelajar dan mahasiswa pada penelitian ini dikaji menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi. Penelitian kualitatif berupaya mempelajari dan mendalami suatu kejadian khusus atau kasus yang terjadi (Creswell, 2010:5)

Penelitian kualitatif metode fenomenologi digunakan untuk mengetahui gambaran dampak-dampak kecanduan *game online* itu sendiri dengan mendalami faktor-faktor yang meliputinya seperti latar belakang keluarga, latar belakang relasi sosial, kondisi psikologis dan *self control* dari diri subjek.

Penelitian ini diharapkan mampu membuka kesadaran masyarakat bahwa pelajar dan mahasiswa berangkat dari manusia biasa yang juga memiliki tingkat *self control*, kondisi psikologis dan juga latar belakang yang bermacam-macam sehingga tak menutup kemungkinan untuk sulit memproteksi diri dari dampak negatif yang ditimbulkan dari *game online*. Lebih luas, penelitian mengenai kecanduan *game online* ini harapannya dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang dampak kecanduan *game online*, sehingga membuka kesadaran dan kepekaan masyarakat pada dampak negatif yang dapat ditimbulkan bagi orang-orang sekitarnya.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada uraian peneliti tentang latar belakang penelitian di atas, maka fokus pada penelitian ini merupakan fenomena dampak kecanduan *game online*. Sementara permasalahan pada penelitian yaitu: apa saja faktor dan dampak dari kecanduan *game online* pada pelajar dan mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang menjadi pemicu pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan *game online* dan dampak- dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*.

D. Manfaat Teoritis

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan agar hasilnya mampu dijadikan pijakan referensi bagi penelitian dengan topik serupa mengenai kecanduan *game online* agar dapat dikaji lebih lanjut sesuai keterbaharuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu menambah referensi penelitian tentang kecanduan *game online*.

b. Bagi Subjek

Penelitian ini diharapkan mampu membuat subjek atau pelaku kecanduan *game online* memahami dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* terhadapnya sehingga dapat menanggulangi hal tersebut.

c. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi para orang tua agar memperhatikan berbagai dampak dari kecanduan *game online* untuk dijadikan acuan dalam mendidik anak-anaknya agar tidak terkena imbas dari hal tersebut.

E. Keaslian Penelitian

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh (Marlina, Ni Putu & Utami, 2014) menyatakan adanya hubungan yang amat tinggi ke arah hubungan negatif antara siswa yang bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa sampai pada nilai koefisien $-0,732$ yang artinya semakin sering siswa memainkan *game* maka semakin rendah nilai prestasi belajar siswa tersebut. Kesenangan siswa karena bermain *game online* menyebabkan mereka lupa terhadap kewajiban belajar mereka, dan bahkan berpotensi besar akan melupakan kewajiban penting lainnya seperti beribadah karena lebih asyik bermain *game online*.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh (Khotibul Umam & Abdul Muhid, 2020) menunjukkan bahwa bermain *game online* secara terus-menerus bisa menimbulkan efek negatif secara psikologis ataupun fisik, seperti masalah pada mata, kesulitan tidur, kecanduan, kekerasan dan juga stres. *Game online* juga dianggap lebih dominan ke arah dampak negatifnya daripada manfaatnya serta dinilai sebagai sesuatu yang membuang-buang waktu dengan percuma dan Islam tidak memperbolehkan hal tersebut.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh (Ganda Yogi Wiguna & Yohanes Kartika Herdiyanto, 2018) menunjukkan bahwa problem yang dialami remaja yang kecanduan *game online* bisa diklasifikasikan ke dalam empat pokok masalah yaitu masalah personal, masalah dengan orang tua, masalah dengan pacar, dan masalah dengan teman.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmi Kurniawati & Harmini, 2020) menunjukkan hasil analisa hubungan *product moment* dari *Pearson* menunjukkan hasil terdapat korelasi negatif antara kecanduan *game*

online dengan empati pada mahasiswa artinya semakin tinggi durasi jam seseorang bermain *game online* maka semakin rendah tingkat empati seseorang.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh (Syazira Nira Sandya & Ayunda Ramadhani, 2021) menunjukkan adanya pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Pada intensitas bermain *game online* terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa terdapat pengaruh positif dan signifikan.

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu mengenai kecanduan *game online*, terdapat kesamaan topik penelitian ini terhadap penelitian-penelitian terdahulu, namun terdapat pembeda penelitian dari jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian dan subjek yang diteliti. Peneliti belum menemukan penelitian tentang dampak kecanduan *game online* pada pelajar dan mahasiswa khususnya dengan pendekatan fenomenologis. Peneliti melihat fenomena dampak akibat kecanduan *game online* sebagai perilaku unik dengan berbagai macamnya efek yang dialami oleh para pelaku.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian *Game Online*

Game online menurut Kim dkk (dalam Azis 2011:13) merupakan *game* atau permainan dimana banyak orang bisa bermain pada waktu yang sama dengan jaringan komunikasi online. Sedangkan Winn dan Fisher (Azis 2011:13) menyatakan *multiplayer online game* adalah pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk dan metode yang sama serta mencakup konsep umum *game* pada umumnya namun yang berbeda adalah jumlah pemain yang banyak dalam waktu bersamaan.

B. Jenis *Game Online*

Ada dua jenis *game online* yang umum dikenal, yaitu *web based game* dan *text based game*. *Web based game* merupakan jenis *game* yang hanya membutuhkan akses internet dan browser. *Game* tidak perlu diinstal atau *patch* karena *game* sudah disediakan di server internet oleh pihak pengelola *game*. Namun seiring perkembangan zaman, aplikasi khusus seperti *Java Player*, *Flash Player*, *Shockwave Player* untuk menunjang tampilan grafis *game* tertentu. Kebanyakan *web based game* tidak berbayar. Pembayaran hanya diperlukan untuk meningkatkan atribut di dalam *game*. Sedangkan *text based game* sudah berdiri sejak dahulu. Dikarenakan zaman dulu spesifikasi komputer masih sangat rendah, maka dibuatlah *game* dimana *player* hanya berinteraksi dengan teks yang disediakan dan tanpa adanya gambar.

Sedangkan dari tipe *game* atau genre, *game online* sudah merambah ke berbagai genre, seperti olahraga (*FIFA Mobile, NBA 2K, E-Football*), moba (*Mobile Legends, Arena of Valor, Dota 2*), *Survival* (*PUBG, Lifeafter, dan State of Survival*), dan berbagai genre lainnya juga.

C. Dampak Kecanduan *Game Online* Menurut DSM-V

Berdasarkan DSM-V (2013), dampak psikologis dari seseorang yang mengalami *internet gaming addiction* adalah hancurnya relasi pada kehidupan di dunia nyata, adanya distraksi terhadap kegiatan masa lampau, menyita waktu istirahat, pekerjaan, agresif, *stress*, dan kegagalan coping. Berdasarkan aspek sosial, beberapa pemain mendapatkan jati dirinya disaat bermain *game online* melalui hubungan emosional dalam proses pembuatan *avatar*, mengakibatkan mereka terjerumus pada zona khayalan yang dibuat orang tersebut. Hal tersebut bisa mengakibatkan hilangnya kontak pada kehidupan sehari-hari yang menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012).

D. Kecanduan *Game Online*

a. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Yee (Dalam Trisnani dan Wardani, 2018:12) menyatakan kecanduan *game online* adalah perilaku seseorang yang ingin memainkan *game* dengan jangka waktu yang amat lama dan individu tersebut tak mampu mengontrol perilakunya tersebut. Young (Dalam Trisnani dan Wardani, 2018:13) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* adalah perilaku ingin terus bermain *game online* dan tidak memiliki kekuatan untuk menghentikannya.

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) menyatakan kecanduan *game online* adalah penggunaan secara terus-menerus dan kompulsif terhadap *game online* yang mengakibatkan problem sosial atau emosional. Pemain tidak dapat mengontrol kegiatan bermain *game online* melebihi batas walaupun terdapat problem yang ia alami.

Weinstein (2010) menyatakan kecanduan *game online* sebagai penggunaan melebihi batas atau kompulsif terhadap *game online* yang menimbulkan distraksi terhadap aktivitas harian. Seseorang yang mengalaminya akan bermain *game online* dengan kompulsif, menjauhkan diri dari interaksi sosial, dan memilih untuk fokus mengejar *achievement* dalam *game online* dan tidak mengiraukan hal lain.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan definisi kecanduan *game online* sebagai penggunaan berlebihan terhadap *game online* yang menyebabkan seseorang melalaikan aktivitas kehidupan sehari-harinya seperti mengerjakan tugas, sekolah, berinteraksi dengan orang lain, hingga dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional.

b. Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Menurut Lumban dalam Dewandari (2013), menyatakan adanya beragam faktor yang menimbulkan kecanduan *game online*. **Pertama**, *gender* dapat menyebabkan seseorang terjangkit di dalamnya. Baik laki-laki ataupun perempuan memang memiliki ketertarikan pada khayalan *game online*, Akan tetapi beberapa penelitian mengungkapkan bahwa *gender* pria lebih rentan kecanduan oleh *game* dan sangat sering mendatangi tempat persewaan *game* dibandingkan dengan *gender* perempuan. **Kedua**, kondisi psikologis seringkali menyebabkan para pemain *game online* senang berfantasi bahkan memimpikan *game online*, bermacam keadaan dan karakternya. Fantasi dan peristiwa yang ada pada *game*

mengakibatkan pemainnya terbawa ke dalam dunia tersebut dan membuat mereka ingin untuk melihat serta memainkan permainan itu lagi. Pemain mengungkapkan mereka terdorong untuk terus bermain karena *game* itu memberikan tantangan untuk melakukan eksperimen dan sangat menyenangkan. **Ketiga**, jenis *game online* juga dapat menyebabkan seseorang terjangkit karena dengan semakin banyaknya tipe permainan akan membuat seseorang kecanduan *game online*. Hal ini karena munculnya tipe permainan baru dan tentunya dengan tantangan dan tugas yang berbeda, sehingga pemain *game* akan terdorong untuk terus mencobanya.

Menurut Immanuel (dalam Trisnani, dkk 2018:19-21), ada dua faktor yang menyebabkan kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

1. Keinginan kuat dari diri peserta didik untuk mendapatkan skor yang tinggi dalam *game online* karena *game online* dibuat dengan tujuan supaya pemain semakin penasaran dan ingin mendapatkan skor yang semakin tinggi.
2. Ketidakmampuan manajemen skala prioritas untuk menyelesaikan kegiatan pokok lainnya juga menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*. Seseorang yang tidak biasa mengatur skala prioritas aktivitas yang harus ia utamakan besar kemungkinan akan mengalami kecanduan *game online*. Orang seperti ini tidak tau kegiatan mana yang lebih penting atau *urgent* karena ia hanya menuruti kesenangannya saja dalam melakukan suatu aktivitas.
3. Kejenuhan yang dirasakan peserta didik saat ingin mengisi waktu di rumah atau di sekolah. Seseorang akan lebih mudah mengalami stres dan rasa bosan apabila di rumah karena terbatasnya aktivitas yang bisa ia lakukan. Belum lagi PR dan tugas sekolah yang harus diselesaikan menambah rasa muak dari seseorang. Hal ini membuat seseorang mencari kegiatan menyenangkan yang bisa dilakukan di dalam rumah sebagai sarana penghibur diri, dan salah satu yang paling banyak diminati adalah *game online*.

4. Kurangnya kontrol diri pada diri peserta didik sehingga peserta didik kurang mampu memproteksi diri mereka dari efek negatif yang muncul akibat bermain *game online* secara berlebihan. Orang yang memiliki tingkat kontrol diri rendah akan mengabaikan batasan waktu bermain *game online* karena ia tidak tau efek negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* secara terus-menerus.

Menurut Sessiani (2018:223), kesepian adalah kegelisahan yang dirasakan secara subjektif pada saat seseorang merasa kehilangan ciri-ciri penting dalam hubungan sosialnya. Secara umum, kesepian dibedakan menjadi 2, yaitu kesepian sosial dan emosional. Kesepian sosial terjadi apabila seseorang merasa tidak memiliki keterlibatan sosial, misalnya tidak memiliki teman untuk mengobrol. Kesepian dapat muncul sebagai hasil pemahaman yang salah terhadap situasi yang dialami sehingga menimbulkan respon emosi, pikiran dan perilaku.

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan yang kurang terkendali karena terpancing melihat teman-temannya banyak yang bermain *game online*. Seseorang terutama usia anak dan remaja akan mudah sekali terpengaruh teman sejawat mereka. Mereka merasa jika mayoritas atau bahkan semua temannya melakukan aktivitas tersebut, ia akan merasa beda dan ada tembok pembatas dengan teman-temannya. Padahal belum tentu hal tersebut merupakan aktivitas yang positif. Sehingga mau tak mau ia ingin mengikuti apa yang dilakukan oleh teman-temannya salah satunya bermain *game online*.
2. Kurang mempunyai interaksi yang baik menjadikan seseorang memilih jalan pintas bermain *game online* sebagai wadah meluangkan waktu yang menghibur. Orang yang sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial akan secara tidak langsung membatasi dirinya sendiri dengan lingkungan. Hal ini juga berlaku kepada orang yang di dalam keluarga kurang memiliki

hubungan yang harmonis. Hikmah (2015:233-234) menyatakan hilangnya satu saja unsur orang tua mempengaruhi penghayatan anak dan menimbulkan perilaku negatif anak seperti marah, pembangkang, dsb. Alhasil, seseorang yang mengalaminya akan mencari aktivitas penghibur dari *game online*, belum lagi di dalam *game online* sekarang disuguhkan fitur untuk berinteraksi dengan sesama pemain via *online chat*, bahkan *voice call*.

3. Ekspektasi yang tinggi dari orangtua kepada anaknya untuk mengikuti kursus atau les, membuat kebutuhan pokok anak seperti kebersamaan dan *family time* menjadi terhambat. Ada beberapa orang tua yang menginginkan anaknya untuk berprestasi di bidang akademik sehingga memilih untuk mengikutkan anaknya ke beberapa les atau bimbingan khusus. Namun dalam beberapa kasus hal ini malah membuat anak terlalu terbebani. Anak juga seorang manusia yang sudah sepatutnya mendapatkan hak untuk bersantai dan menghibur diri serta berkembang sesuai dengan potensi dan kemauannya sendiri. Belum lagi, terlalu sering mengikutkan anak ke les atau bimbingan khusus akan mengurangi waktu anak bersama keluarga. Hal ini membuat anak merasa stres dan kurang mendapat perhatian. Anak pun memilih aktivitas bermain *game online* sebagai aktivitas yang menyenangkan.

E. Dampak Kecanduan *Game Online*

Menurut Lee (2011), fase kecanduan *game online* yang sudah berat akan mengakibatkan *excessive use* yang muncul disaat bermain *game online* menjadi kegiatan prioritas seseorang. Kategori ini menguasai pemikiran (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). Penurunan dalam perilaku sosial tersebut antara lain hilangnya *self control*, agresivitas, anti sosial, mudah terpancing amarah,

kehilangan *skill* untuk bergaul dengan orang lain. Di sisi lain dampak akhlak juga bisa timbul seperti lalai terhadap ibadah, melakukan kekerasan karena mengimplementasikan *game* pembunuhan atau *game* perkelahian, dan menipu orangtuanya (Poetoe, 2012). Khususnya bagi mahasiswa bisa menurunkan indeks prestasi belajar (IP) dan menghambat waktu masa belajar yang dapat menyebabkan *drop out*.

Mengutip dari Jurnal psikologi dan bimbingan konseling vol. 1 no. 1 Juni 2015 hal. 85-86, seorang peneliti dari *Tokyo Nihon's University* melakukan penelitian pada tahun 2007 melakukan penelitian tentang pengaruh *video game* terhadap aktivitas otak. Hasilnya memperlihatkan adanya penurunan gelombang beta pada kelas yang memainkan *game* dalam jangka waktu 2 sampai 7 jam per hari. Penurunan gelombang beta masih ditemukan walau sudah tidak melakukan aktivitas bermain *game*. Di samping itu pula responden menunjukkan perilaku mudah marah, susah fokus dan mengalami gangguan interaksi sosial. Ketika seseorang dapat membaca secara teliti sembari menikmati musik atau berinteraksi via sms, saat itulah otak berada pada gelombang beta. Gelombang beta (14-100 Hz) merupakan keadaan dimana seseorang sedang pada situasi kesadaran penuh dengan dominasi logika. Dalam situasi tersebut, otak kiri seseorang tengah aktif melakukan kerja berfikir, fokus, dan lainnya yang menyebabkan peningkatan gelombang. Secara psikologis dampak penggunaan *game* atau komputer secara berlebihan bagi remaja hanya memicu mereka nyaman bermain sendiri (soliter) tanpa adanya kontak dengan orang sekitarnya (kelompok).

1. Kecanduan *Game Online* dalam Pandangan Islam

Mengutip dari “Psikoislamedia Jurnal Psikologi vol.05 no.02 hal.162-163, 2020”, Apabila ditinjau dari pandangan Islam, *game online* adalah hal yang baru

sehingga belum ada hukum pastinya di dalam Al-Qur'an maupun hadits. Penentuan hukum hal yang baru bisa ditentukan dengan merujuk hukum asal masalah tersebut, di dalam *Ushul Fikh* ada kaidah yang menyatakan seperti yang artinya tercantum di bawah :

“Hukum asal segala sesuatu mubah, sampai ada dalil yang jelas yang melarangnya.”

Berkaitan dengan *game online* menurut kaidah di atas maka hukumnya boleh selama *game* tersebut tidak mengakibatkan kemudharatan yang dapat menggugurkan hukum asal dari *game* tersebut. Allah telah berfirman dalam Qs. Az-Zhukhruf ayat 83 yang artinya :

“Maka biarkanlah mereka tenggelam (dalam kesesatan) dan bermain-main sampai mereka menemui hari yang dijanjikan kepada mereka.”

Oleh karena itu, biarkan mereka tenggelam dalam kebatilan dan bermain-main dengan dunia mereka--dengan tidak bersungguh-sungguh--dan jangan menoleh kepada mereka sampai datang hari kiamat yang dijanjikan agar dibalas semua perbuatan semua orang (Shihab 2017).

Hadits tentang melakukan sesuatu yang mudharat juga telah diriwayatkan oleh Ibnu Majah dan Daruquthni dalam kitab Al-Arba'in Al-Nawawiyah yang dihimpun oleh Imam Nawawi, hadits tersebut artinya :

“Janganlah memberikan kemudharatan pada diri sendiri dan jangan pula memudharati orang lain.”

(Firdaus, 2018) di dalam artikelnya menyatakan terdapat beberapa asas dalam sebuah permainan dalam Islam, antara lain suatu permainan harus dipastikan halal secara syar'i. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menjadikan *game*

online semakin beragam tipenya. Beberapa *game online* saat ini yang memakai sistem perdagangan koin di dalamnya bahkan ada diantaranya yang bernafaskan perjudian contohnya *game* poker dan semacamnya yang disana memperdagangkan koin supaya bisa ikut serta dan bagi yang kalah akan kehilangan koinnya. Islam tidak memperbolehkan semua hal yang terdapat unsur perjudian, dan semua permainan yang terdapat unsur taruhannya juga dikategorikan sebagai perjudian (Ma'u, 2016). Ada beragam akibat dari perjudian. Selain merugikan secara finansial, perjudian juga bisa menyebabkan adiksi, karena disaat seseorang menang akan membuatnya semakin bersemangat untuk memperbanyak jumlah koin yang diperoleh dan jika kalah akan semakin tertantang mencobanya lagi demi menutup kerugian yang didapatkan.

Demikian juga penelitian yang dilakukan (Yuliastik, 2016) menyatakan perdagangan akun permainan *Clash of Clans* adalah haram, dikarenakan memperdagangkan perihal yang tidak nampak manfaatnya dan lebih dominan merugikannya. Tidak nampak manfaatnya karena *game* ini tidak memiliki dampak positif dalam kehidupan seseorang, malah lebih dominan merugikannya dikarenakan bisa melalaikan pemain-pemainnya yang menjadikan mereka lupa akan kewajibannya.

2. Pandangan Teoritis

Pada awal tahun 1930-an, *classical conditioning theory* Pavlov telah memberikan dampak besar dalam banyak penelitian. Banyak istilah seperti *purposive behavior* (perilaku purposif), *cues* (pengisyaratan), dan *drive stimuli* (stimulus dorongan) dijabarkan demi memperlihatkan daya perihal stimulus untuk memunculkan sebuah respon.

Skinner memiliki pendapat berbeda dari teori S-R dengan penjabaran respon bersyarat yang mana stimulus tetap memiliki sifat daya yang tidak melemah. Menurut Skinner, penjabaran S-R masih kurang lengkap untuk menjabarkan bagaimana organisme berinteraksi dengan lingkungan. Menurutnya, banyak perlakuan organisme yang juga dapat mengubah atau menghasilkan konsekuensi pada lingkungan yang memiliki pengaruh terhadap organisme sehingga akan mengubah kembali respon dari organisme tersebut kemudian. *Operant conditioning theory* Skinner menyatakan bahwa tingkah laku tidak hanya mencakup respon atas stimulus, melainkan perlakuan yang secara sengaja dilakukan. Riset Skinner perihal pembelajaran berfokus tentang tingkah laku dan akibatnya (Sagala, 2009: 16). Gedler menjelaskan Skinner menyatakan belajar adalah proses perubahan perilaku. Perubahan perilaku merupakan *output* dari hasil belajar yang didapat dari penguatan perilaku baru yang dimunculkan yaitu *operant conditioning* (Baharudin dan Wahyuni, 2008: 67-68).

Thorndike mengungkapkan tiga hukum belajar, yang pertama hukum kesiapan (*Law of Readiness*), yang mana bila orang siap mengerjakan sesuatu, saat ia sudah siap, ia akan mendapat kepuasan. Sebaliknya, jika hal tersebut tidak jadi dilaksanakan, ia akan merasa tidak puas. Contohnya ketika pelajar sudah siap untuk melaksanakan ujian, namun ternyata ujian ditunda. Maka ia akan merasa tidak puas.

Kedua ada hukum latihan (*Law of Exercise*), yaitu apabila respon terhadap stimulus diulang-ulang, maka akan menguatkan korelasi antara respon dan stimulus. Sebaliknya, bila respon tidak dilakukan, maka akan melemahkan hubungan dengan stimulus. Contohnya saat seseorang mempelajari cara bermain gitar. Apabila ia sering memainkan gitar, maka akan semakin mahir ia bermain. Begitu pula sebaliknya bila orang tersebut berhenti memainkannya, maka ia tidak semakin mahir dalam bermain gitar.

Ketiga hukum akibat (*Law of Effect*), yakni jika hubungan antara respon dan stimulus memberikan rasa puas, maka akan semakin besar tingkat penguatannya. Sebaliknya bila hubungan antara stimulus dan respon menyebabkan ketidakpuasan, maka akan membuat penguatannya semakin lemah. Artinya, jika stimulus diberikan lalu diikuti oleh respon dan pemuas maka hubungan stimulus dan respon akan meningkat. Tetapi bila yang mengikuti adalah pengganggu, maka koneksi stimulus dan respon akan melemah. Contohnya, pelajar mendapatkan skor tinggi pada suatu pelajaran, maka ia akan menyukai pelajaran itu. Sebaliknya, pelajar yang memperoleh nilai rendah menjadi tidak suka pelajaran itu.

3. Kerangka Konseptual

Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* diakibatkan oleh beberapa faktor, yakni yang bersumber dari dalam individu (internal) dan yang bersumber dari luar individu (eksternal). Faktor dari dalam atau internal meliputi kepribadian dan psikologis, yang termasuk ke dalamnya adalah pemikiran, emosi, dan perasaan. Sedangkan faktor dari luar atau eksternal mencakup latar belakang keluarga dan sosial seseorang, baik pada hubungan pertemanan ataupun lingkungan. Kedua faktor di atas memicu subjek mencari kebahagiaan atau akhirnya memilih *game online* sebagai aktivitas yang dapat menghibur dirinya. Akan tetapi, subjek tidak sadar akan dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari *game online* terlebih lagi jika ia terus-terusan memainkannya atau mengalami kecanduan. Dampak yang ditimbulkan bermacam-macam dapat berupa perubahan emosi subjek, kesehatan fisik, bahkan sampai kejahatan.

4. Aspek Kecanduan *Game Online*

Lemmens, Valkenburg, dan Peter (2018:13-15) menyatakan ada tujuh aspek kecanduan *game online*.

Pertama, salience (ciri khas). Aktivitas bermain *game online* menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pikiran, perasaan (selalu ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

Kedua, tolerance (toleransi). Adanya peningkatan jangka waktu bermain *game online* dari waktu ke waktu. Hal ini akibat dari pikiran dan fisik yang sudah mentolerir durasi waktu dari waktu ke waktu sehingga akan semakin meningkat.

Ketiga, mood modification (modifikasi mood). Merujuk pada pengalaman subjektif bermain *game online*. Seseorang akan mulai menjadikan *game online* sebagai sarana penenangan diri (*tranquilizing*) atau relaksasi yang berkaitan dengan pelarian diri dari masalah-masalah di kehidupannya (*escapism*).

Keempat, withdrawal (penghentian). Seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa tidak nyaman apabila mengurangi penggunaan atau berhenti bermain. Hal itu karena akan ada aktivitas penghibur diri yang hilang darinya sehingga membuat dampak seperti murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*) akan muncul.

Kelima, relapse (kambuh). *Relapse* dalam fenomena ini artinya seseorang yang sudah sering bermain *game online* dengan jangka waktu lama akan memiliki rasa untuk bermain kembali walau ia sudah pernah berhenti atau saat ia dalam masa kontrol sekalipun.

Keenam, conflict (konflik). Konflik disini mengacu pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik mencakup argument dan penolakan serta berbohong dan curang.

Ketujuh, *problem* (masalah). Masalah biasanya diakibatkan karena kegiatan bermain *game online* terus-menerus sampai menyebabkan tergesernya kegiatan lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah yang menerpa pemain umumnya antara lain gangguan intrafiksi dan kehilangan kendali diri.

Menurut Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, terdapat empat aspek kecanduan *game online*.

Pertama, *compulsion* (dorongan). Dorongan ini datang dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu secara terus-menerus dalam hal ini adalah kegiatan bermain *game online*.

Kedua, *withdrawal* (penghentian). Hal ini adalah usaha untuk menjauhkan diri dari sesuatu. Seseorang yang kecanduan *game online* tidak bisa menjauhkan diri dari segala sesuatu yang berkaitan dengan *game online*.

Ketiga, *tolerance* (toleransi). Berkaitan dengan penerimaan diri ketika melakukan suatu aktivitas. Hal ini berhubungan dengan waktu yang dihabiskan dalam bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain tidak bisa mengontrol perilaku ini sampai mereka puas bermain.

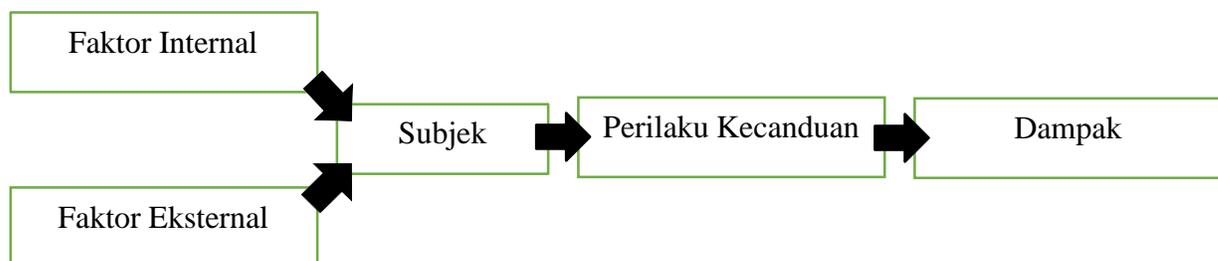
Keempat, *interpersonal and health-related problems*. Adalah masalah yang berhubungan dengan interaksi sosial dan masalah kesehatan pemain. Pemain *game online* umumnya mengabaikan hubungan sosial dengan orang lain karena hanya berfokus pada *game online* yang mereka mainkan. Demikian juga dengan masalah kesehatan. Pecandu biasanya tidak menghiraukan kesehatan fisik seperti pola tidur, makan, dan kebersihan diri.

F. *Internet Gaming Disorder*

Internet Gaming Disorder adalah suatu wujud pemakaian internet secara terus-menerus berkaitan dengan pemakaian internet yang sifatnya patologis. *Internet gaming* lalu dikatakan dapat mengakibatkan adiksi oleh pemerintah Cina dan dibuat beberapa prosedur penanganan. Banyak penelitian memberikan hasil berupa keadaan tersebut sering dijumpai di beberapa kasus kesehatan khususnya di Asia dan beberapa di negara Amerika. (DSM-5, 2013).

Kuss dkk (2012) menyatakan bahwa *internet gaming disorder* berkaitan dengan beberapa jenis simptom psikofisiologis dan psikiatri dengan berbagai efek negatif. Di dalam DSM-5 (2013) dijelaskan bahwa *internet gaming disorder* berhubungan dengan beberapa jenis efek negatif, seperti hancurnya relasi dalam kehidupan nyata, mengganggu aktivitas masa lampau, waktu tidur, pekerjaan, pendidikan, sosialisasi, dan hubungan. Obsesi terhadap permainan menyebabkan penurunan relasi di kehidupan nyata, kurang perhatian, agresif dan sikap bermusuhan, stres, disfungsi koping, penurunan prestasi akademik, masalah ingatan verbal, perasaan tidak bahagia dan sendirian. Di samping itu, efek psikosomatis yang bisa terjadi seperti masalah tidur dan berbagai masalah psikosomatis lainnya.

2. 1 Skema Permasalahan



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (2010:5), penelitian kualitatif berusaha mengkaji suatu kejadian khusus atau kasus dan mendalami hal yang terjadi. Data yang disajikan berupa kalimat tertulis dan bukan angka. Data penelitian kualitatif didapatkan melalui pemaparan dan tingkah laku subjek yang bisa dilihat dengan penuturan dan simpulan kondisi objek yang diteliti. Proses berfikir induktif pada penelitian kualitatif membantu peneliti untuk mendapatkan pemahaman tentang fakta serta fenomena penelitian (Zuriah, 2007:92).

Menurut (Creswell, 2013:105), fenomena yang terjadi pada subjek berusaha dikaji maknanya dengan studi fenomenologi. Manen (dalam Creswell, 2013:105), fokus penelitian fenomenologi adalah untuk meringkas fenomena pengalaman seseorang menjadi suatu deskripsi mengenai intisari atau esensi universal, yaitu pemahaman mengenai cirikhas suatu hal.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Fenomenologi Deskriptif (PFD), yang mana prosedur penelitian ini memberikan penekanan pada proses deskripsi tentang pengalaman subjek untuk menemukan intisari atau esensi dari pengalamannya. (Kahija, 2017:64). Ciri yang terlihat dari penelitian PFD ialah sikap *epoche* yakni peneliti menghindari asumsi, penilaian maupun teori yang dari peneliti terhadap subjek sehingga dapat melihat pengalaman subjek secara nyata.

Dengan pedoman di atas, peneliti berusaha menggunakan penelitian dengan metode Penelitian Fenomenologi Deskriptif supaya dapat mengkaji esensi dari subjek secara asli tentang pengalaman pribadi pelajar dan mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* dan berfokus pada pendapat serta sudut pandang pribadi mereka sebagai sesuatu yang konkret dialami manusia dan berdampak besar pada kehidupannya.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Jawa Tengah dan Magetan, Jawa Timur. Pemilihan lokasi tersebut merupakan hasil dari pertimbangan peneliti tentang kemudahan akses dalam menjangkau subjek dari lokasi domisili peneliti yang juga berada di Semarang, Jawa Tengah, sebagaimana tempat peneliti berkuliah. Sedangkan dipilihnya Magetan sebagai lokasi kedua atas pertimbangan lokasi tersebut merupakan daerah asal peneliti. Dengan ini peneliti lebih mudah terhubung dengan subjek penelitian.

C. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dari penelitian ini berasal dari data primer. Sugiyono (2018:456) menjelaskan bahwa data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Data primer dapat diperoleh dari subjek atau partisipan secara langsung maupun melalui wawancara dan observasi. Seperti yang disampaikan Catherine Marshall, Gretchen B. Rossman (2005), menyatakan bahwa penelitian kualitatif salah satunya berfokus pada peran langsung dari partisipan dalam pengkajian data bisa melalui observasi maupun wawancara. Azwar (2018:43) menyatakan data primer adalah data yang diperoleh dan

dikumpulkan langsung dari subjek pertama melalui prosedur dan teknik pengumpulan data lain seperti, wawancara, observasi ataupun instrumen khusus yang dirancang sesuai tujuannya. Peneliti memperoleh data primer melalui proses wawancara dan observasi dengan partisipan.

Subjek pada penelitian ini diperoleh melalui teknik *purposive sampling*. Sugiyono (2017:218), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data melalui pertimbangan tertentu. Semisal subjek tersebut merupakan orang yang mengalami kecanduan game secara langsung, mengetahui latar belakang ia mengalami kecanduan serta dampak negatif yang ia alami sehingga peneliti lebih mudah mendalami objek atau situasi sosial yang bersangkutan.

Dukes (dalam Annisa dan Rohman, 2014:525) menyatakan bahwa tidak ada ketentuan pasti tentang jumlah subjek penelitian fenomenologi. Dukes menyatakan bahwa subjek bisa berjumlah 1-325 orang (Polkinghorne dalam Annisa dan Rohman, 2014:525). Dukes menganjurkan subjek penelitian berjumlah antara 3 sampai 10 orang. Subjek kunci dalam penelitian ini adalah 2 orang mahasiswa dari Jawa Tengah, 1 orang siswa SMA dari Surakarta dan 1 orang mahasiswa yang berasal dari Surakarta. Rentang usia subjek berkisar 18-22 tahun berdasarkan pendapat Thornburg (1982) bahwasanya rentang usia remaja berkisar antara 11 sampai 22 tahun. Subjek pendukung dalam penelitian ini dengan ketentuan mengetahui keadaan responden yang sebenarnya, yakni mengenal dekat responden, memiliki relasi dekat dengan responden seperti ikatan saudara atau sahabat dekat responden. Subjek tambahan tersebut ditentukan berdasarkan anjuran dari subjek kunci.

Tabel 3. 1 Tabel Karakteristik Subjek

| Karakteristik | Subjek 1 ARF | Subjek 2 AN | Subjek 3 FI |
|----------------------|-------------------------|------------------------|------------------------|
| Jenis Kelamin | Laki-laki | Laki-laki | Laki-laki |

| | | | |
|----------------------|-----------------|------------|---------------|
| Usia | 22 | 20 | 17 |
| Pendidikan/Pekerjaan | Desainer Grafis | Mahasiswa | Siswa |
| Durasi Bermain | 5-6 Jam/hari | 5 Jam/hari | 7-11 Jam/hari |
| Rentang Waktu | 7 Tahun | 1 Tahun | 7 Tahun |

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang dipakai untuk pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan wawancara, observasi dan telaah dokumen.

1. Wawancara

Menurut Nazir (1999) menyatakan bahwa wawancara merupakan proses mendapatkan keterangan demi tujuan penelitian dengan metode tanya jawab sambil bertatap muka secara langsung antara peneliti dan responden. Menurut Kartini Kartono (1986:171), wawancara merupakan tanya jawab lisan dengan 2 atau lebih orang bertatap muka secara langsung. Esterberg dalam (Sugiyono 2010:233), wawancara dibagi menjadi 3, yakni wawancara terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.

Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur atau yang biasa disebut wawancara mendalam (*indepth interview*) sebagai metode pengumpulan data utama. Karena masuk dalam kategori *in depth interview*, maka dalam penerapannya, memberi kebebasan peneliti untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka dengan responden akan dimintai opini dan gagasannya. Peneliti akan menyiapkan pedoman wawancara terlebih dahulu yang merujuk pada aspek-aspek kecanduan *game online*. Karena tipe wawancara yang dipakai adalah semi terstruktur, responden berhak memberikan opininya di samping pertanyaan yang diajukan dan tetap fleksibel dalam merespon pendapat subjek. Demi kemudahan dan mengerucutkan pertanyaan yang disampaikan dalam wawancara

semi terstruktur, peneliti memakai suatu langkah-langkah membuat pedoman wawancara semi terstruktur yang diceetuskan Umma (2022) yaitu :

- a. Menetapkan tujuan penelitian.
- b. Menetapkan aspek-aspek yang akan diteliti.
- c. Menentukan indikator kategoris untuk setiap target.
- d. Membuat butir-butir pertanyaan berpedoman pada indikator penelitian, sehingga akan lebih mudah memperoleh data yang diperlukan.
- e. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing atau rekan yang dipandang mahir dalam mengecek keabsahan instrument.
- f. Melakukan revisi apabila dibutuhkan.

Tabel 3. 2 Panduan Wawancara

| No. | Aspek | Indikator | Pertanyaan |
|-----|-----------|------------------|---|
| 1. | Identitas | Profil Subjek | <ul style="list-style-type: none"> • Nama • Usia • Asal Daerah • Pekerjaan • Tempat tinggal • Tinggal bersama • Tempat tanggal lahir |
| | | Kondisi Keluarga | <ul style="list-style-type: none"> • Tempat tinggal orang tua • Status pernikahan orang tua • Pekerjaan orang tua • Sikap dan pandangan orang tua perihal perilaku bermain <i>game online</i> subjek • Kondisi ekonomi keluarga • Hubungan Subjek dengan keluarga |

| | | | |
|----|-----------------------------------|--------------------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Hubungan keluarga secara keseluruhan |
| 2. | Alasan bermain <i>game online</i> | Aspek yang mempengaruhi | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana <i>game online</i> mempengaruhi pikiran dan perasaannya • Intensitas bermain dari waktu ke waktu |
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Menjadikan <i>game online</i> sebagai sarana penghibur dan metode pelarian dari masalah di kehidupan • Adanya penghentian bermain <i>game online</i> dan munculnya rasa ingin bermain kembali • Konflik dengan diri sendiri maupun orang di sekitar |
| | | Faktor yang mempengaruhi | <ul style="list-style-type: none"> • Sesuatu yang dikejar dari <i>game online</i> • Jenis <i>game online</i> yang dimainkan • Adakah pengaruh awal orang sekitar yang memicu untuk bermain <i>game online</i> |

| | | | |
|----|-------------------------------------|-----------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana hubungan dengan keluarga • Tuntutan orang tua yang tinggi |
| 3. | Karak`teristik Perilaku | Intensitas | <ul style="list-style-type: none"> • Sesiapa saat bermain <i>game</i> • Intensitas bermain dari waktu ke waktu • Seberapa berpengaruh pencapaian dalam <i>game</i> terhadap intensitas dalam bermain |
| | | Frekuensi | <ul style="list-style-type: none"> • Seberapa sering rasa atau pikiran untuk bermain <i>game</i> muncul dalam sehari |
| | | Durasi | <ul style="list-style-type: none"> • Berapa waktu yang dihabiskan dalam bermain <i>game</i> selama sehari • Sudah berapa lama total bermain <i>game online</i> |
| 4. | Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> | Kesehatan Fisik | <ul style="list-style-type: none"> • Adakah pengaruh selama bermain <i>game</i> terhadap kesehatan fisik • Bagaimana pola makan dan istirahat selama bermain <i>game online</i> • Pernah sakit gara-gara lalai makan dan istirahat • Pernah mengalami susah tidur gara-gara <i>game online</i> • Selama mengalami kecanduan, merasa badan terasa lemas dan tidak bersemangat |

| | | | |
|--|--|---------------------|--|
| | | Kesehatan Mental | <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana suka duka saat bermain <i>game online</i> • Rasanya kalah atau tidak mencapai yang diinginkan dalam <i>game online</i> |
| | | Kesehatan Emosional | <ul style="list-style-type: none"> • Reaksi ketika dicaci atau dihina saat bermain <i>game online</i> • Melakukan kekerasan terhadap orang lain akibat gagal mendapatkan pencapaian dalam <i>game online</i> • Melakukan kontak fisik dengan objek seperti membanting, menggebrak, atau memukul benda saat bermain <i>game online</i> |
| | | Akademik | <ul style="list-style-type: none"> • Adakah pengaruh <i>game online</i> terhadap akademik • Seberapa pengaruh <i>game online</i> terhadap nilai akademik • Pengaruh <i>game online</i> dalam skala prioritas tugas sekolah • Seberapa sering <i>game online</i> terlintas di pikiran atau benak saat sedang kbm |
| | | Hubungan Sosial | <ul style="list-style-type: none"> • Lebih senang bercengkerama dengan pemain di <i>game</i> • Mengisolasi diri dari pergaulan semenjak mengalami kecanduan <i>game online</i> |

| | | | |
|--|--|----------|--|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • Menolak ajakan teman untuk berkumpul • Jarang berkomunikasi dengan rekan dan keluarga • Tidak peduli keadaan sekitar • Dijauhi oleh teman-teman sejawat |
| | | Keuangan | <ul style="list-style-type: none"> • Sering berbohong meminta uang kepada orang tua untuk keperluan <i>game</i> • Tidak bisa makan di sekolah karena uang habis untuk <i>game</i> • Menjual barang sendiri atau orang lain untuk keperluan <i>game</i> • Melakukan pencurian untuk mendapatkan uang demi <i>game</i> |

2. Telaah dokumen

Sugiyono (2015:329) menyatakan dokumentasi merupakan sebuah langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data atau informasi berupa arsip, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan, buku serta keterangan yang bisa menunjang penelitian. Gottschalk (1986:38) menyatakan bahwa dokumentasi merupakan sebuah tahapan validasi yang berdasar segala sumber, baik gambar, tulisan, arkeologis ataupun lisan. Dokumen ditujukan untuk memperoleh perspektif yang otentik dari sebuah peristiwa asli dan mendapatkan data pendukung penelitian. Dalam hal ini, peneliti berusaha memperlihatkan dokumen subjek yang menunjukkan peristiwa dampak kecanduan yang subjek alami jika ada.

Pengambilan dokumentasi yang dilaksanakan peneliti memerlukan bantuan berupa telepon genggam atau ponsel. Ponsel digunakan untuk mendapatkan gambar atau bukti *screenshot* dari proses wawancara dengan mengambil tangkapan layar pengalaman subjek dari benda elektronik, unggahan di instagram, facebook, whatsapp, x, ataupun tiktok subjek yang bersangkutan dengan penelitian.

Tabel 3. 3 Pedoman Dokumentasi

| No. | Aspek Dokumentasi |
|-----|--|
| 1. | Terdapat dokumen milik subjek yang menyertai pengalaman mereka. |
| 2. | Terdapat dokumen di media sosial milik subjek (x, facebook, instagram, tiktok, atau whatsapp) yang menggambarkan perilaku kecanduan <i>game online</i> . |
| 3. | Terdapat postingan mengenai perilaku kecanduan <i>game online</i> di media sosial milik subjek (x, facebook, instagram, tiktok, atau whatsapp). |

E. Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Descriptive Phenomenological Analyst* (DPA) dengan alur sebagai berikut :

1. Membaca transkrip secara berulang

- Membaca deskripsi secara natural atau transkrip orisinal secara *epoche* (netral).
 - Lalu peneliti “meraba tekstur” transkrip melalui pemberian tanda saat didapati perubahan tekstur. Tanda tersebut semisal superskrip (1,2,3, dst) atau tanda garis miring (/) jadi penjabaran yang telah mempunyai tanda tersebut bisa dikatakan sebagai unit makna (satuan makna).
2. Mengambil transkrip berisi satuan makna dan membuat penjabarannya.
Langkah sebelumnya telah membagi satuan makna melalui penomoran, kemudian peneliti bisa menjabarkan masing-masing satuan makna tersebut ke dalam Bahasa yang dekat dengan partisipan.
 3. Membuat gambaran psikologis
Peneliti dapat mengeliminasi satuan makna yang tidak sesuai dengan pertanyaan penelitian atau mempunyai arti yang berulang, karena satuan makna yang mempunyai kemiripan arti bisa digabungkan.
 4. Membuat gambaran struktural.
Sebelumnya peneliti telah membuat gambaran tekstural yang mencakup juga gambaran satuan makna dan gambaran psikologis. Selanjutnya, deskripsi tekstural tadi ditelaah artinya menjadi lebih dekat dengan partisipan yang disebut sebagai gambaran struktural.
 5. Memaparkan tema gambaran struktural.
Gambaran struktural yang sudah ditentukan ditarik temanya secara *epoche*.
 6. Membuat sintesis tema.
Tema-tema umum (tema invarian/esensial/konstituen invarian) pada setiap partisipan disatukan sampai bertambah dekat dengan inti, selanjutnya hasil sintesa digambarkan secara luas yang mencakup seluruh partisipan.
 7. Mendapatkan esensi (*eidos*).
Semua yang dialami partisipan bisa digabungkan dengan tema esensial. Pelaporan esensi sifatnya faktualatif, yang berarti apabila peneliti tidak dapat

menemukan esensi, maka peneliti bisa berhenti pada langkah keenam. Peneliti bisa mencantumkan pada laporan apabila dapat menemukan tema tersebut.

F. Keabsahan Data

Sugiyono (2012:121) menyatakan bahwa uji keabsahan data mencakup derajat kepercayaan kredibilitas (validitas interbal), ketergantungan/*dependability* (reliabilitas), kepastian/*confirmability* (objektivitas), dan keteralihan/*transferability* (validitas eksternal). Penelitian ini memanfaatkan uji *credibility* dengan rekan sebaya, memakai bahan referensi, meningkatkan ketekunan penelitian dan triangulasi data.

Diskusi dilakukan peneliti bersama rekan mahasiswa psikologi, terkhusus yang sedang atau sudah melaksanakan penelitian dengan metode kualitatif. Bahan referensi yang dimaksud ialah penelitian terdahulu mengenai kecanduan *game online* untuk dibuktikan dengan data yang diperoleh dari proses penelitian. Meningkatkan ketekunan berarti melaksanakan pengamatan secara mendalam, persisten, dan seksama. Sedangkan triangulasi data menurut Moleong (2004:330) merupakan teknik yang dilakukan dengan cara mengkomparasi informasi atau data melalui cara yang berbeda. Peneliti memakai cara yang berbeda-beda untuk memperoleh informasi dari sumber yang sama. Peneliti bisa menggunakan wawancara mendalam, observasi, maupun dokumentasi. Melalui beragam sudut pandang tujuannya agar mendapatkan hasil yang paling mendekati kenyataan.

Denzin (dalam Moleong, 2017:330) menyatakan ada 4 jenis triangulasi sebagai berikut :

1. Triangulasi sumber

Data yang telah didapatkan dikonfirmasi dan dikomparasikan dengan data yang lain. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan cara :

- a. Mengomparasi pernyataan seseorang di depan publik dengan pernyataan yang disampaikan secara personal.
 - b. Mengomparasi data hasil observasi dengan data hasil wawancara.
 - c. Mengomparasi hasil wawancara dengan isi sebuah dokumen yang berhubungan.
 - d. Membuat komparasi antara pernyataan orang-orang mengenai situasi penelitian dengan apa yang dinyatakannya sepanjang waktu (Moleong, 2017).
2. Triangulasi metode

Patton (dalam Moleong, 2017) menyatakan cara triangulasi metode melalui dua cara, yakni :

- a. Memeriksa keaslian data dengan instrument pengumpulan data yang berbeda.
 - b. Pemeriksaan keaslian tersebut dilaksanakan dengan sumber dan metode yang sama.
3. Triangulasi dengan penyidik

Peneliti dapat mengantisipasi tidak validnya data yang diperoleh dengan meminta bantuan peneliti lain atau pengamat lain untuk melakukan pemeriksaan informasi. Triangulasi jenis ini bisa dilakukan dengan membandingkan hasil penelitian seseorang dengan peneliti lainnya (Moleong, 2017).

4. Triangulasi Teori

Lincoln dan Guba (dalam Moleong, 2017) menyatakan pendapatnya bahwa suatu kebenaran tidak bisa diperiksa atau dikonfirmasi memakai satu atau lebih teori. Berbeda dengan Lincoln dan Guba, Patton menyatakan bahwa kebenaran data dapat diperiksa menggunakan teori. Proses tersebut dinamakan banding.

Berdasarkan dari sumber yang diperoleh, maka penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teori untuk memeriksa kebenaran datanya. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan membandingkan hasil wawancara antar subjek, serta membandingkan perkataan subjek dengan suatu dokumen gambar yang berhubungan. Triangulasi teori dilaksanakan melalui perbandingan hasil wawancara dengan isi dari suatu dokumen yang berhubungan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Subjek

1. Subjek I ARF

Wawancara dengan ARF dilakukan sebanyak 2 kali pada tanggal 13 Desember dan 17 Desember selama 30 menit dan 20 menit. Kedua wawancara dilakukan secara *online* melalui panggilan video di *whats app* apabila diperlukan dokumen pelengkap yang membuktikan keberadaan topik yang dibahas dalam wawancara. Karena wawancara dilakukan secara *online*, maka peneliti dan subjek berada di lokasi yang berbeda. Peneliti berada di domisilinya yaitu di Silayur, sedangkan Subjek melakukan wawancara di kediamannya di Maospati, Magetan.

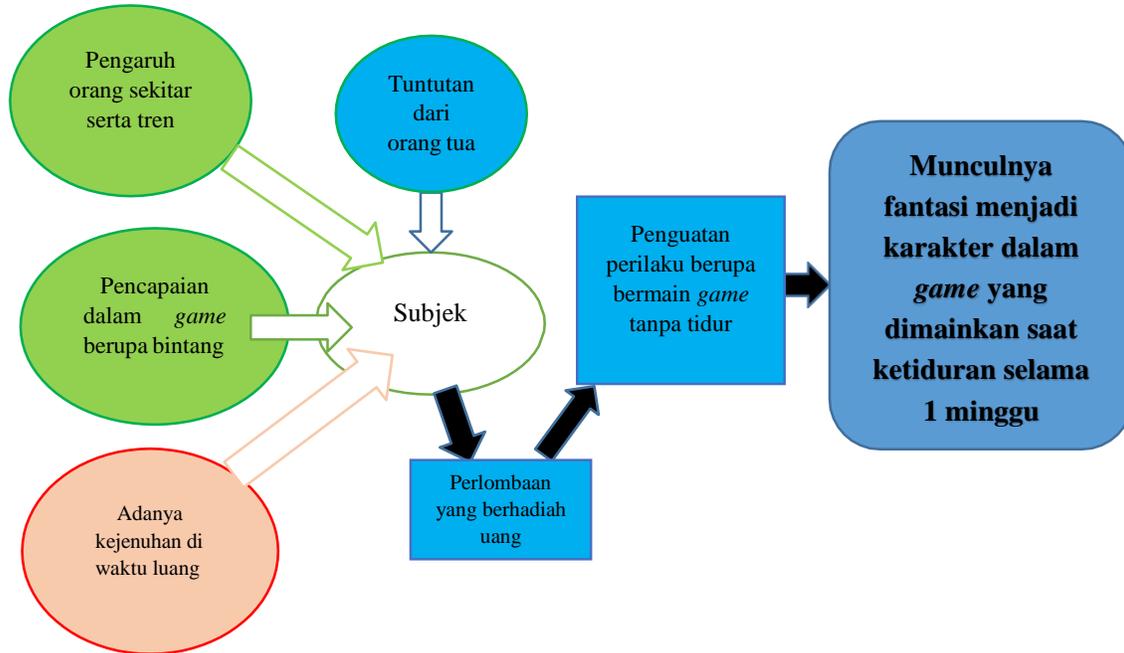
Wawancara pertama memperoleh hasil mengenai identitas, faktor yang mempengaruhi, dinamika serta dampak dari kecanduan *game online* yang subjek alami. Adapun wawancara kedua lebih membahas dinamika perilaku secara *in game* serta bagaimana *game* yang ia mainkan berjalan. *In game* disini artinya adalah kondisi saat permainan sedang berlangsung. Selama proses wawacara, ARF menjawab setiap pertanyaan secara kooperatif dan terbuka. ARF memperhatikan pertanyaan dan menjelaskan kondisi yang ditanyakan maupun pertanyaan yang disampaikan secara detail. Berdasarkan hasil wawancara, ARF merupakan seorang pekerja desain grafis *online* yang bekerja membuat desain-desain untuk pakaian. Ia melakukan secara mandiri dengan fasilitas yang ia miliki sendiri. Saat ini ARF berusia 22 tahun dan tinggal di Magetan bersama ayah dan ibunya. Ayah ARF bekerja sebagai wirausaha yaitu memiliki bengkel di rumah, sedangkan ibu ARF adalah seorang ibu rumah tangga. Saat SMA, ARF bisa dibilang berada di keluarga yang berada pada ekonomi menengah ke bawah.

ARF mulai mengenal dan bermain *game* sampai kecanduan sejak kelas 9 SMP. Namun ia mulai terus menerus bermain pada kelas 1 SMA tepatnya saat *game Mobile Legends* rilis pada tahun 2016. Pada awalnya, ARF mulai bermain *Mobile Legends* akibat seringnya iklan *Mobile Legends* yang muncul di segala *platform* seperti *Youtube*. Ditambah teman-teman sekelasnya yang mulai bermain *Mobile Legends* membuat dirinya jadi tertarik untuk mengunduh dan mulai bermain *Mobile Legends*. Pada tahun tersebut, *game Mobile Legends* mulai rilis dan secara cepat langsung merebut pasar *game* di segmen seluler.

Semenjak mengunduh dan bermain *game* tersebut, ARF rutin memainkannya selama 2 jam dalam sehari. Namun lambat laun, durasi bermain ARF mengalami peningkatan. Dari yang awalnya hanya 2 jam per hari, lama-lama ARF memainkan *game Mobile Legends* selama 6 jam dalam sehari. Berdasarkan penuturan ARF, hal tersebut dikarenakan tubuhnya yang sudah mentolerir adanya peningkatan durasi bermain. Ia yang awalnya bermain selama 2 jam saja sudah merasakan lelah lambat laun mampu bermain hingga waktu 6 jam sehari. Selain itu, adanya rasa senang yang muncul dari aktivitas bermain *game* terutama adanya *system ranked* yang ia kejar di dalam *Mobile Legends*. ARF menyatakan jika teman-temannya menjadi salah satu faktor terbesar ia bermain *game*. Ia jarang sekali bermain solo atau sendirian.

Perilaku kecanduan ARF mulai diketahui orang tuanya saat adanya penurunan nilai akademik yang dialami ARF. Orang tua ARF meminta ARF fokus pada pendidikan agar bisa memperbaiki ekonomi keluarga. Tapi dengan hal tersebut, ARF tetap nekat bermain bahkan semakin intens. Sampai sekarang, ARF tetap bermain bersama teman-temannya disaat sudah bekerja bahkan ia sering menunda pekerjaannya demi dapat bermain *game* bersama teman-temannya.

Kerangka Dinamika Psikologis Subjek 1



2. Subjek II

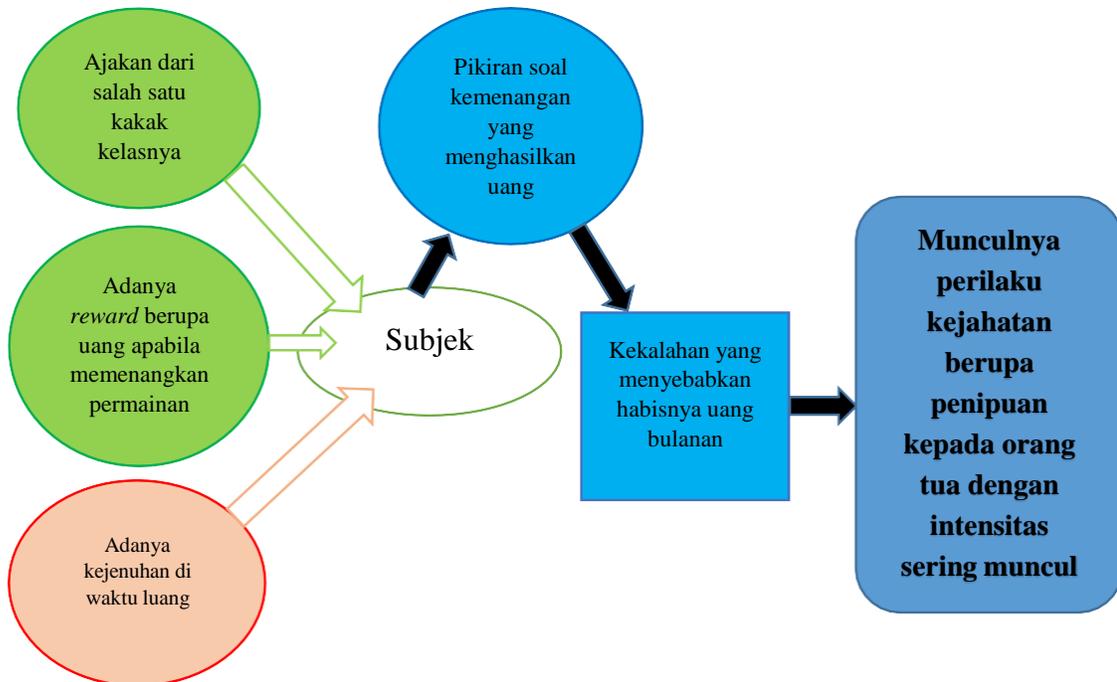
Wawancara dengan subjek AN dilakukan pada 11 Desember 2023. Wawancara yang dilakukan di salah satu tempat makan di Ngaliyan, Kota Semarang ini berlangsung selama 25 menit. AN merupakan mahasiswa semester 5 di salah satu perguruan tinggi di Kota Semarang. Ia berasal dari Jambi, namun memiliki darah suku Jawa. Di rumah, ia tinggal bersama ayah, ibu dan satu adiknya. Namun untuk sekarang, ia tinggal di Silayur bersama dengan teman-teman kontrakannya di fakultas yang sama. Pekerjaan orang tua AN adalah PNS, dimana keduanya merupakan seorang guru. Ayah AN merupakan pensiunan guru di salah satu SMK di Jambi sedangkan ibu AN merupakan bendahara sekolah di salah satu SMP di Jambi. Ayah AN meninggal pada tahun 2021. Saat ini, gaji orang tua AN berkisar

1-2 juta untuk pensiunan ayahnya dan 2 juta untuk ibunya. Kondisi keuangan keluarga AN sedikit mengalami kesulitan semenjak ayahnya meninggal. Hal ini beberapa kali memantik perdebatan dari antar anggota keluarga.

Awal mula AN bermain *game online* judi karena ajakan dari salah satu kakak kelasnya. Ia tergiur dengan modal sedikit dan keuntungan berlipat yang bisa dia dapatkan. Saking tergiurnya, AN sampai beberapa kali meminjam uang ke beberapa teman atau kerabat demi memenuhi keinginan bermain *game* judi. AN yang awalnya hanya bermain sampai menang, sekarang ia bisa menghabiskan 5 jam bermain *game* judi dengan frekuensi 5 kali dalam sehari. AN sendiri mengakui bahwa ia sudah pernah mencoba berhenti dari kebiasaan buruknya dikarenakan uang bulanan yang menipis gara-gara *game* judi dan ia sudah tidak enak meminjam uang. Namun selang satu bulan, ia kembali bermain karena pikiran dan perasaannya tidak bisa lepas dari *game* judi yang ia mainkan. Karena hal tersebut, uang bulanan yang diberikan orang tuanya selalu dirasa kurang oleh AN karena kebanyakan *game* judi selalu membuat pemainnya merugi.

Dampak yang dirasakan AN sangat beragam dari bermain *game* judi, semisal gangguan tidur karena selalu terfikir oleh *game* sampai ia demam. Ia bahkan tak segan membanting hp nya apabila kalah dalam permainan. Di segi akademik, AN mengalami penurunan nilai signifikan pada semester 3 akibat kebiasaan bermain *game* judi yang membuatnya lalai belajar. Ia juga sering bermain pada saat momen berkumpul dengan temannya sampai beberapa teman menasehati untuk berhenti. Yang paling parah, AN sering melakukan kebohongan kepada ibunya agar memberikan uang bulanan lebih dengan dalih adanya acara-acara kampus yang membutuhkan biaya. Padahal uang lebih itu ia alokasikan untuk bermain *game* judi *online*.

Kerangka Dinamika Psikologis Subjek 2



3. Subjek III

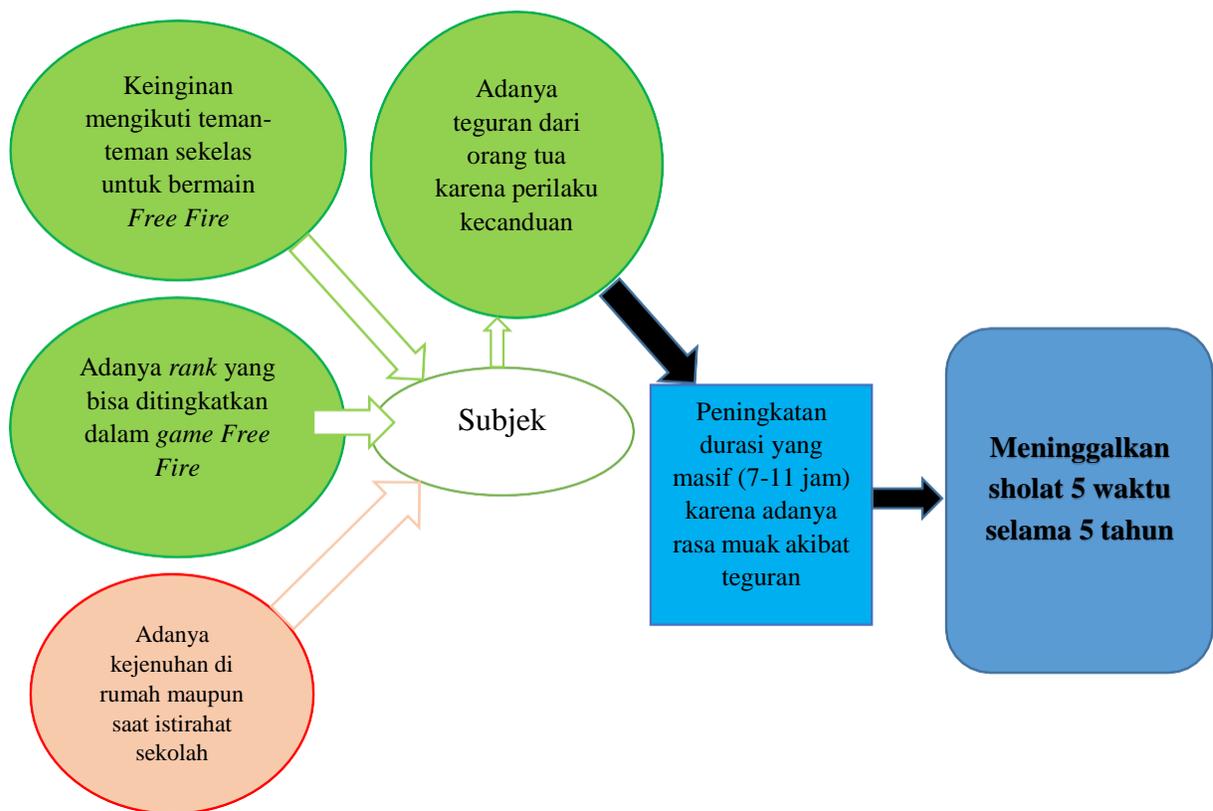
Wawancara dengan subjek FI dilakukan pada tanggal 15 Desember 2023. Wawancara dilakukan dengan panggilan video melalui *whats app*. Wawancara dilakukan selama 25 menit. FI merupakan salah satu siswa SMK di Kota Solo. Ia tinggal di rumah neneknya bersama nenek, ibu, paman, bibi dan salah satu sepupunya. Ayahnya meninggal sejak tahun 2010. Penghasilan keluarga FI berasal dari paman dan bibinya. Pamannya bekerja sebagai buruh di salah satu pabrik di

Sukoharjo dengan gaji sekitar 2 juta, sedangkan bibinya merupakan buruh borongan dengan gaji sekitar 1,5 juta. FI mengatakan ia bermain *game* sejak kelas 1 SD, namun itu hanya sekedar bermain *game-game* biasa. Ia mulai bermain sampai kecanduan pada saat SMP kelas 1. *Game* yang ia mainkan adalah *Free Fire*.

Menurut penuturan FI, ia mulai bermain *Free Fire* karena kejenuhan yang ia rasakan saat di rumah serta tergiur *skin-skin* yang menarik di *game* tersebut. Ditambah, ia melihat teman-teman sekelasnya yang juga banyak bermain *Free Fire*. FI mengatakan ia mampu bermain *Free Fire* selama 5 jam sehari. Namun lama-kelamaan, ia bermain sampai 7 jam sehari, bahkan saat libur sekolah, ia bermain *Free Fire* selama total 11 jam dalam sehari. Ia jadi sering meninggalkan sholat 5 waktu akibat aktivitas bermain *game* nya. Keluarganya beberapa kali menegur perilaku bermain *game* FI yang sangat masif, namun ia justru merasa jengkel dan malah marah dan melakukan *silent treatment*.

Akibat dari perilakunya tersebut, ia jadi sering ketiduran di kelas akibat bermain *game* sampai malam. Kesehatan mata FI juga menurun sejak SD. Beberapa nilai akademik FI juga mengalami penurunan terutama pelajaran matematika. Beberapa kali juga ia sering meninggalkan tugas kelompok yang harusnya diselesaikan dengan teman-temannya dan memilih terus bermain *game*. Dari sisi keuangan, FI sering kehilangan tabungannya akibat ia malah menghabiskan uang saku sekolah untuk dikumpulkan demi membeli *skin Free Fire*. Total ia sudah menghabiskan 400 ribu rupiah untuk *game Free Fire*.

Kerangka Dinamika Psikologis Subjek 3



B. Temuan Penelitian dengan Analisis DPA

Demi mempermudah temuan penelitian untuk dipahami, maka temuan akan ditulis menjadi beberapa bagian dengan kode-kode yang dibuat berdasarkan sumber dan pengelompokan data. Contohnya, (W11.17) memiliki arti bahwa W11 merupakan wawancara pertama yang dilakukan dengan I1 yaitu subjek satu yang dapat ditemukan pada kolom unit makna di tabel transkrip wawancara nomor tujuh

belas. Selanjutnya data wawancara didukung oleh data dokumen yang berupa tangkapan layar fenomena yang dimaksud subjek pada saat wawancara dengan kode Dok.II.01 yang artinya dokumen subjek 1 untuk membuktikan kebenaran pernyataan yang disampaikan di tabel transkrip unit makna nomor satu.

1. Faktor yang Menyebabkan Kecanduan *Game Online*

a. Lingkungan Sekitar

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan adanya lingkungan yang tidak terkendali menyebabkan seseorang terpancing orang-orang terdekatnya terutama teman yang bermain *game online*. Hal itu bisa terjadi melihat budaya remaja yang suka ikut-ikutan tren dan mudah terpengaruh kegiatan temannya. Ia akan merasa berbeda dan merasa ada tembok pembatas apabila tidak mengikuti kegiatan sesama teman sejawatnya.

ARF menyatakan kalau awal ia bermain *Mobile Legends* karena iklan dan teman-temannya yang sudah bermain duluan. Apalagi *game Mobile Legends* pada saat itu sangat *booming* semenjak kehadirannya.

“Untuk awal mulanya, saya termakan oleh iklan dan beberapa teman-teman juga sudah bermain akhirnya saya juga ikutan bermain juga.”¹. “Iya mas benar sekali karena mungkin waktu itu vibesnya lagi booming-boomingnya di kalangan pelajar kan waktu itu.”² (W1.1-2).

AN mulai bermain *game online* bertemakan judi akibat ajakan salah satu kakak kelasnya. Ia tergiur dengan modal sedikit dan untung berlipat yang ia rasakan di awal sehingga memutuskan untuk ikut bermain dan membuat akunnya sendiri.

“Awal mulai mas, awal mulai banget ini itu pertama dari kakak kelas saya itu memperkenalkan permainan lah, kartu Pertamanya kartu, tapi memang memakai uang asli mas. Jadi kita harus deposit dulu baru kita bisa main Main itu alhamdulillah menang mas, dikasih menang Itu lumayan sih mas, sampai 3 juta. Itu modal 100 kalau nggak salah. Dalam 5 menit itu kan ya fantastis ya mas ya bagi apa lagi anak muda sekarang Terus, ya itu pokoknya awal mulai di situ Terus merembet lah ke game lain yang kayaknya Wah seru nih, kayak game anak kecil. Tapi emang itu pakai uang sih mas.”⁵. Ya benar benar, lalu membuat akun sendiri, benar banget mas.”⁶ (W12.5-6)

FI mengatakan kalau ia mulai bermain *Free Fire* sejak kelas 1 smp. Ia tertarik karena melihat teman-teman sekelasnya bermain *Free Fire* dan akhirnya ikut mengunduh dan bermain.

“Ada mas, itu waktu di sekolah, ngeliat temen-temen pada main, terus aku coba download juga akhirnya.”¹¹ (WI3.11)

Ketiga subjek sama-sama terpengaruh faktor lingkungan berupa tren dan ajakan rekan sejawat yang mengakibatkan mereka kecanduan *game online*.

b. Adanya Target yang Dicapai dalam *Game Online*

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan salah satu faktor pemicu kecanduan *game online* karena adanya kemauan kuat dari diri seseorang untuk mendapatkan skor yang tinggi dalam *game online* karena sejatinya *game online* dibuat supaya pemain semakin penasaran dan tertantang untuk mencapai perolehan yang lebih tinggi di dalamnya, baik berupa skor, *tier*, pangkat, dan sebagainya.

ARF menyatakan kalau alasan kenapa ia sangat tertarik bermain *Mobile Legends* karena adanya rasa senang saat menggapai target dalam *game* tersebut. Target tersebut berupa bintang atau skor yang dimainkan pada *ranked mode*.

“Kesenangan untuk menggapai sesuatu yang ada di game jadi waktu dulu mungkin pas kecanduan kita bermainnya kompetitif ya jadi selalu ada yang diraih sampai target tersebut kita dapat.”⁴ “Untuk rata-rata waktu itu kita menargetkan bintang atau skor yang dimainkan saat bermain mode ranked namanya jika kita menang kita akan membuat kita akan mendapatkan 1 bintang jika kita kalah bintang kita akan berkurang sehingga itu membuat kita ketagihan jika menang.”⁵ (WI1.4-5)

AN menyebutkan kalau dirinya merasa adanya kepuasan diri dari kemenangan yang ia dapatkan saat bermain *game judi* membuat ia merasa ketagihan untuk terus bermain.

“Kepuasan diri dan menang mas, itu lebih jadi kepuasan diri sendiri sih mas. Kalau udah candu banget tuh puas banget gitu kalau main apalagi kalau menang kan dapat cuan yang lumayan.”¹⁷ (WI2.17)

FI menyatakan kalau ia senang bermain *Free Fire* karena ingin mengumpulkan banyak *skin* dan juga adanya *rank* yang bisa dikejar semakin tinggi apabila memenangkan pertandingan.

“Ya senang doing kalau punya *skin* banyak, terus apanya ya, *rank* nya gitu mas.”¹⁰ (WI3.10)

Ketiga subjek memiliki target yang dicapai di dalam *game* mulai dari bintang, *rank*, hingga uang yang menyebabkan mereka terus bermain.

c. **Bermain *Game Online* untuk Mengisi Waktu Luang**

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan kecanduan *game online* dapat disebabkan karena adanya rasa jenuh disaat mereka ingin mengisi waktu di rumah atau bosan dengan materi yang disampaikan saat di sekolah. Hal ini berkaitan dengan stres yang dirasakan apabila seseorang merasa tidak memiliki aktivitas menyenangkan untuk dilakukan di rumah. Belum lagi disaat ia diharuskan mengerjakan pr atau tugas sekolah yang membuat tingkat stres meningkat. Hal ini memicu seseorang mencari alternatif kegiatan yang bisa dilakukan meskipun hanya di dalam rumah. Dan salah satu kegiatan menyenangkan yang bisa dilakukan tanpa harus keluar rumah adalah bermain *game online*. Begitupun saat di sekolah. Kejenuhan yang ia rasakan karena pengulangan aktivitas yang dilakukan selama 5-6 hari yaitu proses pembelajaran menimbulkan rasa bosan dan stres. Dengan adanya *smartphone* yang bisa dibawa ke sekolah setiap saat, seseorang dapat memiliki alternatif mengisi waktu istirahat sekolah dengan bermain *game online* di ponsel mereka.

ARF menyatakan kalau ia seringkali merasa jenuh saat harus menunggu jadwal pengerjaan desain grafis yang sudah ia atur sendiri sehingga muncul rasa ingin bermain *game* untuk mengisi kejenuhan sambil menunggu jadwal pengerjaan. Namun ia seringkali malah keterusan dan membuat jam kerjanya terganggu.

“Ada pasti mas. Soalnya niat main *game* kadang cuma buat refreshing sambil nunggu jam pengerjaan yang udah saya atur. Kan gabut ya mas, jenuh mau ngapain, akhirnya muncul rasa pengen main *game* sebentar, eh malah keterusan.”⁴⁷ (WI1.47)

AN merasa dirinya tidak bisa lepas dari *game* judi yang ia mainkan karena pikirannya selalu terpacu untuk bermain. Terutama saat malam hari di waktu selang, ia merasa jenuh karena tidak melakukan aktivitas apapun dan hal yang selalu datang di pikirannya adalah bermain *game* judi.

*“Gak tau ya mas, kalau gak main tuh kayak kurang gitu mas. Ya kayak emang pikiran tuh udah ter-trigger harus main. Apalagi kalau malam ketika apalagi waktu selang tuh. Kayak gabut rasanya pengen rasa ingin mainnya tuh tinggi banget. Lebih kea rah pikiran sama perasaan. Ya perasaan sih mas.”*¹³ (WI2.13)

FI mengatakan ia terus bermain *Free Fire* karena ia sering merasa bosan apabila di rumah. Di sekolah pun untuk mengisi waktu istirahat ia menggunakannya untuk bermain *Free Fire*.

*“Karena biar nggak bosen aja sih mas kalo di rumah, sambil main game enak gitu. Sama kaya pas di sekolah juga mas. Kalo istirahat kan gaada aktivitas. Itu kuhabiskan buat main Free Fire apalagi kalau gak pengen jajan. Paling tapi Cuma 15 menitan sampai istirahat selesai.”*⁴ (WI3.4)

Ketiga subjek sama-sama menjadikan *game online* sebagai aktivitas pengisi waktu luang untuk melepas kejenuhan.

d. Ekspektasi Tinggi Orang Tua terhadap Anak dari Segi Akademik

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan adanya ekspektasi tinggi orang tua terhadap anak agar mengikuti les atau kursus yang malah membuat kebutuhan utama anak seperti kebersamaan dan bermain dengan keluarga menjadi terabaikan. Seringkali orang tua yang ingin anaknya sukses dari segi akademik menuntut anak agar mengikuti les atau bimbingan khusus agar ia mampu mengembangkan kemampuan akademik setinggi-tingginya. Namun terkadang, hal ini justru memberi tekanan yang terlalu berlebihan kepada anak, karena bagaimanapun anak adalah manusia yang juga membutuhkan waktu untuk bersantai, dan memiliki ruang untuk berkembang sesuai apa yang ia inginkan. Selain itu, terlalu banyak mengikutsertakan anak ke dalam les atau bimbingan akan mengurangi waktu bersama keluarga padahal kebersamaan dan komunikasi positif dalam keluarga itu sangat penting. Hal ini bisa membuat anak *burnout* dan muak

sehingga rasa kesal ini ia alihkan untuk kegiatan yang menyenangkan sebagai sarana penghilang stres salah satunya adalah bermain *game online*.

ARF mengatakan setelah orang tuanya tau ia sering bermain *game online* sampai nilainya turun, mereka sangat marah dan membatasi beberapa kegiatan bermain *game*, keluar bersama teman, bahkan hobi ARF yaitu *editing* desain grafis. Orang tuanya menyuruhnya mengikuti les dibanding harus bermain *game* dan melakukan *editing* yang membuang waktu agar bisa kuliah dan memperbaiki ekonomi keluarga. Hal itu membuat ARF merasa terkekang dan muak, sehingga ia malah semakin menjadi-jadi bermain *game online* dan meneruskan hobi di bidang desain grafis.

*“Ya tentunya saya sedih waktu itu. Tapi karena hal tersebut malah membuat saya agak kecewa dan terkekang ya, karena salah satu hobi saya di bidang editing malah kena juga. Ya akhirnya saya tetep main dan malah makin intens karena muak ya. Iya mas, pengennya sih di bidang itu dari dulu, tapi orang tua malah seperti itu ya ada rasa dikekang sedikit lah. Karena saya tau saya bisa di bidang ini.”*¹⁰ (W11.10)

2. Aspek-aspek Pemicu Kecanduan Game Online

a. Menjadikan Game Online sebagai Aktivitas Paling Penting dalam Kehidupan (Salience)

Lemmens dkk (2018:13-15) menyatakan salah satu aspek kecanduan *game online* adalah *salience*. Artinya aktivitas bermain *game online* menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pikiran, perasaan (selalu ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

ARF menyatakan bahwa pikirannya tidak pernah lepas dari *game Mobile Legends*. Seringkali saat di kelas atau saat belajar ia tetap memikirkan strategi dalam *game Mobile Legends* bahkan saat gurunya sedang menjelaskan pelajaran. Pernah juga ia mengikuti turnamen *Mobile Legends* yang diadakan selama 3 hari di akhir pekan. Saat itu ia sampai tidak tidur selama 3 hari dan tidak memikirkan aktivitas lain di rumah selain bermain *game*. Hal itu juga sampai terbawa fantasi

saat ia ketiduran. Ia sampai berfantasi berada di *game* tersebut dan memainkan peran sebagai *hero* favoritnya.

*“Pastinya ada ya mungkin hampir sering kalau waktu itu kadang-kadang waktu belajar tiba-tiba terpikirkan beberapa strategi-strategi atau taktik yang dilakukan untuk bermain ranked lebih tepatnya.”*²⁷. *“Ya tentunya waktu berjalannya KBM tiba-tiba secara spontan saja padahal waktu itu sedang memperhatikan guru namun di otak saya tiba-tiba terpikirkan oleh strategi-strategi dalam bermain game ya.”*²⁸. *“Waktu itu tidur mungkin 1 jam sampai 2 jam dan itu pun mungkin saya juga ketiduran. Bahkan pikiran saya udah kayak penuh mikirin game itu selama 3 hari. Sampai saya tidak memikirkan aktivitas lain seperti tugas sekolah, makan, mandi dan sebagainya. Lalu tidak jarang juga saya berhalusinasi sedang duduk atau istirahat tiba-tiba saya itu berpikir seperti di dalam sebuah game ya entah gamenya itu Mobile Legends atau game-game lain tiba-tiba saya juga kaget juga lalu terbangun juga sehingga membuat saya tersadarkan diri bahwa saya ternyata masih ada di dunia nyata lagi istirahat.”*³⁰

*“Betul. Soalnya kaya di suatu momen ada yang hilang gitu mas. Biasanya maabar, kok sekarang cuma habis kerja main bentar udah. Ada perasaan nggak nyaman gitu mas kalau kebayang Mobile Legends apalagi.”*⁵⁰ (W11.27-28, 30, 50)

AN menyatakan kalau kecanduan *game online* judi menyebabkan pikirannya mengabaikan hal lain seperti belajar. Ia hanya fokus terhadap bagaimana cara memenangkan uang di *game* tersebut. Bahkan pada semester 3 ia juga sering mengabaikan tugas dan walaupun mengerjakan ia hanya mengerjakan seadanya.

*“Pengaruh banget mas. Jadi kayak belajar tuh nggak fokus karena emang terfokus di situ ya mas, di game itu. Jadi kayak pengen main terus jadi pengen belajar tuh kurang, niat belajar juga kurang. Jadi kayak malam-malam tuh bukannya belajar malah fokus kepikiran gitu mas, malah juga mencari tahu gimana pengen menang, caranya gimana, pokoknya dicari tahu lah mas seluk-beluknya.”*²³. *“Di semester 3 kemarin berpengaruh banget mas. Nilai saya anjlok di semester 3. Saya sering nggak ngerjain tugas juga. Cuma ya beberapa kali dikerjain tapi seadanya, ya gimana mas, kayak nggak fokus aja gara-gara main ini.”*²⁴ (W12.23-24)

FI mengungkapkan dirinya mampu bermain sampai durasi 7 jam sehari. Bahkan saat libur sekolah, ia bermain selama total 11 jam dalam sehari mulai jam 7 pagi sampai 11 malam dengan durasi istirahat 4 jam, yaitu jam 12 sampai jam 3 sore, lalu istirahat lagi jam 7 sampai 8 malam. Karena pikirannya yang hanya dipenuhi aktivitas bermain *Free Fire*, ia jadi sering meninggalkan sholat.

*“Pagi mulai jam 7 sampai jam 11 malam.”*⁷. *“Iya mas betul Islam. Kalau hari ini tadi 5 waktu sih mas, kalau dulu waktu itu bolong-bolong.”*⁸ (W13.7-8)

Ketiga subjek menjadikan *game* sebagai aktivitas utama yang selalu hadir di pikirannya (*Salience*).

b. Toleransi Pikiran dan Fisik Menyebabkan Peningkatan Durasi (Tolerance)

Lemmens dkk (2018:13-15) menyatakan seseorang bisa mengalami kecanduan *game online* karena pikiran dan fisik mulai mentolerir peningkatan durasi waktu dari waktu ke waktu sehingga akan semakin meningkat.

ARF awalnya hanya bermain *Mobile Legends* selama 2 jam dalam sehari dan sudah merasa lelah. Namun lama-kelamaan, durasi bermainnya mengalami peningkatan hingga 6 jam per hari dan baru mengalami rasa lelah.

*“Untuk awalnya mungkin per hari menghabiskan waktu sekitar 2 jam itu udah capek. Lalu lama-kelamaan menambah-menambah sampai hingga mungkin sampai 6 jam per hari itu baru kerasa capek.”*³ (WI1.3)

FI pada awalnya bermain *game* selama 5 jam sehari. Namun semenjak mengenal *Free Fire*, ia bisa bermain sampai 7 jam sehari bahkan sampai 11 jam sehari saat libur sekolah.

*“Pagi mulai jam 7 sampai jam 11 malam.”*⁷. *“Lumayan mengganggu sih mas, soalnya saya sering karena ngerasa keasikan kan main. Biasanya kan sampe malem, itu pikiran cuma fokus game dan rasanya tetep fokus aja, padahal badan udah cape, mata udah ngantuk, tapi kaya lama-kelamaan gitu terus jadi kaya ga dirasain gitu mas ngantuk sama capeknya. Baru besoknya pas sekolah ngantuk berat.”*²⁰ (WI3.7 & 20)

Subjek 1 dan 3 sama-sama mengalami adanya toleransi fisik dan pikiran sehingga adanya peningkatan durasi bermain.

c. Perasaan Tidak Nyaman Apabila Berhenti Bermain Game Online (Withdrawal)

Lemmens dkk (2018:13-15) mengatakan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa tidak nyaman apabila mengurangi penggunaan atau berhenti bermain. Hal itu karena akan ada aktivitas penghibur diri

yang hilang darinya sehingga membuat dampak seperti murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*) akan muncul.

ARF menyatakan ia sempat mencoba berhenti bermain *game online*. Ia melakukannya dengan tetap *offline* walau mendapat ajakan teman. Hal tersebut sempat berhasil selama 2 minggu. Ia hanya benar-benar bermain untuk *refreshing* kepenatan pekerjaan. Namun rasa itu kembali muncul karena ia merasa ada yang hilang dalam kesehariannya.

*“Kalau mencoba sih pernah ya mas. Sempat beberapa kali udah mencoba offline dari game walau temen-temen ngajak. Ya pernah berhasil selama kurang lebih 2 minggu, main game buat refreshing habis kerja, 30 menit cukup.”*⁴⁹. *“Betul. Soalnya kaya di suatu momen ada yang hilang gitu mas. Biasanya mabar, kok sekarang cuma habis kerja main bentar udah. Ada perasaan nggak nyaman gitu mas kalau kebayang Mobile Legends apalagi. Akhirnya setelah 2 minggu balik lagi mabar sama temen-temen dengan waktu yang lama.”*⁵⁰ (WI1.49-50)

AN pernah mencoba berhenti bermain *game judi* karena ia sudah tidak memiliki modal lagi. Untuk meminjam pun ia sudah tidak berani lagi, sehingga ia sempat berhenti sekitar 1 bulan. Ia lebih sering menyempatkan waktunya untuk bermain dengan teman-temannya supaya tidak ada keinginan untuk bermain kembali. Namun setelah satu bulan, ia menyatakan ada rasa yang muncul untuk bermain kembali karena pikirannya selalu berekspektasi dia akan menang dan mendapatkan uang.

*“Pernah mas pernah, karena emang udah habis-habisan banget waktu itu. Bisa berhenti selama kurang lebih satu bulan. Ya itu karena emang udah gak punya uang dan uang bulan udah habis udah gak berani lagi, mau minjem juga, ya akhirnya berhenti. Tapi emang itu butuh waktu yang sangat susah mas, kayak kalau malam tuh aku harus keluar sih mas. Lebih banyak main sama temen biar gak memicu berkeinginan lagi.”*¹⁴. *“Main lagi. Berkelanjutan jadinya mas, soalnya udah candunya parah sih mas. Menurut saya sendiri pun saya candunya parah, tapi akhir-akhir ini saya lebih ke ambil uang saya tuh jangan sampai di m-banking, jadi harus cash biar mengurangi lah mas main-main kayak gitu, soalnya udah tau pasti kalah sih mas, cuman emang gak tau sih pikiran pasti berpikir tuh main menang. Pengen menang gitu, tersugesti banget lah karena di awal kan dikasih menang banyak.”*¹⁵ (WI2.14-15)

Subjek 1 dan 2 sama-sama pernah mencoba menghentikan aktivitas bermain dan berhasil beberapa waktu. Namun ada rasa tidak nyaman yang muncul dan membuat mereka ingin bermain kembali.

d. Perilaku Bermain Kembali Muncul Setelah Sempat Terkontrol (*Relapse*)

Lemmens dkk (2018:13-15) menyebutkan adanya fenomena *relapse* pada pecandu *game online*, dimana seseorang yang sudah sering bermain *game online* dengan jangka waktu lama akan memiliki rasa untuk bermain kembali walau ia sudah pernah berhenti atau saat ia dalam masa kontrol sekalipun.

ARF menyebutkan setelah ia berhasil berhenti atau mengurangi durasi bermain *game* selama sekitar 2 minggu, ia merasa ada yang hilang di kesehariannya. Ia merasa biasanya bermain bersama dengan teman-temannya, namun sekarang hanya bermain sendiri itupun sebentar untuk melepas penat. Akhirnya ia kembali bermain dengan teman-temannya.

*“Betul, soalnya kaya ada di suatu momen ada yang hilang gitu mas. Biasanya mabar, kok sekarang cuma habis kerja main bentar udah. Ada perasaan nggak nyaman gitu mas kalau kebayang Mobile Legends apalagi. Akhirnya setelah 2 minggu balik lagi mabar sama temen-temen dengan waktu yang lama.”*⁵⁰ (W11.50)

AN sempat berhenti bermain *game* judi selama satu bulan. Namun menurut dia sendiri, candunya sudah parah. Pikirannya tetap pada pemikiran bahwa dia akan menang dan mendapat uang walaupun sudah tau *game* tersebut hanya akan memberinya banyak kekalahan dan kehilangan uang. Ia akhirnya kembali bermain.

*“Main lagi. Berkelanjutan jadinya sih mas, soalnya udah candunya parah sih mas. Menurut saya sendiri pun saya candunya parah, tapi akhir-akhir ini saya lebih ke ambil uang saya tuh jangan sampai di m-banking, jadi harus cash biar mengurangi lah mas main-main kayak gitu, soalnya udah tau pasti kalah sih mas, cuman emang gak tau sih pikiran pasti berpikir tuh main menang. Pengen menang gitu, tersugesti banget lah karena di awal kan dikasih menang banyak.”*¹⁵ (W12.15)

Subjek 1 dan 2 sama-sama memutuskan untuk kembali bermain akibat ketidaknyamanan yang dirasakan apabila tidak bermain.

e. Konflik dengan Diri Sendiri atau Orang Sekitar (*Conflict*)

Lemmens dkk (2018:13-15) menyebutkan kecanduan *game online* menyebabkan adanya konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik mencakup argument dan penolakan serta berbohong dan curang.

- **Konflik dengan Orang Tua**

Akibat kecanduan *Mobile Legends*, ARF mengalami penurunan nilai di sekolah. Hal tersebut pada akhirnya diketahui orang tua ARF. Orang tuanya merasa marah sehingga membatasi kegiatan ARF seperti bermain *game*, berkumpul dengan teman, bahkan hobinya mendesain. Orang tua ARF menyuruhnya untuk mengikuti les dibanding harus bermain *game* atau mendesain yang membuang waktu supaya ARF bisa berkuliah dan memperbaiki ekonomi keluarga. Itu membuat ARF merasa jengkel dan malah nekat tetap bermain dan malah semakin candu. Ia juga tetap meneruskan hobinya mendesain.

“Tentunya tau ya kalau untuk awal mungkin saya tidak ketauan namun lama-lama waktu itu melihat nilai saya yang sedikit menurun jadinya orang tua curiga dan akhirnya ketahuan.”⁸. “Tentunya marah ya sehingga membuat orang tua membatasi beberapa kegiatan saya seperti bermain game, nongkrong gitu-gitu, sampai hobi saya dalam hal mengedit desain juga disuruh mengurangi. Karena harapan orang tua saya supaya saya bisa berprestasi untuk memperbaiki ekonomi keluarga. Malah saya disuruh les ketimbang main game atau ngedit-ngedit ngehabisin waktu biar bisa masuk kuliah.”⁹. “Ya tentunya saya sedih waktu itu. Tapi karena hal tersebut malah membuat saya agak kecewa dan terkekang ya, karena salah satu hobi saya di bidang editing malah kena juga. Ya akhirnya saya tetep main dan malah makin intens karena muak ya. Iya mas, pengennya sih di bidang itu dari dulu, tapi orang tua malah seperti itu ya ada rasa dikekang sedikit lah. Karena saya tau saya bisa di bidang ini.”¹⁰ (WI1.8-10)

AN sering bertengkar dikarenakan kondisi ekonomi yang sulit setelah ayahnya meninggal, namun ia sedang butuh uang bulanan. AN juga sering menipu ibunya dengan meminta uang lebih dengan alasan adanya acara yang harus ia ikuti, namun uangnya lebih tersebut ia pakai untuk bermain *game judi*.

“Contohnya ketika, mungkin karena efek akhir bulan tidak memegang uang terus meminta uang, tapi memang karena jatahnya sudah habis, jadi bertengkar sedikit berardu argumen.”³. “Menipu orang tua pernah mas. Sering sih.”³⁰. “Itu bukan menipu sih mas, kalau bahasanya, proyekan ya. Apa yang bisa dipikirkan gitu alasan lah, minta uang lebih alasan untuk acara-

*acara lah. Emang ada acara mas. Tapi emang dilebihkan uangnya, lebihannya dialokasikan buat main tadi. Dan emang buat pegangan juga.”*³¹ (WI2.3 & 30-31)

FI seringkali mendapat teguran dari keluarganya karena aktivitas bermain *game* yang sangat lama. Hal tersebut membuat FI merasa sedih dan marah, ia justru ingin terus bermain. Sese kali saat ditegur ia marah, namun lebih banyak menunjukkan *silent treatment*.

*“Ya reaksinya sih nggak dibolehin sama keluarga tapi saya nekat gitu mas.”*¹². *“Ya perasaan juga ada yang marah, sedih, pengen main lagi gitu.”*¹³. *“Kalau menggerutuh tuh gak pernah, kalau marah-marah tuh pernah.”*¹⁴. *“Marah paling diem-diem, dipendem gitu aja mas, kalau marah yang dilembaskan gak pernah.”*¹⁵ (WI3.12-15)

Ketiga subjek mengalami konflik dengan orang tua akibat kecanduan *game online*

- **Konflik dengan Teman dalam Game**

ARF seringkali mengalami perdebatan dengan teman dalam *game* apabila salah satu teman melakukan kesalahan dalam pemilihan *hero*, melakukan blunder, dan apabila terkena *comeback*. Ia menyampaikan kekesalan dengan menegur secara verbal dengan umpatan, namun dalam konteks yang hanya sebagai bahasa imbuhan, bukan menyerang mental. Teguran yang ia lontarkan pun biasanya hanya untuk mengingatkan agar temannya bermain lebih baik.

*“Kalau untuk cekcok ya waktu itu udah jadi makanan sehari-hari ya ribut antar temen gitu cuma ya nanti kalau udah selesai main ya biasa lagi enggak sampai dendam apa gimana enggak.”*¹⁶. *“Ya biasanya ya adu mulut kalau enggak ya mungkin saling diem-diem gitu doang sih kalau masalah ribut dalam game.”*¹⁷. *“Tentunya kalau untuk awal kalau masih semangat-semangatnya saya pasti berkomentar atau mengutarakan isi hati namun kalau udah di fase capek mungkin saya lebih kebanyakan ke diem.”*¹⁸. *“Kalau saya sih kalau menegur mungkin nggak terlalu ngebentak-bentak ya cukup ngomong beberapa kata nggak terlalu ini lah nggak terlalu terbawa emosi namun cukup mengingatkan namun kalau udah capek mungkin beberapa temen saya sudah ada yang mewakili ya.”*¹⁹. *“Untuk bagian yang membuat geregetan mungkin di bagian draft pick ya, pemilihan hero, karena kita harus benar-benar berfikir apa yang harus kita gunakan untuk melawan balik draft pick musuh, tentunya kalau ada temen yang egois atau salah pemilihan hero itu akan menjadi salah satu penyebab kekalahan dalam permainan.”*³⁵.

*“Tentunya saya pribadi merasa jengkel ya, untuk reaksi pertama kali mungkin ngatain si, ngatain temen, kalau nggak ya, ya minimal ngatain temen sih. Soalnya kan nggak sesuai sama perkiraan saya dan temen-temen kan kalau pick nya asal-asalan. Jadinya kan sebagai temen tuh harus menyesuaikan dia kan jatuhnya, jadi egois lah temen saya.”*³⁶. *“Ya kayak tak salahin kenapa asal milih hero misal, sama misuh dikit, tapi ya konteksnya biasa nggak marah-marah,*

toh udah biasa kalo negur temen pas main itu ada imbuhan umpatan.”³⁷. “Emm apa ya, kalau main fisik sih nggak ya, mungkin lebih ke arah membuli ya, soalnya kita kan menertawakan temen yang mainnya asal-asalan itu pasti kita kata-katain berempat gitu kan, misal ada satu yang main asal-asalan pasti kayak nggak saya aja yang ngatain, pasti temen lain ikut ngatain dan membuli, cuma membulinya enggak yang bikin nyerang mental, tapi kaya menyindir untuk mengingatkan dan bercanda.”³⁸.

“Untuk momennya sendiri sih sebenarnya banyak momen ya, kalau dari segi umumnya mungkin dari awal dari pemilihan hero, misal milih hero asal-asalan itu udah kena, nanti belum lagi pas saat mainnya juga, kalau mainnya ada miskom atau blunder oleh salah satu temen, itu udah dipastikan kena bulian karena dasarnya kita berlima itu paham cara bermain, namun kadang kan ada hawa nafsu untuk mukil, mukil itu multi kill, saat melihat darah musuh sekarat itu kita buru-buru ingin mendapatkan poin kill ya. Itu yang dinamakan mukil. Itu yang sering blunder, seharusnya kita bisa menahan hawa untuk mukil ya, harus tetep profesional dan objektif. Makanya kalau ada yang buat salah itu pasti kena.”³⁹.

“Ya posisi utama saya memang sebagai roamer, tentunya hal yang menjengkelkan banyak ya sebagai saya yang pengamat gameplay antara tim saya dan tim lawan, terutama di objektivitas, maksudnya kalau misal dibebberapa detik sebelum muncul turtle atau lord, itu adalah bos yang harus dihajar, kalau dihajar tim kita mendapat beberapa benefit yang membuat kita menang secara ekonomi dari lawannya. Nah itu waktu kita kontes turtle, ada temen yang lama set up nya, itu pasti membuat saya jengkel dan terkadang beberapa temen saya juga tidak ada inisiasi atau terfikir untuk set up atau memposisikan diri masing-masing untuk bersiap untuk war atau bertempur. Kalau nggak ya terkadang ada temen yang padahal sudah jelas-jelas di semak atau rerumputan itu ada musuh yang sembunyi itu padahal udah diketahui sama saya dan temen saya, namun temen saya kadang tetep maju, itu membuat saya jengkel.

Apalagi ya, nah misal di map itu di atas terlihat 4 orang atau 5 orang sebenarnya kan kalau di bawah ada temen saya, itu kan bisa melakukan yang namanya push atau mendapatkan tower, nah itu kadang temen saya juga itu tidak mendapatkan tower, malah berjalan-jalan ga jelas gitu.”⁴³. “Iya, jatuhnya lebih me-roasting bareng-bareng sih, kalau membuli yang nyerang mental enggak sih, cuma me-roasting sambil ketawa-ketawa, tapi ya ngegas juga.”⁴⁴. “Nah, itu sebenarnya yang saya sering alami, terkena comeback ya namanya, jadi kita udah menang dari segi ekonomi dan dari segi yang lain namun ada satu temen yang blunder atau saya sendiri yang blunder pasti kita terkena comeback, nah itu sih yang paling saya geregetan, pasti langsung ya jengkel aja.”⁴⁶ (W11.16-19, 35-39, 43-44 & 46)

- **Konflik dengan Teman Diluar Game**

ARF mengalami penurunan relasi sosial dengan teman-teman diluar game nya. Hal itu dikarenakan saat harusnya ia keluar bersama teman sekelas atau teman diluar game lainnya, ia malah memilih menghabiskan waktu bermain game bersama teman game nya. Ia seringkali diajak keluar teman namun ia sering pula menolak karena lebih ingin bermain game bersama teman-teman dalam game nya.

“Menurut saya pribadi sih lumayan berpengaruh karena semisal kita yang harusnya bermain ke outdoor bersama teman-teman kelas atau teman-teman yang lain itu berkurang karena saya kan lebih kebanyakan bermain game bersama teman-teman saya yang sama-sama bermain

game.”²². “Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama teman-teman kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain game-nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilemma dalam diri sendiri harus milih yang mana.”²³ (WI1.22-23)

AN mengakui bahwa aktivitas bermain *game* judinya sering menimbulkan konflik dengan teman-temannya. Ia jadi jarang berkomunikasi karena ada perasaan tidak enak dengan kegiatan negatifnya dan pikirannya yang terlanjur tidak tenang. Ia juga beberapa kali menolak ajakan berkumpul akibat bermain *game* judi. Saat tengah berkumpul pun, AN sering masih bermain dan hanya berfokus ke *game online* judi yang ia mainkan. Ia sering mendapat teguran dari temannya, namun hal itu membuatnya sedikit sebal terutama setelah ia mengalami kekalahan. Namun ia sebenarnya juga menyadari perbuatannya memang salah.

“Berpengaruh mas. Saya lebih jarang berkomunikasi lah dengan mereka-mereka teman dekat saya. Jadi kayak karena emang saya posisinya nggak enak. Apa ya? Pikirannya nggak tenang. Jadi untuk berkomunikasi dengan teman-teman itu kayak jadi kurang mas.”²⁶. “Sebisa mungkin saya tetap kumpul mas. Tapi pernah beberapa waktu tapi nggak sering, ya 1 kali, 2 kali pernah sambil main mas.”²⁷. “Saya terfokus di game tersebut mas. Sampai pernah saya ditegur, udah berhenti gitu.”²⁸. “Ya kadang agak sebel sih mas, soalnya kadang ada momen pas habis kalah, malah ditegur, jadi tambah jengkel. Cuma ya selebihnya aku sadar diri aja sih mas, emang aku yang salah.”²⁹ (WI2.26-29)

FI mengatakan aktivitas bermain *game online* nya membuat ia sering mengalami konflik dengan teman sekelas. Ia sering tidak membalas pesan saat harus diskusi tugas kelompok karena asik bermain. Ia beberapa kali juga meninggalkan kerja kelompok, bahkan saat ia datang, ia masih sempat bermain sehingga pekerjaan kelompoknya sedikit tertunda.

“Jadi sering slowrespon mas kalau di wa malem. Kadang pas ada tugas kelompok juga beberapa kali nggak ngerjain atau ngerjain seadanya karna ya itu malem main game, kalau ada bahas tugas di grup ga ikut.”²⁸. “Kalau interaksi langsung pas kerja kelompok malem mas, kadang-kadang nggak ikut. Tapi kadang-kadang juga ikut.”²⁹. “Bisa ikut sih mas, tapi beberapa kali kadang tertunda gara-gara aku nge game dulu pas kumpul.”³⁰ (WI3.28-30)

Ketiga subjek mengalami konflik dengan teman diluar *game* akibat aktivitas bermain *game online*.

- **Konflik dengan Diri Sendiri**

ARF menyebutkan, ketika mendapat ajakan berkumpul, ia seringkali mengalami dilema apakah harus mengikuti acara tersebut atau tetap bermain bersama teman-teman *game* nya.

“Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama teman-teman kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain game nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilema dalam diri saya sendiri harus milih yang mana.”²³ (WI1.23)

AN sempat mengalami konflik dengan diri sendiri setelah mengalami kekalahan bermain *game* judi. Ia mengatakan uang yang seharusnya untuk satu bulan bisa habis hanya dalam semalam.

“Pernah mas. Pas kalah itu mas kayak ngerasa nyesal banget, harusnya bisa buat sebulan tapi kok langsung habis dalam semalam. Terus ya pokoknya menyesal banget lho mas sehabis main itu menyesal mas menyesal banget. Tapi kalau ketika megang uang itu rasa sesal tuh gak tau kenapa ilang, gak tau juga mas kayak keinginan tuh muncul lagi gak tau itu emang syaiton mas.”¹⁶ (WI2.16)

Subjek 1 dan 2 mengalami konflik dengan diri mereka sendiri saat bermain *game online*.

f. Munculnya Masalah Terkait Tergesernya Waktu Aktivitas Pokok (*Problem*)

Lemmens dkk (2018:13-15) menyatakan masalah akan muncul pada pecandu *game online*, seperti tergesernya kegiatan lain seperti sekolah, bekerja, ibadah, dan bersosialisasi.

Pada saat menunggu jam pengerjaan, ARF seringkali menggunakan waktu tersebut untuk bermain *game*. Namun ia malah keasikan dan sampai melewati batas waktu pengerjaan. Harusnya ia bermain *game* selama 15 menit, namun ia malah terus bermain sampai 1 jam. Hal itu membuat jam kerjanya menjadi berkurang dan ia harus mengebut pengerjaan.

“Ada pasti mas. Soalnya niat main game cuma buat refreshing sambil nunggu jam pengerjaan yang udah saya atur. Kan gabut ya mas, jenuh mau ngapain, akhirnya muncul rasa pengen main game sebentar, eh malah keterusan.”⁴⁷. “Jadi jam pengerjaan berkurang mas. Harusnya

istirahat 15 menit jadi sejam kadang, jadi waktu pengerjaan desain kan otomatis berkurang gara-gara itu, jadi ngerjainnya ngebut.”⁴⁸ (WI1.47-48)

3. Dampak Kecanduan *Game Online*

- **Kesehatan Fisik**

King dkk (2018) menyebutkan bahwa salah satu dampak kecanduan game online adalah penurunan daya tahan tubuh karena kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan fisik seperti olahraga dan berkurangnya waktu istirahat.

ARF mengatakan akibat sering begadang, badannya sering merasa lemas pada siang hingga sore hari. Jam tidurnya pun menjadi berkurang yang awalnya 8 jam menjadi hanya 5-6 jam istirahat.

“Untuk fisik jelas menurun karena kan mungkin terkadang begadang ya jadinya waktu sore atau siang udah badan udah mulai lemes atau kecapaian.”¹³. “Kalau terganggu engga namun berkurang yang harusnya waktu istirahat normal 8 jam mungkin jadinya ke saya mungkin 6 sampe 5 jam istirahat.”¹⁴ (WI1.13-14)

AN mengatakan kalau game online judi yang ia mainkan mempengaruhi kesehatan fisik dan mentalnya. Akibat sering mengalami kekalahan, ia terus kepikiran dan membuat badannya tidak enak dan mengalami demam. Begitu juga dengan pola tidur AN. Ia jadi sering tidak bisa tidur gara-gara terpikir kekalahan saat bermain.

“Pengaruh sih mas ke mental sih. Itu jadi kayak gelisah gitu, ya kayak pikiran tuh nggak tenang. Pengen main kalau udah menang, pengen main lagi. Kalau kalah, kepikiran uangnya habis. Jadi kayak, badan jadi nggak enak mas. Sampai badan, sampai demam mas. Pernah, merasakan demam. Karena sakit banyaknya pikiran itu mas.”¹⁹. “Itu berpengaruh banget. Jadi begadang mas. Apalagi waktu kalahnya. Kalau kalah tuh nggak bisa tidur mas. Kalau menang, wah tidurnya nyenyak mas. Gatau lah, bingung saya juga.”²⁰ (WI2.19-20)

Sejak sd kelas 3, mata FI mengalami minus akibat sudah bermain *game*. Mata kanannya minus 1,5 sedangkan mata kirinya minus 2,5. Selain itu, *game online* juga mengganggu jam tidur FI lantaran ia masih fokus untuk bermain *game* saat

seharusnya ia sudah harus tidur karena besoknya harus sekolah. Akibatnya ia sering mengantuk saat di kelas.

“Ada mas, matanya min.”¹⁸. “Minusnya dari kelas 3 sd. Mata kanan 1,5 mata kiri 2,5.”¹⁹. “Lumayan mengganggu sih mas, soalnya saya sering karena ngerasa keasikan kan main. Biasanya kan sampe malem, itu fikiran cuma fokus game dan rasanya tetep fokus aja, padahal badan udah cape, mata udah ngantuk, tapi kaya lama-kelamaan gitu terus jadi kaya ga dirasain gitu mas ngantuk sama capeknya. Baru besoknya pas sekolah ngantuk berat.”²⁰ (WI3.18-20)

Ketiga subjek mengalami masalah fisik seperti lemas, gangguan tidur, serta penurunan kesehatan mata.

- **Kesehatan Mental**

Nihayah dkk (2021) mengatakan kalau kecanduan *game online* dapat mengakibatkan beberapa gangguan mental seperti depresi, perubahan kepribadian menjadi introvert atau menutup diri, emosional tinggi hingga tingkat kecemasan yang tidak wajar.

ARF menyatakan mentalnya bisa sangat *down* apabila mengalami kekalahan terutama *losestreak* saat bermain *Mobile Legends*. Pernah ia sampai beberapa hari tidak berinteraksi dengan teman *game* nya setelah mengalami *losestreak*.

“Jika saya mengalami kekalahan atau kalah terus itu bisa membuat saya sedih atau lebih tepatnya stress ya membuat mental menjadi down tentunya. Pernah mas gara-gara losestreak, itu sampai aku nggak nimbrung sama temen mabar selama beberapa hari. Karena pasti kalo losestreak kan ada cekcok juga di situ, mental juga kena.”¹⁵ (WI1.15)

AN menyebutkan kalau kecanduan *game judi online* mempengaruhi kesehatan mentalnya. Ia jadi sering merasa gelisah, dan pikirannya tidak tenang. Ada rasa ingin main kembali berharap menang, tetapi jika kalah ia kepikiran uangnya yang habis. Ia sampai tidak bisa tidur akibat rasa gelisah yang ia alami pasca kekalahan.

“Pengaruh sih mas ke mental sih. Itu jadi pengaruhnya ya lebih kayak gelisah gitu, ya kayak pikiran tuh nggak tenang. Pengen main kalau udah menang, pengen main lagi. Kalau kalah, kepikiran uangnya habis. Jadi kayak, badan jadi nggak enak mas. Sampai badan, sampai

demam mas. Pernah, merasakan demam. Karena sakit banyaknya pikiran itu mas.”¹⁹. “Itu berpengaruh banget. Jadi begadang mas. Apalagi waktu kalahnya. Kalau kalah tuh nggak bisa tidur mas. Kalau menang, wah tidurnya nyenyak mas. Gatau lah, bingung juga saya.”²⁰ (WI2.19-20)

Subjek 1 dan 2 mengalami dampak pada kesehatan mentalnya akibat kecanduan *game online*.

- **Kesehatan Emosional**

Deriyanthi (2021) menyatakan *game online* banyak mengandung unsur kekerasan maupun tindakan kriminal, secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar, bahwa kehidupan nyata ini layaknya sama seperti di *game online* tersebut. Tak hanya itu, pikiran atau perilaku agresif juga dapat meningkat.

ARF mengatakan kalau ia sering merasa kesal dengan temannya yang melakukan *pick hero* secara asal atau melakukan blunder di dalam *game*. ARF meluapkan kekesalan dengan reaksi verbal yang disertai dengan umpatan. Ia juga sering membuli salah satu teman yang melakukan kesalahan dengan mengejeknya dengan teman-teman lainnya.

“Ya kayak tak salahin kenapa asal milih hero misal, sama misuh dikit, tapi ya konteksnya biasa nggak marah-marah, toh udah biasa kalo negur temen pas main itu ada imbuhan umpatan.”³⁷. “Emm apa ya, kalau main fisik sih nggak ya, mungkin lebih kea rah membuli ya, soalnya kita kan menertawakan temen yang mainnya asal-asalan itu pasti kita kata-katain berempat gitu kan, misal ada satu yang main asal-asalan itu pasti kayak nggak saya aja yang ngatain, pasti temen lain ikut ngatain dan membuli, cuma membulinya enggak yang bikin nyerang mental, tapi kaya menyindir untuk mengingatkan dan bercanda.”³⁸ (WI1.37-38)

Akibat kekalahan bermain *game judi online*, AN sempat beberapa kali sampai membanting hp nya karena emosi sendiri.

“Pernah mas. Saya pernah banting hp saya karena kalah. Pokoknya setiap pemicunya emang itu mas, kalah itu mas. Pokoknya sampe emosi sendiri. Pernah emosi terus bingung mau ngapain. Pokoknya itu lah mas, gejala-gejalanya. Mental dibabat habis sama game itu mas.”²¹ (WI2.21)

Subjek 1 dan 2 mengalami kecenderungan agresivitas verbal dan fisik akibat sesuatu yang berasal dari *game* yang dimainkan.

- **Akademik**

Lee dkk (2007) menyatakan usia remaja berada pada usia sekolah yang mempunyai peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* bisa menyebabkan prestasi akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya merupakan waktu yang pas untuk memahami materi yang didapatkan dari sekolah justru cenderung dihabiskan untuk menuntaskan tugas dalam *game online*. Tingkat fokus remaja akan terganggu sehingga performa dalam menangkap materi dari pengajar menjadi kurang efektif.

ARF mengatakan kalau ia mengalami penurunan nilai di sekolah terutama pada pelajaran PPKN, Matematika, serta yang membutuhkan hafalan seperti IPA. Ia sering mengalami remedial. Alasannya karena ia belajar pada saat otaknya sudah lelah karena bermain *game*.

“Kalau berapa lamanya sih saya nggak tahu ya lebih tepatnya yang jelasnya itu beberapa ada yang turun tapi ya terkadang kembali lagi ke yang standarnya seperti biasanya berapa cuman lebih banyak turunnya sih waktu itu. Ada beberapa penurunan nilai di mata pelajaran yang membutuhkan beberapa hafalan yang mengutamakan hafalan seperti PPKN, IPS lalu Matematika atau IPA yang beberapa basic nya harus dihafal dulu itu mungkin yang tidak bisa terkejar oleh saya dikarenakan kalau saya belajarnya setelah habis bermain jadi otak saya sudah capek sehingga belajar tidak maksimal.”²¹ (W11.21)

AN mengalami penurunan nilai akademik terutama pada semester 3. Ia mengatakan jadi tidak fokus belajar karena selalu terpikir *game* judi yang ia mainkan. Alih-alih belajar, malamnya ia malah mencari tahu bagaimana cara memenangkan judi serta seluk-beluknya. Ia juga jarang mengerjakan tugas di semester 3.

“Pengaruh banget mas. Jadi kayak belajar tuh nggak fokus karena emang terfokus di situ ya mas, di game itu. Jadi kayak pengen main terus jadi pengen belajar tuh kurang, niat belajar juga kurang. Jadi kayak malam-malam tuh bukannya belajar malah fokus kepikiran gitu mas, malah juga mencari tahu gimana pengen menang, caranya gimana, pokoknya dicari tahu lah mas seluk-beluknya.”²³. “Di semester 3 kemarin berpengaruh banget mas. Nilai saya anjlok di semester 3. Saya sering nggak ngerjain tugas juga. Cuma ya beberapa kali dikerjain tapi seadanya, ya gimana mas, kayak nggak fokus aja gara-gara main ini.”²⁴ (W12.23-24)

Akibat dari pola bermain *Free Fire* FI pada malam hari membuat ia mengalami penurunan dari sisi akademik. Ia jadi tidak faham materi pelajaran, dan mengalami

penurunan di beberapa nilai terutama matematika. Hal tersebut lantaran ia malah bermain *game* disaat harusnya ia belajar. Ibunya sempat marah akan hal tersebut.

*“Ada sih mas, nilai jadi turun beberapa.”*²⁴. *“Penurunannya itu belajar itu malah main game terus lupa belajarnya.”*²⁵. *“Matematika mas, maksudnya matematika mtk.”*²⁶. *“Sempet ibu marah, apalagi tau kalau malem game terus. Tapi kayak jadi malah sebel terus tetep main game.”*²⁷ (WI3.24-27)

Ketiga subjek mengalami penurunan nilai akademik akibat kecanduan *game online*.

- **Hubungan Sosial**

Ghuman dkk (2012) menyatakan ada masalah yang muncul akibat kegiatan bermain *game online* secara tidak terkendali, antara lain ketidakpedulian terhadap aktivitas sosial, tidak bisa manajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, serta peran lain di kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat.

ARF mengatakan kalau ia sering tidak ikut berkumpul acara *outdoor* teman sekelasnya akibat memilih bermain *game* bersama teman-teman yang bermain *game*. Walau menerima ajakan, ARF kadang menolaknya apabila ia lebih ingin bermain bersama teman-teman di *game*.

*“Menurut saya pribadi sih lumayan berpengaruh karena semisal kita yang harusnya main ke outdoor bersama teman-teman kelas atau teman-teman yang lain itu berkurang karena saya kan lebih kebanyakan bermain game bersama teman-teman saya yang sama-sama bermain game.”*²². *“Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama temen-temen kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain game-nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilema dalam diri sendiri harus milih yang mana.”*²³ (WI1.22-23)

AN mengalami masalah komunikasi dengan teman-temannya karena merasa tidak enak atas perilaku bermainnya. Pikirannya pun tidak tenang karena terpikirkan soal *game* tersebut. Beberapa kali saat sedang berkumpul, ia malah asik

bermain *game* judi dan mengabaikan teman-temannya sampai salah satu teman harus menegurnya.

*“Berpengaruh mas. Saya lebih jarang berkomunikasi lah dengan mereka-mereka teman dekat saya. Jadi kayak karena emang saya posisinya nggak enak. Apa ya? Pikirannya nggak tenang. Jadi untuk berkomunikasi dengan teman-teman itu kayak jadi kurang mas.”*²⁶. *“Sebisa mungkin saya tetap kumpul mas. Tapi pernah beberapa waktu tapi nggak sering, ya 1 kali, 2 kali pernah sambil main mas.”*²⁷. *“Saya terfokus di game tersebut mas. Sampai pernah saya ditegur, udah berhenti gitu.”*²⁸. *“Ya kadang agak sebel sih mas, soalnya kadang ada momen pas habis kalah, malah ditegur, jadi tambah jengkel. Cuma ya selebihnya aku sadar diri aja sih mas, emang aku yang salah.”*²⁹ (WI2.26-29)

FI mengatakan semenjak bermain *Free Fire* ia sering *slowrespon* saat harus membahas tugas kelompok di grup. Beberapa kali ia juga tidak mengerjakan atau mengerjakan seadanya. Saat harusnya kerja kelompok, ia sering tidak ikut dan walaupun ikut, ia masih sempat bermain *game* dahulu sehingga pekerjaan kelompok tertunda.

*“Jadi sering slowrespon mas kalau di wa malem. Kadang pas ada tugas kelompok juga beberapa kali nggak ngerjain atau ngerjain seadanya karna ya itu malem main game, kalau ada bahas tugas di grup ga ikut.”*²⁸. *“Kalau interaksi langsung pas kerja kelompok malem mas, kadang-kadang nggak ikut. Tapi kadang juga ikut.”*²⁹. *“Bisa ikut sih mas, tapi beberapa kali kadang tertunda gara-gara aku nge-game dulu pas kumpul.”*³⁰ (WI3.28-30)

- **Keuangan**

King dkk (2018) mengungkapkan perkembangan *game online* juga ikut mengubah pula budaya yang ada di *game*. Pada zaman sekarang, bermain *game online* seringkali memerlukan *budget*, bahkan hanya sekedar untuk membeli *voucher* agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* tetapi juga demi meningkatkan berbagai kebutuhan di dalamnya seperti atribut karakter, animasi dan sebagainya memerlukan *budget* yang lumayan besar. Remaja yang belum berpenghasilan secara mandiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan segalanya bahkan pencurian demi menunjang segala kebutuhan yang ada di *game*.

AN menyatakan ia seringkali melakukan kebohongan kepada orang tuanya dengan meminta uang bulanan lebih. Alasannya adalah untuk acara yang harus ia

ikuti, namun pada kenyataanya, uang tersebut ia gunakan untuk memainkan *game* judi.

“Menipu orang tua pernah mas. Sering sih.”³⁰. “Itu bukan menipu sih mas, kalau bahasanya, proyekan ya. Apa yang bisa dipikirkan gitu alasan lah, minta uang lebih alasan untuk acara-acara lah. Emang ada acara mas. Tapi emang dilebihkan uangnya, lebihannya dialokasikan buat main tadi. Dan emang buat pegangan juga.”³¹ (WI2.30-31)

FI menabung uang saku sekolahnya untuk membeli *skin Free Fire*. Ia sempat mengumpulkan selama seminggu dan menghabiskan total 400 ribu untuk membeli *skin Free Fire*.

“Cukup pengaruh mas. Biasanya uang jajan buat nabung kadang malah buat beli skin.”³¹. “Ya kalau ngumpulin total paling 400 ribuan mas.”³² (WI3.31-32)

Subjek 2 dan 3 mengalami masalah finansial dengan Subjek 2 memiliki kecenderungan perilaku kejahatan akibat kecanduan *game online*.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa *kecanduan game online* yang dialami subjek merupakan akibat dari beberapa faktor yang mereka alami. Ketiga subjek terkena pengaruh faktor lingkungan yang memicu mereka untuk mulai bermain *game online*. Faktor lingkungan yang memengaruhi antara lain ajakan orang terdekat, tren yang dibentuk dari orang-orang terdekat, serta adanya satu jenis *game online* yang menjadi tren di seluruh masyarakat.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengungkap mengenai faktor penyebab *kecanduan game online* yang berasal dari faktor lingkungan baik perorangan maupun tren masyarakat.

Jika *kecanduan game online* ditinjau dari pengaruh seseorang, maka bahasan pertama adalah mengenai ajakan dari teman untuk bermain *game online*. Ajakan tersebut biasanya terjadi secara langsung ketika subjek melihat langsung orang lain bermain *game online*. Subjek 2 melihat kakak kelasnya saat itu bermain sebuah *game* judi. Ia lalu diajak oleh kakak kelasnya tersebut dan memberitahukan

keuntungan yang bisa diraih dari *game* judi tersebut. Adapun Detria (2013:22) mengungkapkan adanya pemicu kecanduan *game online* disebabkan faktor mengetahui teman lain bermain *game online*.

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan bahwa faktor lingkungan menjadi salah satu pemicu terbesar seseorang mengalami kecanduan *game online*. akibat merasa terpancing dengan orang-orang terdekatnya terutama teman yang bermain *game online*. Hal ini bisa terjadi melihat budaya remaja yang suka ikut-ikutan tren dan mudah terpengaruh kegiatan yang dilakukan temannya. Ia akan merasa berbeda dan merasa ada tembok pembatas apabila tidak mengikuti kegiatan sesama teman sejawatnya. Hal tersebut mendukung pernyataan ketiga subjek terutama subjek 1 dan 3. ARF menyatakan jika awal mulai ia mulai bermain *game Mobile Legends* karena ia melihat teman sekelasnya bermain *game* tersebut. Ditambah menurut penuturannya, *game* tersebut memang sedang *booming* alias menjadi tren bagi seluruh remaja di Indonesia. Begitu pula dengan AN. Awal mula ia bermain *game* karena mendapat ajakan salah satu kakak kelasnya. Sementara FI memiliki pernyataan mirip dengan ARF dimana ia tertarik melihat teman-teman sekelasnya bermain *Free Fire* sehingga memutuskan untuk mengunduh *game* tersebut.

Subjek ARF dan FI memiliki latar belakang keluarga yang bisa dibilang berpendidikan rendah. Ayah ARF adalah seorang wirausaha bengkel rumahan, sedangkan orang tua FI tersisa ibu seorang semenjak kecil dengan tidak bekerja. Semenjak kecil ia dibesarkan dan dibiayai oleh paman dan bibinya yang juga berasal dari latar pendidikan rendah dan bekerja sebagai buruh. Hal tersebut mendukung pernyataan Kumcağız (2019) bahwa latar belakang pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap kecanduan yang dialami seseorang, dimana hasil penelitiannya menyebutkan bahwa mayoritas anak-anak yang kecanduan *game online* latar pendidikan orang tuanya rendah dibanding dengan latar pendidikan tinggi.

Faktor lain yang menjadi penyebab kecanduan ketiga subjek adalah adanya pencapaian yang bisa diraih di dalam *game online*. Young (2009) mengatakan bahwa pemain dapat menjadi kecanduan karena adanya jenis *game* baru yang memberikan tantangan baru, membuat pemain penasaran dan termotivasi untuk memainkannya. Ketiga subjek memiliki pernyataan yang sama dimana adanya tantangan atau sesuatu yang dikejar dalam *game* membuat mereka termotivasi bermain *game* tersebut. ARF menyebutkan adanya sistem *ranked mode* yang apabila dimainkan dapat menambah bintang membuat ARF tertantang untuk terus bermain *Mobile Legends*. Ia bahkan hampir setiap hari memiliki teman *in game* nya sendiri demi membantu mencapai bintang yang sebanyak-banyaknya. Sementara untuk AN, ia tergiur dengan uang yang bisa didapatkan dari *game* judi. Ia sampai sering meminjam uang setelah kalah demi bisa bermain lagi. Sedangkan FI menyebutkan adanya *skin* dan *rank* bisa semakin meningkat apabila memperoleh kemenangan membuat ia tertarik memainkan *game Free Fire*.

Immanuel (dalam Trisnani dkk, 2018:19-20) menyatakan kecanduan *game online* dapat disebabkan karena adanya rasa jenuh disaat mereka ingin mengisi waktu di rumah atau bosan dengan materi yang disampaikan saat di sekolah. Hal ini berkaitan dengan stres yang dirasakan apabila seseorang merasa tidak memiliki aktivitas menyenangkan untuk dilakukan di rumah. Belum lagi disaat ia diharuskan mengerjakan pr atau tugas sekolah yang membuat tingkat stres meningkat. Hal ini mendukung pernyataan ketiga subjek bahwa mereka selalu menjadikan *game* sebagai pengisi kejenuhan mereka. ARF mengatakan apabila ia menunggu jadwal pengerjaan desainnya, ia meluangkannya untuk bermain *Mobile Legends* bahkan seringkali sampai membuat jam kerjanya termakan. Sementara AN selalu saja terpikirkan oleh *game* judi apabila ia sedang luang, terutama di waktu malam saat orang biasanya memang tidak beraktivitas. Begitu pula FI yang mengatakan kalau ia bermain *Free Fire* agar tidak bosan saat di rumah. Di sekolah saat istirahat pun ia menyempatkan bermain *Free Fire* sampai waktu istirahat selesai.

Faktor lain yang dialami salah satu subjek yaitu ARF adalah tuntutan orang tuanya dari sisi akademik. Orang tuanya menuntut ARF supaya fokus belajar atau mengikuti les daripada sibuk bermain *game* dan mengerjakan desain yang membuang waktu. Sampai ketika ARF mengalami penurunan nilai, orang tua ARF membatasi kegiatannya seperti bermain bersama teman, bermain *game*, bahkan hobinya sendiri dibidang desain grafis. Hal itu membuat ARF muak dan semakin nekat bermain *game online*. Hal ini mendukung pernyataan Detria (2013:22) bahwasannya harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les agar ia mampu mengembangkan kemampuan akademik setinggi-tingginya. Namun terkadang, hal ini justru memberi tekanan yang telalu berlebihan kepada anak, karena bagaimanapun anak adalah manusia yang juga membutuhkan waktu untuk bersantai, dan memiliki ruang untuk berkembang sesuai apa yang ia inginkan.

Adapun dalam penelitian ini juga berhasil menemukan beberapa aspek kecanduan *game online* yang dialami ketiga subjek. ARF mengatakan saat SMA, ia sering tiba-tiba terpikir *game Mobile Legends* yang ia mainkan. Terutama saat ARF hendak mengikuti kompetisi *game* tersebut. Ia memikirkan strategi-strategi yang bagus di dalam *game* padahal saat itu gurunya sedang menjelaskan. Sementara AN menyatakan kalau kecanduan *game online* judi menyebabkan pikirannya mengabaikan hal lain seperti belajar. Pada malam hari, ia hanya fokus terhadap cara bagaimana memenangkan uang di *game* tersebut sampai mencari seluk-beluknya sehingga ia melupakan kewajiban belajar. Bahkan pada semester 3 ia juga sering mengabaikan tugas dan walaupun mengerjakan ia hanya mengerjakan seadanya. Demikian pula FI. Kecanduan *game* FI yang parah dari segi waktu yaitu bisa sampai 7 jam bermain saat masa sekolah, dan sampai 11 jam saat masa liburan membuatnya sering meninggalkan sholat 5 waktu.

Hal tersebut mendukung pernyataan Lemmens dkk (2018:13-15) adanya aspek *saliency* (ciri khas) pada pecandu *game online* dimana aktivitas bermain *game online*

menjadi aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang, mendominasi pikiran, perasaan (selalu ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

Aspek kedua yang muncul di penelitian ini adalah adanya toleransi fisik terhadap peningkatan durasi. ARF mengatakan kalau awal kecanduan ia hanya menghabiskan waktu sekitar 2 jam untuk bermain dan sudah merasa lelah. Namun lama-kelamaan ia mengalami peningkatan durasi hingga 6 jam per hari karena rasa lelah baru ia rasakan setelah 6 jam bermain bahkan saat sekarang ia sudah bekerja. Subjek FI juga mengalami peningkatan durasi bermain yang awalnya hanya 5 jam sekarang ia mampu bermain selama 7 jam bahkan 11 jam saat libur sekolah. Rasa kantuk dan lelah tidak ia rasakan saat bermain, namun baru ia rasakan saat keesokan hari di sekolah.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Lemmens dkk (2018:13-15) yang menyatakan adanya aspek (*tolerance*) pada pecandu *game online* yang mana seseorang bisa mengalami kecanduan *game online* karena pikiran dan fisik mulai mentolerir peningkatan durasi waktu dari waktu ke waktu sehingga akan semakin meningkat.

Aspek selanjutnya yang muncul dari penelitian ini adalah *withdrawal*. Lemmens dkk (2018:13-15) mengatakan seseorang yang mengalami kecanduan *game online* akan merasa tidak nyaman apabila mengurangi penggunaan atau berhenti bermain. Hal itu karena akan ada aktivitas penghibur diri yang hilang darinya sehingga membuat dampak seperti murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritability*) akan muncul.

ARF pernah mencoba menghentikan kebiasaan bermain *game* nya terutama saat ia sudah bekerja. Ia mencoba selalu *offline* walau teman-teman mengajaknya bermain. ARF mampu melakukannya sampai 2 minggu. Namun muncul rasa tidak nyaman berupa adanya sesuatu yang hilang di kesehariannya. Subjek AN juga sempat menghentikan aktivitas bermain *game* judinya karena saat itu ia sudah benar-benar kehabisan uang dan tidak enak untuk meminjam uang lagi. Selama 1

bulan ia berhasil menghentikannya dan mengalihkan kegiatan dengan bermain bersama teman. Akan tetapi pikiran akan kemenangan yang menggiurkan dari *game* tersebut.

Hal di atas menjembatani aspek berikutnya muncul yaitu *relapse*. Lemmens dkk (2018:13-15) menyebutkan adanya fenomena *relapse* pada pecandu *game online*, dimana seseorang yang sudah sering bermain *game online* dengan jangka waktu lama akan memiliki rasa untuk bermain kembali walau ia sudah pernah berhenti atau saat ia dalam masa kontrol sekalipun. Karena adanya sesuatu yang hilang di keseharian ARF, ia pada akhirnya kembali menerima ajakan teman-temannya untuk bermain. Hal tersebut juga dialami oleh AN. Adanya pikiran tentang kemenangan yang menghasilkan uang memicunya untuk kembali bermain *game judi online*.

Peneliti juga menemukan aspek *conflict* dalam penelitian ini. Lemmens dkk (2018:13-15) menyebutkan kecanduan *game online* menyebabkan adanya konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik mencakup argument dan penolakan serta berbohong dan curang.

ARF pernah mengalami konflik dengan orang tuanya akibat adanya penurunan nilai akademik akibat terus bermain *game*. Orang tua ARF sampai membatasi kegiatan-kegiatannya seperti bermain bersama teman, bermain *game*, dan hobinya di bidang desain. Hal itu memicu rasa muak dan perasaan dikekang dari diri ARF yang membuatnya bermain *game* semakin intens. Sementara AN mengalami konflik dengan orang tua akibat dari kondisi keuangan keluarga yang sulit pasca meninggalnya sang ayah. AN terus meminta uang bulanan sedangkan ibunya harus mengatur kebutuhan rumah tangga dan adiknya juga. Hal itu memicu pertengkaran kecil. AN seringkali juga membohongi ibunya dengan meminta uang bulanan lebih dengan alasan adanya acara yang ia harus ikuti, padahal uang lebih ia alokasikan

untuk bermain *game* judi *online*. Sementara FI mengalami masalah yang mirip dengan ARF. Keluarganya yang melihat durasi bermain FI yang tidak wajar membuat mereka beberapa kali menegur FI. Namun hal itu membuat FI kecewa dan marah. Seringkali ia melakukan *silent treatment* apabila ditegur.

Konflik tidak hanya dialami dengan orang tua, namun juga dengan teman satu *game*. ARF seringkali harus terlibat adu mulut dengan teman *gamenya* apabila salah satu teman melakukan kesalahan dalam bermain atau pemilihan *hero*. Selain itu, ada juga konflik yang dialami dengan teman diluar *game* dari ketiga subjek. ARF seringkali tidak menerima saat menerima ajakan keluar teman-teman sekelasnya dan memilih untuk bermain *game* bersama teman *game* nya. Sementara AN sempat mengalami gangguan komunikasi dengan teman-teman sebayanya karena ia merasa tidak enak dengan *game* yang ia mainkan. Pikirannya tidak tenang, bahkan saat berkumpul dengan teman-temannya, sesekali ia tetap bermain *game* judi sampai harus ditegur temannya. FI memiliki masalah yang mirip dengan ARF. Kecanduan yang ia alami membuatnya sering mengabaikan diskusi kelompok di *whats app* karena sibuk bermain. Saat harus bekerja kelompok pada malam hari, ia sering tidak hadir karena memilih bermain *game*. Sekalinya ia hadir, ia justru menyempatkan bermain *game* terlebih dahulu sehingga membuat pekerjaan kelompok tertunda.

Konflik juga bisa dialami dengan diri sendiri. Hal ini dialami ARF dan AN. ARF sering merasakan dilema saat menerima ajakan teman sekelas dan teman *game* secara bersamaan. Ia terkadang bingung harus ikut yang mana. Sementara AN sempat menyalahkan dirinya sendiri karena saat itu ia kalah terus saat bermain. Hal itu membuat uang yang seharusnya untuk pegangan satu bulan habis dalam sekejap.

Aspek terakhir yang peneliti temukan dalam penelitian ini adalah *problem*. Lemmens dkk (2018:13-15) menyatakan masalah akan muncul pada pecandu game

online, seperti tergesernya kegiatan lain seperti sekolah, bekerja, ibadah, dan bersosialisasi. Aspek ini muncul pada subjek ARF. Ia seringkali menyempatkan waktu bermain sambil menunggu jam pengerjaan desain yang ia sudah atur. Namun niat untuk mengisi waktu berubah menjadi perilaku kecanduan dimana ia yang harusnya bermain cuma 15 menit malah keterusan dan bermain sampai 1 jam. Hal ini menyebabkan masalah dimana jam pengerjaan desainnya mengalami penurunan dan ia harus menggebut kalau ingin menyelesaikannya.

Di penelitian ini, peneliti juga menemukan beberapa dampak dari kecanduan *game online* pada masing-masing subjek. Dampak pertama tentunya adalah dari kesehatan fisik. King dkk (2018) menyebutkan bahwa salah satu dampak kecanduan game online adalah penurunan daya tahan tubuh karena kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan fisik seperti olahraga dan berkurangnya waktu istirahat. Ketiga subjek mengalami masalah ini. ARF menyatakan akibat dari kecanduannya, badannya selalu sudah terasa lemas saat siang atau sore hari. Jam tidurnya pun menurun dari 8 jam menjadi hanya 5-6 jam. Sementara Subjek AN mengalami pikiran gelisah terutama saat kalah. Pikiran tersebut membuatnya pernah sampai demam dan susah tidur. Demikian pula FI. Akibat bermain *game* sejak sd, mata FI sudah mengalami minus sejak kelas 3. Ia juga sering merasakan ngantuk di kelas karena kurangnya jam tidur di malam hari.

Dampak lain yang muncul dalam penelitian ini adalah kesehatan mental. Nihayah dkk (2021) mengatakan kalau kecanduan *game online* dapat mengakibatkan beberapa gangguan mental seperti depresi, perubahan kepribadian menjadi introvert atau menutup diri, emosional tinggi hingga tingkat kecemasan yang tidak wajar.

ARF seringkali mengalami *losestreak* atau kekalahan beruntun dalam *game* yang ia mainkan bersama teman-temannya. Karena hal tersebut, mental ARF sempat mengalami *down* karena pasti adanya cekcok antar pemain akibat

kekalahan tersebut. Ia sampai beberapa hari tidak berinteraksi dengan teman sesama pemain *game* tersebut. Sementara AN mengalami kegelisahan dan pikiran yang tidak tenang terutama setelah mengalami kekalahan. Ia sampai kadang tidak bisa tidur akibat hal tersebut.

Dampak selanjutnya yang ditemukan dalam penelitian ini adalah dampak emosional. Deriyanthi (2021) menyatakan *game online* banyak mengandung unsur kekerasan maupun tindakan kriminal, secara tidak langsung dapat mempengaruhi alam bawah sadar, bahwa kehidupan nyata ini layaknya sama seperti di *game online* tersebut. Tak hanya itu, pikiran atau perilaku agresif juga dapat meningkat.

ARF sering berdebat atau menyalahkan temannya apabila teman *game* nya melakukan kesalahan *pick hero* atau blunder saat bermain. Hal ini sampai memicu *trash talking* pada keseharian bermain ARF. Sedangkan AN seringkali meluapkan emosi kekalahan dengan membanting hp nya. Subjek 1 dan 2 memiliki kecenderungan melakukan agresivitas verbal dan fisik.

Temuan dampak selanjutnya adalah dampak secara akademik. Lee dkk (2007) menyatakan usia remaja berada pada usia sekolah yang mempunyai peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* bisa menyebabkan prestasi akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya merupakan waktu yang pas untuk memahami materi yang didapatkan dari sekolah justru cenderung dihabiskan untuk menuntaskan tugas dalam *game online*. Tingkat fokus remaja akan terganggu sehingga performa dalam menangkap materi dari pengajar menjadi kurang efektif.

ARF mengatakan terjadi penurunan nilai di beberapa mapel seperti matematika, PPKN, dan yang membutuhkan hafalan seperti IPS dan IPA. Itu disebabkan ia malamnya belajar dalam kondisi sudah capek karena bermain *game* sehingga penyerapan materi tidak maksimal. Sedangkan AN mengalami penurunan nilai terutama di semester 3. Ia juga jadi sering mengabaikan tugas karena lebih fokus mencari tahu seluk-beluk memenangkan *game* judi malam harinya. Senada dengan

subjek lain, FI juga mengalami penurunan nilai terutama pada mapel matematika karena jam malam yang harusnya dimanfaatkan untuk belajar malah digunakan untuk bermain *game*.

Peneliti juga menemukan dampak hubungan sosial pada penelitian ini. Ghuman dkk (2012) menyatakan ada masalah yang muncul akibat kegiatan bermain *game online* secara tidak terkendali, antara lain ketidakpedulian terhadap aktivitas sosial, tidak bisa memanajemen waktu, penurunan prestasi akademik, hubungan sosial, keuangan, kesehatan, serta peran lain di kehidupan berkeluarga dan bermasyarakat.

ARF seringkali menolak ajakan berkumpul teman-teman sekelasnya karena lebih memilih bermain *game* bersama teman-teman sesama pemain *game*. Demikian dengan AN. Ia jadi mengalami masalah komunikasi karena merasa tidak enak dengan kebiasaan buruknya. Beberapa kali ia menolak ajakan berkumpul dan fokus untuk mencari kemenangan di *game* judinya. Saat berkumpul, ia tidak bisa fokus pada orang lain di sekitarnya dan malah bermain *game* judi. Begitu pula dengan FI yang jadi sering mengabaikan aktivitas kerja kelompok secara *online* maupun langsung. Saat menyempatkan datang pun, ia justru bermain *game* terlebih dahulu dan membuat pekerjaan kelompok tertunda.

Dampak terakhir yang ditemukan dari penelitian ini adalah dampak dari sisi keuangan. King dkk (2018) mengungkapkan perkembangan *game online* juga ikut mengubah pula budaya yang ada di *game*. Pada zaman sekarang, bermain *game online* seringkali memerlukan *budget*, bahkan hanya sekedar untuk membeli *voucher* agar tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* tetapi juga demi meningkatkan berbagai kebutuhan di dalamnya seperti atribut karakter, animasi dan sebagainya memerlukan *budget* yang lumayan besar. Remaja yang belum berpenghasilan secara mandiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan segalanya bahkan pencurian demi menunjang segala kebutuhan yang ada di *game*.

Selaras dengan penuturan itu, subjek AN dan FI mengalami dampak finansial dari aktivitas bermain mereka. AN seringkali sampai melakukan kebohongan dengan meminta uang tambahan apabila uang bulanan sudah habis akibat *game* judi dengan dalih untuk keperluan sebuah acara. Namun ia malah menggunakan uang lebih tersebut untuk kembali bermain. Sementara FI sering mengumpulkan uang saku sekolahnya untuk membeli *skin* pada *game Free Fire*. Total ia sudah menghabiskan sekitar 400 ribu demi keperluan *game*.

Peneliti juga menemukan temuan baru pada penelitian ini pada subjek ARF. Ia pernah mengikuti sebuah turnamen *Mobile Legends* yang diadakan pada hari Jumat sampai Minggu. Pada momen itu, ARF berlatih sangat keras sampai ia tidak tidur selama 3 hari. Akibat hal tersebut, ia beberapa kali ketiduran di rumah atau di sekolah. Dalam tidurnya, ia berfantasi atau bermimpi menjadi salah satu *hero* di *game* tersebut dan melakukan peperangan seperti yang ada di *game*. Hal itu seringkali muncul pada ARF, bahkan efeknya mulai benar-benar hilang setelah 2-3 hari selesai turnamen. Selain itu, peneliti juga menemukan tindak penipuan terhadap orang tua oleh subjek AN. AN sering membohongi ibunya dengan meminta uang lebih untuk keperluan acara. Namun uangnya justru ia alokasikan untuk bermain *game* judi *online*.

Tabel 4.1 Tabel Reduksi

| Pernyataan | Unit Makna | Deskripsi Psikologis |
|------------|------------|----------------------|
|------------|------------|----------------------|

| | | |
|---|---|---|
| <p>1. Faktor Pemicu (Pengaruh Lingkungan)</p> <p>a. Subjek 1 (ARF)</p> <p>“Untuk awal mulanya, saya termakan oleh iklan dan beberapa teman-teman juga sudah bermain akhirnya saya juga ikutan bermain juga.”¹. “<i>Iya mas benar sekali karena mungkin waktu itu vibesnya lagi booming-boomingnya di kalangan pelajar kan waktu itu.</i>”²</p> | <p>1. ARF menjelaskan kalau awal yang membuat ia bermain <i>game Mobile Legends</i> dan <i>AOV</i> karena maraknya teman-teman sebayanya yang memainkan <i>game</i> tersebut.</p> <p>2. ARF menyebut pada saat itu <i>game</i> tersebut memang sangat <i>booming</i> di kalangan pelajar.</p> | <p>ARF mengalami <i>bandwagon effect</i> dimana seseorang akan cenderung mengikuti tren akibat banyak orang yang melakukannya dalam hal ini adalah bermain <i>Mobile Legends</i>.</p> |
| <p>b. Subjek 2 (AN)</p> <p>“Awal mulai mas, awal mulai banget ini itu pertama dari kakak kelas saya itu memperkenalkan permainan lah, kartu pertamanya kartu, tapi memang memakai uang asli mas. Jadi kita harus deposit dulu baru kita bisa main Main itu alhamdulillah menang mas, dikasih menang itu lumayan sih mas, sampai 3 juta. Itu modal 100 kalau nggak salah. Dalam 5 menit itu kan ya fantastis ya mas ya apa lagi buat anak muda sekarang. Terus, ya itu pokoknya awal mulai di situ Terus merembet lah ke game lain yang kayaknya wah seru nih, kayak game anak kecil tapi emang itu pakai uang sih mas.”⁵</p> | <p>Awal mula AN mulai bermain <i>game</i> judi <i>online</i> karena mendapat ajakan kakak kelasnya setelah tergiur kemenangan awal dengan untung yang berlipat.</p> | <p>AN mulai bermain <i>game</i> judi karena tergiur adanya <i>reward</i> yang dijanjikan berupa uang. Dengan modal 100 ribu, ia diberikan 3 kali kemenangan di awal dengan hadiah mencapai 3 juta. <i>Reward</i> tersebut memicu AN untuk terus menerus mengulangi kegiatannya.</p> |
| <p>c. Subjek 3 (FI)</p> <p>“Ada mas, itu waktu di sekolah, ngeliat temen-temen pada main, terus aku coba download juga akhirnya.”¹¹</p> | <p>FI mulai bermain <i>Free Fire</i> akibat melihat</p> | <p>FI mendapatkan <i>bandwagon effect</i> dimana seseorang cenderung ikut</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | teman-teman sekelasnya bermain <i>Free Fire</i> . | tren orang di sekitarnya. |
| 2. Faktor Pemicu (Target di Dalam Game) | | |
| a. Subjek 1 (ARF) “Kesenangan untuk menggapai sesuatu yang ada di game jadi waktu dulu mungkin pas kecanduan kita bermainnya kompetitif ya jadi selalu ada yang diraih sampai target tersebut kita dapat.” ⁴ “Untuk rata-rata waktu itu kita menargetkan bintang atau skor yang dimainkan saat bermain mode ranked namanya jika kita menang kita akan membuat kita akan mendapatkan 1 bintang jika kita kalah bintang kita akan berkurang sehingga itu membuat kita ketagihan jika menang.” ⁵ | ARF menyatakan ia bermain <i>Mobile Legends</i> karena adanya bintang yang semakin tinggi apabila meraih kemenangan. | Ditemukan adanya tantangan dalam game yang menjadi faktor kecanduan yang mana berupa adanya bintang yang dapat terus meningkat jika meraih kemenangan. |
| b. Subjek 2 (AN) “Kepuasan diri dan menang mas, itu lebih jadi kepuasan diri sendiri sih mas. Kalau udah candu banget tuh puas banget gitu kalau main apalagi kalau menang kan dapat cuan yang lumayan.” ¹⁷ | AN merasakan kepuasan saat memenangkan game judi yang menghasilkan uang untuknya. | Adanya faktor <i>reward</i> dalam game yang menjadikan AN mengalami kecanduan. |
| c. Subjek 3 (FI) “Ya senang doang kalau punya skin banyak, terus apanya ya, rank nya gitu mas.” ¹⁰ | FI mengatakan kalau ia tertarik dengan game <i>Free Fire</i> karena <i>skin-skin</i> menarik dan adanya <i>rank</i> yang bisa ditingkatkan. | Terdapat faktor pencapaian berupa skin dan rank yang dapat bertambah dalam game yang mempengaruhi FI mengalami kecanduan. |
| 3. Faktor Pemicu (Kejenuhan di Waktu Luang) | | |

| | | |
|--|--|--|
| <p>a. Subjek 1 (ARF)</p> <p><i>“Ada pasti mas. Soalnya niat main game kadang cuma buat refreshing sambil nunggu jam pengerjaan yang udah saya atur. Kan gabut ya mas, jenuh mau ngapain, akhirnya muncul rasa pengen main game sebentar, eh malah keterusan.”⁴⁷</i></p> | <p>ARF selalu bermain <i>Mobile Legends</i> saat waktu luang menunggu jam pengerjaan desain.</p> | <p>Terdapat faktor kejenuhan disaat harus menunggu waktu pengerjaan desain sehingga muncul keinginan untuk bermain <i>Mobile Legends</i>.</p> |
| <p>b. Subjek 2 (AN)</p> <p><i>“Gak tau ya mas, kalau gak main tuh kayak kurang gitu mas. Ya kayak emang pikiran tuh udah ter-trigger harus main. Apalagi kalau malam ketika apalagi waktu selang tuh. Kayak gabut rasanya pengen rasa ingin mainnya tuh tinggi banget. Lebih kea rah pikiran sama perasaan. Ya perasaan sih mas.”¹³</i></p> | <p>AN selalu terpikir untuk bermain <i>game</i> judi saat waktu luang terutama pada malam hari saat tidak melakukan aktivitas.</p> | <p>Adanya kejenuhan di waktu luang terutama pada malam hari membuat AN selalu terpikir untuk mengisinya dengan bermain <i>game</i> judi.</p> |
| <p>c. Subjek 3 (FI)</p> <p><i>“Karena biar nggak bosan aja sih mas kalo di rumah, sambil main game enak gitu. Sama kaya pas di sekolah juga mas. Kalo istirahat kan gaada aktivitas. Itu kuhabiskan buat main <i>Free Fire</i> apalagi kalau gak pengen jajan. Paling tapi Cuma 15 menitan sampai istirahat selesai.”⁴</i></p> | <p>Rasa bosan yang dirasakan saat di rumah maupun istirahat sekolah sering dihabiskan untuk bermain <i>Free Fire</i>.</p> | <p>Kejenuhan yang dirasakan FI di waktu luang yaitu saat istirahat sekolah maupun di rumah dimanfaatkan FI untuk bermain <i>Free Fire</i>.</p> |
| <p>4. Aspek (Salience)</p> | | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>a. Subjek 1 (ARF)</p> <p><i>“Pastinya ada ya mungkin hampir sering kalau waktu itu kadang-kadang waktu belajar tiba-tiba terpikirkan beberapa strategi-strategi atau taktik yang dilakukan untuk bermain ranked lebih tepatnya.”²⁷. “Ya tentunya waktu berjalannya KBM tiba-tiba secara spontan saja padahal waktu itu sedang memperhatikan guru namun di otak saya tiba-tiba terpikirkan oleh strategi-strategi dalam bermain game ya.”²⁸. “Waktu itu tidur mungkin 1 jam sampai 2 jam dan itu pun mungkin saya juga ketiduran. Bahkan pikiran saya udah kayak penuh mikirin game itu selama 3 hari. Sampai saya tidak memikirkan aktivitas lain seperti tugas sekolah, makan, mandi dan sebagainya. Lalu tidak jarang juga saya berhalusinasi sedang duduk atau istirahat tiba-tiba saya itu berpikir seperti di dalam sebuah game ya entah gamenya itu Mobile Legends atau game-game lain tiba-tiba saya juga kaget juga lalu terbangun juga sehingga membuat saya tersadarkan diri bahwa saya ternyata masih ada di dunia nyata lagi istirahat.”³⁰</i></p> <p><i>“Betul. Soalnya kaya di suatu momen ada yang hilang gitu mas. Biasanya mabar, kok sekarang cuma habis kerja main bentar udah. Ada perasaan nggak nyaman gitu mas kalau kebayang Mobile Legends apalagi.”⁵⁰</i></p> | <p>Saat tengah pembelajaran, ARF sering terpikirkan strategi-strategi yang ada di <i>Mobile Legends</i>. Pernah ia mengikuti turnamen sampai tidak tidur selama 3 hari karena berlatih.</p> | <p>Terdapat aspek <i>salience</i> berupa <i>game</i> mendominasi pikiran ARF sampai mengganggu aktivitas keseharian. Seringkali saat kbm, gurunya sedang menjelaskan materi, namun tiba-tiba pikiran ARF terpikir tentang strategi-strategi yang ada di dalam <i>game</i>. Puncaknya saat ia mengikuti sebuah turnamen, ia sampai tidak tidur selama 3 hari dan mengalami fantasi seakan menjadi karakter di dalam <i>game</i> apabila ia ketiduran yang efeknya ia rasakan selama kurang lebih seminggu.</p> |
| <p>b. Subjek 2 (AN)</p> <p><i>“Pengaruh banget mas. Jadi kayak belajar tuh nggak fokus karena emang terfokus di situ ya mas, di game itu. Jadi kayak</i></p> | <p>AN selalu kepikiran <i>game</i> judi bahkan pada malam hari saat ia harusnya</p> | <p>Terdapat aspek <i>salience</i> berupa dominasi <i>game</i> di pikiran sampai</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p><i>pengen main terus jadi pengen belajar tuh kurang, niat belajar juga kurang. Jadi kayak malam-malam tuh bukannya belajar malah fokus kepikiran gitu mas, malah juga mencari tahu gimana pengen menang, caranya gimana, pokoknya dicari tahu lah mas seluk-beluknya.”²³. “Di semester 3 kemarin berpengaruh banget mas. Nilai saya anjlok di semester 3. Saya sering nggak ngerjain tugas juga. Cuma ya beberapa kali dikerjain tapi seadanya, ya gimana mas, kayak nggak fokus aja gara-gara main ini.”²⁴</i></p> | <p>belajar bahkan saat masa-masa ulangan semester.</p> | <p>pengabaian aktivitas pokok seperti saat malam harus belajar, ia malah kepikiran bagaimana <i>trick</i> untuk memenangkan judi. Bahkan nilainya turun di semester 3.</p> |
| <p>c. Subjek 3 (FI) <i>“Pagi mulai jam 7 sampai jam 11 malam.”⁷. “Iya mas betul Islam. Kalau hari ini tadi 5 waktu sih mas, kalau dulu waktu itu bolong-bolong.”⁸</i></p> | <p>FI menyatakan ia mampu terus bermain <i>Free Fire</i> sampai 7 jam di hari biasa bahkan sampai 11 jam pada libur sekolah sampai meninggalkan sholat 5 waktu.</p> | <p>Terdapat aspek <i>salience</i> berupa adanya <i>game</i> menjadi aktivitas utama di atas aktivitas pokok yaitu meninggalkan sholat 5 waktu.</p> |
| <p>5. Aspek (Conflict)</p> | | |
| <p>Subjek 1 (ARF) <i>“Tentunya tau ya kalau untuk awal mungkin saya tidak ketauan namun lama-lama waktu itu melihat nilai saya yang sedikit menurun jadinya orang tua curiga dan akhirnya ketahuan.”⁸. “Tentunya marah ya sehingga membuat orang tua membatasi beberapa kegiatan saya seperti bermain game, nongkrong gitu-gitu, sampai hobi saya dalam hal mengedit desain juga disuruh mengurangi. Karena harapan orang tua saya supaya saya bisa berprestasi untuk</i></p> | <p>Orang tua ARF mengetahui kebiasaan bermain <i>game</i> ARF dan membuat mereka marah. Mereka membatasi beberapa kegiatan ARF termasuk bermain <i>game</i>. Namun hal itu memicu rasa muak dan membuat</p> | <p>Terdapat aspek <i>conflict</i> yang dialami ARF berupa konflik dengan orang tua berupa pelarangan beberapa kegiatan akibat durasi waktu bermain ARF yang memicu pemberontakan dari ARF dan menambah kecanduan yang dialami.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>memperbaiki ekonomi keluarga. Malah saya disuruh les ketimbang main game atau ngedit-ngedit ngehabisin waktu biar bisa masuk kuliah.”⁹. “Ya tentunya saya sedih waktu itu. Tapi karena hal tersebut malah membuat saya agak kecewa dan terkekang ya, karena salah satu hobi saya di bidang editing malah kena juga. Ya akhirnya saya tetep main dan malah makin intens karena muak ya. Iya mas, pengennya sih di bidang itu dari dulu, tapi orang tua malah seperti itu ya ada rasa dikekang sedikit lah. Karena saya tau saya bisa di bidang ini.”¹⁰</p> | <p>ARF semakin menjadi-jadi bermain game.</p> | |
| <p>“Menurut saya pribadi sih lumayan berpengaruh karena semisal kita yang harusnya bermain ke outdoor bersama teman-teman kelas atau teman-teman yang lain itu berkurang karena saya kan lebih kebanyakan bermain game bersama teman-teman saya yang sama-sama bermain game.”²². “Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama teman-teman kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain game-nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilemma dalam diri sendiri harus milih yang mana.”²³</p> | <p>ARF sering menolak ajakan teman sekelas untuk berkumpul dan memilih bermain <i>Mobile Legends</i> dengan teman sesama pemain.</p> | <p>Terdapat aspek <i>conflict</i> berupa penolakan ajakan bersosialisasi karena ia lebih memberatkan ajakan dari teman-teman sesama pemain <i>Mobile Legends</i>.</p> |
| <p>Subjek 2 (AN) “Contohnya ketika, mungkin karena efek akhir bulan tidak memegang uang terus meminta uang, tapi memang karena jatahnya sudah habis, jadi bertengkar sedikit beradu argumen.”³. “Menipu orang tua pernah mas. Sering sih.”³⁰.</p> | <p>AN sering beradu argumen dengan ibunya karena masalah finansial selepas ayahnya meninggal. AN sering</p> | <p>AN mengalami aspek <i>conflict</i> berupa adanya argument dengan orang tua bahkan sampai adanya kecenderungan penipuan yang dilakukan AN.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>“Itu bukan menipu sih mas, kalau bahasanya, proyekan ya. Apa yang bisa dipikirkan gitu alasan lah, minta uang lebih alasan untuk acara-acara lah. Emang ada acara mas. Tapi emang dilebihkan uangnya, lebihannya dialokasikan buat main tadi. Dan emang buat pegangan juga.”³¹</p> | <p>meminta uang bulanan namun ibunya tidak selalu menurutinya.</p> | |
| <p>“Berpengaruh mas. Saya lebih jarang berkomunikasi lah dengan mereka-mereka teman dekat saya. Jadi kayak karena emang saya posisinya nggak enak. Apa ya? Pikirannya nggak tenang. Jadi untuk berkomunikasi dengan teman-teman itu kayak jadi kurang mas.”²⁶. “Sebisa mungkin saya tetap kumpul mas. Tapi pernah beberapa waktu tapi nggak sering, ya 1 kali, 2 kali pernah sambil main mas.”²⁷. “Saya terfokus di game tersebut mas. Sampai pernah saya ditegur, udah berhenti gitu.”²⁸. “Ya kadang agak sebel sih mas, soalnya kadang ada momen pas habis kalah, malah ditegur, jadi tambah jengkel. Cuma ya selebihnya aku sadar diri aja sih mas, emang aku yang salah.”²⁹</p> | <p>AN jadi jarang berkomunikasi dengan teman-temannya karena perasaan tidak enak dengan aktivitasnya. Ia juga sering mengabaikan teman-teman saat sedang berkumpul.</p> | <p>Terdapat aspek <i>conflict</i> berupa gangguan komunikasi dengan teman-temannya berupa pengabaian komunikasi karena pikirannya yang gelisah memikirkan judi.</p> |
| <p>Subjek 3 (FI)</p> <p>“Ya reaksinya sih nggak dibolehin sama keluarga tapi saya nekat gitu mas.”¹². “Ya perasaan juga ada yang marah, sedih, pengen main lagi gitu.”¹³. “Kalau menggerutuh tuh gak pernah, kalau marah-marrah tuh pernah.”¹⁴. “Marah paling diem-diem, dipendem gitu aja mas, kalau marah yang dilembaskan gak pernah.”¹⁵</p> | <p>FI sering ditegur orang tuanya karena bermain <i>game</i> terus-menerus. Namun hal itu membuat ia marah sampai melakukan <i>silent treatment</i>.</p> | <p>FI mengalami aspek <i>conflict</i> berupa <i>silent treatment</i> kepada orang tua.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>“Jadi sering slowrespon mas kalau di wa malem. Kadang pas ada tugas kelompok juga beberapa kali nggak ngerjain atau ngerjain seadanya karna ya itu malem main game, kalau ada bahas tugas di grup ga ikut.”²⁸. “Kalau interaksi langsung pas kerja kelompok malem mas, kadang-kadang nggak ikut. Tapi kadang-kadang juga ikut.”²⁹. “Bisa ikut sih mas, tapi beberapa kali kadang tertunda gara-gara aku nge game dulu pas kumpul.”³⁰</p> | <p>FI sering meninggalkan diskusi kelompok <i>online</i> maupun <i>offline</i> karena memilih bermain <i>Free Fire</i>. Saat ikut pun, ia menyempatkan bermain dulu sehingga pekerjaan kelompok tertunda.</p> | <p>Ditemukan aspek <i>conflict</i> berupa penolakan interaksi sosial terutama saat harus mengerjakan tugas kelompok, ia sering meninggalkan diskusi wa dan memilih bermain saat bertemu.</p> |
| <p>6. Dampak (Kesehatan Fisik)</p> | | |
| <p>Subjek 1 (ARF)</p> <p>“Untuk fisik jelas menurun karena kan mungkin terkadang begadang ya jadinya waktu sore atau siang udah badan udah mulai lemes atau kecapaian.”¹³. “Kalau terganggu engga namun berkurang yang harusnya waktu istirahat normal 8 jam mungkin jadinya ke saya mungkin 6 sampe 5 jam istirahat.”¹⁴</p> | <p>ARF sering merasa kecapean pada siang atau sore hari. Selain itu efek <i>game online</i> berdampak pada penurunan jam tidurnya.</p> | <p>Kecanduan <i>game</i> berdampak pada kesehatan fisik dan jam tidur ARF yang sebelumnya 8 jam menjadi hanya 5-6 jam.</p> |
| <p>Subjek 2 (AN)</p> <p>“Pengaruh sih mas ke mental sih. Itu jadi kayak gelisah gitu, ya kayak pikiran tuh nggak tenang. Pengen main kalau udah menang, pengen main lagi. Kalau kalah, kepikiran uangnya habis. Jadi kayak, badan jadi nggak enak mas. Sampai badan, sampai demam mas. Pernah, merasakan demam. Karena sakit banyaknya pikiran itu mas.”¹⁹. “Itu berpengaruh banget. Jadi begadang mas. Apalagi waktu kalahnya. Kalau kalah tuh nggak bisa tidur mas. Kalau</p> | <p>Kecanduan <i>game</i> judi mempengaruhi pikiran AN hingga tidak bisa tidur dan mengalami demam.</p> | <p>Dampak kesehatan fisik dan gangguan tidur dialami AN akibat perilaku bermain <i>game</i> berupa demam yang sempat ia rasakan.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <i>menang, wah tidurnya nyenyak mas. Gatau lah, bingung saya juga.”²⁰</i> | | |
| <p>Subjek 3 (FI)</p> <p><i>“Ada mas, matanya min.”¹⁸. “Minusnya dari kelas 3 sd. Mata kanan 1,5 mata kiri 2,5.”¹⁹. “Lumayan mengganggu sih mas, soalnya saya sering karena ngerasa keasikan kan main. Biasanya kan sampe malem, itu fikiran cuma fokus game dan rasanya tetep fokus aja, padahal badan udah cape, mata udah ngantuk, tapi kaya lama-kelamaan gitu terus jadi kaya ga dirasain gitu mas ngantuk sama capeknya. Baru besoknya pas sekolah ngantuk berat.”²⁰</i></p> | <p>Karena sejak sd bermain <i>game</i>, ia mengalami minus mata sejak kelas 3. Gangguan tidur juga dialami sehingga ia sering tidur di kelas.</p> | <p>Terjadi dampak kesehatan fisik berupa mata minus dan gangguan tidur akibat perilaku kecanduan sehingga ia sering tidur di kelas.</p> |
| 7. Dampak (Akademik) | | |
| <p>Subjek 1 (ARF)</p> <p><i>“Kalau berapa lamanya sih saya nggak tahu ya lebih tepatnya yang jelasnya itu beberapa ada yang turun tapi ya terkadang kembali lagi ke yang standarnya seperti biasanya berapa cuman lebih banyak turunnya sih waktu itu. Ada beberapa penurunan nilai di mata pelajaran yang membutuhkan beberapa hafalan yang mengutamakan hafalan seperti PPKN, IPS lalu Matematika atau IPA yang beberapa basic nya harus dihafal dulu itu mungkin yang tidak bisa terkejar oleh saya dikarenakan kalau saya belajarnya setelah habis bermain jadi otak saya sudah capek sehingga belajar tidak maksimal.”²¹</i></p> | <p>ARF mengalami penurunan nilai di beberapa mapel terutama yang membutuhkan hafalan. Hal itu disebabkan karena ia belajar di saat otaknya sudah lelah setelah bermain <i>game</i>.</p> | <p>Terjadi penurunan prestasi akademik akibat adanya pengabaian belajar.</p> |
| <p>Subjek 2 (AN)</p> <p><i>“Pengaruh banget mas. Jadi kayak belajar tuh nggak fokus karena emang terfokus di situ</i></p> | <p>Di saat seharusnya waktu di malam hari</p> | <p>AN mengalami penurunan nilai akademik</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p><i>ya mas, di game itu. Jadi kayak pengen main terus jadi pengen belajar tuh kurang, niat belajar juga kurang. Jadi kayak malam-malam tuh bukannya belajar malah fokus kepikiran gitu mas, malah juga mencari tahu gimana pengen menang, caranya gimana, pokoknya dicari tahu lah mas seluk-beluknya.”²³. “Di semester 3 kemarin berpengaruh banget mas. Nilai saya anjlok di semester 3. Saya sering nggak ngerjain tugas juga. Cuma ya beberapa kali dikerjain tapi seadanya, ya gimana mas, kayak nggak fokus aja gara-gara main ini.”²⁴</i></p> | <p>dimanfaatkan untuk belajar, AN malah fokus mencari cara memenangkan <i>game</i> judi. Ia juga sering tidak mengerjakan tugas di semester 3.</p> | <p>dan pengabaian tugas akibat kecanduan <i>game</i> judi.</p> |
| <p>Subjek 3 (FI) <i>“Ada sih mas, nilai jadi turun beberapa.”²⁴. “Penurunannya itu belajar itu malah main game terus lupa belajarnya.”²⁵. “Matematika mas, maksudnya matematika mtk.”²⁶. “Sempet ibu marah, apalagi tau kalau malem game terus. Tapi kayak jadi malah sebel terus tetep main game.”²⁷</i></p> | <p>FI mengalami penurunan nilai terutama pada mapel matematika. Waktu malam yang seharusnya ia belajar malah diisi dengan bermain <i>Free Fire</i>.</p> | <p>Tedapat dampak akademik berupa penurunan nilai akibat pengabaian belajar.</p> |
| <p>8. Dampak (Hubungan Sosial)</p> | | |
| <p>Subjek 1 (ARF) <i>“Menurut saya pribadi sih lumayan berpengaruh karena semisal kita yang harusnya main ke outdoor bersama teman-teman kelas atau teman-teman yang lain itu berkurang karena saya kan lebih kebanyakan bermain game bersama teman-teman saya yang sama-sama bermain game.”²². “Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama</i></p> | <p>ARF sering menolak ajakan berkumpul teman sekelas demi bermain <i>game</i> bersama teman-teman sesama pemain.</p> | <p>ARF mengalami dampak gangguan interaksi sosial akibat kecanduan <i>game</i>.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p><i>temen-temen kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain game-nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilema dalam diri sendiri harus milih yang mana.”²³</i></p> | | |
| <p>Subjek 2 (AN)</p> <p><i>“Berpengaruh mas. Saya lebih jarang berkomunikasi lah dengan mereka-mereka teman dekat saya. Jadi kayak karena emang saya posisinya nggak enak. Apa ya? Pikirannya nggak tenang. Jadi untuk berkomunikasi dengan teman-teman itu kayak jadi kurang mas.”²⁶. “Sebisa mungkin saya tetap kumpul mas. Tapi pernah beberapa waktu tapi nggak sering, ya 1 kali, 2 kali pernah sambil main mas.”²⁷. “Saya terfokus di game tersebut mas. Sampai pernah saya ditegur, udah berhenti gitu.”²⁸. “Ya kadang agak sebel sih mas, soalnya kadang ada momen pas habis kalah, malah ditegur, jadi tambah jengkel. Cuma ya selebihnya aku sadar diri aja sih mas, emang aku yang salah.”²⁹</i></p> | <p>Akibat bermain <i>game</i> judi, AN mengalami gangguan komunikasi dengan teman-temannya karena merasa tidak enak. Saat berkumpul pun, ia masih sempat bermain <i>game</i> judi dan mengabaikan teman-temannya.</p> | <p>AN mengalami dampak sosial dengan adanya gangguan komunikasi akibat bermain <i>game</i>.</p> |
| <p>Subjek 3 (FI)</p> <p><i>“Jadi sering slowrespon mas kalau di wa malem. Kadang pas ada tugas kelompok juga beberapa kali nggak ngerjain atau ngerjain seadanya karna ya itu malem main game, kalau ada bahas tugas di grup ga ikut.”²⁸. “Kalau interaksi langsung pas kerja kelompok malem mas, kadang-kadang nggak ikut. Tapi kadang juga ikut.”²⁹. “Bisa ikut sih mas, tapi beberapa kali kadang tertunda</i></p> | <p>FI sering meninggalkan tugas kelompok <i>offline</i> maupun <i>online</i> karena memilih bermain <i>game</i>. Saat ikut, ia masih menyempatkan bermain dahulu hingga menyebabkan pekerjaan kelompok tertunda.</p> | <p>Ditemukan dampak hubungan sosial berupa hilangnya interaksi dengan teman-teman.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <i>gara-gara aku nge-game dulu pas kumpul.</i> ³⁰ | | |
|--|--|--|

Tabel 4.1 Bagan Temuan



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berkembangnya teknologi membawa dampak signifikan terhadap faktor penyebab seseorang mengalami kecanduan. Mudahnya akses *game online* pada zaman sekarang yang bisa diakses melalui *smartphone* menjadikannya sebuah tren yang diikuti oleh banyak kalangan remaja. Semakin beragamnya pula *game online* di *smartphone* yang disajikan menyebabkan seseorang semakin penasaran mencoba bermain. Tidak hanya *game* peperangan atau *game* pada umumnya, situs judi *online* sekarang berlomba membuat web atau aplikasi judi. Yang berbahaya adalah, situs tersebut membuat aplikasi judi dikemas dengan tema *game* anak-anak. Belum lagi masalah kehidupan yang semakin kompleks menjadikan alasan *game* sebagai sarana penghibur diri.

Melihat kondisi tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang kecanduan *game online* dengan mengambil 3 subjek. Ketiga subjek yaitu ARF (22 tahun), AN (20 tahun), dan FI (18 tahun). Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan analisis DPA. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan acuan model analisis ABC milik Albert Ellis yang mana A merupakan *activating event*, B adalah *behavior*, dan C yaitu *consequence* atau dampak.

Penelitian ini memperoleh hasil beberapa *activating event*, *behavior*, dan *consequence* yang ditemukan pada setiap subjek. Beberapa *activating event* yang ditemukan antara lain dari faktor lingkungan. Ketiga subjek memiliki penyebab yang sama mereka mulai tertarik bermain *game* yaitu pengaruh orang terdekat. Subjek 1 mulai tertarik bermain akibat teman-temannya yang sudah duluan bermain dan adanya *booming effect*, subjek 2 mendapat ajakan kakak kelasnya, sedangkan subjek 3 melihat teman sekelasnya bermain. Penyebab lainnya adalah latar belakang pendidikan keluarga rendah. Hal tersebut dialami subjek 1 dan 3. Lalu yang juga dialami ketiga subjek adalah adanya pencapaian yang bisa dicapai

di dalam *game* seperti *rank*, *skin*, bahkan uang.

Penyebab terakhir yang muncul adalah adanya tuntutan dari orang tua di bidang akademik yang dialami subjek 1. Selanjutnya *behavior* yang muncul dalam penelitian ini antara lain adanya perilaku bermain *game* masif sampai durasi yang lama terutama pada subjek 3 yaitu 7-11 jam saat liburan sekolah. Lalu adanya temuan baru berupa adanya perilaku terjaga selama 3 hari non stop sampai membuat mimpi seperti masuk pada dunia *game* dan menjadi karakter di dalamnya pada subjek 1. Yang terakhir adanya bentuk perilaku bermain hingga mengakibatkan agresivitas fisik berupa membanting hp oleh subjek 2.

Yang terakhir, peneliti menemukan beberapa *consequences* antara lain adanya penurunan prestasi akademik pada semua subjek, pengabaian pekerjaan pada subjek 1, hingga adanya perilaku penipuan yang dilakukan subjek 2.

Novelti

Pada penelitian ini ada beberapa temuan baru yang belum pernah ada di penelitian sebelumnya. Yang pertama, temuan yang diperoleh dari subjek 1 (ARF). Saat itu ARF mengikuti sebuah turnamen *Mobile Legends* yang diadakan pada akhir pekan. Akibat hal tersebut, ARF berlatih keras setiap hari sampai tidak tidur selama 3 hari. Selama fase tersebut, ia sempat beberapa kali ketiduran. Saat ketiduran tersebut, ia mengalami mimpi seperti masuk ke dalam *game* yang ia mainkan dan menjadi karakter dalam *game* tersebut serta ikut berperang. Hal itu selalu ia alami saat ia ketiduran dan efeknya berlangsung bahkan sampai 2-3 hari setelah turnamen berakhir. Sehingga total ia mengalami hal tersebut sekitar 5-7 hari.

Lalu temuan baru juga ditemukan pada subjek 2 (AN). Akibat keinginannya untuk bermain *game* judi, ia sampai rela meminta uang bulanan lebih kepada ibunya dengan dalih untuk keperluan organisasi. Tapi, uang tersebut malah ia gunakan untuk modal bermain judi. Hal itu sangat sering ia lakukan sampai sudah menjadi *habbitnya*.

B. Saran

Merujuk dari hasil dan urgensi penelitian, maka diuraikan implikasi bagi pecandu *game online*, peneliti, dan orang tua sebagai berikut.

1. Bagi pecandu game online

Harapannya para pecandu *game online* dapat mengenali pola perilaku kecanduan sehingga dapat lebih berhati-hati dengan perilaku bermain *game* serta mengenali dampak-dampak yang dapat ditimbulkan dari pola perilaku tersebut supaya dijadikan bahan proteksi diri dari hal tersebut.

2. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian mengenai fenomena kecanduan *game online* ini dapat dikembangkan supaya dapat disebarluaskan ke masyarakat terutama orang tua.

3. Bagi orang tua

Diharapkan penelitian ini dapat membantu orang tua untuk mengenali faktor pemicu, pola perilaku, serta dampak yang bisa ditimbulkan dari kecanduan *game online* supaya dapat dijadikan acuan dalam memberikan pola asuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Umam, Khotibul., & Abdul, M (2021). "Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam." *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5.2. 153-167.
- Wiguna, Ganda Yogi., & Yohanes Kartika Herdiyanto (2018). "Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online." *Jurnal Psikologi Udayana* 5.2 (2018): 450
- Kurniawati, Rahmi., & Harmaini, H (2020). "Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa." *Jurnal Psikologi* 16.1, 65-73.
- Sandya, Syazira, N., & Ayunda Ramadhani (2021). "Pengaruh intensitas bermain game online terhadap prokrastinasi akademik mahasiswa." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 9.1 202.
- Pande, N. P. A. M., and Adijanti Marheni. "Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta." *Jurnal Psikologi Udayana* 2.2 (2015): 163-171.
- Jumansyah., Recky (2017). *Fenomena Kecanduan game Online Pada Mahasiswa UMBY*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Syahrani., & Ridwan (2015). "Ketergantungan online game dan penanganannya." *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1.1
- Saputra, I. *HUBUNGAN ANTARA EMOTIONAL FOCUS COPING DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA*. Diss. Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Umam, Khotibul., and Abdul, M. "Sisi Negatif Game Online Perspektif Islam dan Psikologi Islam." *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5.2), 153-167
- Maydiantoro, Albet. "Teori Belajar Behavioristik." (2022).
- Afriansyah, Berlian, Upi, N., & Tuti, H (2021). "ANALISIS IMPLEMENTASI PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN PADA UMKM BERDASARKAN STANDAR AKUNTANSI KEUANGAN ENTITAS MIKRO, KECIL DAN MENENGAH (SAK EMKM)." *Jurnal Sainifik (Multi Science Journal)* 19.1 (2021), 25-30.
- Hardani, dkk., (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Pustaka Ilmu Group. ISBN : 978-623-7066-33-0
- Deriyanto, Demmy., & Fathul, Q (2019) "Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Penggunaan Aplikasi Tik Tok." *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (JISIP)* 7.2

- Nazir, Moh. "Metode Penelitian." *Jakarta: Ghalia Indonesia* (1988).
- NUGROHO, NGAJUDIN, EFFENDI, C . , & WONG, P . H (2019). . "Analisis Motivasi Kerja Karyawan Bagian Pemasaran PT. Global Mitra Prima." *Jurnal Ilmiah Kohesi* 3.3
- Siregar, E.Y., & Siregar, R.H. (2013). "Penerapan *Cognitive Behavior Therapy (CBT)* Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami *Games Addiction*." *Jurnal Psikologi*, Vol.9, No.1
- Luthfia, Lusi., & Luvy S. Z (2019). "Analisis kesalahan menurut tahapan kastolan dan pemberian scaffolding dalam menyelesaikan soal sistem persamaan linear dua variabel." *Journal on Education* 1.3, 396-404.
- Suharnita, Frederika., and Masluyah, S. "GAYA KEPEMIMPINAN KEPALA SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI KERJA GURU SMK NEGERI 4 PONTIANAK." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 4.8.
- Ardianti, Fitri, Muhammad, F., & Aski, M (2017). "Psychological well-being pada remaja akhir yang hamil di luar nikah." *Jurnal Psikologi* 9.1
- Sessiani, L. A (2018). "Studi fenomenologis tentang pengalaman kesepian dan kesejahteraan subjektif pada janda lanjut usia." *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 13.2 (2018), 203-236.
- Hikmah, S (2015). "Mengobati luka anak korban perceraian melalui pemaafan." *Sawwa: Jurnal Studi Gender* 10.2, 229-246.
- Mahfud, Dawam, Mahmudah M., & Wening, W (2017). "Pengaruh ketaatan beribadah terhadap kesehatan mental mahasiswa UIN Walisongo Semarang." *Jurnal Ilmu Dakwah* 35.1, 35-51.
- Shihab, Quraish (2017). *Tafsir Al-Mishbah Jilid 12 : Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an*. Lentera Hati. Ed. Rev., cet. 1. Jakarta
- Trisnani, Rischa, P., & Silva, Y. W (2018). "Stop Kecanduan *Game Online Mulai Sekarang*."
- Setiaji, Silvia., & Stefani, V. (2016) "Hubungan kecanduan game online dan keterampilan sosial pada pemain game dewasa awal di jakarta barat." *Jurnal Psikologi Psibernetika* 9.2: 93-101.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1-16.
- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17(02), 9-20.

- Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi belajar siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, 2(2), 163-171.
- Th, M. D. A. N. S., & Salamor, J. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Online Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling (Studi Tentang Kebiasaan Mahasiswa Bermain Game Online Di Universitas Hein Namotemo. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 5(01).
- Safitri, S. (2022). HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28-33.
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 319-325.
- Anuryatin, P. A. S., & Purwoko, B. (2016). Penerapan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Driyorejo. *Bimbingan Dan Konseling*, 3(5), 22-37.
- Kristiawan, A., & Yunanto, K. T. (2021). Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Kecanduan Game Online. *Psikologi Kreatif Inovatif*, 1(1), 14-24.
- Virilia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Pemain Game Dewasa Awal Di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2).
- Suryadi, S., & Dianto, M. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 65-73.
- Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) dengan pola makan anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 di SD Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2).
- Sadif, R. S., & Rasmi, R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 6122-6128.
- Hakiki, C. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.
- Mujidin, M., Rustam, H. K., & Patriani, R. A. (2023). Kecanduan Game Online pada Agresivitas Mahasiswa ditinjau dari Konsep Diri dan Penyesuaian Sosial. *Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan*, 10(1), 89-105.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1304-1311.

LAMPIRAN

Transkrip Wawancara ke – 1 Subjek 1

Nama (Pseudonim) : ARF

Tanggal Wawancara : 13 Desember 2023

Waktu : 19.00 – 19.30

Durasi Wawancara : 30 menit

P : Peneliti

I : Subjek

| | Deskripsi Unit Makna | Deskripsi Psikologis |
|---|----------------------|----------------------|
| <p>P: “Selamat malam Mas. Mungkin langsung aja sekarang kesibukannya lagi apa mas?”</p> <p>I: “Selamat malam Mas Wildan, untuk pekerjaan saya untuk saat ini sebagai ilustrator dan desainer grafis.”</p> <p>P: “Oke-oke untuk tempat tinggalnya dimana ya mas? domisili yang ditempati sekarang?”</p> <p>I: “Untuk sekarang saya bekerja di rumah domisili di Magetan.”</p> <p>P: “Oh iya terus berarti anak tunggal ya mas? terus apa namanya? Pekerjaan orang tuanya apa ya mas? Sama berarti gaji mas juga buat keluarga juga?”</p> <p>I: “Untuk ayah saya sendiri bekerja sebagai wiraswasta dan untuk gaji saya sendiri beberapa terkadang dipakai untuk kebutuhan rumah sisanya selebihnya biasanya saya pakai sendiri.”</p> | | |
| <p>P: “Oke-oke mas terus masuk ke pembahasan utama ya tentang game online awal mula main game online itu kapan mas? Awal mula yang main sampai benar-benar kecanduan?”</p> <p>I: “Awal mula bermain game online itu saat memasuki SMP kelas 7 namun saat ketagiannya di kelas 9 SMP.”</p> <p>P: “Kalau boleh tahu jenis game online yang sampai bikin ketagiannya itu apa mas?”</p> | | |

| | | |
|---|---|---|
| <p>I: “Mungkin kalau dulu itu game mobile ya tepatnya lebih ke <i>AOV</i> dan <i>Mobile Legends</i>”</p> <p>P: “<i>AOV</i> sama <i>Mobile Legends</i> ya terus itu awal mulanya gimana mas, kok bisa tertarik main <i>game</i> itu sampai akhirnya main terus gitu?”</p> <p>I: “Untuk awal mulanya saya termakan oleh iklan dan beberapa teman-teman juga sudah bermain akhirnya saya juga ikutan bermain juga.”¹</p> <p>P: “Berarti itu ya mas kayak melihat teman-temannya main terus tertarik gitu ya?”</p> <p>I: “Iya mas benar sekali karena mungkin waktu itu <i>vibesnya</i> lagi <i>booming-boomingnya</i> di kalangan pelajar kan waktu itu.”²</p> | <p>1. ARF menjelaskan kalau awal yang membuat ia bermain <i>game Mobile Legends</i> dan <i>AOV</i> karena maraknya teman-teman sebayanya yang memainkan <i>game</i> tersebut.</p> <p>2. ARF menyebut pada saat itu <i>game</i> tersebut memang sangat <i>booming</i> di kalangan pelajar.</p> | <p>Faktor pemicu awal ARF bermain sampai kecanduan <i>Mobile Legends</i> karena faktor lingkungan sekitar.</p> |
| <p>P: “Oh iya, terus berartikan awalnya itu kayak ikut teman gitu ya mas. Terus durasi bermain dari minggu ke minggu atau bulan ke bulan itu ada peningkatan gitu apa ya tetap segitu-segitu aja mas?”</p> <p>I: “Untuk awalnya mungkin per hari menghabiskan waktu sekitar 2 jam itu udah capek. Lalu lama-kelamaan menambah-menambah sampai hingga mungkin 6 jam per hari itu baru kerasa capek.”³</p> | <p>3. Durasi bermain ARF mengalami peningkatan seiring waktu yang awalnya hanya 2 jam sehari menjadi sampai 6 jam per hari.</p> | <p>ARF menunjukkan aspek <i>tolerance</i>, yaitu adanya peningkatan durasi bermain dari waktu ke waktu akibat tubuh yang mulai mentolerir peningkatan durasi bermain.</p> |
| <p>P: “Oh iya, terus itu kira-kira ada faktor apa yang bikin lama-kelamaan jadi mainnya makin intens makin banyak durasinya itu apa yang melatar belakang?”</p> <p>I: “Mungkin tingkat kesenangan yang didapatkan waktu kita mendapatkan kemenangan ya.”</p> | | <p>Kesenangan karena adanya target atau tantangan yang bisa diraih dalam <i>game</i> menjadi salah satu faktor pemicu kecanduan ARF</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>P: “Hmm kalau misal dapat kemenangan itu yang dirasakan apa yang ada di pikirannya kayak gimana mas?”</p> <p>I: “Kesenangan untuk menggapai sesuatu yang ada di <i>game</i> jadi waktu dulu mungkin pas kecanduan kita bermainnya kompetitif ya jadi selalu ada yang diraih sampai target tersebut kita dapat.”⁴</p> <p>P: “Kalau di <i>game</i> yang mas mainkan itu target yang diraih dalam game itu biasanya berupa apa?”</p> <p>I: “Untuk rata-rata waktu itu kita menargetkan bintang atau skor yang dimainkan saat bermain <i>mode ranked</i> namanya jika kita menang kita akan membuat kita akan mendapatkan 1 bintang jika kita kalah bintang kita akan berkurang sehingga itu membuat kita ketagihan jika menang.”⁵</p> | <p>4. ARF menyatakan alasan peningkatan durasi bermain dikarenakan rasa senang yang didapatkan karena adanya target yang dicapai dalam <i>game</i> berupa bintang di <i>ranked mode</i>.</p> <p>5. ARF mengatakan bahwa target yang dicapai pada <i>game Mobile Legends</i> adalah bintang yang didapat dari <i>ranked</i>.</p> | |
| <p>P: “Oh ya gitu ya mas, itu kalau soal itu ya berarti lebih ke arah di dalam <i>game</i> nya yang bikin pengen main terus. Kira-kira dari luar lingkup game ada nggak yang bikin jenengan itu pengen main <i>game</i> terus gitu sehari-hari?”</p> <p>I: “Tentunya ada ya biasanya teman-teman kita yang ikut ketagihan walaupun kita udah malas bermain namun teman kita masih semangat tentunya kita juga ikutan bermain juga berarti.”</p> <p>P: “Main <i>game</i> nya kalau misalnya lagi ada temennya aja ya mas apa kalau sendiri juga kadang juga main gitu?”</p> | <p>6. ARF menyebutkan kalau teman-temannya benar-benar menjadi alasan kenapa ia sangat antusias untuk bermain <i>Mobile Legends</i> dan</p> | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>I: “Lebih sering bersama temen kalau untuk sendiri mungkin beberapa waktu terkadang-kadang saya bermain sendiri.”⁶</p> <p>P: “Kalau pas main sendiri itu biasanya karena apa mas?”</p> <p>I: “Biasanya ya menunggu temen online kalau nggak ya waktu gabut aja main mungkin kalau waktu gabut ya satu pertandingan dua pertandingan cukup kalau untuk nunggu temen ya kadang rada lama ya.”⁷</p> | <p>jarang bermain jika ia sendirian atau solo.</p> <p>7. ARF hanya bermain solo atau sendiri saat menunggu temannya yang belum <i>online</i>.</p> | |
| <p>P: “Oke ya terus kalau boleh tau orang tua tau nggak mas kalau masih ini main <i>game</i> terus gitu tiap hari sampe ngabiskan waktu yang lama?”</p> <p>I: “Tentunya tau ya kalau untuk awal mungkin saya tidak ketauan namun lama-lama waktu itu melihat nilai saya yang sedikit menurun jadinya orang tua curiga dan akhirnya ketahuan.”</p> <p>P: “Reaksinya orang tua ketika tau hal tersebut gimana mas sering main <i>game</i> ternyata terus nilainya turun?”⁸</p> <p>I: “Tentunya marah ya sehingga membuat orang tua membatasi beberapa kegiatan saya seperti bermain <i>game</i>, nongkrong gitu-gitu, sampai hobi saya dalam hal mengedit desain juga disuruh mengurangi. Karena harapan orang tua saya supaya saya bisa berprestasi untuk memperbaiki ekonomi keluarga. Malah saya disuruh les ketimbang main <i>game</i> atau ngedit-ngedit ngehabisin waktu biar bisa masuk kuliah.”⁹</p> | <p>8. Orang tua ARF yang akhirnya tau bahwa ARF kecanduan bermain <i>Mobile Legends</i> karena adanya penurunan nilai di sekolah.</p> <p>9. Penurunan nilai akademik ARF membuat orang tuanya marah dan membuat beberapa kegiatan ARF dibatasi agar ARF fokus belajar bahkan menyuruh untuk mengikuti les untuk memperbaiki ekonomi keluarga.</p> | <p>Tuntutan yang tinggi dari orang tua menjadi salah satu faktor pemicu adanya kecanduan <i>game</i> yang dialami ARF. Sedangkan dampak kecanduan <i>game</i> mulai dirasakan ARF dengan adanya penurunan nilai akademik.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>P: “Oke, tapi masnya emang mau serius di bidang editing ya? Terus gimana mas perasaannya setelah orang tua tau dan reaksinya seperti itu?”</p> <p>I: “Ya tentunya saya sedih waktu itu. Tapi karena hal tersebut malah membuat saya agak kecewa dan terkekang ya, karena salah satu hobi saya di bidang editing malah kena juga. Ya akhirnya saya tetep main dan malah makin intens karena muak ya. Iya mas, pengennya sih di bidang itu dari dulu, tapi orang tua malah seperti itu ya ada rasa dikekang sedikit lah. Karena saya tau saya bisa di bidang ini.”¹⁰</p> | <p>10. Namun hal itu memicu ARF untuk bermain semakin intens bermain <i>game</i> karena muak, dan tetap meneruskan hobi di bidang editing.</p> | |
| <p>P: “Oke baik, terus apa ya kan tadi masnya nyebutin ya awalnya cuma dua jam sehari terus setelah beberapa saat jadi main <i>game</i> sampe enam jam sehari nah itu tuh dalam sehari itu kira-kira berapa sering sih ada pikiran main <i>game</i> gitu kira-kira berapa kali dalam sehari?”</p> <p>I: “Kalau untuk berapa kalinya mungkin saya kurang tahu ya namun yang saya rasakan cukup sering soalnya kalau saya bermain game itu waktu itu sekalian bermain gitu maksudnya misal dari jam 8 malem sampe jam 2 jam 1 gitu ga setengah-setengah kayak pulang sekolah baru main, pulang les baru main jadi saya dan beberapa temen-temen kalau main itu kayak jam 8 jam 7 itu baru main tapi terus sampe jam 1 jam 2 gitu.”¹¹</p> | <p>11. ARF mengatakan sebenarnya cukup sering dalam sehari ia terpikir untuk bermain <i>game</i>. Namun ia memilih untuk sekaligus bermain sekali namun dengan jangka waktu yang lama.</p> | |

| | | |
|--|---|--|
| <p>P: “Oke terus kalau kira-kira total sudah lama bermainnya itu berapa lama mas dari awal main game itu sampe sekarang atau sampe kalau sudah berhenti sampe kapan kira-kira berapa lama udah main <i>game Mobile Legends</i> sama <i>AOV</i>?”</p> <p>I: “Kalau untuk berapa lamanya waktu ketagiannya waktu SMP kelas 9 sampe kelas 11 atau kelas 12 semester awal itu itu udah mulai berkurang lalu untuk bermain game nya sampe sekarang masih bermain cuman tidak sering seperti dulu ya.”¹²</p> | <p>12. ARF sudah bermain <i>game online</i> dalam rentang waktu sekitar 2-3 tahun.</p> | <p>Rentang waktu bermain <i>game</i> ARF menunjukkan adanya indikasi karakteristik kecanduan (Lebih dari 6 bulan).</p> |
| <p>P: “Berarti sekitar 2 sampe 3 tahunan ya mas terus gimana pengaruhnya selama periode itu ke fisiknya mas?”</p> <p>I: “Untuk fisik jelas menurun karena karena kan mungkin terkadang begadang ya jadinya waktu sore atau siang udah badan udah mulai lemes atau kecapaian.”¹³</p> <p>P: “Berarti ada efeknya ke badan ya jadi badan lemes gitu karena mainnya lama terus tadi menyebutkan soal begadang ya itu berarti sekarang pola tidurnya atau istirahatnya mas pernah terganggu juga apa tidak kira-kira selama bermain itu?”</p> <p>I: “Kalau terganggu engga namun berkurang yang harusnya waktu istirahat normal 8 jam mungkin jadinya ke saya mungkin 6 sampe 5 jam istirahat.”¹⁴</p> <p>P: “Tapi kalau soal makan gitu sampe pernah gak sampe apa namanya lupa makan terus</p> | <p>13. Kesehatan fisik ARF mengalami gangguan akibat pola bermain <i>game</i> yang signifikan dimana ia sering merasa lemas di waktu siang atau sore.</p> <p>14. Pola tidur ARF mengalami penurunan akibat dari kecanduan <i>game online</i>.</p> | <p>Dampak kecanduan <i>game</i> yang dirasakan ARF salah satunya adalah adanya gangguan tidur.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| <p>akhirnya badan sampe lemes gitu gara-gara main?” I: “Makan kalau buat saya sendiri untungnya aman tidak terganggu sama sekali ya.”</p> | | |
| <p>P: “Oke berarti lebih ke itu ya lebih ke karena durasinya lama lebih mengganggu jam tidur. Oke terus kan <i>game</i> nya itu tadi kan ada yang dikejar terus kata mas kan juga kompetitif ya <i>game mobile legends</i> itu, itu gimana mas rasanya main game itu kalau kalah atau tidak mencapai target yang dicapai gitu ya mungkin lebih ke arah apa ya itu namanya suka-dukanya saat bermain game itu?” I: “Jika saya mengalami kekalahan atau ibaratnya kalah terus itu bisa membuat saya sedih atau lebih tepatnya stres ya membuat mental menjadi down tentunya. Pernah mas gara-gara <i>losestreak</i>, itu sampai aku nggak nimbrung sama temen mabar selama beberapa hari. Karena pasti kalo <i>losestreak</i> kan ada cekcok juga di disitu, mental juga kena.”¹⁵ P: “Oke itu secara mental jadi ada perasaan sedih terus mentalnya bisa drop gara-gara game itu tadi ya. Terus kan <i>game</i> nya itu dimainkan bersama kan mas itu berarti kan <i>game</i> nya kerja sama setau saya ya itu kira-kira gimana mas pas main <i>game</i> itu apa namanya ada cekcok enggak dengan temen-temen gitu?” I: “Kalau untuk cekcok ya waktu itu udah jadi makanan sehari-hari ya ribut antar temen gitu cuma ya nanti kalau udah selesai main ya</p> | <p>15. Ada perasaan jengkel dari ARF dan membuat mentalnya down apabila mengalami kekalahan di dalam <i>game</i>.</p> <p>16. ARF dan teman-teman bermain <i>game</i> nya sering mengalami cekcok saat bermain <i>game</i>.</p> | |

| | | |
|--|--|---|
| <p>biasa lagi enggak sampai dendam apa gimana enggak.”¹⁶</p> <p>P: “Kalau boleh tahu tuh cekcoknya itu mungkin bisa diceritakan mas kayak gimana ada mulut atau ada reaksi gimana?”</p> <p>I: “Ya biasanya ya adu mulut kalau enggak ya mungkin saling diem-diem gitu doang sih kalau masalah ribut dalam <i>game</i>.”¹⁷</p> <p>P: “Oke terus kalau misalnya ribut gitu perasaan mas gimana dan biasanya yang diribut ini apa sih dalam <i>game Mobile Legends</i>?”</p> <p>I: “Untuk perasaan saya sendiri kalau sedang ribut ya mungkin jengkel rasanya kalau beberapa temen yang melakukan kesalahan atau <i>miss</i> atau misal bercanda rasanya itu terlalu membuat tim kerugian ya itu baru saya kadang merasa jengkel.”</p> <p>P: “Oke, kalau berarti apa namanya timnya suka bercanda gitu sampai istilahnya dalam game kan ngetrol gitu ya itu masnya ini lebih ke jengkel diem gitu apa kayak juga ikut negur terus sama kayak ngata-ngatain gitu?”</p> <p>I: “Tentunya kalau untuk awal kalau masih semangat-semangatnya saya pasti berkomentar atau mengutarakan isi hati namun kalau udah di fase capek mungkin saya lebih kebanyakan ke diem.”¹⁸</p> <p>P: “Oke berarti awalnya itu sempat mengutarakan isi hati gitu ya nah itu cara mas mengutarakan atau menegur temannya itu gimana?”</p> <p>I: “Kalau saya sih kalau menegur mungkin nggak terlalu ngebentak-</p> | <p>17. Perdebatan yang mereka alami seringkali menimbulkan adu mulut dan <i>silent treatment</i>.</p> <p>18. Cara menyampaikan kekesalan ARF adalah dengan mengutarakan isi hati dan selanjutnya ia akan lebih ke arah <i>silent treatment</i>.</p> <p>19. Bahasa yang digunakan ARF untuk melakukan teguran tidak disampaikan dengan emosi.</p> | <p>Terdapat aspek <i>conflict</i> saat bermain <i>game</i>, dimana adanya adu argumen dengan teman lain yang berujung <i>silent treatment</i>.</p> <p>ARF menunjukkan tingkat intensitas bermain level 3, dimana ia merespon kekesalan dengan</p> |
|--|--|---|

| | | |
|---|---|--|
| <p>bentak ya cukup ngomong beberapa kata nggak terlalu ini lah nggak terlalu terbawa emosi namun cukup mengingatkan mentok di fase cukup mengingatkan namun kalau udah capek mungkin beberapa temen saya sudah ada yang mewakili ya.”¹⁹</p> | | <p>mengutarakan secara verbal namun dengan wajar.</p> |
| <p>P: “Oke baik, terus tadi kan di awal sempat mas menyinggung kalau pernah akhirnya ketahuan orang tua karena prestasi akademik mas itu menurun ya, itu bisa diceritakan menurunnya signifikan apa gitu?” I: “Ya mungkin beberapa pelajaran ada yang menurun misal pelajaran yang nggak saya sukai seperti mungkin PPKN atau matematika atau beberapa lainnya yang biasanya nilainya standar nah ini menurun bahkan mengalami remedial ya tentunya.”²⁰ P: “Berarti nilai ulangan semester gitu ya mas yang menurun? Terus itu penurunannya itu sampai beberapa lama gitu selama main <i>game</i>?” I: “Kalau berapa lamanya sih saya nggak tahu ya lebih tepatnya yang jelasnya itu beberapa ada yang turun tapi ya terkadang kembali lagi ke yang standarnya seperti biasanya berapa cuman lebih banyak yang turunnya sih waktu itu. Ada beberapa penurunan nilai di mata pelajar yang membutuhkan beberapa hafalan yang mengutamakan hafalan seperti PPKN, IPS lalu Matematika atau IPA yang beberapa <i>basic</i> nya harus</p> | <p>20. ARF mengalami penurunan nilai pada beberapa mapel seperti PPKN dan Matematika terganggunya konsentrasi belajar.</p> <p>21. Penurunan juga terjadi pada beberapa pelajaran yang membutuhkan hafalan seperti PPKN dan IPA karena ia belajar dalam kondisi lelah setelah bermain <i>game</i>.</p> | <p>ARF mengalami gangguan konsentrasi belajar dan membuat nilai akademiknya menurun akibat kecanduan <i>game online</i>.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>dihafal dulu itu mungkin yang tidak bisa terkejar oleh saya dikarenakan kalau saya belajarnya setelah habis bermain jadi otak saya sudah capek sehingga belajar tidak maksimal.”²¹</p> | | |
| <p>P: “Oke terus dengan aktivitas mas main game sama teman-teman yang sesama pemain itu hubungan mas dengan rekan mas atau teman mas yang nggak main <i>game</i> gimana, apakah terpengaruh gara-gara mas sering main <i>game Mobile Legends</i> ini?”</p> <p>I: “Menurut saya pribadi sih lumayan berpengaruh karena semisal kita yang harusnya main ke <i>outdoor</i> bersama teman-teman kelas atau teman-teman yang lain itu berkurang karena saya kan lebih kebanyakan bermain <i>game</i> bersama teman-teman saya yang sama-sama bermain <i>game</i>.”²²</p> <p>P: “Berarti kalau misal teman-teman yang nggak main game itu lagi ada kegiatan gitu mas sebenarnya juga mendapat ajakan?”</p> <p>I: “Iya diajak namun kadang saya menolaknya kalau saya lebih ingin bermain sama teman-teman kelas saya saya terima kalau saya lebih misal lebih berkepentingan bermain game ada target yang harus dikejar waktu itu saya milih bermain <i>game</i>-nya dulu. Juga sempet beberapa kali ada dilema dalam diri sendiri harus milih yang mana.”²³</p> <p>P: “Terus kalau soal komunikasi dengan teman yang nggak main game itu gara-gara mas main <i>game</i></p> | <p>22. Kecanduan bermain <i>Mobile Legends</i> bersama teman-teman <i>game</i> cukup mempengaruhi relasi ARF bersama teman-teman di luar <i>game</i>.</p> <p>23. ARF sering menolak ajakan teman untuk berkumpul apabila ia merasa <i>game</i> lebih penting untuk dimainkan. Terkadang ia mengalami dilema.</p> | <p>ARF mengalami penurunan hubungan sosial akibat bermain <i>game</i>.</p> <p>Terdapat aspek <i>conflict</i>, yang berupa penolakan kepada orang lain serta <i>conflict</i> yang melibatkan dirinya sendiri.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>online dengan rekan sepermainan gimana pengaruhnya ke komunikasinya dengan teman yang nggak bermain <i>game</i>?</p> <p>I: “Kalau untuk saya sendiri untuk masalah komunikasi saya rasa aman-aman aja karena kalau di acara-acara penting semisal acara ulang tahun teman sekelas atau teman yang lainnya saya pasti hadir saya utamakan yang penting dulu baru bermain <i>game</i> setelah itu setelah pulangny acara bersama teman-teman yang tidak bermain.”²⁴</p> | <p>24. Tidak terjadi masalah komunikasi ARF dengan teman non <i>game</i> nya karena ia masih mau mendatangi acara-acara penting</p> | |
| <p>P: “Terus <i>game</i> yang mas mainkan itu mengeluarkan biaya atau nggak?”</p> <p>I: “Untuk saya sendiri karena waktu itu waktu sekolah jadinya saya tidak terlalu mengeluarkan biaya bahkan waktu itu kita malah mendapatkan cuan dari game-nya dikarenakan ada beberapa turnamen yang dimenangkan di area Magetan dan Madiun.”²⁵</p> <p>P: “Oke berarti mas untuk <i>game</i> itu tidak pernah mengeluarkan biaya spesoer pun ya untuk menambah menunjang sesuatu di dalam <i>game</i> itu?”</p> <p>I: “Untungnya saya dan teman-teman tidak mengeluarkan uang sama sekali dikarenakan juga waktu itu kita masih menjadi siswa jadinya kita tidak memiliki terlalu banyak uang untuk di <i>spend</i> ke dalam <i>game</i> tersebut.”²⁶</p> | <p>25. Dalam <i>game online</i> tersebut, ARF tidak menghabiskan uang. Justru ia sering mendapatkan uang karena adanya kompetisi yang ia ikuti bersama teman-temannya.</p> <p>26. ARF menuturkan tidak terlalu perlu mengeluarkan uang demi <i>game</i> karena ia juga masih siswa.</p> | |
| <p>P: “Baik, terus pernah gak mas, waktu KBM gitu tiba-tiba kepikiran tentang <i>game</i>?”</p> | <p>27. ARF sering memikirkan strategi-strategi dalam <i>game</i></p> | <p>ARF terus memikirkan <i>game</i> di saat harus mengerjakan aktivitas pokok (aspek</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>I: “Pastinya ada ya mungkin hampir sering kalau waktu itu kadang-kadang waktu belajar tiba-tiba terpikirkan beberapa strategi strategi atau taktik yang dilakukan untuk bermain <i>ranked</i> lebih tepatnya.”²⁷</p> <p>P: “Oke berarti pernah ya mas pas KBM kepikiran main <i>game</i>. Itu biasanya kepikirannya itu karena apa mas apa karena memang apa namanya pas normal-normal aja atau pas misalnya kayak diceritakan tadi kompetisi atau turnamen gitu?”</p> <p>I: “Ya tentunya waktu berjalannya KBM tiba-tiba secara spontan saja padahal waktu itu sedang memperhatikan guru namun di otak saya tiba-tiba terpikirkan oleh strategi-strategi dalam bermain <i>game</i> ya.”²⁸</p> <p>P: “Kok bisa sampai kepikiran diluar mata pelajaran mikir <i>game</i> kayak gitu tuh apa karena ada suatu turnamen apa-apa gitu?”</p> <p>I: “Tentunya waktu itu ada sih sekitar mungkin hari Jumat, Sabtu, Minggu itu diadakan turnamen ya terus tim saya ikut lalu sehingga membuat saya terpikirkan oleh strategi-strategi dalam <i>game</i> yang membuat saya tidak fokus dalam belajar waktu itu saya latihan ya hingga tidak tidur selama 3 hari ya mungkin saya tidur waktu pulang sekolah namun tidak lama 1 jam, 2 jam, lalu latihan lagi sampai hari Sabtu, sampai hari Minggu gitu terus demi memenangkan sebuah turnamen tentunya.”²⁹</p> | <p>walaupun sedang dalam waktu pembelajaran di sekolah.</p> <p>28. Saat gurunya sedang menjelaskan, seringkali ARF tiba-tiba kepikiran strategi-strategi dalam <i>game</i>.</p> <p>29. ARF menyebutkan ia sering terpikir strategi dalam <i>game</i> saat pelajaran karena ia pernah harus mengikuti turnamen <i>Mobile Legends</i> sampai ia sempat ia hanya tidur selama 1-2 jam per hari selama 3 hari.</p> | <p><i>problem</i>). Terdapat aspek <i>salience</i> juga dimana ia <i>game online</i> menjadi aktivitas utama di atas kegiatan pokoknya.</p> <p>Kecanduan akan <i>game</i> memberikan dampak pada pola tidur ARF yang semakin parah.</p> |
|--|--|---|

| | | |
|---|--|--|
| <p>P: “Oh itu selama 3 hari tidurnya cuma 1 jam, 2 jam terus gimana itu mas efeknya enggak tidur 3 hari itu?”</p> <p>I: “Waktu itu tidur mungkin 1 jam sampai 2 jam dan itu pun mungkin saya juga ketiduran. Bahkan pikiran saya udah kayak penuh mikirin <i>game</i> itu selama 3 hari. Sampai saya tidak memikirkan aktivitas lain seperti tugas sekolah, makan, mandi dan sebagainya. Lalu tidak jarang juga saya terkadang beralusinasi sedang duduk atau istirahat tiba-tiba saya itu berpikir seperti di dalam sebuah <i>game</i> ya entah gamenya itu <i>Mobile Legends</i> atau <i>game-game</i> lain tiba-tiba saya di dalam <i>game</i> dan menjadi salah satu karakternya lalu terkadang tiba-tiba saya juga kaget juga lalu terbangun juga sehingga membuat saya tersadarkan diri bahwa saya ternyata masih ada di dunia nyata lagi istirahat.”³⁰</p> <p>P: “Sampai halusinasi jadi istilahnya <i>hero</i> ya itu berarti. Mungkin bisa diceritain ya mas halusinasi gimana masuk dunia <i>game</i> terus apa perang apa gimana?”</p> <p>I: “Halusinasi nya ya seperti tiba-tiba di dalam dunia <i>game</i> membawa senjata <i>hero</i> atau karakter yang sangat saya favoritkan lalu saya berjalan-jalan mungkin di dalam dunia <i>game</i> itu dan melihat beberapa peperangan atau musuh yang saling lawan dan saya ikutan perang ya lalu ketika saya menerima pukulan atau menerima damage itu saya kaget</p> | <p>30. Dampak yang dialami ARF akibat 3 hari hampir tidak tidur adalah ia sering berfantasi dalam kondisi saat ketiduran dimana ia menjadi salah satu karakter di <i>game</i> yang ia mainkan.</p> <p>31. Fantasi yang ia alami adalah ia menjadi salah satu karakter dengan membawa senjatanya, lalu ia berjalan dan ikut berperang. Saat ia menerima <i>damage</i> dari musuhnya ia terbangun.</p> | <p>ARF mengalami dampak dari aspek <i>salience</i>, dimana <i>game</i> menjadi prioritas utama yang mendominasi pikiran dan perasaan yang memicu adanya mimpi atau halusinasi tentang <i>game</i> saat ia tidur.</p> |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>lalu saya terbangun ya itu ya yang lumayan sering karena saya beberapa ketiduran di beberapa tempat juga.”³¹</p> <p>P: “Berarti itu dalam kondisi bengong atau itu ya mas tidur gitu tapi bayangannya masuk dunia <i>game</i> terus jadi karakter salah atau <i>hero</i> tersebut, enggak yang reaksi secara langsung tiba-tiba gerak-gerak perang atau apa itu enggak berarti?”</p> <p>I: “Kalau seperti di dunia nyata terus lalu bergerak seperti karakter yang saya favoritkan itu enggak sih karena ya rata-rata kalau di publik saya masih bisa mengontrol, cuman kalau udah tiba-tiba enggak ngapa-ngapain atau lagi duduk santai menunggu jam pelajaran itu kadang saya terdidur lalu mengalami halusinasi seperti itu.”³²</p> <p>P: “Berarti gejalanya seperti itu tuh dirasakan selama 3 hari enggak tidur itu atau setelah tidurnya udah enggak separah itu udah mulai kembali normal lagi?”</p> <p>I: “Mungkin walaupun turnamanya 3 hari mungkin efeknya hampir semingguan dikarenakan menunggu kondisi badan dan mental fit dulu baru halusinasi atau gangguan-gangguan tersebut baru mulai hilang dikit-dikit.”³³</p> <p>P: “Berarti setelah selesai turnamen pun selama total seminggu mengalami hal tersebut baru perlahan mulai normal lagi gitu ya mas? Itu yang dirasakan apa mas, kok bisa sampai muncul halusinasi seperti itu karena efek</p> | <p>32. Saat kondisi sadar, ia tidak mengalami fantasi tersebut dan mampu berperilaku normal seperti biasanya.</p> <p>33. Efek fantasi tersebut ia rasakan selama hampir seminggu.</p> <p>34. ARF menyatakan hal tersebut karena otaknya yang diforsir tanpa istirahat, bahkan saat di</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>enggak tidurnya juga apa karena udah <i>try hard</i> latihan, mainnya <i>game</i> itu terus akhirnya dibawa suasana dalam <i>game</i>-nya?” I: “Iya, jadi setelahnya turnamen saya masih merasakan ya 2 hari 3 harilah. Untuk efeknya itu dikarenakan mungkin terlalu <i>try hard</i> ya, jadi otak saya mungkin tidak istirahat, di sekolah pun jika tidur saat jam pelajaran juga tidak ketahuan sama guru, jadi otak saya diforsir terus suruh bekerja.”³⁴</p> | <p>sekolah ia sering tertidur apabila tidak ketahuan.</p> | |
|--|---|--|

Transkrip Wawancara ke – 2 Subjek 1

Nama (Pseudonim) : ARF

Tanggal Wawancara : 17 Desember 2023

Waktu : 21.00 – 21.20

Durasi Wawancara : 20 menit

P : Peneliti

I : Subjek

| | Deskripsi Unit Makna | Kondisi Psikologis |
|---|----------------------|--------------------|
| <p>P: “Selamat malam mas, gimana kabarnya?” I: “Alhamdulillah baik.”</p> | | |
| <p>P: “Baik mas, malam ini kita lanjut ke wawancara sesi kedua, mungkin membahas lebih ke <i>ingame</i>. Bisa dijelaskan gak mas secara teknis dari</p> | | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>awal permainan <i>Mobile Legends</i> dari awal sampai ke <i>ingame</i> itu apa aja yang harus dilaksanakan?”</p> <p>I: “Oke, jadi untuk urutannya, awal tentunya kita login, membuka aplikasi, lalu kita memasuki lobi, terus kita mengundang teman kita 4 orang, sama saya jadinya 5 orang, jadi satu tim nanti 5 orang, ketika sudah siap semua, itu permainan bisa dimulai. Nah, setelah itu kita menunggu waktu antreannya selama beberapa detik untuk menemukan musuh, lalu ketika tim saya dan tim lawan siap itu baru kita masuk ke <i>draft pick</i>. <i>Draft pick</i> itu seperti pemilihan karakter atau <i>hero</i> yang akan kita gunakan ya, kalau semua masing-masing sudah lengkap, baru kita masuk ke dalam <i>in game</i> nya, ke <i>battlefield</i>, <i>land of dawn</i> lebih tepatnya, tempat kita benar-bener bermain.”</p> | | |
| <p>P: “Oke, kira-kira dari semua tadi yang bikin masnya geregetan atau emosi itu pas waktu apa?”</p> <p>I: “Untuk bagian yang membuat geregetan mungkin di bagian <i>draft pick</i> ya, pemilihan <i>hero</i>, karena kita harus benar-benar berfikir apa yang harus kita gunakan untuk melawan balik <i>draft pick</i> musuh, tentunya kalau ada temen yang egois atau salah pemilihan <i>hero</i> itu akan menjadi salah satu penyebab kekalahan dalam permainan.”³⁵</p> <p>P: “Oke, terus misal ada temen yang <i>pick</i> nya asal-asalan atau tidak main sesuai <i>draft</i> yang bagus untuk melawan musuh, biasanya reaksi yang timbul dari mas itu seperti apa?”</p> | <p>35. ARF merasa jengkel saat <i>draft pick</i> apabila salah satu timnya melakukan pemilihan <i>hero</i> asal-asalan.</p> | <p>Cara ARF merespon emosi saat bermain adalah dengan mengekspresikan secara verbal yang wajar.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>I: “Tentunya saya pribadi merasa jengkel ya, untuk reaksi pertama kali mungkin ngatain si, ngatain temen, kalau nggak ya, ya minimal ngatain temen sih. Soalnya kan nggak sesuai sama perkiraan saya dan temen-temen kan kalau <i>pick</i> nya asal-asalan. Jadinya kan sebagai temen tuh harus menyesuaikan dia kan jatuhnya, jadi egois lah temen saya.”³⁶</p> <p>P: “Ngatainnya biasanya kek gimana?”</p> <p>I: “Ya kayak tak salahin kenapa asal milih <i>hero</i> misal, sama misuh dikit, tapi ya konteksnya biasa nggak marah-marah, toh udah biasa kalo negur temen pas main itu ada imbuhan umpatan.”³⁷</p> <p>P: “Kata-katanya kayak gimana biasanya?”</p> <p>I: “Ya kayak heh weki piye to jelas-jelas <i>hero OP (OverPower) free</i> malah <i>pick</i> liyane.”</p> <p>P: “Ngumpatnya gimana mas?”</p> <p>I: “Masa disebutin mas?”</p> <p>P: “Sebutin aja mas, loss hehe.”</p> <p>I: “Heh weki pie to cok, jelas-jelas <i>hero OP free</i> malah <i>pick</i> liyane, bangke-bangke. Kurang lebih kek gitu lah mas.”</p> <p>P: “Oke, tadi kan mas bilang minimal ngatain, terus berarti ada yang lebih dari itu nggak mas?”</p> <p>I: “Emm apa ya, kalau main fisik sih nggak ya, mungkin lebih ke arah membuli ya, soalnya kita kan menertawakan temen yang mainnya asal-asalan itu pasti kita kata-katain berempat gitu kan, misal ada satu yang main asal-asalan pasti kayak nggak saya aja yang ngatain, pasti</p> | <p>36. ARF seringkali meluapkan kekesalan dengan reaksi verbal yang berupa teguran yang wajar tanpa emosi yang berlebihan.</p> <p>37. ARF seringkali menggunakan umpatan untuk menegur teman yang membuat kesalahan.</p> <p>38. ARF mengungkapkan ia tidak pernah melakukan reaksi fisik saat bermain <i>game</i>.</p> | <p>ARF merespon emosi terhadap teman dengan mengekspresikan secara verbal dengan wajar. Terdapat <i>trashtalking</i> yang ditemukan saat ARF menegur. Intensitas ARF bermain <i>game</i> berada pada level 3.</p> |
|---|--|---|

| | | |
|--|--|--|
| <p>temen lain ikut ngatain dan membuli, cuma membulinya enggak yang bikin nyerang mental, tapi kaya menyindir untuk mengingatkan dan bercanda.”³⁸</p> <p>P: “Oke, itu biasanya pas momen apa mas sampai dikata-katain dan dibuli berempat gitu?”</p> <p>I: “Untuk momennya sendiri sih sebenarnya banyak momen ya, kalau dari segi umumnya mungkin dari awal dari pemilihan <i>hero</i>, misal milih <i>hero</i> asal-asalan itu udah kena, nanti belum lagi pas saat mainnya juga, kalau mainnya ada miskom atau blunder oleh salah satu temen, itu udah dipastikan kena bulian karena dasarnya kita berlima itu paham cara bermain, namun kadang kan ada hawa nafsu untuk mukil, mukil itu <i>multi kill</i>, saat melihat darah musuh sekarat itu kita buru-buru ingin mendapatkan poin <i>kill</i> ya. Itu yang dinamakan mukil. Itu yang sering blunder, seharusnya kita bisa menahan hawa untuk mukil ya, harus tetep profesional dan objektif. Makanya kalau ada yang buat salah itu pasti kena.”³⁹</p> | <p>39. Momen yang membuat ARF kesal saat bermain bersama adalah saat teman melakukan salah pemilihan <i>hero</i>, melakukan blunder dalam <i>game</i> dan tidak mementingkan objektif dalam <i>game</i>.</p> | |
| <p>P: “Oke, terus di <i>Mobile Legends</i> kan ada <i>role</i> nya sendiri-sendiri, kalau di tim mas juga gitu nggak?”</p> <p>I: “Tentunya masing-masing orang sudah memiliki <i>role</i> nya sendiri, namun untuk yang lainnya beberapa orang bisa bisa menggabung <i>role</i> nya, maksudnya bisa memiliki 2 <i>role</i>, jadi kita memiliki serep ya kalau yang satu off, berarti satunya main <i>role</i> itu.”⁴⁰</p> | <p>40. Di <i>game</i> tersebut, setiap anggota tim ARF mempunyai <i>role</i> masing-masing.</p> | |

| | | |
|---|---|--|
| <p>P: “Oke, kalau <i>role</i> utamanya mas sendiri apa?”</p> <p>I: “Untuk <i>role</i> atau posisi saya sendiri itu sebagai <i>roamer</i> atau <i>observer</i> ya, <i>observer</i> itu seperti pengamat atau <i>support</i> ya lebih tepatnya, pengamat tim lawan, jadi saya tugasnya membuka <i>vision</i> kepada temen-temen saya bahwa musuh ada dimana. Nah terkadang saya juga mengambil posisi untuk <i>explaner</i>, <i>explaner</i> itu biasanya bertugas untuk adu mekanik ya, lebih tepatnya seperti kayak ya udah di <i>lane</i> itu adu teknik lah.”⁴¹</p> | <p>41. ARF sendiri memegang <i>role</i> sebagai <i>roamer</i> dan <i>explaner</i> yang bertugas membuka <i>vision</i>, menginisiasi pergerakan tim, dan penahan badan.</p> | |
| <p>P: “Oke, kalau semisal nih mas, pas <i>draft pick</i>, masnya ga dapet <i>role</i> yang diinginkan ya, <i>roamer</i> atau <i>explaner</i> tadi, kira-kira reaksinya mas gimana itu?”</p> <p>I: “Ya itu terjadi di beberapa kasus, sempet saya memegang sebagai mm atau <i>archer</i>, atau lebih tepatnya sebagai <i>damage dealer</i> ya, itu bertugas sebagai pemberi <i>damage</i> ke musuh, itu adalah <i>role</i> yang biasanya sangat saya hindari sebagai mm ya, karena dibutuhkan <i>high mechanic</i> karena nyawanya tipis atau bar HP nya tipis tapi memiliki <i>damage</i> yang besar, saya tidak terbiasa dengan itu. Jadi kalau saya terpaksa mengambil itu ya saya jadi lucu aja kayak nggak ini, alhasil saya terkena buli 4 orang tadi. Cuman ya mau gimana lagi, kan <i>basic</i> nya kan posisinya bukan disitu. Tapi ada saatnya kalau kepepet gaada yang ngisi ya saya isi.”⁴²</p> | <p>42. ARF seringkali diminta untuk bermain <i>role</i> yang ia tidak biasa mainkan, yaitu sebagai <i>goldlaner</i> yang biasanya diisi oleh <i>hero marksman</i> dengan darah yang tipis, namun memiliki <i>damage</i> tinggi. Ia seringkali terkena buli karena tidak bisa memainkan <i>role</i> tersebut, namun ia memaklumi karena memang itu bukan <i>role</i> favoritnya.</p> | |
| <p>P: “Berarti mas kalau misal ga dapet <i>role</i> nya nerima-nerima aja</p> | | |

| | | |
|--|---|--|
| <p>gitu ya, cuman ga maksimal gitu jadinya. Oh iya, tadi mas menyebutkan <i>role roamer</i> dan <i>explaner</i>, biasanya hal apa yang paling bikin mas geregetan sebagai seorang <i>roamer</i>?”</p> <p>I: “Ya posisi utama saya memang sebagai <i>roamer</i>, tentunya hal yang menjengkelkan banyak ya sebagai saya yang pengamat <i>gameplay</i> antara tim saya dan tim lawan, terutama di objektivitas, maksudnya kalau misal di beberapa detik sebelum muncul <i>turtle</i> atau <i>lord</i>, itu adalah bos yang harus dihajar, kalau dihajar tim kita mendapat beberapa benefit yang membuat kita menang secara ekonomi dari lawannya. Nah itu waktu kita kontes <i>turtle</i>, ada temen yang lama <i>set up</i> nya, itu pasti membuat saya jengkel dan terkadang beberapa temen saya juga tidak ada inisiasi atau terfikir untuk <i>set up</i> atau memposisikan diri masing-masing untuk bersiap untuk <i>war</i> atau bertempur. Kalau nggak ya terkadang ada temen yang padahal sudah jelas-jelas di semak atau rerumputan itu ada musuh yang sembunyi itu padahal udah diketahui sama saya dan temen saya, namun temen saya kadang tetep maju, itu membuat saya jengkel. Apalagi ya, nah misal di <i>map</i> itu di atas terlihat 4 orang atau 5 orang sebenarnya kan kalau di bawah ada temen saya, itu kan bisa melakukan yang namanya <i>push</i> atau mendapatkan <i>tower</i>, nah itu kadang temen saya juga itu tidak</p> | <p>43. Hal yang paling membuat ARF jengkel sebagai <i>roamer</i> adalah ketika kemunculan <i>turtle</i> atau <i>lord</i> sudah dekat, teman-temannya tidak segera memposisikan diri untuk melakukan <i>war</i> memperebutkan <i>turtle</i> atau <i>lord</i> tersebut. Selain itu, ia juga jengkel apabila ada teman yang nekat maju sendiri padahal di rerumputan sudah diketahui musuh sedang bersembunyi. Begitu pula apabila ada teman yang mempunyai ruang untuk <i>push</i> turet lawan tapi malah berjalan-jalan tanpa tujuan dan tidak mendapat apa-apa.</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>mendapatkan <i>tower</i>, malah berjalan-jalan ga jelas gitu.”⁴³</p> <p>P: “Itu jengkelnya lebih ke kayak yang dijelaskan mas di awal tadi ya, lebih kayak membuli atau <i>me-roasting</i> atau mengingatkan secara bercanda gitu ya, nggak sampai yang marah-marah gitu ya mas?”</p> <p>I: “Iya, jatuhnya lebih <i>me-roasting</i> bareng-bareng sih, kalau membuli yang nyerang mental enggak sih, cuma <i>me-roasting</i> sambil ketawa-ketawa, tapi ya ngegas juga.”⁴⁴</p> <p>P: “Oke tadi kan reaksi ke satu tim ya, terus ada nggak di suatu momen gereget atau sebel sama tim musuhnya?”</p> <p>I: “Kalau untuk tim lawan sih enggak ada walaupun tim lawan melakukan <i>taunting-taunting</i> tertentu ya, untuk saya sih udah biasa karena saya sendiri juga seperti itu. Lebih sebelnya sih kalau di tim sendiri ya.”⁴⁵</p> <p>P: “Oke, terus ini mas, ini biasanya yang paling bikin gereget orang main <i>Mobile Legends</i>, ketika udah <i>try hard</i> dari awal sampai menang <i>gold, leading</i> objektif, <i>turret, kill</i>, dan lain-lain, terus tiba-tiba satu momen <i>war</i> kalah, terus akhirnya kena <i>comeback</i>, itu gimana mas?”</p> <p>I: “Nah, itu sebenarnya yang saya sering alami, terkena <i>comeback</i> ya namanya, jadi kita udah menang dari segi ekonomi dan dari segi yang lain namun ada satu temen yang blunder atau saya sendiri yang blunder pasti kita terkena <i>comeback</i>, nah itu sih yang paling saya geregetan, pasti langsung ya jengkel aja.”⁴⁶</p> | <p>44. ARF mengekspresikan kejengkelan dalam <i>game</i> dengan cara <i>me-roasting</i> bersama teman-teman lainnya namun tanpa menjatuhkan mental salah satu teman tersebut.</p> <p>45. ARF mengatakan ia tidak pernah terpancing amarah oleh lawan.</p> <p>46. Puncak dari kekesalan ARF saat bermain <i>Mobile Legends</i> adalah momen timnya terkena <i>comeback</i> karena situasinya sedang menang dari segala</p> | |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| | <p>aspek, namun gara-gara kesalahan salah satu rekan, musuh berhasil merebut momen.</p> | |
| <p>P: “Oke, terus mas kan udah bekerja jadi <i>desainer</i> grafis, kira-kira ada pengaruh nggak main <i>game</i> ke pekerjaan mas?” I: “Ada pasti mas. Soalnya niat main <i>game</i> kadang cuma buat <i>refreshing</i> sambil nunggu jam pengerjaan yang udah saya atur. Kan gabut ya mas, jenuh mau ngapain, akhirnya muncul rasa pengen main <i>game</i> sebentar, eh malah keterusan.”⁴⁷ P: “Terus efek ke pekerjaannya gimana?” I: “Jadi jam pengerjaan berkurang mas. Harusnya istirahat 15 menit jadi sejam kadang, jadi waktu pengerjaan desain kan otomatis berkurang gara-gara itu, jadi ngerjainnya ngebut.”⁴⁸ P: “Tapi udah pernah mencoba berhenti atau setidaknya mengurangi mas? Karena kan udah bekerja, kan harusnya waktunya diprioritaskan buat pekerjaan dulu baru <i>game</i> buat sampingan aja.” I: “Kalau mencoba sih pernah ya mas. Sempet beberapa kali udah mencoba <i>offline</i> dari <i>game</i> walau temen-temen ngajak. Ya pernah berhasil selama kurang lebih 2 minggu, main <i>game</i> buat <i>refreshing</i> habis kerja, 30 menit cukup.”⁴⁹ P: “Tapi kemudian berlanjut lagi mas?”</p> | <p>47. Seringkali ARF lupa waktu saat bermain <i>game</i> dan melupakan pekerjaannya.</p> <p>48. Hal tersebut membuat waktu pengerjaan desainnya jadi berkurang.</p> <p>49. ARF pernah mencoba menghentikan aktivitas bermainnya, dan berhasil selama 2 minggu.</p> <p>50. Namun setelah berhasil mengurangi selama 2 minggu, ada perasaan tidak nyaman</p> | <p>Aktivitas bermain <i>game</i> ARF menjadikan adanya pengabaian pada pengerjaan pokoknya.</p> <p>Terdapat aspek <i>problem</i> dimana adanya tergesernya pekerjaan akibat aktivitas bermain <i>game online</i>.</p> <p>Terdapat aspek <i>withdrawal</i> yang dirasakan ARF, berupa perasaan tidak nyaman</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>I: “Betul. Soalnya kaya di suatu momen ada yang hilang gitu mas. Biasanya maabar, kok sekarang cuma habis kerja main bentar udah. Ada perasaan nggak nyaman gitu mas kalau kebayang <i>Mobile Legends</i> apalagi. Akhirnya setelah 2 minggu balik lagi maabar sama temen-temen dengan waktu yang lama.”⁵⁰</p> | <p>dan kehilangan sesuatu di kesehariannya sehingga ARF akhirnya kembali bermain <i>game</i> dengan teman-temannya walau sudah sempat berhenti cukup lama.</p> | <p>apabila berhenti bermain <i>game</i> karena adanya aktivitas penghibur diri yang hilang.</p> <p>Ada 2 aspek yang dialami ARF, pertama <i>saliency</i>, yaitu bermain <i>game</i> menjadi aktivitas paling penting di kehidupannya sehingga akan merasa ada sesuatu yang hilang. Kedua, adanya aspek <i>relapse</i>, dimana akibat dari aspek pertama, akhirnya ia memutuskan bermain kembali walau sudah berhenti cukup lama.</p> |
| <p>P: “Baik mas, saya kira wawancara kita cukupkan sampai disini, makasih banyak ya mas.” I: “Sama-sama mas Wildan.”</p> | | |

Transkrip Wawancara ke – 1 Subjek 2

Nama (Pseudonim) : AN

Tanggal Wawancara : 11 Desember 2023

Waktu : 23.00 – 23.25

Durasi Wawancara : 25 menit

P : Peneliti

I : Subjek

| | Deskripsi Unit Makna | Deskripsi Psikologis |
|---|----------------------|----------------------|
| <p>P: “Asal daerahnya darimana mas?” I: “Asal daerah saya, ini daerah lahir apa gimana mas?” P: “Daerah ini, asal, ya asal bukan domisili.” I: “Asal saya jambi mas.”\ P: “Terus pekerjaan?” I: “Mahasiswa semester lima mas.” P: “Untuk tempat tinggalnya di mana?” I: “Di Silayur.” P: “Tinggal bersama?” I: “Kalau ya sekarang teman kontrakan mas.” P: “Oh ya, terus untuk tempat tinggal orang tua di?” I: “Di Jambi mas.” P: “Status pernikahan orang tua masih?” I: “Masih, masih, tapi bapak sudah meninggal.” P: “Sejak kapan kalau boleh tau?” I: “2021.” P: “Terus untuk pekerjaan dari orang tuanya?” I: “Pekerjaan orang tua saya PNS mas, dua-duanya.” P: “Boleh diceritakan PNSnya apa?” I: “Kalau bapak itu, almarum bapak itu PNS guru SMK Kalau ibu, masuk ke bendahara di SMP mas, bendahara sekolah.”</p> | | |

| | | |
|--|---|--|
| <p>P: “Untuk gajinya berapa yang masih kira-kira? I: “Kalau gaji orang tua yang masih ada apa yang sudah meninggal? Ada pensiunan, pensiunan, setau saya, pensiunan itu cuma 1 juta atau sampai 1 juta lebih lah mas Disana 1 juta ke 2 juta Kalau gaji ibu itu, katanya 2 juta.”</p> | | |
| <p>P: “Terus orang tua tahu tidak kalau sampai main <i>game online</i>?” I: “Tidak tahu mas.” P: “Berarti <i>game online</i> yang dimainin itu apa mas?” I: “Itu <i>game judi</i> mas.” P: “<i>Game judi</i>?” I: “Ya, tapi <i>online</i>.” P: “Terus kalau kondisi ekonomi keluarga sekarang gimana?” I: “Semenjak bapak tidak ada lebih susah mas. Ya, memang dipresin untuk memenuhi prioritas utama dulu Seperti bulanan dan uang belanja ibu di rumah sama uang bulanan saya di sini, sama adik juga”¹</p> | <p>1. Kondisi keuangan keluarga AN menjadi sedikit sulit setelah ayah AN meninggal dunia.</p> | |
| <p>P: “Terus hubungan jenengan sama keluarga gimana mas?” I: “Baik-baik saja Alhamdulillah, cuman karena sering bertengkar sedikit.”² P: “Contohnya seperti apa?” I: “Contohnya ketika, mungkin karena efek akhir bulan tidak memegang uang terus meminta uang, tapi memang karena jatahnya sudah habis, jadi bertengkar sedikit berardu argumen.”³</p> | <p>2. AN sering bertengkar dengan keluarga. 3. Pertengkaran biasanya diakibatkan karena kondisi ekonomi yang dialami dan tuntutan AN dari segi uang bulanan.</p> | |

| | | |
|---|--|--|
| <p>P: “Mulai main <i>game</i> sejak kapan?” I: “Sudah satu tahunan ini mas.”⁴ P: “Terus kenapa alasannya awal mulai ingin main <i>game</i> itu?” I: “Awal mulai mas, awal mulai banget ini itu pertama dari kakak kelas saya itu memperkenalkan permainan lah, kartu pertamanya kartu, tapi memang memakai uang asli mas. Jadi kita harus deposit dulu baru kita bisa main Main itu alhamdulillah menang mas, dikasih menang itu lumayan sih mas, sampai 3 juta. Itu modal 100 kalau nggak salah. Dalam 5 menit itu kan ya fantastis ya mas ya apa lagi buat anak muda sekarang. Terus, ya itu pokoknya awal mulai di situ Terus merembet lah ke <i>game</i> lain yang kayaknya wah seru nih, kayak <i>game</i> anak kecil tapi emang itu pakai uang sih mas.”⁵ P: “Jadi awalnya dari melihat teman <i>game</i> lain ya?” I: “Iya, diajak.” P: “Terus kamu terpengaruh?” I: “Ya benar benar, lalu membuat akun sendiri, benar banget mas.”⁶</p> | <p>4. AN mengatakan ia sudah 1 tahun bermain <i>game online</i> judi.</p> <p>5. AN tertarik bermain <i>game</i> bertemakan judi akibat ajakan dari kakak kelasnya dan tergiur akibat memenangkan uang yang cukup banyak dengan modal sedikit di awal.</p> <p>6. Karena tergiur kemenangan awal, AN akhirnya membuat akunnya sendiri.</p> | <p>Faktor orang terdekat sangat mempengaruhi AN untuk bermain <i>game</i>.</p> |
| <p>P: “Terus apa ya, pikiran sama perasaan kamu pas main <i>game</i> itu gimana?” I: “Ketika main itu mas, itu plong pokoknya ya udah <i>free-free-an all in</i> pokoknya harus menang, main satu itu kalau judi itu pasti menang. Tapi aku tau sih mas lama-lama pasti kalah main judi itu.”⁷ P: “Kalau udah tau bakal kalah, apa yang bikin terus main?”</p> | <p>7. Pikiran dan perasaan AN sangat terfokus untuk terus bermain walaupun akhirnya akan kalah dan kehilangan uang.</p> | <p><i>Game</i> mendominasi pikiran dan perasaan AN sampai mentolerir dampak negatif dari hal tersebut.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>I: “Itu kayak tangan itu seru aja mas, seru aja. Kayak dipikiran tuh ya. Wah ini bakal menang nih tapi ya akhirnya depo-depo lagi, deposit lagi. Sampai, pernah tuh mas suatu waktu kemarin udah terlewati sih sampai habis-habisan sih mas Pernah juga sampai minjem buat depo gitu mas Itu saking parahnya saya sih mas.”⁸</p> | <p>8. Saking senangnya demi mendapat uang, ia sampai beberapa kali meminjam uang demi modal bermain.</p> | |
| <p>P: “Terus durasi mainnya misal beberapa minggu awal itu sampai minggu berikutnya, bulan berikutnya ada peningkatan gak?” I: “Ada mas, awalnya jarang banget Awal coba-coba itu jarang kalau ya udah menang udah, kalau sekarang tuh wah bukan main sekarang sih. Sekarang udah agak mendingan jarang main tapi masih main kalau waktu setengah tahun kemarin itu mas hampir setiap hari saya main mas.”⁹ P: “Bisa dihabiskan berapa jam ya sehari?” I: “Rata-rata 5 jam sehari sih mas.”¹⁰ P: “Sehari main berapa kali?” I: “Paling rata-rata 5 kali sih.”¹¹ P: “Berarti totalnya selama ini sudah berapa tahun main <i>game</i> itu?” I: “Satu tahun mas. Satu tahun lebih lah, kurang lebih.”¹²</p> | <p>9. Durasi bermain AN terus meningkat seiring waktu dari yang awalnya cukup dengan sekali menang sekarang sampai setiap hari ia bermain.</p> <p>10. Ia bisa bermain selama 5 jam sehari.</p> <p>11. AN rata-rata bermain 5 kali dalam sehari.</p> <p>12. Total ia sudah bermain <i>game</i> judi selama 1 tahun</p> | <p>AN menunjukkan adanya peningkatan durasi bermain dari waktu ke waktu.</p> |
| <p>P: “Tadi kan udah tau pasti runkad, itu apa yang bikin tetap main?” I: “Gak tau ya mas, kalau gak main tuh kayak kurang gitu mas. Ya</p> | <p>13. AN merasa walau <i>game</i> bertajuk judi ini ujung-ujungnya akan</p> | <p>Terdapat aspek <i>withdrawal</i> pada AN, dimana apabila ia mengurangi atau</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>kayak emang pikiran tuh udah <i>trigger</i> harus main. Apalagi kalau malam ketika apalagi ketika waktu selang tuh. Kayak gabut rasanya pengen rasa ingin mainnya tuh tinggi banget. Lebih ke arah pikiran sama perasaan. Ya perasaan sih mas.”¹³</p> | <p>tetap kalah, namun pikiran dan perasaannya tidak nyaman apabila tidak bermain.</p> | <p>menghilangkan kebiasaan bermain, akan timbul perasaan atau fikiran tidak nyaman.</p> |
| <p>P: “Pernah nyoba berhenti?” I: “Pernah mas Pernah, karena emang udah habis-habisan banget waktu itu. Bisa berhenti selama kurang lebih satu bulan. Ya itu karena emang udah gak punya uang dan uang bulan udah habis udah gak berani lagi, mau buat minjem juga, ya akhirnya berhenti. Tapi emang itu butuh waktu yang sangat susah mas, kayak kalau malam tuh aku harus keluar sih mas. Lebih banyak main sama temen biar gak memicu berkeinginan lagi.”¹⁴ P: “Tapi setelah coba berhenti tuh apa habis itu main lagi ya akhirnya?” I: “Untuk sekarang emang main mas.” P: “Oh berarti main lagi ya?” I: “Main lagi. Berkelanjutan jadinya mas, soalnya udah candunya parah sih mas. Menurut saya sendiri pun saya candunya parah, tapi akhir-akhir ini saya lebih keambil uang saya tuh jangan sampai di <i>m-banking</i>, jadi harus <i>cash</i> biar mengurangi lah mas main-main kayak gitu, soalnya udah tau pasti kalah sih mas, cuman emang gak tau sih pikiran pasti berpikir tuh main menang. Pengen menang gitu, tersugesti banget lah karena di awal kan dikasih menang banyak.”¹⁵</p> | <p>14. AN pernah berhenti bermain selama satu bulan akibat uangnya habis untuk <i>game</i> itu. Ia mengalihkan kegiatannya dengan bermain bersama teman.</p> <p>15. Selang satu bulan, AN kembali bermain <i>game</i> judi tersebut lantaran sudah terlalu candu dan tergiur uang apabila berhasil memenangkan judi.</p> | <p>AN menunjukkan kecenderungan <i>withdrawal</i>, dimana ada perasaan tidak nyaman apabila mengurangi atau menghentikan kegiatan bermain <i>game</i> yang menyebabkan munculnya aspek <i>relapse</i>, yaitu munculnya rasa ingin bermain kembali walaupun ia sudah sempat berhenti.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>P: “Pernah ada konflik dengan diri sendiri gak?” I: “Pernah mas. Pas kalah itu mas kayak ngerasa nyesal banget, harusnya bisa buat sebulan tapi kok langsung habis dalam semalam. Terus ya pokoknya nyesal banget lho mas sehabis main itu nyesal mas nyesal banget. Tapi kalau ketika memegang uang itu rasa sesal tuh gak tau kenapa ilang, gak tau juga mas kayak keinginan tuh muncul lagi gak tau itu emang syaiton mas.”¹⁶</p> | <p>16. AN sempat mengalami konflik dengan diri sendiri akibat kalah dan kehilangan uangnya.</p> | <p>Kecanduan <i>game</i> judi yang dialami AN mengakibatkan adanya aspek <i>conflict</i> dengan dirinya sendiri.</p> |
| <p>P: “Terus sesuatu yang mas kejar dari <i>game</i> itu apa?” I: “Kepuasan diri dan menang mas, itu lebih jadi kepuasan diri sendiri sih mas. Kalau udah candu banget tuh jadi puas banget gitu kalau main apalagi kalau menang kan dapat cuan yang lumayan.”¹⁷</p> | <p>17. AN menyatakan kepuasan diri saat menang dan mendapat uang menjadi sesuatu yang dikejar di <i>game</i> itu.</p> | <p>Kepuasan diri dan kemenangan menjadi sesuatu yang dikejar dalam <i>game</i> yang membuat adanya efek kecanduan AN.</p> |
| <p>P: “Berarti ini keluarga belum tau ya mas?” I: “Alhamdulillahnya belum tau mas. Jangan sampai tau sih mas, bakal terpuruk banget kalau keluarga tau sih mas.” P: “Tapi ada hubungannya gak kamu main <i>game</i> ini tuh misalnya gara-gara ada masalah dengan keluarga atau gak?” I: “Iya mas, saya merasa itu berpengaruh banget dan saya sadar banget.” P: “Boleh diceritakan kah?” I: “Iya, sebelum mengenal <i>game</i> itu mas, saya itu pasti uang itu tidak pernah merasa kekurangan lah. Dengan uang bulanan yang udah diberikan, meskipun ya nominalnya</p> | <p>18. Kondisi ekonomi AN terdampak akibat aktivitas bermain <i>gamen</i></p> | <p>Kecanduan <i>game online</i> mempengaruhi sisi finansial AN.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>pun kecil tapi pas. Tapi sekarang itu saya malah membengkak mas per bulannya uang bulannya membengkak jadi melebihi batas lah dari uang bulanan pasti, tapi merasakan habis juga uangnya mas. Jadi saya bingung ini.”¹⁸</p> | <p>terutama pada uang bulanan yang membengkak.</p> | |
| <p>P: “Tapi kalau <i>game</i> ini kira-kira seberapa pengaruh dengan kesehatan fisiknya?” I: “Pengaruh sih mas ke mental sih. Itu jadi pengaruhnya ya lebih kayak gelisah gitu, ya kayak pikiran tuh nggak tenang. Pengen main kalau udah menang, pengen main lagi. Kalau kalah, kepikiran uangnya habis. Jadi kayak, badan jadi nggak enak, Mas. Sampai badan, sampai demam mas. Pernah, merasakan demam. Karena sakit banyaknya pikiran itu mas.”¹⁹ P: “Terus berpengaruh ke pola makan gak kira-kira main <i>game</i> itu?” I: “Kalau pola makan itu... Nggak sih, Mas. Soalnya seringnya malem mainnya. Itu pun malah disambi makan, Mas. Nyemil.” P: “Kalau pola tidur?” I: “Itu berpengaruh banget. Jadi begadang mas. Apalagi waktu kalahnya. Kalau kalah tuh nggak bisa tidur mas. Kalau menang, wah tidurnya nyenyak, Mas. Gatau lah, bingung saya juga.”²⁰ P: “Sering berarti nggak bisa tidur ya?” I: “Sering banget mas.”</p> | <p>19. Kebiasaan bermain AN mempengaruhi mental dan fisik AN. Rasa gelisah dan tidak tenang sering muncul bahkan sampai ia pernah demam.</p> <p>20. AN jadi sering begadang dan susah tidur akibat pikiran tentang <i>game online</i> apalagi setelah mengalami kerugian.</p> | <p>Terjadi penurunan kondisi fisik dan waktu tidur AN akibat kecanduan <i>game online</i>.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>P: “Terus kalau secara emosional. Kira-kira kamu pernah nggak main <i>game</i> itu sampai emosi?” I: “Pernah mas. Saya pernah banting HP saya karena kalah. Pokoknya setiap pemicunya emang itu mas, kalah itu mas. Pokoknya sampe emosi sendiri. Pernah emosi terus bingung mau ngapain. Pokoknya itu lah mas, gejalanya-gejalanya. Mental dibabat habis sama game itu mas.”²¹ P: “Berarti emosinya itu? Lebih kontak fisik dengan badan?” I: “Iya, tapi nggak sering sih. Cuma beberapa kali sih. Lebih kebanyakan merenungnya juga kepikiran daripada emosi sih, Mas.”²²</p> | <p>21. AN pernah sesekali melampiaskan kekesalan dengan membanting hp saat kalah bermain.</p> <p>22. Kebanyakan reaksi yang sering ia tunjukkan adalah merenung.</p> | <p>Kecanduan <i>game online</i> mempengaruhi reaksi emosional AN dengan melakukan kontak fisik dengan barang. Dengan ini, ia menunjukkan intensitas bermain <i>game</i> level 5.</p> |
| <p>P: “Kalau secara akademik, ada pengaruh nggak main <i>game</i> itu?” I: “Pengaruh banget, Mas. Jadi kayak belajar tuh nggak fokus karena emang terfokus di situ ya mas, di game itu. Jadi kayak pengen main terus jadi pengen belajar tuh kurang, niat belajar juga kurang. Jadi kayak malam-malam tuh bukannya belajar malah fokus kepikiran gitu mas, malah juga mencari tahu gimana pengen menang, caranya gimana, pokoknya dicari tahu lah mas seluk-beluknya.”²³ P: “Berarti kalau secara nilai, bengaruh nggak?” I: “Di semester 3 kemarin berpengaruh banget mas. Nilai saya anjlok di semester 3. Saya sering nggak ngerjain tugas juga. Cuma ya beberapa kali dikerjain tapi seadanya, ya gimana mas, kayak</p> | <p>23. Penurunan nilai akademik dirasakan AN akibat ia lalai belajar karena terfokus untuk mencari cara menang di <i>game</i> yang ia mainkan.</p> <p>24. Pada semester 3, nilai AN sering anjok dan ia sering tidak mengerjakan tugas atau</p> | <p>Adanya penurunan dari nilai akademik dan pengabaian tugas pokok akibat <i>game online</i>.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>nggak fokus aja gara-gara main ini.”²⁴</p> <p>P: “Oke, terus untuk KBM di kampus, kira-kira mengganggu nggak main <i>game</i> itu?”</p> <p>I: “Banget, Mas. Itu setiap waktu sih, Mas, ada pikiran-pikiran soal <i>game</i> dan emosi masih terbawa kalau misal habis kalah. Tapi untung saja emang posisi lagi dikelas jadi masih bisa mengontrol lah mas emosi dan pikiran kayak gitu mas.”²⁵</p> | <p>mengerjakan secara asal-asalan.</p> <p>25. Saat pembelajaran, AN masih terfikir perihal kekalahan yang ia alami sampai membuatnya emosi.</p> | |
| <p>P: “Terus dengan kesibukan main slot, apa itu? <i>Game online</i> judi itu ya? Kira-kira hubungan sosial kamu terpengaruh nggak? Dengan teman atau mungkin kerabat?”</p> <p>I: “Berpengaruh mas. Saya lebih jarang berkomunikasi lah dengan mereka-mereka teman dekat saya. Jadi kayak karena emang saya posisinya nggak enak. Apa ya? Pikirannya nggak tenang. Jadi untuk berkomunikasi dengan teman-teman itu kayak jadi kurang mas.”²⁶</p> <p>P: “Jadi secara komunikasi ya?”</p> <p>I: “Iya, jarang gitu ngobrol.”</p> <p>P: “Tapi kalau misal diajak kumpul-kumpul gitu, misal lagi ada pikiran main <i>game</i> itu, tetap kumpul apa gimana?”</p> <p>I: “Sebisa mungkin saya tetap kumpul mas. Tapi pernah beberapa waktu tapi nggak sering, ya 1 kali, 2 kali pernah sambil main mas.”²⁷</p> <p>P: “Pas main <i>game</i> itu kamu tetap bisa pedulikan sekitarmu apa pikiranmu tetap di <i>game</i> itu?”</p> | <p>26. AN mengalami gangguan komunikasi akibat ia bermain <i>game</i> yang membuat pikirannya tidak tenang dan merasa tidak enak sehingga adanya gangguan komunikasi.</p> <p>27. AN beberapa kali tetap bermain walaupun sedang berkumpul.</p> <p>28. Saat bermain pada momen berkumpul, ia sangat fokus pada <i>game</i></p> | <p>AN mengalami penurunan relasi sosial akibat bermain <i>game online</i>.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>I: “Saya terfokus di <i>game</i> tersebut mas. Sampai pernah saya ditegur, udah berhenti gitu.”²⁸</p> <p>P: “Terus reaksimu habis ditegur gimana?”</p> <p>I: “Ya kadang agak sebel sih mas, soalnya kadang ada momen pas habis kalah, malah ditegur, jadi tambah jengkel. Cuma ya selebihnya aku sadar diri aja sih mas, emang aku yang salah.”²⁹</p> <p>P: “Tapi teman-teman atau kerabatmu reaksinya gimana melihat kamu main <i>game</i> kayak gitu?”</p> <p>I: “Mereka lebih ke menyarankan untuk berhenti mas. Tapi mereka juga tahu nggak bisa berhenti secara langsung. Jadi ketika saya pengen main, melihat saya pengen main atau gitu, dia lebih kayak, wes, ayo diajak keluar main pokoknya. Pokoknya main, jangan sampai kamu main judi dulu. Dialihkanlah pikiran saya sama teman-teman. Alhamdulillahnya, beberapa teman saya perhatian terhadap hal itu.”</p> <p>P: “Saat teman-temanmu bilang gitu, kamu masih kekeh main <i>game</i> apa menerima ajakan?”</p> <p>I: “Saya menerima ajakan mas. Karena ya emang nggak enak juga ditinggal teman kan mas.”</p> | <p>sampai mendapat teguran dari temannya.</p> <p>29. Ia merasa sebel apabila ditegur saat bermain <i>game</i> saat berkumpul.</p> | <p>Kecanduan <i>game</i> judi AN memicu adanya aspek <i>conflict</i> yang melibatkan ia dengan teman-teman dekatnya.</p> |
| <p>P: “Nah, <i>game</i> ini kan menggunakan uang ya mas, ini pernah nggak kamu sampai istilahnya apa ya, menipu atau curi untuk dapat duit biar bisa main <i>game</i> ini?”</p> <p>I: “Menipu orang tua pernah mas. Sering sih.”³⁰</p> <p>P: “Oh, menipu orang tua?”</p> | <p>30. AN seringkali menipu orangtuanya demi <i>game</i> judi yang ia mainkan.</p> | <p>Dampak secara finansial membuat AN rela melakukan kejahatan dengan menipu orangtuanya.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>I: “Itu bukan menipu sih mas, kalau bahasanya, proyekan ya. Apa yang bisa dipikirkan gitu alasan lah, minta uang lebih alasan untuk acara-acara lah. Emang ada acara mas. Tapi emang dilebihkan uangnya, lebihannya dialokasikan buat main tadi. Dan emang buat pegangan juga.”³¹</p> <p>P: “Tapi kalau soal yang lebih, sampai melakukan pencurian atau apa itu pernah nggak?”</p> <p>I: “Alhamdulillahnya nggak pernah sih ,as. Saya masih kayak punya pikiran jangan sampai nyuri sih mas. Soalnya juga emang itu berpengaruh. Nanti kalau ketahuan pun gimana nasib saya juga, kan.”</p> <p>P: “Kalau menjual barang?”</p> <p>I: “Pernah, Mas. Itu buat bertahan hidup sih mas. Itu posisi kalau udah kalah, saya berpikir menjual barang sih mas yang saya punya.”³²</p> | <p>31. AN menipu orang tuanya dengan dalih adanya acara yang harus ia ikuti sehingga meminta uang bulanan lebih, namun uangnya ia alokasikan untuk bermain <i>game</i> judi.</p> <p>32. AN pernah berpikir untuk menjual barang apabila sudah kalah bermain.</p> | |
|--|--|--|

Transkrip Wawancara ke – 1 Subjek 3

Nama (Pseudonim) : FI

Tanggal Wawancara : 15 Desember 2023

Waktu : 19.00 – 19.25

Durasi Wawancara : 25 menit

P : Peneliti

I : Subjek

| | Deskripsi Unit Makna | Deskripsi Psikologis |
|--|----------------------|----------------------|
| <p>P: “Terima kasih atas waktunya mas. Untuk sekarang mas domisilinya dimana ya?”</p> <p>I: “Tinggal saya alamat Gonggangan RT 02 RW 03, Bolon, Colomadu, Karanganyar.”</p> <p>P: “Oke baik, untuk tinggalnya bersama siapa aja ya?”</p> <p>I: “Sama bulek, om, sepupu, ibu, nenek dan saya.”</p> <p>P: “Oke, sebelumnya mohon maaf mas, ini tadi kan mas nggak <i>mention</i> bapak. Untuk bapaknya sendiri gimana?”</p> <p>I: “Bapak saya sudah almarhum tahun 2010.”</p> <p>P: “Innalillahi turut mendoakan bapak mas. Terus untuk tinggalnya masih di rumah orang tua atau gimana mas?”</p> <p>I: “Masih ikut nenek mas.”</p> <p>P: “Terus untuk penghasilan sehari-hari dari nenek atau gimana mas?”</p> <p>I: “Dari om sama bulik, om buruh, bulik juga buruh.”</p> <p>P: “Untuk penghasilannya berapa ya?”</p> <p>I: “Om itu UMR Sukoharjo, sekitar 2 juta, kalau bulik buruh borongan sekitar 1,5 juta.”</p> | | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>P: “Oke, masuk ke pertanyaan inti ya mas, mas kan pernah kecanduan <i>game</i> ya, itu pertama kali main kapan ya?”</p> <p>I: “Pertama kali main sd kelas 1.”¹</p> <p>P: “Oke itu sd kelas 1 itu awal main <i>game</i> aja atau udah sekaligus fase kecanduannya?”</p> <p>I: “Belum mas, kalau kecanduannya mulai kelas 3 sd.”</p> <p>P: “Oke kelas 3 sd ya, kalau boleh tau <i>game</i> nya apa yang bikin mas sampai kecanduan?”</p> <p>I: “Waktu sd saya main <i>game</i> biasa sih mas, tapi kalau smp saya kecanduan <i>game free fire</i>.”</p> <p>P: “Oke, smp kelas berapa ya mas? Terus apa yang melatar belakangi mas tertarik <i>game free fire</i> sampai kecanduan main <i>game</i> tersebut?”</p> <p>I: “Awal mula kelas 1 smp itu, saya tertarik main <i>free fire</i> karena grafiknya cocok untuk hp yang kentang.”²</p> <p>P: “Ohh itu karena grafiknya masih ringan gitu ya mas, terus kira-kira alasan lain apa mas kok main <i>free fire</i> selain karena grafiknya ringan?”</p> <p>I: “Karena isinya beda dari <i>game</i> lain.”</p> <p>P: “Oke boleh diceritain gak yang beda itu apa yang bikin mas suka?”</p> <p>I: “Karna <i>skin</i> nya itu bagus mas, beda dari <i>game</i> lain.”³</p> <p>P: “Berarti lebih dari <i>in game</i> nya ya. Kalau dari faktor luar ada nggak mas?”</p> <p>I: “Karena biar nggak bosan aja sih mas kalo di rumah, sambil main <i>game</i> enak gitu. Sama kayak pas di sekolah juga mas. Kalo istirahat kan</p> | <p>1. FI mulai bermain <i>game</i> sejak kelas 1 sd.</p> <p>2. FI mulai bermain <i>Free Fire</i> sejak kelas 1 smp karena tertarik dengan grafiknya yang cocok untuk hp standar.</p> <p>3. Faktor yang membuat ia suka <i>game Free Fire</i> adalah karena <i>skin</i> nya.</p> <p>4. FI juga menyatakan ia bermain <i>Free Fire</i> agar</p> | <p>Fitur <i>game</i> dan kejenuhan yang dirasakan FI menjadi faktor penyebab FI mulai bermain <i>game online</i>.</p> |
|--|---|---|

| | | |
|--|---|---|
| <p>gaada aktivitas, itu ku habiskan buat main <i>Free Fire</i> apalagi kalau gak pengen jajan. Paling tapi Cuma 15 menitan sampai istirahat selesai.”⁴</p> <p>P: “Oke, terus biasanya kalau main <i>free fire</i> kan bisa maabar, itu mas mainnya maabar atau sendiri?”</p> <p>I: “Ya karena teman kadang maabar kadang sendiri gitu.”</p> | <p>tidak bosan saat di rumah dan saat istirahat sekolah.</p> | |
| <p>P: “Oke terus mas biasanya main <i>Free Fire</i> itu untuk dalam sehari itu bisa menghabiskan waktu berapa lama?”</p> <p>I: “5 jam bisa kalau habisnya itu sampai baterai nya habis mas.”⁵</p> <p>P: “Oh oke berarti sehari sampai 5 jam ya mas atau sampai baterai nya habis gitu. Terus untuk sehari biasanya mainnya berapa kali gitu?”</p> <p>I: “Berkali-kali ya mas sampai habisnya habis ke drop.”</p> <p>P: “Mungkin maksudnya kayak pagi main beberapa match nanti istirahat dulu main lagi istirahat dulu main lagi itu kira-kira berapa kali kayak gitu totalnya kalau sehari?”</p> <p>I: “Kalau sehari itu kalau pagi itu bisa 20 match kalau istirahatnya itu paling 2 jaman gitu.”</p> <p>P: “Oke berarti dari pagi 20 match langsung terus istirahat 2 jam. Itu biasanya selesai main jam berapa?”</p> <p>I: “Kadang saya main itu malam mas jam 7 malam dah selesai dah tidur saya.”</p> <p>P: “Ada peningkatan waktu gak mas perharinya waktu main <i>game</i> nya itu misal awalnya waktu nyoba <i>free fire</i> berapa jam terus beberapa</p> | <p>5. FI menyatakan dalam sehari ia bisa menghabiskan waktu 5 jam bermain <i>game</i> hingga baterai hp nya habis.</p> <p>6. FI mengalami peningkatan waktu</p> | <p>FI menunjukkan aspek <i>tolerance</i>, dimana adanya</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>minggu kemudian karena udah kecanduan jadi naik 5 jam atau berapa gitu?”</p> <p>I: “Dari yang paling rendah sampai ke yang paling tinggi waktunya per hari paling waktu teringgi kalau awal kecanduan sih 7 jam bisa kalau udah lama. Kalau liburan bisa dari pagi sampe malem mas. Makin lama jadi udah biasa aja, gak capek main lama.”⁶</p> <p>P: “Jam berapa sampai jam berapa itu mas?”</p> <p>I: “Pagi mulai jam 7 sampai jam 11 malam.”⁷</p> <p>P: “Ada jedanya nggak mas?”</p> <p>I: “Paling istirahat jam 12 sampai 3 sore.”</p> <p>P: “Habis itu main lagi sampai jam 11?”</p> <p>I: “Istirahat lagi, biasanya jam 7 an, terus main lagi jam 8 sampai 11.”</p> <p>P: “Oke terus mas ini, mohon maaf ya agamanya islam ya, terus kalau main selama itu untuk solatnya gimana mas? Apa tetap sholat 5 waktu atau kadang juga bolong-bolong?”</p> <p>I: “Iya mas betul Islam. Kalau hari ini tadi 5 waktu sih mas, Kalau dulu waktu itu bolong-bolong.”⁸</p> <p>P: “Oh berarti gara-gara <i>game</i> juga itu ya mas sampai mungkin sholatnya sering bolong gitu?”</p> <p>I: “Betul mas betul.”</p> <p>P: “Oke terus berarti mas total bermain <i>game Free Fire</i> itu udah berapa lama mas?”</p> <p>I: “Sekitar 6 tahunan.”⁹</p> <p>P: “Dari kapan sampai kapan mas itu kalau boleh tau?”</p> <p>I: “Dari 2018 sampai 2023.”</p> | <p>bermain dari yang awalnya hanya 5 jam menjadi 7 jam.</p> <p>7. Saat libur sekolah, FI bisa bermain selama sekitar 11 jam total dari jam 7 pagi sampai 11 malam dengan durasi istirahat sekitar 4 jam.</p> <p>8. Karena durasi bermain yang lama, FI seringkali meninggalkan sholat 5 waktu.</p> <p>9. Total FI sudah bermain <i>Free Fire</i> selama 6 tahun.</p> | <p>peningkatan durasi dari waktu ke waktu akibat fisik dan tubuh mulai mentolerir waktu bermain.</p> <p>Dampak kecanduan yang dialami FI menyebabkan adanya dampak secara akhlak dan adanya pengabaian kewajiban.</p> |
|---|--|---|

| | | |
|--|---|--|
| <p>P: “Oke terus, biasanya kalau di <i>Free Fire</i> itu sesuatu yang dikejar dari <i>Free Fire</i> itu apa mas?”</p> <p>I: “Ya senang doang kalau punya skin banyak, terus apanya ya, rank nya gitu mas.”¹⁰</p> <p>P: “Oke karena <i>skin</i> nya sama rank nya Terus, ada gak mas kira-kira pengaruh awal mulai kecanduan itu gara-gara pengaruh temannya, diajak main game <i>Free Fire</i> atau mas ngeliat temannya main game <i>Free Fire</i> terus tertarik juga gitu?”</p> <p>I: “Ada mas, waktu di sekolah, itu ngeliat temen-temen pada main, terus aku coba download juga akhirnya.”¹¹</p> | <p>10. Adanya <i>skin-skin</i> menarik dan <i>rank</i> membuat FI tertantang untuk bermain <i>Free Fire</i>.</p> <p>11. FI tertarik karena melihat teman-temannya bermain <i>Free Fire</i> di sekolah.</p> | <p>Adanya sesuatu yang dikejar dalam <i>game</i> menjadikan FI terus bermain.</p> <p>Faktor orang terdekat menjadi salah satu pemicu kecanduan FI.</p> |
| <p>P: “Oke terus, pas sudah kecanduan mas main tiap hari kan berarti, itu reaksi keluarganya mas gimana?”</p> <p>I: “Ya reaksinya sih nggak dibolehin sama keluarga tapi saya nekat gitu mas.”¹²</p> <p>P: “Oke terus waktu gak dibolehin sama keluarga perasaan mas gimana itu?”</p> <p>I: “Ya perasaan juga ada yang marah, sedih, pengen main lagi gitu.”¹³</p> <p>P: “Oke marah ya, marahnya menggerutuh sendiri gitu atau pernah ngomel-ngomel juga atau sampe mungkin dengan reaksi fisik gitu mas?”</p> <p>I: “Kalau menggerutuh tuh gak pernah, kalau marah-marah tuh pernah.”¹⁴</p> <p>P: “Oke itu marahnya pas momen gimana itu mas?”</p> <p>I: “Marahnya ya sering ditegur.”</p> <p>P: “Oke biasanya yang negur siapa mas waktu mas main <i>game</i>?”</p> | <p>12. FI beberapa kali ditegur keluarganya karena terus-menerus bermain <i>game</i> namun ia tetap nekat bermain.</p> <p>13. FI merasa jengkel apabila ditegur karena terus bermain <i>game online</i>.</p> <p>14. Ia sesekali meluapkan kekesalan dengan marah-marah.</p> | <p>FI melakukan <i>silent treatment</i> apabila ditegur saat terus-menerus bermain <i>game online</i> yang mana masuk dalam aspek <i>conflict</i>.</p> |

| | | |
|---|---|---|
| <p>I: “Oke biasanya yang negur siapa mas waktu mas main <i>game</i>?” P: “Oke terus biasanya mas marahnya lebih ke orang yang diem gitu dipendem sendiri atau marahnya dilampiaskan dengan omongan atau gimana?” I: “Marah paling diem-diem, dipendem gitu aja mas, kalau marah yang dilembaskan gak pernah.”¹⁵</p> | <p>15. Ia beberapa kali melampiaskan amarah dengan diam.</p> | |
| <p>P: “Oke terus Free Fire kan setahu saya game kompetitif ya mas, ada gak kayak waktu main <i>game</i> itu emosi atau marah karena situasi di dalam game-nya?” I: “Kalau marah itu saya gak pernah karena kalau saya itu mainnya santai aja.”¹⁶ P: “Berarti mainnya santai aja gitu ya mas. Terus biasanya kalau mabar itu kan kadang ada temennya yang bikin emosi atau kalah bikin emosi. Itu pernah gak mas mengalami kayak gitu?” I: “Kalau temen kalah itu gak pernah emosi saya, cuma yang ngerasa kecewa aja gitu.”¹⁷ P: “Oke ngerasa kecewa aja ya berarti mas. Terus seberapa pengaruhnya sih mas, di <i>Free Fire</i> kan ada <i>booyah</i> ya namanya kalau juara satu. Itu menurut mas kalau gak dapet <i>booyah</i> gimana rasanya?” I: “Biasannya seneng banget bisa <i>booyah</i> kalau dalam permainan yang sulit gitu.” P: “Oke kalau <i>booyah</i> seneng ya, tapi kalau misal gak <i>booyah</i> gimana mas perasaannya?” I: “Biasanya biasa-biasa aja gitu.”</p> | <p>16. Secara <i>in game</i>, FI tidak terlalu memusingkan kekalahan atau situasi buruk di dalam <i>game</i>, karena baginya yang penting ia mendapat kesenangan karena bermain <i>game</i>.</p> <p>17. Saat bermain bersama rekan, ia mengungkapkan tidak pernah emosi apabila kalah, namun hanya ada sedikit rasa kecewa.</p> | <p>Intensitas bermain <i>game</i> FI berada pada level 2.</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>P: “Ada gak mas selama kecanduan itu pengaruhnya ke kesehatan fisiknya mas?” I: “Ada mas, matanya min.”¹⁸ P: “Kalau boleh tau itu mulai kelas berapa mas minusnya? terus minus berapa?” I: “Minusnya dari kelas 3 SD. Mata kanan 1,5 mata kiri 2,5.”¹⁹ P: “Selama mas kecanduan itu mengganggu jam tidurnya mas gak main <i>game</i> nya itu?” I: “Lumayan mengganggu sih mas, soalnya saya sering karena ngerasa keasikan kan main. Biasanya kan sampe malem, itu fikiran cuma fokus <i>game</i> dan rasanya tetep fokus aja, padahal badan udah cape, mata udah ngantuk, tapi kaya lama-kelamaan gitu terus jadi kaya ga dirasain gitu mas ngantuk sama capeknya. Baru besoknya pas sekolah ngantuk berat.”²⁰ P: “Sering kaya gitu mas?” I: “Lumayan sering pas SMP dulu.” P: “Terus gimana tuh kamu paginya pas sekolah?” I: “Ya jadinya saya sering ga fokus pembelajaran, badan agak ga enak, mata perih gitu mas.”²¹ P: “Ketiduran juga nggak?” I: “Pernah mas pas udah bener-bener ngantuk. Tapi kuusahain aku tidur pas istirahat biar ga dimarahin guru. Cuma ya kadang kalau ga kuat ketiduran juga pas pelajaran.”²² P: “Oke, kalau pola makannya gimana mas? Sampai lupa makan gitu apa nggak kalau udah asik main?”</p> | <p>18. FI mengalami minus pada matanya akibat terus bermain <i>Free Fire</i> hingga larut malam.</p> <p>19. FI mengalami minus 1,5 pada mata kanan dan 2,5 pada mata kiri.</p> <p>20. FI seringkali terlalu asik bermain sampai mengabaikan rasa kantuk dan lelahnya.</p> <p>21. FI merasakan badannya tidak enak dan matanya perih saat pembelajaran.</p> <p>22. FI beberapa kali ketiduran di kelas akibat rasa kantuk yang ia tahan semalaman.</p> | <p>Adanya penurunan kondisi fisik FI akibat kecanduan <i>game online</i>.</p> <p>Kondisi tubuh FI mulai mentolerir peningkatan durasi bermain sehingga melupakan rasa kantuk dan lelah. Terdapat aspek <i>tolerance</i> yang ditemukan.</p> <p>FI mengalami gangguan waktu tidur akibat dari kecanduan yang dialami.</p> |
|--|---|--|

| | | |
|--|---|--|
| <p>I: “Kalau main <i>game</i> itu kadang juga pernah lupa makan gitu mas, kadang main <i>game</i> tapi lupa makan, terus kan pernah juga tuh, pernah sampe sakit gitu mas gara-gara kelamaan main <i>game</i> atau karena lupa makannya tadi.”²³</p> <p>P: “Sering nggak mas itu?”</p> <p>I: “Nggak sering mas, tapi beberapa kali ada saya sakit gara-gara kelamaan liat hp mungkin ya, terus makannya kadang juga lupa.”</p> | <p>23. Pola makan FI sering terganggu akibat bermain <i>game</i> sampai membuatnya sakit.</p> | <p>Terjadi gangguan kesehatan fisik akibat aktivitas bermain <i>game online</i>.</p> |
| <p>P: “Oke, terus kan aku denger dari Isna, katanya dulu mas pasiennya Isna waktu di RSJ, berarti kalau boleh tau ya mas dulu pernah masuk RSJ juga?”</p> <p>I: “Pernah mas di RSJ.”</p> <p>P: “Itu tahun berapa mas? Terus kalau boleh tau penyebabnya masuk RSJ apa?”</p> <p>I: “Tahun 2020 penyebabnya karena denger suara-suara itu dimarah.”</p> <p>P: “Oh kalau boleh tau itu awal mulanya denger marah-marah itu gimana mas?”</p> <p>I: “awal-awalnya itu kayak pas denger suara-suara itu kayak gak enak di denger gitu kayak tiba-tiba gak enak.”</p> <p>P: “Suara-suaranya itu kayak gimana mas biasa nih?”</p> <p>I: “Kayak denger suara-suara siapa kamu siapa kamu gitu.”</p> <p>P: “Terus itu suara-suara itu mas awalnya belum tau atau karena ada mungkin perasaan mas yang trauma atau apa gitu yang bikin suara muncul?”</p> | | |

| | | |
|--|---|---|
| <p>I: “Awalnya itu belum tau mas tapi ada yang bisikin gitu mas ikut liat suara-suara apa gitu?”</p> <p>P: “Oke terus kalau boleh tau hubungan mas dan komunikasinya dengan keluarga gimana?”</p> <p>I: “Komunikasinya kadang komunikasinya omongan itu agak kebiasa bicara gitu kata-katanya kurang bisa gitu kalau buang keluarga lancar itu komunikasinya.”</p> <p>P: “Komunikasinya dengan keluarga kurang lancar karena apa mas?”</p> <p>I: “Kata-kata saya itu pelafalannya kayak orang sumbing.”</p> <p>P: “Baik oke terus suara-suara itu kira-kira awalnya ada hubungannya gak mas dengan gara-gara mas kecanduan <i>game</i> itu?”</p> <p>I: “Gak ada sih mas, beda banget.”</p> | | |
| <p>P: “Oke gak ada ya berarti. Terus oh iya ini mas selama main <i>game</i> itu ada gak pengaruhnya ke prestasi akademiknya mas?”</p> <p>I: “Ada mas, kadang gak ngerti pelajaran apa sering lupa.”</p> <p>P: “Terus kalau dari segi nilai ada penurunan gak waktu kecanduan <i>game</i>?”</p> <p>I: “Ada sih mas, nilai jadi turun beberapa.”²⁴</p> <p>P: “Itu penurunannya karena mas main game sampai lupa belajar atau karena saat di kelas itu pikirannya <i>game</i> terus gitu mas?”</p> <p>I: “Penurunannya itu belajar itu malah main <i>game</i> terus lupa belajarnya.”²⁵</p> <p>P: “Oh oke itu biasanya menurunnya di mata pelajaran apa mas?”</p> | <p>24. FI mengalami penurunan nilai akademik karena bermain <i>Free Fire</i>.</p> <p>25. Penurunan terjadi karena FI tidak belajar akibat fokus bermain <i>game online</i>.</p> | <p>Adanya penurunan nilai akademik akibat kebiasaan FI bermain <i>game online</i> sampai malam.</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>I: “Matematika mas, maksudnya matematika mtk.”²⁶ P: “Sesignifikan apa turunnya mas?” I: “Jauh mas jauh, karena jadi jarang belajar.” P: “Terus reaksi keluarga gimana nilainya turun?” I: “Sempet ibu marah, apalagi tau kalau malem <i>game</i> terus. Tapi kayak jadi malah sebel terus tetep main <i>game</i>.”²⁷ P: “Kenapa kok tetep nekat mas?” I: “Ya karena udah candu sih mas.”</p> | <p>26. Penurunan terjadi pada pelajaran matematika.</p> <p>27. FI mengatakan ibunya marah apabila ia terus bermain <i>game</i> bahkan di malam hari. Namun ia justru kesal dan tetap bermain.</p> | |
| <p>P: “Terus untuk hubungan dengan teman, ada pengaruh nggak mas dengan aktivitas mas main <i>game</i>?” I: “Ada mas.” P: “Boleh diceritain gimana?” I: “Jadi sering <i>slowrespon</i> mas kalau di wa malem. Kadang pas ada tugas kelompok juga beberapa kali nggak ngerjain atau ngerjain seadanya karna ya itu malem main <i>game</i>, kalau ada bahas tugas di grup ga ikut.”²⁸ P: “Oke, itu secara komunikasi <i>online</i> ya, kalau interaksi langsungnya?” I: “Kalau interaksi langsung pas kerja kelompok malem mas, kadang-kadang nggak ikut. Tapi kadang juga ikut.”²⁹ P: “Kalau pas ikut bisa ngerjain bareng atau pikiran masih di <i>game</i>?”</p> | <p>28. FI sering mengabaikan komunikasi dengan teman-temannya bahkan saat harus membahas tugas kelompok karena ia fokus bermain.</p> <p>29. FI seringkali meninggalkan kerja kelompok karena sibuk bermain.</p> <p>30. Bahkan sekalipun ikut ia sesekali tetap bermain <i>game</i>.</p> | <p>FI mengalami penurunan relasi sosial akibat kecanduan <i>game online</i>.</p> <p>FI mengalami aspek <i>problem</i> dengan tergesernya aktivitas sosial/pekerjaan akibat kecanduan bermain <i>game online</i>.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>I: “Bisa ikut sih mas, tapi beberapa kali kadang tertunda gara-gara aku nge <i>game</i> dulu pas kumpul.”³⁰</p> | | |
| <p>P: “Oh jadi tetep ada momen nyempetin <i>game</i> ya berarti. Oke, terus kan di awal mas bilang suka <i>Free Fire</i> karena <i>skin-skin</i> nya. Itu kan berbayar ya <i>skin</i> nya. Pengaruh nggak sih ke sisi finansial mas?”</p> <p>I: “Cukup pengaruh mas. Biasanya uang jajan buat nabung kadang malah buat beli <i>skin</i>.”³¹</p> <p>P: “Habis berapa emang mas?”</p> <p>I: “Kan uang sehari 10 ribu, itu dikumpulin seminggu mas, terus beli diamondnya.”</p> <p>P: “Oh berapa kali kayak gitu mas?”</p> <p>I: “Ya pernah 7 kali ngumpulin kayak gitu mas.”</p> <p>P: “Oke, habis berapa itu?”</p> <p>I: “Ya kalau ngumpulin total paling 400 ribuan mas.”³²</p> <p>P: “Ohh, tapi pernah nggak kepengen <i>skin</i> sampai nipu orang atau mencuri?”</p> <p>I: “Kalau itu nggak mas, walaupun emang ga ngumpulin ya nggak beli <i>skin</i>.”</p> | <p>31. FI seringkali mengumpulkan uang mingguan untuk membeli atribut-atribut dalam <i>game online</i>.</p> <p>32. Ia terhitung sudah menghabiskan total 400 ribu untuk <i>game Free Fire</i>.</p> | <p>FI mengalami dampak finansial akibat uang yang dikeluarkan untuk <i>game online</i>.</p> |

Dokumentasi Wawancara dengan Subjek 1 (ARF)



Dokumentasi Wawancara Subjek 2 (AN)



Dokumentasi Subjek 3 (FI)



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

- A. Identitas Diri Nama : Wildan Roisakbar
Tempat & Tanggal Lahir : Magetan, 03 Maret 2001
Alamat : JL. Thamrin 9B RT 03/RW 03, Magetan
- B. Riwayat Pendidikan
1. Universitas Islam Negeri Walisongo
 2. SMA Negeri 1 Maospati
 3. SMP Negeri 1 Magetan
 4. SD Muhammadiyah 1 Magetan
 5. TK Aisyiyah 1 Magetan
- C. Pengalaman Organisasi
1. Anggota DEMA UIN Walisongo Semarang 2022/2023
 2. Anggota WSC UIN Walisongo 2019/2020
- D. Pengalaman Magang dan Kerja
1. RSJD Dr. Amino Gondohutomo Semarang