

**BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI
DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA
DI DESA SEMBONGIN KECAMATAN BANJAREJO
KABUPATEN BLORA**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam (BPI)

Oleh:

Septika Dewi Nuryanti

1701016005

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

2021

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp. : -

Hal : Persetujuan Proposal Skripsi

Kepada Yth.

**Ketua Jurusan Bimbingan
dan Penyuluhan Islam (BPI)**

UIN Walisongo Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Septika Dewi Nuryanti

NIM : 1701016005

Jurusan/Konsentrasi : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Judul Proposal : Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora

Telah kami setuju dan oleh karenanya kami mohon untuk segera diujikan.

Atas perhatiannya kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 17 Desember 2021

Pembimbing,



Ayu Faiza Algifahmy, M. Pd
NIP: 199107112019032018

NOTA PENGESAHAN SKRIPSI

SKRIPSI

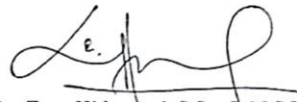
BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK KECANDUAN
 GAME ONLINE PADA REMAJA DI DESA SEMBONGIN KECAMATAN
 BANJAREJO KABUPATEN BLORA

Oleh:
 Septika Dewi Nuryanti
 1701016005

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Desember 2021 dan dinyatakan
 LULUS memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Susunan Dewan Penguji

Ketua Dewan Penguji



Dr. Ema Hidavanti, S.Sos.I, M.S.I
 NIP. 198203072007102001

Sekretaris Dewan Penguji



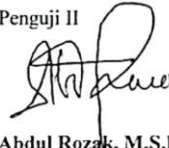
Ayu Faiza Algifahmv, M.Pd
 NIP. 199107112019032018

Penguji I



Hj. Widayat Mintarsih, M.Pd
 NIP. 196909012005012001

Penguji II



Abdul Rozak, M.S.I
 NIP. 198010222009011009

Mengetahui
 Pembimbing



Ayu Faiza Algifahmv, M.Pd
 NIP. 199107112019032018

Disahkan oleh
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 Pada 28 Desember 2021



Defriyus Supena, M.Ag
 NIP. 19720410 200112 1 003

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septika Dewi Nuryanti

NIM : 17010161005

Jurusan : Bimbingan dan Penyuluhan Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan didalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi di lembaga pendidikan lainnya. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 17 Desember 2021

Penulis



Septika Dewi Nuryanti

NIM : 1701016005

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, karena hanya dengan izin dan kehendak-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir akademik dengan judul : “Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja Di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora”.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurah kepada baginda Rasul Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang telah membawa petunjuk kebenaran kepada seluruh umat manusia yaitu Ad-diinul Islam. Semoga kita semua dapat memperoleh syafaatnya di hari akhir nanti. Aamiin.

Merupakan suatu kebanggan tersendiri bagi penulis karena dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak kekurangan, karenanya kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah relamembag waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Dengan segala hormat, terima kasih itu kami persembahkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag, Selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Ilyas Supena, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Dr. Ema Hidayanti, S.Sos.I, M.S.I selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam dan Ibu Hj. Widayat Mintarsih, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam yang telah memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Ibu Prof. Dr. Hj. Ismawati, M.Ag selaku wali dosen yang telah memberikan bimbingan dan arahnya kepada penulis.

5. Ibu Ayu Faiza Algifahmy, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu, tenaga serta fikirannya untuk memberi bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak, Ibu dosen pengajar beserta staf karyawan di lingkungan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Bapak, Ibu tenaga pendidik di perpustakaan pusat UIN Walisongo Semarang dan perpustakaan Fakultas Dakwah UIN Walisongo Semarang.
8. Bapak Salim, Ibu Sutat, dan adik saya M. Arif Setiawan, yang telah memberikan dukungan, do'a serta kasih sayang kepada penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat terbaikku (Kiara, Fatimah, Safira, Yani, dan Sasa) yang menjadi tempat berbagi keluh kesah selama awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Agil Bahtiar, S.Sos, dan Muhammad Shodiq, S.Sos, para penyemangat yang selalu ikhlas membagi waktu dan ilmunya kepada penulis.
11. Teman-teman seperjuangan BPI angkatan 2017 terkhusus kelas BPI-A 2017 (Rahma, Teh Ica, Asiyah, Lu'lu, Egy dan teman-teman lainnya) yang telah menemani selama perkuliahan serta memberikan dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.
12. Keluarga besar UKM DSC dan UKM WSC terkhusus angkatan 2017, yang telah memberikan pembelajaran dan pengalaman yang luar biasa pada penulis dalam mengembangkan potensi non-akademik dalam bidang olahraga.
13. Dan semua pihak yang secara tidak langsung membantu dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Semoga amal baik yang telah disumbangkan kepada penulis, mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT. Namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Aamin

Semoga amal baik yang telah disumbangkan kepada penulis, mendapat balasan yang melimpah dari Allah SWT. Namun demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Amin

Semarang, 17 Desember 2021

Penulis



Septika Dewi Nuryanti

NIM : 1701016005

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kasih dan sayangnya kepada penulis sampai sekarang dan sampai akhir kelak. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku, bapak dan mamak yang telah mengorbankan segalanya dan memperjuangkan pendidikanku, serta senantiasa memberikan Do'a dan restu baik secara moral atau pun material hingga sampai pada tahap akhir ini.
2. Saudara-saudaraku terimakasih atas semangat dan motivasi yang diberikan kepada penulis.
3. Seluruh dosen Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Walisongo Semarang.
4. Teman-teman seperjuangan seluruh mahasiswa Bimbingan Penyuluhan Islam angkatan 2017 terimakasih atas semangat, do'a dan dukungan yang telah diberikan.
5. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

“Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: “hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kezoliman yang besar.”

(Q.S Luqman : 13)¹

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bogor: Unit Percetakan Al-qur'an, 2018)

ABSTRAK

Septika Dewi Nuryanti. NIM 1701016005. “Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora”

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif terhadap remaja yang mengalaminya. Dampak tersebut dapat terlihat dari beberapa aspek, diantaranya adalah aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan atau ekonomi. Upaya untuk mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja dilakukan melalui bimbingan orang tua. Bentuk-bentuk bimbingan orang tua diantaranya adalah memberikan nasihat kepada anak, memberikan keteladanan, memberikan pembiasaan yang baik dan memberikan pengawasan terhadap anak. Bimbingan orang tua dapat memberikan pengaruh dalam pembentukan perilaku anak.

Tujuan penelitian ini adalah: 1). Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo; 2). Untuk mengetahui bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini adalah: 1). Dampak yang dialami remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora diantaranya adalah kesehatan yang menurun, emosi tidak terkontrol, penurunan nilai akademik, penarikan diri dari lingkungan, dan pemborosan uang; 2). Upaya bimbingan orang tua yang dilakukan adalah memberikan nasihat kepada anak, keteladanan dengan membatasi penggunaan gadget setiap harinya, pembiasaan untuk sholat berjamaah dan belajar mengaji, serta pengawasan terhadap anak ketika sedang bermain *game*. Perubahan perilaku remaja setelah mendapatkan bimbingan diantaranya adalah dari yang awalnya kurang peduli dengan kesehatan menjadi mampu hidup sehat dengan pola makan dan tidur yang teratur, intensitas waktu bermain *game online* yang awalnya 6-8 jam menjadi 1-2 jam setiap harinya, kurang mampu mengendalikan emosi menjadi lebih bisa bersikap bijaksana, menarik diri dari lingkungan atau *anti-sosial* menjadi belajar berbaaur dengan lingkungan sekitar.

Kata Kunci : *Bimbingan Orang Tua, Dampak Kecanduan Game online*

DAFTAR ISI

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
NOTA PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penulisan	10
D. Manfaat Penulisan	10
E. Tinjauan Pustaka	11
F. Metodologi Penulisan.....	15
G. Sistematika Penulisan.....	22
BAB II KERANGKA TEORI.....	24
A. Bimbingan Orang Tua	24
B. Kecanduan <i>Game online</i>	33
C. Remaja.....	41
D. Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan <i>Game online</i> Pada Remaja	45
BAB III BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> PADA REMAJA DI DESA SEMBONGIN KECAMATAN BANJAREJO KABUPATEN BLORA.....	48
A. Dampak Kecanduan <i>Game online</i> pada Remaja di Desa Sembongin.....	48
B. Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan <i>Game online</i> pada Remaja di Desa Sembongin	51

BAB IV ANALISIS BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK KECANDUAN <i>GAME ONLINE</i> PADA REMAJA DI DESA SEMBONGIN KECAMATAN BANJAREJO KABUPATEN BLORA.....	62
A. Analisis Dampak Kecanduan <i>Game online</i> pada Remaja di Desa Sembongin.....	62
B. Analisis Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan <i>Game online</i> pada Remaja di Desa Sembongin	67
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan.....	78
3. Saran	79
4. Penutup	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	105

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis dampak kecanduan <i>game online</i> pada remaja di Desa Sembongin sebelum dan sesudah mendapat bimbingan dari orang tua.....	76
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Wawancara dengan Ibu DS	101
Gambar 2. Wawancara dengan Bapak SR	101
Gambar 3. Wawancara dengan Ibu AS	102
Gambar 4. Wawancara dengan Ibu ST	102
Gambar 5. Wawancara dengan MZ	103
Gambar 6. Wawancara dengan MNS	103
Gambar 7. Wawancara dengan MDK	104
Gambar 8. Wawancara dengan MRF	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menjadi perbincangan yang menarik di masyarakat, mulai anak-anak, remaja, maupun dewasa juga tidak kalah dengan pembahasan mengenai teknologi internet. Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2020 mencapai 196,7 juta atau 73,7% dari populasi. Jumlah ini bertambah sekitar 25,5 juta pengguna dibanding tahun sebelumnya. Ketua umum Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Jamalul Izza mengatakan kenaikan didorong oleh kehadiran infrastruktur internet cepat yang makin merata dan transformasi digital yang massif akibat pandemi Covid-19 sejak Maret 2020. Berdasarkan hasil survei pengguna internet di Indonesia periode 2019-2020 yang dirilis APJII, Jamal mengatakan di periode 2020 pengguna internet naik cukup signifikan dibandingkan hasil survei pada 2019. Jumlah pengguna di pulau Jawa masih berkontribusi terbesar terhadap kenaikan jumlah pengguna internet tersebut, yakni sebesar 56,4%.²

Internet merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat, dengan internet manusia modern dapat melakukan berbagai kegiatan seperti, mencari informasi, mengirim dan mengobrol dengan orang lain melalui pesan atau audio, mengembangkan relasi atau hubungan dan bermain *game online*.³ APJII mencatat salah satu bentuk hiburan yang dipilih masyarakat Indonesia di masa pandemi Covid-19 adalah bermain *game online* dengan presentase sebesar 16,5%. Bahkan berdasarkan data yang didapatkan dari Newzoo Global Games Market Report 2020, jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara global pada tahun 2020 bertambah sebesar 13% dan untuk pemain *game online* sendiri 3 miliar pemain hingga tahun 2023. Berdasarkan

²<https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii/> , diakses pada tanggal 17 Juni 2021 pada pukul 23.30 WIB

³ Novi Kurnia, *Literasi Digital Keluarga*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2019), hlm.4

data dari Statista ada 50,8 juta pengguna *mobile game* di tahun 2020. Hal tersebut tidak lepas dari imbas kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar daring. Alhasil membuat penggunaan dan unduhan aplikasi *game online* melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6% di tahun 2025.⁴

Permainan *game online* menjadi suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak permainan di dalamnya. Pada mulanya, permainan ini belum terkenal. Permainan yang dahulu sering dimainkan oleh anak-anak dan remaja yaitu *play station* (PS). Sedangkan pada era globalisasi, permainan PS sudah mulai ditinggalkan dan beralih pada *game online* yang dirasa lebih menarik karena dapat dimainkan oleh banyak orang dan tidak harus berada dalam satu ruangan yang sama.⁵ *Game online* ini merupakan permainan yang dimainkan secara online. Beragam *game* diciptakan kemudian di mainkan oleh mereka yang men-*download game* tersebut.⁶ Bahkan sebagian besar di antara pemain tidak saling mengenal di dunia nyata, hanya sebatas di dunia *online*. Perkembangan *game online* di daerah perkotaan maupun pedesaan yang telah memiliki jaringan internet begitu cepat berkembang pesat dan menjamur, apalagi jika memiliki kuota atau data, sehingga siapapun dengan mudah dapat menjangkau permainan yang dapat dimainkan secara online. Jenis *game online* yang saat ini marak dimainkan adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, dan *PUBG*. Mereka kecanduan untuk bermain tersebut karena permainan tersebut menyenangkan, mereka dapat berkomunikasi dengan lawan main mereka yang berasal dari berbagai daerah bahkan berbagai negara. Perkembangan dan dampak *game online* berubah sebagai gaya hidup pemanfaatan waktu bermain secara berlebihan.

Dampak perkembangan *game online* hampir terjadi di seluruh wilayah Indonesia khususnya di Pulau Jawa, salah satunya di Kabupaten Blora. Akibat pandemi yang berkepanjangan hal ini berdampak pada masyarakat

⁴<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-s> diakses pada tanggal 18 Juni 2021 pada pukul 00.10 WIB

⁵ Muhammad Al-Munajjid, *Bahaya Game*, (Bandung; Aqwam Jembatan Ilmu, 2011), hlm.12

⁶ Yudha Prasetyo, *Penulisan Eksploratif Perilaku Gammers di Kalangan Anak Remaja*, (Skripsi, Fakultas Ekologi Manusia IPB, 2009)

Blora khususnya dikalangan remaja dimana mereka lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada mengerjakan tugas sekolah. Hal ini juga terbukti adanya antusiasme masyarakat dikalangan remaja di Kabupaten Blora dengan adanya event *e-sport* pada tahun 2020 peserta *gamers* yang mengikuti event sekitar 32 grup. Dalam event ini diikuti oleh U-16 dan U-17.⁷ Hal ini menandakan bahwa sebagian generasi muda di wilayah Kabupaten Blora merupakan pecinta *game online*. Setelah adanya event ini, masyarakat khususnya kalangan remaja semakin mengerti apa itu *game online* dan keinginan untuk mencoba bermain semakin tinggi dan oleh sebab itu kenaikan pecandu *game online* semakin meningkat. Dengan adanya *smartphone* yang kini dimiliki oleh remaja di semua kalangan, mereka bebas mengakses *game online* setiap saat dengan diberlakukannya sekolah daring setiap remaja hampir setiap hari tidak lepas dari yang namanya *smartphone*. Salah satunya yang terjadi di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo, desa ini termasuk desa yang dimana mengalami dampak dari adanya Covid-19. Akibat dari pandemi yang berkepanjangan dan kebijakan pemerintah dalam pelaksanaan sekolah daring mengakibatkan remaja yang sebelumnya jarang dan bahkan tidak memiliki *smartphone*, kini hampir semua memilikinya dikarenakan adanya tuntutan untuk kegiatan belajar.⁸ Berdasarkan hasil pra-riset dengan edaran google form pada 20 remaja yang bermain *game online*, sebagian besar dari mereka merupakan usia 11-18 tahun yang dimana mereka masih mengenyam pendidikan sekolah. Usia tersebut merupakan fase remaja awal hingga pertengahan yang ditandai dengan adanya peningkatan emosional yang terkadang sulit untuk dikendalikan. Selain itu mereka akan mudah terpengaruh oleh teman-teman daripada ketika mereka masih kanak-kanak.⁹ Pengaruh dalam hal ini termasuk dalam hal bermain *game online*. Mereka yang kecanduan *game online* rata-rata mengalami

⁷ <https://www.kapernews.com/2020/09/13/sukses-adakan-event-esport-> diakses pada 18 Juni 2021 pada 20.00 WIB

⁸ Hasil Observasi di Desa Sembongin, pada tanggal 10 Juni 2021

⁹ Sidik Jatmika, *Genk Remaja, Anak Haram Sejarah atau kah Korban Globalisasi?*, (Yogyakarta: Kanisius, 2010), hlm.10-11

tanda-tanda tersebut. Sembilan belas dari dua puluh responden mengalami kecanduan *game online*, hal ini diketahui dari intensitas bermain mereka yang setiap harinya bertambah. Untuk itu problematika kecanduan *game online* pada remaja di desa ini menjadi fenomena yang perlu mendapat perhatian. Banyak remaja yang mengalami kecanduan *game online*. Mereka rata-rata menghabiskan waktu untuk bermain *game online* \pm 7jam dalam sehari. Rentan usia remaja 12-15 tahun yang lebih mendominasi sebagai pelaku *game online* di Desa Sembongin. Di usia tersebut dimana usia remaja yang penuh dengan dinamika yang menarik, umumnya mereka menginginkan hal-hal baru. Sesuatuyang baru apabila berimplikasi kepada hal yang positif tentu tidak masalah, namun apabila mengarah kepada hal yang negatif maka akan menimbulkan masalah.¹⁰ Remaja dalam perkembangannya mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku. Masa remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidak stabilan emosi.

Dampak yang dialami oleh remaja di Desa Sembongin yang kecanduan *game online* terlihat di beberapa aspek dalam kehidupan mereka. Salah satunya yaitu berpengaruh pada keadaan psikologis remaja itu sendiri. Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online*.¹¹ Ciri-ciri yang terlihat pada mereka yang kecanduan *game online* diantaranya adalah merasa cemas yang berlebih saat tidak bermain *game online*, kemudian perilaku yang lebih agresif seperti suka berkelahi, berkata kotor, dan suka menghina teman. Selain itu, terjadinya peningkatan emosional seperti mudah marah tanpa sebab yang jelas. Pengaruh lain juga terjadi pada aspek sosialisasi dengan lingkungan, remaja akan menciptakan dunianya sendiri dalam bermain *game online*. Secara tidak langsung, hal ini menyebabkan berkurangnya interaksi

¹⁰ Ahmad Zaini, Urgensi Bimbingan dan Konseling bagi Remaja, *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol.4, No.2, 2013, hlm.372

¹¹ Erizal Novrialdy, Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya, *Buletin Psikologi*, Vol.27, No.2, 2019, hlm.151

sosial remaja di kehidupan nyata. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online.¹² Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan remaja akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian *asosial* (kepribadian yang menyimpang), dimana remaja tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya khususnya di Desa Sembongin. Bukan hanya itu, efek yang ditimbulkan dari kecanduan *game online* bagi remaja akan timbul juga malas dalam beribadah. Dahulu setiap sore hari menjelang maghrib, di masjid atau mushola di Desa Sembongin pasti ramai dengan para remaja yang hendak menjalankan solat berjamaah dan mengaji Al-Qur'an. Namun, pemandangan saat ini sangatlah jauh berbeda. Masjid atau mushola yang ada di desa ini pada sore hari hingga menjelang isya saat ini jarang dijumpai remaja yang biasanya menunggu waktu solat dan mengaji seperti dulu. Mereka lebih banyak kita jumpai duduk di teras rumah masing-masing atau di tempat tongkrongan dan sibuk dengan *smartphone* dan *game online*-nya.¹³ Penulis mencoba melakukan wawancara dengan salah satu subjek yang mengalami kecanduan *game online*. Hasil wawancara dengan MNS berjenis kelamin laki-laki yang merupakan seorang pelajar sekolah menengah pertama, ia mengatakan bahwa dalam sehari ia mampu bermain *game online* selama \pm 6 jam bahkan terkadang lebih, dalam sehari ia mampu berdiam diri menatap *smartphone* (HP) dan kerap kali meninggalkan waktu makan dan sholat karena sudah asik dengan gamenya.¹⁴ Hal ini menandakan begitu lamanya waktu yang dihabiskan hanya untuk sebuah *game*.

Upaya untuk mengurangi dampak kecanduan *game online*, perlu adanya peran bimbingan orang tua agar dikemudian hari nantinya dapat menjalani kehidupan yang selaras tanpa menyebabkan efek negative.

¹²Hussain, Z., & Griffiths, M. D. Excessive use of massively multiplayer online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, Vo.7, No.2, 2009, hlm.563– 571

¹³Hasil pra-riset, 10 Juni 2021

¹⁴ Wawancara dengan MNS, subjek, pada 11 Juni 2021

Fenomena kecanduan *game online* ini akan menjadikan seseorang itu sulit untuk lepas atau bisa dianggap sebagai *game addict*.¹⁵ Sukrakarta menyatakan keluarga khususnya orangtua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor.¹⁶ Smart mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh yang salah.¹⁷ Remaja yang kecanduan *game online* sering melupakan kewajibannya seperti melalaikan sholat, tidak mau mengaji, dan membangkang kepada orang tua.

Peran bimbingan orang tua dalam sudut pandang Islam, cukup penting sebagai upaya untuk mengatur perkembangan anak dan sangat berperan penting dalam membimbing atau mendidik anak. Makna bimbingan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah petunjuk atau penjelasan untuk mengerjakan suatu hal, selain itu bermakna pula memberi jalan, menuntun orang ke arah yang lebih baik dari sebelumnya.¹⁸ Bimbingan menurut Stoops dan Wahlquist adalah proses bantuan yang berkesinambungan terhadap individu untuk mengembangkan kemampuan secara maksimal sehingga banyak bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat.¹⁹ Pengertian bimbingan dalam perspektif Islam merupakan proses pemberian bantuan kepada seseorang atau kelompok yang berupa arahan, bimbingan, dan bantuan. Bentuk dari bantuan yang diberikan lebih terfokus pada bantuan

¹⁵ Grant, J. E. & Kim, S.W. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. *Psychopathol*, 36, hlm.200–203

¹⁶ Rosi Kusumawati dkk, "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan", *Jurnal RAP UNP*, 2017, Vol. 8, No. 1, hlm. 88-99

¹⁷ Juwi Rayfana Tiwa dkk, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado", *E-journal Keperawatan*, 2019, Vol.7, NO.1, hlm.2-3

¹⁸ Wangsanata, Ali Murtadho, Ema Hidayanti, "Mengembalikan Fungsi Kognisi Pasien Penyakit Jantung di RSI Sunan Kudus Melalui Layanan Bimbingan Islam", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, Vol. 4, No. 1, Mei 2020, hlm.96

¹⁹ Henni Syafriana Nasution dan Abdillah, *Bimbingan Konseling "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*, (Medan : LP3I), hlm.1-2

yang berkaitan dengan kejiwaan atau mental, bukan berkaitan dengan material atau financial secara langsung.²⁰ Merujuk pada pengertian bimbingan di atas, apabila dikolaborasikan ke dalam esensi dakwah akan memberikan fokus penanganan obyek dakwah secara terpadu dan berkesinambungan. Artinya, dakwah dalam bentuk bimbingan akan lebih intens, dapat membina secara sistematis, terarah, dan terus menerus, sesuai dengan potensi, minat, bakat, dan kemampuan yang dimiliki individu.²¹

Orang tua memiliki tanggung jawab mengasuh dan membimbing anak-anaknya untuk mencapai tahapan-tahapan tertentu yang menghantarkan anak untuk siap dalam kehidupan bermasyarakat, sebagaimana dengan firman Allah Q.S Al-Luqman ayat 13 :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : *“Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: “hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kezoliman yang besar.”*

Ayat diatas menjelaskan dalam tafsir Al-Muyassar, ingatlah wahai Rasul tatkala Luqman berkata kepada putranya, dan dia ingin anaknya menjadi baik dan menjaga dia dari yang buruk, “wahai anakku, janganlah engkau beribadah dengan Allah, makhluk selain-Nya, sebenarnya ibadah selain Allah adalah ketidakadilan besar bagi jiwa dan melakukan dosa terbesar yang dapat mengakibatkan selamanya berada didalam neraka (kekal)”.

Dalam penjelasan Q.S Luqman ayat 13, bahwa orang tua harus mendidik anak-anaknya agar terhindar dari hal-hal buruk yang akan menimpa anak-anaknya, seperti halnya dengan kecanduan *game online* sebab dengan bermain *game online* yang berlebihan anak jadi lupa ibadah dan menyia-

²⁰ Lahmuddin Lubis, “ Rasulullah SAW dan Prinsip-prinsip Konseling Islam”, dalam *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol.5, No.1, tahun 2014, hlm.12

²¹ Baidi Bukhori, “Dakwah Melalui Bimbingan dan Konseling Islam”, dalam *Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, Vol.5, No.1, tahun 2014, hlm.12

nyiakan waktu yang dimiliki. Terkait peran orang tua dalam membimbing anak juga di jelaskan dalam sebuah hadist sebagai berikut :²²

مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ

Artinya : “Seorang bayi tidak dilahirkan (ke dunia ini) melainkan ia berada dalam kesucian (fitrah). Kemudian kedua orang tuanyalah yang akan membuatnya menjadi Yahudi, Nasrani, atau pun Majusi”-(HR. Bukhari).

Hadis di atas menjelaskan peranan kedua orang tua yang begitu besar terhadap perkembangan anak, serta pengaruhnya terhadap pendidikan. Sebab, anak dilahirkan dalam keadaan fitrah. Hadis di atas, juga menjelaskan adanya perhatian Islam yang begitu tinggi terhadap anak dan perkembangannya, serta memberi petunjuk agar anak diberi perhatian, perlindungan, serta pengarahan yang sesuai dengan fitrahnya. Sehingga pada akhirnya, anak akan menjadi hamba Allah yang saleh, serta taat melakukan segala bentuk ibadah.

Pentingnya bimbingan orang tua di masa kini masa dimana serba menggunakan teknologi tentu semakin berat tantangannya. Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak untuk mengenal dunia sekitar dan memberi bekal tentang nilai-nilai agama, budaya serta tradisi yang berguna bagi kehidupan anak remaja dikemudian hari. “Rumah dan keluarga merupakan lingkungan pertama, dimana anak memperoleh pengalaman-pengalaman yang mempengaruhi jalan hidupnya”.²³ Inilah tugas dan tanggung jawab orang tua sebagai pembimbing utama dan pertama bagi anak supaya dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Orang tua perlu memahami dasar-dasar bimbingan atau setidaknya mengetahui bagaimana cara untuk membimbing anaknya kearah yang lebih baik terutama ketika si anak sedang mengalami permasalahan.

Berdasarkan uraian fenomena dan permasalahan di atas, hal tersebut menarik penulis untuk melakukan penulisan terhadap problematika tersebut

²²Toni Pransiska, “Konsepsi Fitrah Manusia Dalam Perspektif Islam Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam Kontemporer”, *Jurnal Ilmiah Didaktika Vol. 17, No. 1*, Agustus 2016, hlm.3

²³ Y. Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Untuk Membimbing*, (Jakarta: Gunung Mulia, 1978), cet. V, hlm.13

dengan judul “Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Bagaimana dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo?
2. Bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora?

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dalam penulisan ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo
2. Untuk mengetahui bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora.

D. Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bersifat teoretik maupun praktis.

1. Secara Teoritis

Penulisan ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dalam jurusan Bimbingan Penyuluhan Islam mengenai bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora. Selain itu, penulisan ini juga diharapkan dapat menjadi bahan acuan untuk penulisan selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada masyarakat tentang pengaruh *game online* dan dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online* dan bermain *game online* dapat terindikasi pada kecanduan.
- b. Orang tua dapat mengetahui bagaimana cara mengatasi remaja yang kecanduan *game online*.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka digunakan sebagai perbandingan terhadap hasil penulisan yang sudah ada. Perbandingan ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan maupun kelebihan dari hasil penulisan yang sudah ada. Selain itu, tinjauan pustaka berguna sebagai upaya memperoleh data yang ori dari sebuah penulisan yang dilakukan. Dalam penulisan ini, penulis mengkaji beberapa penulisan yang memiliki kedekatan tema, penulisan tersebut digunakan sebagai kajian pendukung dalam penulisan ini.

Pertama, penulisan yang dilakukan oleh Mu'allimah pada tahun 2020 dengan judul skripsi "Interaksi Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada anak Usia Prasekolah Di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo".²⁴ Penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif. Tujuan dalam penulisan ini adalah dapat ditemukannya strategi orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan gadget. Dalam penulisan ini, metode yang digunakan adalah metode penulisan kualitatif. Hasil dari penulisan ini berkaitan dengan peran orang tua dalam mendampingi penggunaan gadget pada anak yaitu dengan cara orang tua memilihkan gadget sesuai dengan usia anak, orang tua selektif dalam memilihkan aplikasi permainan, orang tua menemani anak dalam bermain, serta orang tua membatasi waktu bermain anak.

Perbedaan penulisan di atas dengan penulisan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mu'allimah membahas tentang bagaimana strategi orang

²⁴ Mu'allimah, Skripsi, "Interaksi Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada anak Usia Prasekolah Di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo", (Surakarta: IAIN Surakarta, 2020)

tua dalam mendampingi anak dalam menggunakan gadget sementara penulisan ini membahas tentang bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Kedua, penulisan yang dilakukan oleh Rayadi pada tahun 2018 dengan judul skripsi “Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain *Game online* Di Desa Tanjung Bugis”.²⁵ Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Tujuan dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan *game online* pada anak. Hasil dari penulisan ini menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain *game online* terjadi karena kurangnya bentuk pengawasan terhadap anak dikarenakan kesibukan aktifitas orang tua dan pengaruh lingkungan tempat tinggal.

Adapun perbedaan penulisan di atas dengan penulisan ini adalah penulisan yang dilakukan oleh Rayadi membahas tentang bagaiman peran orang tua dalam mengawasi kebiasaan anak bermain *game online*, sedangkan penulisan ini membahas tentang upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Ketiga, penulisan yang dilakukan oleh Rizki Istiqowati pada tahun 2020 dengan judul “Upaya Orang Tua Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”.²⁶ Penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif studi kasus. Tujuan dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui upaya orang tua mengatasi problematika penggunaan gadget pada anak usia dini. Hasil dari penulisan ini adalah problematika yang diakibatkan oleh gadget berupa gangguan pada fisik, gangguan pada sosio-emosional, gangguan pada bahasa, dan gangguan pada kognitif anak. Sedangkan upaya orang tua mengatasi problematika tersebut dengan seperti membiasakan anak untuk bermain di luar rumah dan memberikan permainan-permainan anak untu merangsang perkembangan anak.

²⁵ Rayadi, Skripsi, “Analisis Peran Orang Tua Terhadap Kebiasaan Anak Bermain *Game online* Di Desa Tanjung Bugis”, (Pontianak: Universitas Tanjungpura Pontianak, 2018)

²⁶ Rizki Istiqowati, Skripsi, “Upaya Orang Tua Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini”, (Purwokerto: IAIN Purwokerto, 2020)

Perbedaan penulisan di atas dengan penulisan ini adalah penulisan yang dilakukan oleh Rizki Istiqowati membahas tentang apa saja problematika yang diakibatkan oleh gadget serta bagaimana upaya orang tua dalam mengatasi problem tersebut pada anak usia dini sedangkan penulisan ini berfokus pada bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Keempat, penulisan yang dilakukan oleh Rizky Angraini pada tahun 2018 dengan judul “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game online* terhadap Perkembangan Anak”.²⁷ Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kualitatif deskriptif. Penulisan ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua yang mengalami kecanduan *game online* dan dampak yang ditimbulkan dari orang tua yang kecanduan *game online* terhadap perkembangan anak. Hasil dalam penulisan ini adalah pengasuhan yang diterapkan oleh orang tua yang kecanduan *game online* adalah pengasuhan menuruti dimana orang tua membebaskan anak, tidak membebankan tanggung jawab rumah tangga pada anak, dan orang tua tetap menunjukkan kekuasaan dengan memarahi anak ketika anak nakal di rumah. Pengasuhan tersebut memberikan dampak pada perkembangan kognitif dan psikososial anak.

Perbedaan penulisan di atas dengan penulisan yang dilakukan penulis adalah penulisan yang dilakukan oleh Rizky Angraini membahas tentang bagaimana bentuk pola asuh yang diterapkan orang tua yang kecanduan *game online* serta apa dampak yang ditimbulkan dari orang tua yang kecanduan *game online* terhadap perkembangan anak. Sedangkan penulisan ini membahas tentang bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Kelima, penulisan yang dilakukan oleh Muhammad Fikri Faruza pada tahun 2018 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan *Game online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4

²⁷ Rizky Angraini, Skripsi, “Dampak Pengasuhan Orang Tua Yang Kecanduan *Game online* terhadap Perkembangan Anak”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2018)

Martubung”.²⁸ Penulisan ini menggunakan metode kuantitatif. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan bermain *game online*. Hasil dari penulisan ini berdasarkan angket yaitu diperoleh dari sebelum tindakan 40% dan setelah tindakan di siklus I 60%, dan siklus II meningkat menjadi 80%. Terlihat jelas bahwa setiap siklusnya mengalami peningkatan dan sudah mencapai target keberhasilan tindakan yang diharapkan.

Adapun perbedaan penulisan di atas dengan penulisan ini adalah penulisan yang dilakukan oleh Muhammad Fikri Faruza membahas tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* serta bagaimana kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online* sebelum mendapat layanan bimbingan kelompok dan apakah layanan bimbingan kelompok dapat meningkatkan kedisiplinan siswa yang kecanduan *game online*. Sedangkan penulisan ini membahas tentang bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja. Penulisan di atas juga menggunakan metode penulisan kuantitatif sedangkan penulisan ini menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif.

Keenam, penulisan yang dilakukan oleh Diah Tri Nugraheni pada tahun 2017 dengan judul “Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja yang Kecanduan *Game online*”.²⁹ Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah kuantitatif. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan *game online*. Hasil dari penulisan ini menunjukkan bahwa pola asuh ayah demokratis dan permisif serta pola asuh ayah demokratis dan ibu demokratis memiliki skor yang dominan pada remaja yang kecanduan *game online* sebesar 23%.

²⁸ Muhammad Fikri Faruza, Skripsi, “Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Siswa yang Kecanduan *Game online* Melalui Layanan Bimbingan Kelompok di MAPN 4 Martubung”, (Medan: UIN Sumatera Utara, 2018)

²⁹ Diah Tri Nugraheni, Skripsi, “Pola Asuh Orang Tua Pada Remaja yang Kecanduan *Game online*”, (Malang: UMM, 2017)

Perbedaan penulisan di atas dengan penulisan ini adalah penulisan yang dilakukan oleh Diah Tri Nugraheni membahas tentang bagaimana pola asuh orang tua pada remaja yang kecanduan *game online* serta menggunakan metode penulisan kuantitatif sedangkan penulisan ini berfokus pada bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja serta menggunakan metode penulisan kualitatif deskriptif.

Berdasarkan penulisan-penulisan di atas, terdapat persamaan dengan penulisan yang akan dilakukan oleh penulis yaitu membahas tentang *game online*. Perbedaan dari keenam penulisan tersebut adalah penulisan ini membahas tentang bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja, dan penulisan yang akan penulis lakukan ini berfokus pada bagaimana upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

F. Metodologi Penulisan

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, tindakan, dan motivasi. Secara holistic dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.³⁰

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

³⁰ Tohirin, *Metode Penulisan Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hlm.3

Jenis data yang digunakan dalam penulisan ini adalah jenis data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka-angka.³¹

b. Sumber Data

Sumber data penulisan merupakan sumber untuk memperoleh keterangan penulisan. Sumber data dalam penulisan adalah subyek tempat data diperoleh. Sumber data dapat berupa orang, buku, dokumen, dan sebagainya.³²

Berdasarkan sumbernya, sumber data dalam penulisan dikelompokkan menjadi dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.³³

a) Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data oleh penulis untuk tujuan penulisan. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara, observasi, dan alat lainnya.³⁴ Dalam penulisan ini sumber data primer adalah remaja yang mengalami kecanduan *game online* beserta orang tuanya.

1) Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, Sugiyono mendefinisikan teknik purposive sampling adalah teknik yang dilakukan dalam pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut adalah orang yang dianggap paling mengetahui tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin orang tersebut sebagai penguasa sehingga akan

³¹ Noeng Muhadjirin, *Metode Penulisan Kualitatif*, (Yogyakarta: Rekesarasin, 1996), hlm.2

³² Dadang Kuswana, *Metode Penulisan Sosial*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hlm.129

³³ Saifuddin Azwar, *Metode Penulisan*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 91

³⁴ Subagyo P. Joko, *Metodologi Penulisan dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hlm.87

memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti.³⁵ Oleh karena itu, yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah remaja yang mengalami kecanduan *game online* beserta orang tuanya.

2) Kriteria Informan

Situasi sosial untuk sampel awal sangat disarankan suatu situasi sosial yang di dalamnya menjadi semacam muara dari banyak domain lainnya.³⁶ Selanjutnya dinyatakan bahwa, sampel sebagai sumber data atau sebagai informan sebaiknya memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Mereka yang menguasai dan memahami sesuatu melalui proses mempelajari serta memperhatikan pertimbangan lain, sehingga hasilnya tidak hanya berdasar pada sudut pandang dirinya sendiri saja.
- b. Mereka yang tergolong masih terlibat pada kegiatan yang sedang diteliti.
- c. Mereka yang memiliki waktu yang cukup untuk dimintai informasi.
- d. Mereka yang tidak menyampaikan informasi dari hasil kesimpulannya sendiri secara sepihak tanpa melibatkan pertimbangan lain.
- e. Mereka tergolong cukup asing dengan peneliti sehingga lebih menarik untuk dijadikan narasumber.

b) Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang berasal dari selain subyek penulisan.³⁷ Sumber data sekunder merupakan data pendukung yaitu data informasi dan buku-buku terkait dengan tema

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 218-219

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm. 218

³⁷ Saifuddin Azwar, *Metode Penulisan*, (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 91

penulisan yang telah dikumpulkan oleh pihak lain. Dalam penulisan ini yang menjadi data pendukung ialah buku-buku dan jurnal ilmiah yang berkaitan dengan tema penulisan.

3) Definisi Konseptual

a. Bimbingan Orang Tua

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah “ayah dan ibu kandung, orang yang dianggap tua”. Menurut Hallen A, bimbingan orang tua merupakan bimbingan yang diberikan kepada anak untuk menemukan dan mengembangkan kepribadian anak yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang tidak diinginkan, yang mantap dan mandiri serta sehat jasmani dan rohani.³⁸

b. Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain game).³⁹

c. Remaja

Masa remaja merupakan periode transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.⁴⁰ Menurut Sarwono, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan yakni masa remaja awal, masa remaja pertengahan atau madya, dan masa remaja akhir. Adapun kriteria usia masa remaja awal yaitu 10-12 tahun, kriteria remaja pertengahan atau

³⁸Hallen A, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*, hlm.78

³⁹ Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, (Semarang; CV Permata Buku, 2007), hlm.3

⁴⁰ Santrock, *Perkembangan Remaja*, Edisi Keenam. (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm.13

madya yaitu 13-15 tahun, sedangkan kriteria remaja akhir yaitu 16-19 tahun.⁴¹

4) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan informasi yang mendukung penulisan ini. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka penulis tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan.⁴² Dalam penulisan ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis antara lain :

a. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penulisan yang berlangsung secara lisan dilakukan dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan.⁴³

Teknik pengumpulan data ini didasarkan pada laporan pribadi atau pengetahuan dan keyakinan pribadi. Wawancara dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung misalkan melalui tatap muka atau bertemu secara langsung. Sedangkan secara tidak langsung dapat melalui telepon atau video call. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur atau pun tidak. Dalam penulisan ini penulis menggunakan wawancara secara tidak terstruktur karena tidak tersusun secara sistematis atau dilakukan secara bebas. Penulis melakukan wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online* dan orang tuanya.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengalaman dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang hendak

⁴¹ Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta: Bulan Bintang, 2000), hlm.22

⁴² Sugiyono, *Metodologi Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.204

⁴³ Abu Achmadi, *Metodologi Penulisan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm.53

diselidiki.⁴⁴ Teknik ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung. Dalam penulisan yang dilakukan penulis, teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode dalam upaya pengumpulan data kualitatif dengan mencermati atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain tentang subjek penulisan.⁴⁵ Dokumentasi adalah metode mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.⁴⁶

Data yang diperoleh dari metode dokumentasi dalam penulisan ini dapat berupa identitas informan, foto saat melakukan wawancara dengan informan.

5) Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, data dapat dinyatakan valid jika tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan oleh peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada kondisi yang diteliti.⁴⁷ Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data.

Norman K. Denkin mendefinisikan triangulasi sebagai gabungan atau kombinasi metode yang dipakai untuk mengkaji fenomena yang saling terkait dari sudut pandang dan perseptif yang berbeda. Menurutnya, triangulasi meliputi dua hal, yaitu:

- a. Triangulasi teknik, dilakukan dengan cara membandingkan informasi atau data dengan cara yang berbeda. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menggunakan metode wawancara, observasi, dan survei.

⁴⁴ Hadi Sutrisno, *Metodologi Research Jilid II*, (Yogyakarta: Andi Offset), hlm. 36

⁴⁵ Mardawani, *Praktis Penulisan Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm. 52.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penulisan, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm.274

⁴⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 276.

Peneliti bisa menggunakan metode wawancara dan observasi untuk mengecek kebenarannya, selain itu bisa juga menggunakan informan yang berbeda untuk mengecek kebenaran informasi tersebut.

- b. Triangulasi sumber data, dilakukan untuk menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber pengolahan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat, dokumen, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan yang berbeda pula.⁴⁸

Teknik yang digunakan dalam penulisan ini adalah triangulasi teknik. Triangulasi teknik yaitu menguji keabsahan suatu data dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan menggunakan wawancara lalu dicek kembali dengan teknik yang berbeda seperti observasi, dan dokumentasi⁴⁹.

6) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi kemudian dilakukan dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting, dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁵⁰

Menurut Miles and Huberman dalam Sugiyono, analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data ini meliputi :

⁴⁸ Nur Fauziah R, "Efektivitas Penggunaan Alat Bantu Reaksi Gerakan Tangan Bagi Kaum Disabilitas", (Skripsi dipublikasikan), Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015, hlm. 34.

⁴⁹*Ibid*, hlm.179

⁵⁰ Sugiyono, *Metodologi Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm.244

a. Reduksi data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu perlu dicatat secara teliti dan rinci, maka perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.⁵¹

b. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antara kategori, dan sejenisnya. Penyajian data yang digunakan dalam penulisan kualitatif adalah dengan teks yang bersifat narasi.⁵²

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dan verifikasi yang didasarkan pada data dan bukti yang valid dan konsisten sehingga kesimpulan yang diambil itu kredibel.⁵³

Pada tahap ini diharapkan penulis telah mampu menjawab rumusan masalah penulisan dengan lebih terperinci berkaitan dengan bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

G. Sistematika Penulisan

Agar suatu penulisan dapat dengan mudah dipahami oleh orang yang membacanya, maka selayaknya dapat sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan penulisan ini adalah :

Bab I : Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, kajian riset terdahulu, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan teoretik yang terdiri dari bimbingan orang tua, kecanduan *game online*, remaja, dan bimbingan orang tua dalam

⁵¹*ibid*, hlm.247

⁵²*ibid*, hlm.249

⁵³ Sugiyono, *Memahami Penulisan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm.99

mengurangi kecanduan *game online*. Pertama bimbingan orang tua diperinci menjadi : pengertian bimbingan orang tua, tujuan dan fungsi bimbingan orang tua, dan bentuk-bentuk bimbingan orang tua. Kedua adalah kecanduan *game online* diperinci menjadi : pengertian kecanduan *game online*, aspek kecanduan *game online*, faktor-faktor penyebab kecanduan *game online*, dan dampak bermain *game online*. Ketiga adalah remaja diperinci menjadi : pengertian remaja, ciri-ciri remaja, dan tahapan remaja. Dan yang keempat yaitu bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Bab III : Penjelasan tentang dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora dan penjelasan tentang bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora.

Bab IV : Analisis tentang dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora dan analisis tentang upaya bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora.

Bab V : Merupakan penutup yang mencakup, kesimpulan, saran-saran, dan rekomendasi, serta penutup.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Bimbingan Orang Tua

a. Pengertian Bimbingan Orang Tua

Bimbingan dapat diartikan secara umum sebagai suatu bantuan, namun untuk sampai pada pengertian yang sebenarnya harus diingat bahwa tidak setiap bantuan dapat diartikan dengan bimbingan. Bimbingan adalah suatu proses yang berkesinambungan. Bimbingan merupakan bantuan yang diberikan oleh seorang pembimbing kepada individu atau kelompok individu dari semua jenis dan umur baik yang telah memiliki problem maupun yang belum untuk mencegah atau mengatasi kesulitan hidupnya agar individu atau sekelompok individu itu memahami dan mengerti dirinya dan mampu membuat keputusan sendiri dalam menghadapi masalahnya sesuai dengan kemampuannya, sehingga tercapai kebahagiaan hidup sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial.⁵⁴

Terdapat beberapa pendapat bahwa; bimbingan adalah suatu proses membantu individu agar mereka dapat membantu dirinya sendiri dalam dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.⁵⁵ Bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan yang terus menerus dan sistematis dari pembimbingan kepada yang dibimbing agar tercapai kemandirian dalam pemahaman diri, penerimaan diri, pengarahan diri dan perwujudan diri dalam mencapai tingkat perkembangan yang optimal dan penyesuaian diri dengan lingkungan.⁵⁶

Menurut Brunce Shertzer dan Shally C. Stone dalam (dalam Riyadi, dkk, 2019:87) mendefinisikan bahwa bimbingan merupakan sebuah proses pemberian bantuan kepada individu agar mampu memahami

⁵⁴ Muttaqin, Ali Murtadho, Anila Umriana, "Bimbingan Konseling Bagi Perempuan Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga Di Lrc-Kjham Semarang", SAWWA, Vol. 11, No. 2, April 2016, hlm.180

⁵⁵ Achmad Juntika Nurihsan, *Bimbingan dan Konseling dalam Latar Kehidupan, Bimbingan dan Konseling dalam Latar Kehidupan*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), hlm.9

⁵⁶ Faizah Binti Awad, *Buku Ajar Bimbingan Konseling Pendidikan*, (Kendari: Cv.Shadra, 2011), hlm.12

diri dan lingkungannya.⁵⁷ Pendapat lain menurut Prayitno dan Amti (dalam Mahmudah, 2015:11) mengatakan bahwa bimbingan adalah suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh seseorang yang ahli kepada individu atau kelompok, baik anak-anak, remaja dan dewasa, agar yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan lebih mandiri.⁵⁸ Menurut Tirmidzi (dalam Ulin Nihayah, 2018) bimbingan adalah suatu usaha yang demokratis dan sungguh-sungguh dalam memberikan bantuan dengan memberikan arahan, pedoman, dorongan agar seseorang yang mendapat bantuan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.⁵⁹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa; Orang tua adalah ayah ibu kandung”.⁶⁰ Orang tua merupakan pendidik utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidikan terdapat dalam keluarga. Pada umumnya pendidikan dalam rumah tangga itu bukan berpangkal tolak dari kesadaran dan pengertian yang lahir dari pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anak.⁶¹

Bimbingan orang tua merupakan cara orang tua dalam mendidik dan membimbing jasmani dan rohani anak secara bertahap sesuai irama perkembangan anak menuju terbentuknya manusia seutuhnya. Bimbingan

⁵⁷ Agus Riyadi, Abdullah Hadziq, dan Ali Murtadho, “Bimbingan Konseling Islam bagi Pasien Rawat Inap di Rumah Sakit Roemani Muhammadiyah Semarang”, dala *Jurnal SMaRT Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi*, Vol.5, No.1, tahun 2019, hlm.87

⁵⁸ Mahmudah, *Bimbingan Konseling dan Keluarga Keluarga Perspektif Islam*, (Semarang: CV. Karya Abadi Jaya, 2015), hlm.11

⁵⁹ Ulin Nihayah, Ahmad Shofwan, dan Nuha Nailaturrafidah, “*The Academic Axiety of Student in Pandemic Era*”, dalam *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, Vol.2, No.1, hlm.48

⁶⁰ Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta; Balai Pustaka, 1990), hlm.629

⁶¹ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta; Bumi Aksara, Cet. X, 2012), hlm.35

orang tua adalah suatu proses pemberian bantuan yang terus-menerus dan sistematis kepada individu dalam memecahkan masalah yang dihadapinya agar tercapai kemampuan untuk dapat memahami dirinya (*self understanding*), kemampuan untuk menerima dirinya (*self acceptance*), kemampuan untuk mengarahkan dirinya (*self direction*), dan kemampuan untuk merealisasikan dirinya (*self realization*) sesuai dengan potensi atau kemampuannya dalam mencapai penyesuaian diri dengan lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.⁶²

Pemaparan mengenai bimbingan orang tua menurut Sujanto bahwa orang tua yang menghadirkan anak di dunia ini, secara kodrati ia bertugas mendidik dan membimbing anak, sejak kecil anak hidup, tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga. Oleh karena itu secara tidak terencana orang tua menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang warisi dan pengaruh lain yang diterimanya di masyarakat. Selanjutnya pemaparan mengenai bimbingan orang tua juga dipaparkan oleh Susanto, bahwa sejak lahir, anak yang masih bayi telah mendapatkan bimbingan yang maksimal dari orang tua dalam pengasuhan yang telaten dan penuh dengan kasih sayang. Bimbingan tersebut yaitu berupa memperkenalkan anak pada lingkungan sekitarnya. Hal ini merupakan awal dari proses penyesuaian diri dengan lingkungannya, yang dimana orang tua memberi bimbingan supaya anak peka terhdap rangsangan-rangsangan sosial. Salah satu tujuan proses sosialisasi, yaitu mempertajam tingkah laku sosial dalam rangka pemyesuaian diri yang baik terhadap lingkungan.⁶³

Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa bimbingan orang tua adalah segala bantuan atau usaha yang diberikan oleh orang tua dalam memberikan bantuan kepada anaknya baik secara moril dan materil. Secara moril seperti berupa nasihat-nasihat, kasih sayang, arahan, pemberian situasi, dan bila mungkin memberikan bantuan dalam

⁶² Hamdani, *Bimbingan dan Penyuluhan*, (Bandung; Pustaka Setia, 2012), hlm.278

⁶³ Lina Novita dan Anisa Agustina, *Bimbingan Orang Tua Dengan Disiplin Siswa*, hlm. 6.

menyelesaikan tugas-tugas belajar anaknya, dan secara materil menyediakan kebutuhan belajar anak.

b. Tujuan dan Fungsi Bimbingan Orang Tua

Tujuan dari bimbingan adalah mengembangkan potensi yang ada pada setiap diri individu secara optimal, dengan harapan agar ia menjadi orang berguna bagi dirinya sendiri, lingkungan, dan pada masyarakat pada umumnya.⁶⁴ Jadi tujuannya adalah supaya yang dibimbing itu mampu menjadikan dirinya berguna baik bagi dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat pada umumnya, hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. At-Tahrim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ (٦)

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.*⁶⁵

Dan adapun diadakannya bimbingan, bertujuan agar setiap remaja mampu menghindari dari segala gangguan, serta mampu mengatasi dan menyel esakan persoalan yang dihadapi, dengan potensi yang ada pada dirinya. Untuk itu para orang tua harus jeli dan peka terhadap perkembangan yang terjadi pada anaknya yang masih dalam usia remaja, karena setiap persoalan dan kesulitan yang dihadapi oleh anak harus segera diatasi, tentunya harus memulai bimbingan dan arahan dari orang tua. Sedangkan bila di tinjau dari statusnya, menurut Hallen bimbingan mempunyai tiga fungsi, yaitu:

- a) Fungsi pencegahan (preventif) adalah bimbingan berfungsi sebagai usaha pencegahan timbulnya masalah yang dapat menghamabat perkembangan pada diri seorang anak.

⁶⁴ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet. Ke-1, hlm.58

⁶⁵ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 2005), hlm.

- b) Fungsi penyaluran adalah bimbingan berfungsi memberikan bantuan kepada anak, untuk mendapatkan kesempatan menyalurkan potensi yang ada pada dirinya agar lebih berkembang.
 - c) Fungsi pemeliharaan dan pengembangan adalah fungsi bimbingan yang dapat mendorong anak agar dapat mencapai berbagai perkembangan potensi secara optimal.⁶⁶
- c. Bentuk-bentuk Bimbingan Orang Tua

Bimbingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak remaja bukanlah sesuatu yang mudah. Karena untuk membimbing dan mendidiknya terhadap anak remaja bukanlah sesuatu yang mudah. Karena untuk membimbing dan mendidiknya diperlukan sikap keterbukaan, kehangatan, penghargaan, perhatian dan pengertian. Metode dalam membimbing dan mengarahkan anak remaja kepada perilaku yang baik akan mendorong keberhasilan dalam upaya mengatasi kesalahan yang diperbuat anak serta mendorong anak untuk tidak mengulanginya kembali dan bagaimana orang tua harus bertindak dalam menyikapi tuntutan seorang anak, berikut merupakan saran yang layak dipertimbangkan yaitu :

a) Komunikasi

Komunikasi yang baik dengan anak merupakan suatu cara yang efektif untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan. Dengan melakukan komunikasi, orang tua dapat mengetahui pandangan-pandangan dan kerangka berfikir anaknya, dan begitu pula sebaliknya.

b) Kesempatan

Orang tua sebaiknya memberikan kesempatan kepada anaknya untuk membuktikan atau melaksanakan keputusan yang telah diambilnya.

c) Tanggung jawab

⁶⁶ Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet. Ke-1, hlm.60

Tanggung jawab orang tua diselenggarakan dengan kewajiban mendidik dan membimbing. Secara umum membantu anak dalam perkembangan daya-dayanya dan penetapan nilai-nilai.

d) Konsistensi

Konsistensi orang tua dalam menerapkan disiplin dan menanamkan nilai-nilai sejak masa kanak-kanak dalam keluarga akan menjadi panutan untuk mengembangkan kemandirian dan berpikir secara dewasa.⁶⁷

Bimbingan orang tua dalam Islam merupakan usaha yang lebih khusus yang diterapkan untuk mengembangkan fitrah keagamaan dan sumber daya insan supaya lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam yang didasarkan pada nilai-nilai Islam yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist. Dasar itu sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Imran ayat 104 yang artinya :

وَأَنْتُمْ مِّنكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ
عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya : “*dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar merekalah orang-orang yang beruntung.*”

Ayat di atas menunjukkan agar manusia selalu mendidik diri sendiri atau pun orang lain. Proses pendidikan dan pengajaran tersebut dapat dikatakan sebagai “bimbingan” dalam bahasa psikologi. Nabi Muhammad SAW menyuruh umat muslim untuk menyebar atau menyampaikan agama Islam yang diketahuinya, walaupun satu ayat. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa nasihat agama itu ibarat bimbingan (*guidance*) dalam pandangan psikologi. Islam memberi perhatian pada proses bimbingan, Allah menunjukkan adanya bimbingan, nasihat atau petunjuk bagi manusia yang beriman dan melakukan perbuatan terpuji.⁶⁸

⁶⁷ Enung Fatimah, *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hlm.147

⁶⁸ Hamdani, *Bimbingan dan Penyuluhan*. (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hlm.248

Orang tua harus mampu mengarahkan dan membimbing anaknya secara terus menerus hingga sang anak dapat menemukan kehidupan yang lebih baik yang berdasarkan pada ajaran agama. Menurut Muhyidin, bentuk-bentuk bimbingan yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah sebagai berikut :⁶⁹

a) Bimbingan dengan Nasihat

Nasihat akan membentuk keimana anak remaja secara moral, psikis dan sosial. Sebab nasihat sangat diperlukan dalam menjelaskan kepada remaja tentang segala hakikat moral yang mulia dalam agama Islam.

Dari penjelasan di atas maka orang tua hendaknya memahami dalam memberikan nasihat dalam membimbing anak-anaknya secara spiritual, moral, dan sosial sehingga akhirnya dapat menjadi remaja yang baik, berfikir jernih dan berwawasan luas. Ada tiga waktu yang tepat untuk dapat memberikan nasihat pada anak, yakni waktu dalam perjalanan, waktu makan, dan waktu anak sakit. Dalam memberikan nasihat sebagai orang tua harus dengan bijak dan jangan sampai lalai. Lalai yang dimaksud adalah tidak bisa memberikan nasihat secara bijak, adil dan proporsional. Jika anak sudah diberi pengertian dan nasihat secara baik dan bijak oleh orang tua, akan tetapi tetap bersikeras hati dan tetap pada pendiriannya dan merugikan diri sendiri maupun orang lain, maka orang tua terpaksa melakukan teguran keras dan bahkan memberi hukuman, namun hukuman yang mendidik.⁷⁰

b) Bimbingan dengan Keteladanan

Keteladanan merupakan cara atau metode yang palik baik dalam rangka bimbingan orang tua terhadap anak remaja. Setiap anak yang akan menjalani proses kehidupannya, mereka memerlukan keteladanan yang baik dari orang tuanya. Keteladanan orang tua sangat berpengaruh

⁶⁹Muhamad Muhyidin, *ESQ Power for Better Life Cara Islami Meningkatkan Mutu Hidup dengan Manajemen ESQ Power Sejak Masa Kanak sampai Dewasa*, (Yogyakarta: Tunas Publishing, 2006), hlm.515-520

⁷⁰ M. Arif Hakim, *Mendidik Anak Secara Bijak (Panduan Keluarga Muslim)*, (Bandung: Marja', 2002), hlm.25

terhadap kepribadian anak. Segala yang dilakukan orang tua dianggap baik dan benar, maka secara otomatis anak mudah menirunya.⁷¹ Hal ini karena setiap manusia memiliki kebutuhan psikologis untuk menyerupai dan mencontoh orang yang dicintai dan dihargainya.

Metode keteladanan memerlukan sosok pribadi yang dapat dilihat, diamati, dan dirasakan sendiri oleh seorang anak, sehingga anak ingin menirunya. Disinilah timbul proses yang dinamakan identifikasi, yaitu anak berusaha menjadi seperti orang tuanya di dalam nilai kehidupan dan kepribadiannya.⁷² Maka dalam hal ini orang tua sebagai orang pertama yang diteladani anak, orang tua dituntut untuk menerapkan segala perintah Allah SWT dan sunnah rasul-Nya, baik akhlak atau perbuatannya. Sebab anak akan selalu mengawasi dan memperhatikan apa yang dilakukan orang tuanya sepanjang waktu.

c) Bimbingan dengan Pembiasaan

Orang tua membimbing anak tidak cukup hanya melalui suruhan, tetapi orang tua dituntut untuk menjadi contoh bagi anak-anaknya. Pembiasaan merupakan salah satu metode dalam mendidik dan membimbing anak, yaitu dengan cara membiasakan anak untuk melakukan perbuatan yang baik sesuai ajaran agama. Pembiasaan dapat menanamkan sikap dan perbuatan yang dikehendaki, hal demikian dikarenakan adanya pengulangan-pengulangan sikap atau perbuatan, sehingga sikap dan perbuatan tersebut akan tertanam mendarah daging sehingga seakan-akan merupakan pembawaan.⁷³

Segala perbuatan atau tingkah laku anak adalah berawal dari kebiasaan yang tertanam dalam keluarga, misalnya saja kebiasaan cara makan, minum, berpakaian dan bagaimana pula cara mereka berhubungan

⁷¹ Hasan Shalih Baharits Adnan, *Tanggung Jawab Ayah Terhadap Anak Laki-laki*, (Jakarta: Gema Insan Press, 1996), hlm.54

⁷² Siti Meichati, *Kepribadian Mulai Berkembang di Dalam Keluarga*, (Semarang: tp, 1976), hlm.23

⁷³ Suhartin C, R, I. *Cara Mendidik Anak dalam Keluarga Masa Kini*, (Jakarta: PT Bhratara Karya Aksara, 1996), hlm.104

dengan sesama manusia. Semua itu terbentuk pada tahap perkembangan awal anak yang berada dalam keluarga. Maka perlunya tokoh identifikasi, yang secara tidak sadar anak akan mengambil over sikap, norma, nilai, tingkah laku dan sebagainya dari tokoh identifikasi tersebut.

Seperti yang kita ketahui, anak kecil mudah untuk melupakan sesuatu. Ia akan beralih pada hal-hal baru yang disukainya dan melupakan hal-hal yang sudah terjadi sebelumnya. Menurut Purwanto, ada beberapa syarat pembiasaan itu dapat lekas tercapai dan baik hasilnya, yaitu: *Pertama*, mulailah pembiasaan itu sebelum terlambat selagi dapat. *Kedua*, pembiasaan itu dilakukan secara terus menerus dan teratur sehingga menjadi kebiasaan yang otomatis. *Ketiga*, pembiasaan hendaklah konsekuen, bersikap tegas dan teguh terhadap pendirian yang telah diambil. *Keempat*, pembiasaan yang semula mekanistik itu harus menjadi pembiasaan yang disertai kata hati anak itu sendiri.⁷⁴

d) Bimbingan dengan Pengawasan

Maksud dari pengawasan ini adalah mendampingi dalam upaya membentuk akidah dan moral anak serta mengawasi dan mempersiapkan secara terus menerus tentang keadaan dan kondisi anak baik jasmani maupun rohaninya. Orang tua dalam melakukan pengawasan ini tidak terbatas pada satu atau dua aspek pembentukan jiwa, tetapi ia juga mencakup berbagai aspek yaitu keimanan, intelektual, moral, fisik, psikis dan sosial kemasyarakatan, sehingga ia akan menjadi anak remaja yang seimbang dalam menunaikan tugasnya dalam hidup ini.

Sebagai orang tua perlu memberikan bimbingan kepada anaknya agar mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Menurut Mansur, ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh orang tua, yaitu sebagai berikut :⁷⁵

⁷⁴ M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000), hlm.177

⁷⁵ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hlm.349

- a) Membantu remaja memahami posisi dan peranannya masing-masing sesuai dengan jenis kelaminnya, agar mampu saling menghormati dan saling tolong menolong dalam melaksanakan perbuatan yang baik dan diridhai Allah SWT.
- b) Membantu remaja mengenal dan memahami nilai-nilai yang mengatur kehidupan berkeluarga, bertetangga, bermasyarakat dan mampu melaksanakannya untuk memperoleh ridha Allah SWT.
- c) Mendorong remaja untuk mencari ilmu dunia dan ilmu agama, agar mampu merealisasikan dirinya sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang beriman.
- d) Membantu remaja memasuki kehidupan bermasyarakat yang dilakukan secara bertahap untuk melepaskan diri dari ketergantungan pada orang tua, serta mampu bertanggung jawab sendiri atas sikap dan perilakunya.
- e) Membantu dan memberi kesempatan serta mendorong remaja mengerjakan sendiri dan berpartisipasi dalam melaksanakan kegiatan keagamaan di dalam keluarga maupun masyarakat.

B. Kecanduan *Game online*

a. Pengertian Kecanduan *Game online*

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologis diartikan sebagai ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius, keanduan tersebut menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat dihentikan.⁷⁶ Lain halnya dengan Yee (2007), Yee menjelaskan kecanduan merupakan perilaku yang tidak sehat yang sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan yang akan menimbulkan dampak negatif bagi individu itu sendiri maupun orang lain. Kriteria kecanduan seperti cemas, frustrasi, marah ketika tidak melakukan permainan, perasaan bersalah saat bermain, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi, teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu

⁷⁶ Chapin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm.22

yang tidak beres dengan individu, dan muncul masalah dalam kehidupan sosial.⁷⁷ Jadi, kecanduan merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.⁷⁸

Menurut Lance Dodes dalam bukunya yang berjudul “*The Heart of Addiction*” ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau narkoba, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online*. Menurut Tracy La Quey di dalam buku Angela, semua *game* mengharuskan di tempunya proses belajar yang sungguh-sungguh untuk mengenal tokoh, keanehan pemainnya, dan peraturannya. Hampir semua *game* menimbulkan kecanduan, beberapa pemainnya dapat menghabiskan waktu berjam-jam, bahkan seharian penuh untuk memainkannya bahkan ada yang menghabiskan seluruh waktu jasanya untuk melakukan *game* ini. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata menjadi lelah dan biasanya diiringi dengan sakit kepala.⁷⁹

Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan internet *addictive disorder* (kecanduan internet). Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *computer game addiction* (berlebihan bermain *game*).⁸⁰ Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi.

⁷⁷ Theodora Natalia Kusumadewi, *Hubungan Antara Kecanduan Game online*, (Fakultas Psikologi UI, 2009), hlm.11

⁷⁸ Ema Fitria, dkk. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol.6, No.2, 2018, hlm.212

⁷⁹ Angela, *E-journal Ilmu Komunikasi* Vol.1, No.2, (Samarinda; CV Mulya Abadi, 2013), hlm.532-544

⁸⁰ Soetjipto, *Perilaku Adiksi Game online*, (Semarang; CV Permata Buku, 2007), hlm.3

Dari uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu secara berlebihan terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.

b. Aspek Kecanduan *Game online*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Menurut Chen dan Chang ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah :

- 1) *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus)

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

- 2) *Withdrawal* (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

- 3) *Tolerance* (toleransi)

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game*

online. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.⁸¹

Sedangkan menurut Lemmens, Valkenburg, & Peter (2009)⁸² menyebutkan bahwa ada tujuh aspek kecanduan *game online* yaitu :

1) *Salience*

Bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu dan mendominasi pikiran, perasaan (selalu merasa ingin melakukannya), dan perilaku (melakukan secara berlebihan).

2) *Tolerance*

Sebuah proses dimana aktivitas individu dalam bermain *game online* semakin meningkat, sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* bertambah jumlahnya.

3) *Mood Modification*

⁸¹ Chen, C. Y. & Chang, S. L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*, (Jakarta; CV Intan Pratama, 2008), hlm.201-202

⁸² Ridho Muhammad Reza1 dan Mulawarman Mulawarman, "Efektivitas Konseling Kelompok Online Pendekatan Behavior Teknik Self Management Untuk Mengurangi Kecenderungan Kecanduan *Game online* Siswa", *COUNSENEsia Indonesian Journal of Guidance and Counseling*, Vol 2 (1) (2021), hlm. 23

Mengacu pada pengalaman subjektif sebagai hasil dari keterikatan dengan bermain *game online*, misalnya penenangan diri (*tranquillizing*) atau relaksasi terkait pelarian diri (*escapism*).

4) *Withdrawal*

Perasaan yang tidak menyenangkan dan dampak fisik yang terjadi ketika berhenti atau mengurangi aktivitas bermain *game online*. Aspek ini lebih banyak terdiri dari murung (*moodiness*) dan lekas marah (*irritabilty*).

5) *Relapse*

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan cenderung mendorong individu untuk secara cepat kembali mengulangi perilaku bermain *game online* setelah tidak melakukannya dalam jangka waktu tertentu atau masa kontrol.

6) *Conflict*

Konflik yang terjadi merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari aktivitas bermain *game online* secara berlebihan. Konflik dapat terjadi diantara pemain dan orang-orang disekitarnya. Konflik dapat meliputi argumen dan penolakan serta berbohong dan curang.

7) *Problems*

Masalah terjadi disebabkan oleh aktivitas bermain *game online* secara berlebihan sehingga mendorong tergesernya aktivitas lain seperti sekolah, bekerja, dan bersosialisasi. Masalah dapat terjadi pada individu pemain *game online*, seperti gangguan intrafiksi dan kehilangan kontrol.

Remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*) yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.⁸³

⁸³ Young, K, *Psikologi & Perilaku Cyber*, (Semarang; Rajawali Pers 2013), hlm.475

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa menurut Chen and Chang aspek seseorang kecanduan akan *game online* antara lain seseorang tersebut akan mengalami perilaku *Compulsion* yaitu dorongan untuk melakukan sesuatu secara terus menerus, *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), dan *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Sedangkan menurut Lammens, Valkenburg, & Peter, seseorang yang mengalami kecanduan memiliki aspek-aspek berupa *salience* (berpikir tentang bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game online* yang semakin meningkat), *mood modification* (bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecendrungan untuk bermain *game online* kembali setelah lama tidak bermain), *withdrawal* (merasa buruk jika tidak dapat bermain *game online*), *conflict* (bertengkar dengan orang lain karena bermain *game online* secara berlebihan), dan *problems* (mengabaikan kegiatan lainnya sehingga menyebabkan permasalahan).

c. Faktor-faktor Penyebab Kecanduan *Game online*

Menurut Yee N, ada beberapa faktor motivasi seseorang bermain *game online*, diantaranya yaitu :

- 1) *Relationship*, didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, serta adanya keakuan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.
- 2) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan mendominasi pemain lain.
- 3) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari “dunia khayal” dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi dunia tersebut.

- 4) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stress dan masalah di kehidupan nyata.
- 5) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dan item-item yang merupakan simbol kekuasaan.⁸⁴

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Yee meliputi *relationship* yang didasari oleh keinginan untuk berinteraksi dengan permainan, *manipulation* yang didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek, *immersion* yang didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain, *escapism* yang didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara, dan *achievement* yang didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual.

d. Dampak Kecanduan *Game online*

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Menurut King and Delfabbro dalam jurnal yang ditulis oleh Eryzal Novrialdy,⁸⁵ dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi beberapa aspek, antara lain yaitu :

1) Aspek kesehatan

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

2) Aspek psikologis

⁸⁴ Yee N, *Motivations of Play in Online Games Cyberpsychology and Behavior*, (Surabaya; Intan Pratama, 2014), hlm.13-14

⁸⁵ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, 2019, Vol.27, No.2, hlm.155

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

3) Aspek akademik

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

4) Aspek sosial

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

5) Aspek keuangan

Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis *game online* dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penulisan Chen (2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penulisan ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan akibat *game online* adalah remaja usia sekolah.⁸⁶

Berdasarkan uraian di atas, dampak kecanduan *game online* menurut King and Delfabbro meliputi lima aspek yaitu aspek kesehatan, aspek akademik, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek keuangan.

C. Remaja

a. Pengertian Remaja

Remaja atau adolescence berasal dari kata latin yaitu *adolescere* yang berarti tumbuh kearah kematangan fisik, sosial, dan psikologis.⁸⁷ Masa remaja merupakan periode transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa.⁸⁸ Masa remaja adalah masa pergolakan yang dipenuhi oleh konflik dan perasaan yang fluktuatif. Mereka tidak mau lagi diperlakukan sebagai anak-anak namun mereka belum mencapai kematangan yang penuh dan belum memasuki tahapan perkembangan dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan baik dalam segi psikologis, sosial, dan intelektual.⁸⁹ Piaget (dalam Hurlock) mengatakan bahwa secara psikologis remaja adalah usia dimana individu berinteraksi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah

⁸⁶ Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, 2019, Vol.27, No.2, hlm.156-157

⁸⁷ Sarwono, S. W. *Psikologi Remaja Edisi Revisi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012), hlm 20

⁸⁸ Santrock, *Perkembangan Remaja*, Edisi Keenam. (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm.13

⁸⁹ M. Ali dan M. Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2012), hlm.9

ikatan orang-orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sama sekurang-kurangnya dalam masalah hak.⁹⁰

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa masa remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, seiring dengan perubahan fisik, biologis dan psikis untuk menuju pada kematangan, jasmani, berfikir, dan kematangan emosional.

b. Ciri-ciri Remaja

Masa remaja ditandai dengan adanya ciri-ciri khusus. Menurut Hurlock,⁹¹ masa remaja memiliki ciri-ciri yang terdiri dari :

- 1) Masa remaja sebagai periode perubahan fisik. Remaja mengalami perubahan penting dalam hidupnya baik dari segi fisik maupun mentalnya untuk menuju kedewasaan diri.
- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan. Dalam setiap periode peralihan, status individu tidaklah jelas dan terdapat keraguan akan perannya yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi seorang anak dan juga bukan orang dewasa.
- 3) Masa remaja sebagai periode perubahan psikis. Ada empat perubahan yang hampir bersifat universal. Pertama, meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi. Kedua, perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial, menimbulkan masalah baru, bagi remaja masalah baru yang timbul tampaknya lebih banyak dan remaja akan tetap merasa ditimbuni masalah, sampai ia sendiri menyelesaikannya menurut kepuasannya. Ketiga, berubahnya nilai-nilai, apa yang di masa anak-anak dianggap penting sekarang setelah hampir dewasa tidak penting lagi. Keempat, sebagian besar remaja bersifat ambivalen terhadap setiap

⁹⁰ Hurlock, *Psikologi Perkembangan Anak dan Dewasa*. (Jakarta: Gunung Mulia, 2001), hlm.206

⁹¹ Hurlock, BE. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pengantar Sepanjang Rentang Kehidupan*. (Jakarta: Erlangga, 2000), hlm. 102

perubahan, mereka menginginkan perubahan dan menuntut kebebasan, tetapi mereka sering takut bertanggung jawab akan akibatnya.

- 4) Masa remaja sebagai usia bermasalah. Masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi. Ketidakmampuan mereka untuk mengatasi masalah membuat banyak remaja akhirnya menemukan bahwa penyelesaiannya tidak selalu sesuai dengan harapan mereka.
- 5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Pada periode ini remaja melakukan identifikasi dengan tokoh atau orang yang dikaguminya.
- 6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan. Adanya stereotip budaya bahwa remaja adalah anak-anak yang berperilaku merusak, mempengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya sendiri dan akhirnya membuat peralihan ke masa dewasa menjadi sulit.
- 7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis. Remaja cenderung melihat kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu. Ia melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita.
- 8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Remaja mulai memusatkan diri pada perilaku yang dihubungkan dengan status kedewasaan, yaitu merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan, dan seks bebas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri remaja adalah sebagai periode perubahan fisik, periode peralihan, periode perubahan psikis, sebagai usia bermasalah, masa mencari identitas, usia yang menimbulkan ketakutan, masa yang tidak realistis, dan remaja sebagai ambang masa dewasa.

c. Tahapan Remaja

Menurut Sarwono, masa remaja dibagi menjadi tiga tahapan, antara lain⁹² :

- 1) Remaja awal (*Early Adolescence*)

⁹² Sarwono, S. W. *Psikologi Remaja Edisi Revisi*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012), hlm 23-25

Masa remaja awal berada pada rentang usia 10-13 tahun ditandai dengan adanya peningkatan yang cepat dari pertumbuhan dan pematangan fisik, sehingga intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini sebagian besar pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri. Pada tahap remaja awal ini penerimaan kelompok sebaya sangatlah penting. Disebutkan oleh Alifia (Putri, 2018) bahwa pada masa dewasa awal, remaja cenderung memiliki masalah dalam menjalani kehidupannya, baik dari segi individu, sosial, fisik, budaya dan aspek lainnya. Oleh karena itu, mutlak diperlukan peran dan pendampingan seorang konselor dalam membimbing orang dewasa awal dalam melaksanakan tugas-tugas perkembangannya.⁹³

2) Remaja Madya (*Middle Adolescence*)

Masa remaja madya berada pada rentang usia 14-16 tahun ditandai dengan hampir lengkapnya pertumbuhan pubertas, dimana timbulnya keterampilan_keterampilan berpikir yang baru, adanya peningkatan terhadap persiapan datangnya masa dewasa, serta keinginan untuk memaksimalkan emosional dan psikologis dengan orang tua.

3) Remaja akhir (*Late Adolescence*)

Masa remaja akhir berada pada rentang usia 16-19 tahun. Masa ini merupakan masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu:

- a) Minat menunjukkan kematangan terhadap fungsi-fungsi intelek.
- b) Ego lebih mengarah pada mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dalam mencari pengalaman baru.
- c) Terbentuk identitas seksual yang permanen atau tidak akan berubah lagi.

⁹³ Nihayah, Sadnawi, A., & Naillaturrafidah, N. (2021). "The Academic Anxiety Of Students In Pandemic Era". *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2(1), hlm. 56-71.

- d) Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- e) Tumbuh pembatas yang memisahkan diri pribadinya (Private Self) dengan masyarakat umum.

D. Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* Pada Remaja

Pengetahuan orang tua tentang *game online* dapat menjadi dasar sebagai pengawasan anak, orang tua sering hanya mengingatkan, tanpa ada kontrol dan pendidikan dalam pengawasan anak. Orang tua sibuk dengan aktivitasnya masing-masing sehingga kesempatan dalam mendidik dan memberikan pengetahuan pada anak akhirnya menjadi terbatas. Pengawasan dalam kebiasaan bermain anak menjadi sangat renggang, sehingga anak mulai terbiasa dengan kebiasaannya bermain *game online*, kurangnya pengetahuan ini bisa berdampak buruk bagi kebiasaan anak bermain *game*.⁹⁴

Mengurangi kecanduan *game online* perlu adanya peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan bermain *game online* pada anak, agar nantinya dalam menjalani kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan selaras tanpa menimbulkan efek negatif dan permasalahan atau konflik yang tidak diharapkan. Meminimalisir kecanduan *game online* dalam hal ini menitikberatkan kepada kemampuan orangtua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan mengisi waktu luang dengan hal yang bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, membaca buku dan mengaji. Orang tua juga harus dapat mengurangi pergaulan anaknya dengan para pemain *game online*.⁹⁵

Kedudukan bimbingan orang tua pada dasarnya berhubungan dengan peranan dan kedudukan orang tua dalam mengasuh dan mendidik anaknya. Karena kedudukan orang tua dalam melakukan bimbingan sangat

⁹⁴ Amanda, R. A.. "Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda". *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 2016, Vol.4, No.3, hlm.30-35

⁹⁵ Abdul Kadir dkk, "Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online* Pada Anak", *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 2020, Vol.3, No.3, hlm.256

menentukan kepribadian anak. Adapun kedudukan orang tua dalam keluarga adalah sebagai pelindung.⁹⁶ Secara ontologis, keberadaan kedisiplinan bimbingan menempati wilayah tertentu dari hubungan manusia dalam artian hubungan yang saling membutuhkan dan tolong menolong (helping relationship).⁹⁷ Suatu kenyataan bahwa anak lahir sebagai individu yang lemah yang memerlukan bantuan orang lain untuk menjaga kelangsungan kehidupannya, dengan potensi-potensi yang dibawa sesama manusia, maka anak manusia yang baru dilahirkan tidak bisa menjadi manusia seutuhnya tanpa bantuan dan pemeliharaan dari orang tuanya. Upaya orang tua dalam memberikan stimulus, bimbingan, arahan dan dorongan kepada anak dimaksudkan agar anak mampu melewati proses perubahan untuk menjadi pribadi yang baik.⁹⁸ Dapat diartikan bahwa orang tua yang membentuk anak sebelum mengenal lingkungan luarnya. Selain sebagai pengasuh orang tua juga sebagai pembimbing, mendorong, dan mengarahkan agar berbagai potensi tersebut dapat muncul dan dapat menjadikan individu yang berguna bagi dirinya sendiri dan orang lain, serta menjadi individu yang mandiri.

Sukrakarta menyatakan bahwa keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak.⁹⁹ Orang tua berperan dalam proses pembentukan perilaku anak serta membimbing anak di jalan yang baik. Hal ini sesuai dengan fungsi developmental dalam bimbingan dan konseling Islam menurut Faqih yang menjelaskan bahwa fungsi developmental yakni membantu individu memelihara dan mengembangkan situasi dan kondisi yang telah baik agar

⁹⁶ Helmawati, *Pendidikan Keluarga Teoritis dan Praktis*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.47

⁹⁷ Riyadi, A., & Adinugraha, H. "The Islamic Counseling Construction In Da'wah Science Structure". *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2(1), 2021, hlm.11-38

⁹⁸ Ayu Faiza Algifahmy, "Meaningful Learning Course Sirah Nabawiyah (Downstream of Online Learning)", *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Vol.5, No.2, December 2020, hlm.108

⁹⁹ Juwi Rayfana Tiwa dkk, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado", *E-Journal Keperawatan(e-Kp)*, 2019, Vol.7, No.1, hlm.2

lebih baik.¹⁰⁰ Berbagai permasalahan dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* tidak terlepas dari beberapa faktor. Smart mengemukakan bahwa faktor-faktor yang dapat mengakibatkan kecanduan *game online* adalah kurang perhatian dari orang-orang terdekat, mengalami stress, kurang kontrol orang tua, kurang kegiatan, lingkungan, dan pola asuh orang tua yang salah. Bimbingan orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku seseorang. Karena salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perilaku seseorang adalah faktor pola asuh dan pendidikan orang tua. Pendidikan orang tua yang dimaksud disini adalah orang tua memiliki tanggung jawab mengasuh, mendidik, dan membimbing atau mengarahkan anak dengan memberikan pengetahuan dan ketrampilan dasar, agama dan kepercayaan, nilai-nilai moral, norma sosial dan pandangan hidup yang diperlukan anak.

¹⁰⁰Ainur Rahim Faqih, *Bimbingan dan Konseling dalam Islam*,(Yogyakarta: UII Press, 2001), hlm.37

BAB III
BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI DAMPAK
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA SEMBONGIN
KECAMATAN BANJAREJO KABUPATEN BLORA

A. Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Sebelum membahas secara tuntas hasil penulisan, maka terlebih dahulu dipaparkan proses pelaksanaan penelitian terkait bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora. Dalam hal ini penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap remaja itu sendiri dan orang tuanya dengan tujuan untuk mendapatkan data informasi yang akurat mengenai apa yang akan diteliti.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di Desa Sembongin, banyak remaja di desa tersebut yang kecanduan *game online*. Kecanduan tersebut dapat terlihat dari kegiatan mereka bermain *game online* setiap harinya. Banyak remaja yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game online*. Seperti yang diungkapkan oleh MZ dalam sebuah sesi wawancara, ia mengatakan bahwa:

“Aku ngegame bendino mbak, paling leren yo nek ono tugas sekolah. Tapi kadang nek wis main game ono tugas sampe lali”¹⁰¹

Uraian di atas menyatakan bahwa MZ bermain *game online* hampir setiap hari jika tidak ada tugas sekolah, namun ia mengaku bahwa jika ada tugas pun ia tetap bermain dan bahkan melupakan tugas sekolahnya. Hal serupa juga diungkapkan oleh MRF dan MNS mereka mengatakan bahwa saat sudah bermain *game online* mereka seringkali lupa waktu, baik waktu belajar, waktu sholat, maupun waktu makan. MNS juga menambahkan bahwa ketika ia tidak

¹⁰¹Wawancara dengan MZ, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

bermain game satu hari saja terasa ada yang kurang.¹⁰² Hal ini diungkapkan MNS saat sesi wawancara, ia mengatakan bahwa:

“Nek wis main game sering sampe lali mangan, lali sinau. Tapi nek gak ngegame sedino rasane ono sing kurang mbak”¹⁰³

Uraian di atas menyatakan bahwa MNS sering lupa waktu makan apabila sedang bermain game. Ia juga mengatakan apabila tidak bermain game dalam sehari saja ia merasa ada yang kurang. Sejalan dengan ketiga informan di atas, MDK berpendapat bahwa bermain *game online* itu menyenangkan, yang awalnya hanya ikut-ikutan lama-lama menjadi ketagihan untuk bermain terus-menerus. Hal tersebut diungkapkannya saat sesi wawancara. Ia mengungkapkan bahwa:

“Main game online iki seru mbak, opo meneh nek ntuk musuh sing sebanding mesti main e bakal iso suwi. Awale aku nggur melu-melu kancaku tapi suwe-suwe ketagihan dadi pengen main teros”¹⁰⁴

Beberapa dampak yang dialami oleh remaja yang kecanduan *game online* terlihat di beberapa aspek diantaranya adalah aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Remaja yang kecanduan *game online* sebagian besar mengalami peningkatan emosional dimana remaja menjadi mudah marah, mudah tersinggung dan perubahan emosi yang tak terkontrol. Seperti halnya yang diungkapkan oleh MZ yang merupakan remaja yang kecanduan *game online* yaitu game *Free Fire*, saat diwawancarai ia mengatakan bahwa:

“Aku sering muring-muring dewe mbak nek lagi main game, kadang iso misuh-misuh dewe. Nek ibuku nembe ngrawehi malah ibuku melu tak uring-uringi sekalian. Dan akhire malah aku tukaran karo ibuku dewe mbak, padahal mbak nek kuotaku ntek aku sering njaluk duwit tambahan ning ibuku tapi gak ngomong nek kanggo tuku kuota, soale mesti diseneni mengko”¹⁰⁵

¹⁰²Wawancara dengan MRF, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

¹⁰³Wawancara dengan MNS, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁰⁴Wawancara dengan MDK, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

¹⁰⁵Wawancara dengan MZ, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

Pemaparan di atas, MZ mengaku bahwa ia sering marah-marah, sering melontarkan kata-kata kasar dan mudah emosi, kadang kala saat ibunya menegur ia memarahi ibunya juga dan berakhir pertengkaran, saat kuotanya habis ia sering meminta uang tambahan kepada ibunya dengan alih-alih untuk membeli jajan. Hal serupa juga disampaikan oleh MRF yang juga kecanduan game *Free Fire*, ia mengaku bahwa saat bermain dengan lawannya ia sering bertengkar, berkata kotor dan adu mulut padahal ia tidak tahu langsung siapa lawannya tersebut. Hal ini diutarakan MRF saat wawancara bahwa:

“Kadang nek lagi main game opo meneh nek kalah aku sering tukaran karo lawan mainku mbak, tapi tukaran e lewat chat ning game koyo pisuh-pisuhan ngono kuwi mbak. Padahal kadang lawan e wae aku gak kenal mbak, nek misal lawan e konco sekolah kadang gak sampe tukaran tapi sering adu rank”¹⁰⁶

Terlepas dari dampak yang disampaikan oleh kedua informan di atas, dampak lain juga terlihat pada remaja yaitu mereka menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan dan bersifat acuh dengan lingkungan sekitar. Hal ini diungkapkan oleh MNS, ia mengatakan bahwa:

“Nek wis kadung main game ning omah aku yo biasane iso sampe berjam-jam mbak, kadang sampe diseneni ibukku mergo sampe lali maem. Opo meneh nek wis gak ono tugas sekolah, iso sampe sedino aku ning kamar. Mergo ning omah yo rak nduwe konco dolan dadi luwih seneng ning omah main game mbak. Misal ono tugas yo kadang sampe lali mbak dan akhire yo nilaiku elek”¹⁰⁷

Pemaparan dari MNS di atas, menyatakan bahwa ia dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* terlebih saat tidak ada tugas sekolah. Terkadang ia sampai dimarahi sang ibu karena lupa waktu makan. Terkadang ada tugaspun ia lupa dan akhirnya ia mendapat nilai yang kurang bagus. Sejalan apa yang di ungkapkan oleh MNS, MDK juga mengatakan tentang kebiasaannya ketika sudah asik bermain *game online*. Ia mengatakan bahwa:

¹⁰⁶Wawancara dengan MRF, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

¹⁰⁷Wawancara dengan MNS, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

“Aku gak seneng dolan adoh mbak, opo meneh sekolah iseh online. Aku luweh seneng main game nomah daripada klayapan. Kadang nek wis asik main game gak kroso wis sore, dadi jarang dolanan metu soko omah, paling metu kuwi nek pas wayahe ngaji sore mbak”¹⁰⁸

Pemaparan di atas, MDK mengungkapkan bahwa ia tidak suka bermain di luar, apalagi sekolah masih online. Hal tersebut menyebabkan dirinya betah di rumah dan jarang bermain keluar kecuali untuk ngaji rutin setiap sore.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis di atas, maka dapat diketahui bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak yang buruk. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara penulis terhadap remaja yang menjadi informan. Hal tersebut sebagaimana yang ditunjukkan oleh data yang menyatakan bahwa informan dalam penulisan ini mengalami perubahan-perubahan sikap pada aspek psikologis dan sosial di kehidupan sehari-harinya. Dampak kecanduan *game online* yang dirasakan oleh remaja di sana dapat diminimalisir dengan adanya peran serta bimbingan dari orang tua

B. Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Sebelum membahas tuntas hasil penelitian, terlebih dahulu dipaparkan proses pelaksanaan penelitian terkait “bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Banjarejo Kabupaten Blora”. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat mengenai apa yang akan diteliti. Maka dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada orang tua remaja yang lebih intens memberikan bimbingan kepada anaknya. Wawancara juga dilakukan kepada remaja yang kecanduan *game online* untuk mengetahui dampak yang dialaminya.

Peran serta orang tua dalam melakukan bimbingan kepada anaknya merupakan sebuah kewajiban. Orang tua memiliki pengaruh besar terhadap anak pada saat anak peka terhadap pengaruh luar serta mengajar dan

¹⁰⁸Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

membimbingnya sesuai dengan nilai-nilai agama. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua merupakan suatu tugas yang wajib yang harus dilakukan oleh setiap orang tua. Anak diberikan bimbingan dengan cara dididik yang dilakukan melalui pengasuhan. Orang tua tidak boleh lepas dari tanggung jawabnya dalam hal mendidik dan membimbing anaknya karena merekalah sebab seorang anak terlahir sehingga mereka harus membimbing anak-anaknya agar menjadi anak-anak yang bermoral baik dan berakhlak baik.

Kewajiban orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anaknya diungkapkan oleh Ibu DS. Ibu DS merupakan salah satu orang tua dari remaja yang kecanduan *game online*, menurut beliau memberikan bimbingan terhadap anak merupakan tugas dan kewajiban sebagai orang tua. Dari bimbingan tersebut orang tua mengharapkan sang anak dapat menjadi anak yang berperilaku baik dalam kehidupannya.¹⁰⁹

Sependapat dengan apa yang disampaikan Ibu DS, Bapak SR juga mengungkapkan bahwa orang tua adalah madrasah pertama bagi anak untuk itu orang tua memiliki kewajiban mendidik dan membimbing anaknya ke jalan yang baik. Hal tersebut diungkapkan beliau pada saat wawancara bahwa:

“Wong tuo niku kan ibarat e madrasah pertama kanggo anak e mbak nek jarene mbah yai ngono, dadi ngedidik lan ngebimbing anak kuwi wis dadi tugas lan tanggung jawab e kulo sebagai tiyang sepuhe. Supoyo anak e kulo mbesuk e dadi anak sing sholeh lan migunani”¹¹⁰

Pendapat lain juga diungkapkan oleh Ibu AS dan Ibu ST. Ibu AS mengatakan bahwa dalam hal memberikan bimbingan kepada anak, orang tua sangat berperan penting.¹¹¹ Sementara itu, Ibu ST mengatakan hal yang sama, memberikan bimbingan kepada anak merupakan hal pokok yang harus dipenuhi oleh orang tua dari anak mulai lahir hingga dewasa. Hal ini sebagaimana yang diungkapkannya saat wawancara, ia mengatakan bahwa:

“Kulo ibaratke ngeten mbak, menahi bimbingan ning anak kuwi ibarat menahi mangan, wong tuo menahi nasihat ning anak e ben

¹⁰⁹ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹¹⁰ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹¹¹ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

supoyo anak e kulo orak dadi anak sing nakal, mbandel, lan susah diatur. Nek mboten kulo sing menehi bimbingan utowo nasihat trus sopo meneh mbak”¹¹²

Berdasarkan uraian di atas terkait kewajiban memberikan bimbingan dari orang tua kepada anak yang diungkapkan oleh para informan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh orang tua yang menjadi informan sepakat bahwa pemberian bimbingan kepada anak adalah penting dan wajib dilakukan agar anak nantinya terhindar dari perilaku-perilaku yang negatif seperti halnya kecanduan *game online*.

Bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada anak memiliki fungsi tersendiri. Berikut ini penulis uraikan mengenai fungsi pemberian bimbingan yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya yang kecanduan *game online* berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang menjadi informan pada penulisan ini.

Ibu DS dalam sesi wawancara mengatakan terkait fungsi dari bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online*, menurutnya:

“Nek menurut e kulo nggih fungsine bimbingan soko wong tuo kuwi penting kanggo bantu anak ben anak ora terjerumus ning hal-hal negative opo meneh jaman saiki kabeh-kabeh ono ning HP mbak, dadi bimbingan wong soko wong tuo fungsine penting banget”¹¹³

Hal ini sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh informan Bapak SR dan Ibu AS yang mengungkapkan bahwa fungsi bimbingan orang tua sangat penting dalam masa pertumbuhan anak yaitu untuk membantu anaknya agar terhindar dari pergaulan yang bebas di jaman sekarang.¹¹⁴ Ibu AS juga menambahkan bahwa fungsi pemberian bimbingan ini untuk membentuk anak menjadi pribadi yang positif.¹¹⁵

Sementara itu, Ibu ST mengatakan bahwa:

“Nek menurut e kulo, fungsi bimbingan wong tuo kuwi kanggo ngarahke anak ning hal-hal sing apik, yen anak lagi kesusahan

¹¹² Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹¹³ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹¹⁴ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹¹⁵ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

*sinau, anak nduwe masalah karo kancane wong tuo dadi tempat kanggo pitakonan utowo crito*¹¹⁶

Berdasarkan data hasil wawancara di atas, maka dapat diketahui bahwa fungsi dari bimbingan orang tua yang diberikan kepada anak dapat berfungsi sebagai bentuk bantuan dari orang tua kepada anak khususnya anak yang kecanduan *game online* dengan tujuan agar anak dapat terhindar dari dampak-dampak negative yang ditimbulkan dari perilaku buruk tersebut, dan juga mengarahkan anak kepada hal-hal yang positif.

Terkait dengan tujuan dari pemberian bimbingan orang tua, Ibu DS mengungkapkan bahwa :

*“Tujuan diparingi bimbingan nek menurut e kulo nggih iso bantu anak dadi luwih apik, disiplin, lan ora sak karepe dewe”*¹¹⁷

Sependapat dengan Ibu DS, menurut Bapak SR fungsi dari pemberian bimbingan kepada anak bertujuan untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang baik dan berakhlak mulia.¹¹⁸

Ibu AS dan Ibu ST juga mengungkapkan pendapatnya terkait tujuan pemberian bimbingan kepada anaknya yang kecanduan *game online* adalah untuk menanamkan perilaku positif dalam diri anak serta membantu mengarahkan anak kepada hal-hal yang lebih positif dan bermanfaat. Ibu ST menambahkan saat sesi wawancara bahwa:

*“Menurute kulo, tujuane bimbingan iki mau ngajari anak supaya bisa berbaur karo lingkungan, ben ora nggur isone main game terus orak grapyak karo lingkungan, tonggo teparo. Dadi mbesok nek wis gede ning ndi nggone iso mbaur karo wong-wong liyo”*¹¹⁹

Berdasarkan dari hasil data pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dari pemberian bimbingan oleh orang tua kepada anak adalah untuk menjadikan karakter anak yang baik, mengembangkan potensi yang dimiliki anak kearah yang positif, serta membantu mengarahkan anak pada aktifitas yang yang lebih produktif dan bermanfaat.

¹¹⁶ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹¹⁷ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹¹⁸ Wawancara dengan Ibu AS , orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹¹⁹ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

Peran orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anaknya merupakan tugas dan kewajiban mereka sebagai orang tua agar anak dapat mencapai perkembangan yang baik dan sejalan dengan nilai-nilai agama dalam kehidupannya. Menurut Ibu DS, peran orang tua dalam memberikan bimbingan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh orang tua dalam memberikan bantuan berupa pendampingan kepada anaknya sehingga mampu mengarahkannya kepada perilaku yang positif dan mampu berinteraksi dengan baik di lingkungan sosialnya.¹²⁰

Berbeda dengan Ibu DS, Bapak SR memaparkan bahwa peran orang tua dalam memberikan bimbingan merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya agar anak tidak mudah terjerumus kepada pergaulan bebas dan dapat menjaga dirinya dari hal-hal yang bersifat negatif.¹²¹ Sependapat dengan apa yang dipaparkan oleh Ibu AS, beliau mengatakan bahwa peran orang tua dalam memberikan bimbingan merupakan suatu tugas sebagai orang tua kepada anaknya agar sang anak menjadi pribadi yang baik, berakhlak mulia dan dapat bertanggung jawab kepada dirinya sendiri.¹²²

Pendapat mengenai peran orang tua dalam memberikan bimbingan untuk mengurangi dampak kecanduan *game online* juga dipaparkan oleh Ibu ST, beliau mengatakan bahwa peran orang tua dalam memberikan bimbingan adalah suatu kewajiban yang harus dijalankan oleh orang tua terhadap anaknya untuk membantu perkembangan anaknya menjadi pribadi yang disiplin, bertanggung jawab dan dapat berbaur di lingkungan masyarakat.¹²³

Berdasarkan hasil data wawancara penulis yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa perbedaan pendapat dari masing-masing informan. Perbedaan pendapat tersebut sesuai dengan apa yang biasa mereka lakukan kepada anak-anaknya. Selanjutnya untuk lebih jauh lagi, hal ini dapat terlihat dari bentuk-bentuk bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya.

¹²⁰ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹²¹ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹²² Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹²³ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

Ibu DS mengungkapkan terdapat beberapa bentuk bimbingan yang beliau berikan dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* yang dialami anaknya. Hal ini diungkapkannya saat sesi wawancara, ia mengatakan bahwa:

“Kulo biasane saget ngontrol kebiasaan e anak e kulo nggih nek dalu mbak. Kulo tangklet i dinten niki kegiatan e nopo mawon. Setiap dinten e nggih kulo paringi nasihat ben ora nggur main game tok, mbuh di nggo opo ora yo mbak pokok e nggeh saben dinten tak ceramahi mbak”¹²⁴

Uraian di atas menyatakan bahwa bentuk-bentuk bimbingan yang dilakukan oleh Ibu DS dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* adalah dengan mengontrol kegiatan anaknya saat di rumah, kemudian memberikan nasihat agar anaknya melakukan kegiatan lain selain bermain game.

Senada dengan pendapat dari Ibu DS, Bapak SR juga mengatakan bahwa:

“Anak e kulo niku biasane nek sampon dolanan game wis ora keno di ganggu mbak, tapi kulo nggeh mboten bebaske ngoten, nek misal wis ora eleng wektu yo tak seneni mbak, tak seneni iki yo Alhamdulillah nek aku sing muni iki anak e kulo rodok manut, tapi nek ibu e sing muni wis ra digugu mbak”¹²⁵

Sementara itu, Ibu AS mengatakan bahwa bentuk bimbingan yang beliau lakukan adalah dengan memberikan contoh dalam bentuk tindakan seperti mengajak sholat jamaah, belajar mengaji dan kegiatan lain yang dapat mengurangi aktivitas bermain game sang anak.¹²⁶ Sama halnya yang dilakukan oleh Ibu ST bahwa beliau juga memberikan bimbingan agama kepada sang anak seperti mengaji dan sholat. Dalam sesi wawancara beliau mengatakan bahwa:

“Bimbingan e kulo nggih sakliyané maringi nasihat kalih motivasi yo mbak, kulo nggih ngajari ngaji nek bar maghrib, ngajari sholat ben gelem sholat ning mushola, awale nggih rodok angel dikon ngaji tapi suwe-suwe yo anut, setiap hari nggih ngoten terus pokok e”¹²⁷

¹²⁴ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹²⁵ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹²⁶ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹²⁷ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

Berdasarkan hasil wawancara yang diuraikan di atas, terdapat beberapa bentuk bimbingan orang tua yang diberikan kepada anak. Bimbingan tersebut diantaranya adalah memberikan nasihat, pengawasan, kebebasan kepada anak guna membentuk pribadi anak yang mandiri dan bertanggung jawab. Tujuan dari diberikannya bimbingan yang telah dijelaskan di atas adalah salah satunya dapat mengurangi dampak kecanduan *game online* pada anak.

Terkait dengan bentuk bimbingan yang diberikan orang tua kepada anak tentu pada saat pelaksanaannya terdapat hambatan yang dialami oleh orang tua. Hal ini diungkapkan oleh informan Ibu ST, beliau mengungkapkan bahwa hambatan yang dialami saat memberikan bimbingan kepada anaknya adalah sifat keras kepala anaknya dan sulit untuk dinasihati.¹²⁸ Disisi lain, Ibu DS dan Bapak SR mengungkapkan bahwa hambatan yang dialami saat memberikan bimbingan kepada anaknya adalah kurangnya waktu berkumpul dengan sang anak dikarenakan aktivitas kerja disaat siang hari dan saat malam hari sudah lelah dan digunakan untuk istirahat sehingga pemberian bimbingan tidak maksimal.¹²⁹ Bapak SR menambahkan bahwa :

“Kulo maringi bimbingan nek pas lagi nomah mbak, kadang kan kulo nggih kerjo teng luar kota dadi sing maringi bimbingan nggih ibu e, niku sing dados hambatanane kulo, mergo nggih anak e kulo niku wedine kalih kulo ketimbang ibu e”¹³⁰

Bapak SR memberikan bimbingan ketika sedang berada di rumah, namun saat beliau kerja ke luar kota istrinya lah yang memberikan bimbingan kepada sang anak namun, sang anak tidak sepatuh ketika beliau yang memberikan bimbingan dan itu menjadi hambatan yang dialami beliau. Sementara itu, Ibu As mengungkapkan bahwa hambatan yang dialami beliau saat memberikan bimbingan adalah tidak dapat mengontrol anaknya setiap saat karena kesibukan beliau bekerja di luar rumah sedangkan suaminya juga sibuk bekerja.¹³¹

Berdasarkan pemaparan keempat informan tersebut, maka dapat diketahui bahwa dalam memberikan bimbingan, orang tua mengalami beberapa

¹²⁸ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹²⁹ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹³⁰ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹³¹ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

hambatan diantaranya adalah kurangnya waktu orang tua untuk anak dan sifat anak yang keras kepala dan sulit dinasihati.

Pelaksanaan bimbingan yang diberikan oleh orang tua kepada anaknya memiliki beberapa faktor pendukung sehingga apa yang dilakukannya tersebut dapat dikatakan berhasil. Ibu ST mengungkapkan bahwa faktor pendukung tersebut diantaranya adalah pemahaman tentang agama Islam yang dimilikinya sebagai orang tua mampu menuntun anaknya ke jalan yang sesuai dengan ajaran Islam dan juga kedisiplinan orang tua dalam mengawasi pergaulan anak sehingga terhindar dari hal-hal buruk.¹³² Disisi lain, Bapak SR mengungkapkan bahwa faktor pendukung yang membantu saat pelaksanaan bimbingan adalah ketekunan dan kesabaran dari orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak.¹³³ Sementara itu, Ibu AS mengatakan bahwa dalam memberikan bimbingan kepada anak, yang menjadi faktor pendukung adalah ketika kedua orang tua dari pihak ibu atau pun bapak mampu bekerjasama dalam meberikan bimbingan kepada anak.¹³⁴

Dari uraian hasil wawancara informan di atas ada beberapa faktor pendukung yang mendukung keberhasilan bimbingan yang diberikan orang tua kepada anaknya diantaranya adalah pemahaman tentang nilai-nilai agama yang dimiliki orang tua, ketekunan dan kesabaran orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak.

Kecanduan *game online* adalah suatu aktivitas dimana seseorang merasa ketergantungan untuk memainkan *game online*. Aktifitas tersebut memiliki dampak yang buruk di berbagai aspek dalam kehidupannya. Mengurangi dampak kecanduan *game online* pada anak remaja harus dilakukan secara intens yaitu dengan cara memberikan arahan, nasihat dan mengajarkan ajaran agama pada saat proses bimbingan diberikan.

Uraian di atas senada dengan apa yang disampaikan oleh Ibu DS, beliau mengatakan bahwa:

¹³² Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹³³ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹³⁴ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

“Usaha sing sering tak lakoni ya kuwi mau mbak sregep menehi nasihat, wejangan, lang kadang-kadang ngajari perkara agama Islam koyo ngaji. Kuwi biasane sering tak sampaike ning anak e kulo mbak”¹³⁵

Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak SR dan Ibu AS bahwasanya usaha yang dilakukan oleh orang tua dalam mengurangi dampak kecandua *game online* pada anak adalah dengan memberikan nasihat, arahan dan mengajarkan pengetahuan agama Islam. Hal tersebut dilakukan untuk membentuk perilaku yang baik pada diri anak dan mengurangi perilaku yang buruk.¹³⁶ Ibu AS juga menambahkan bahwa anak seusia baru menginjak dewasa harus dididik dan dibimbing dengan cara yang halus karena seusia tersebut mereka dalam fase yang ingin mencoba berbagai hal. Untuk itu sebagai orang tua harus bisa memberikan bimbingan yang bisa mudah untuk diterima oleh anak.¹³⁷

Sementara itu Ibu ST saat sesi wawancara mengungkapkan bahwa:

“Biasane niku kulo ajak sholat jama’ah, kulo ajari ngaji dadi niku anak e kuloben ora nggur ngertine game tok mbak tapi nggeh ngerti ilmu agama barang. Niku kulo terapke setiap harine”¹³⁸

Ibu ST melakukan hal tersebut dengan maksud agar anaknya kelak tetap dijalan yang ajarkan oleh Islam mengingat pergaulan di jaman sekarang yang bebas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang menjadi informan di atas, maka dapat diketahui bahwa bimbingan orang tua digunakan untuk mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja. Peran bimbingan orang tua merupakan salah satu usaha yang dilakukan orang tua dengan memberikan bimbingan berupa nasihat, pengawasan, pendampingan, ajaran gama Islam dan arahan kepada anak agar nantinya dapat menjalani kehidupannya dengan terarah, tanggung jawab dan sesuai dengan ajaran agama. Hal ini menunjukkan bahwa bimbingan orang tua memberikan

¹³⁵ Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 20 Oktober 2021

¹³⁶ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 24 Oktober 2021

¹³⁷ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 22 Oktober 2021

¹³⁸ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 21 Oktober 2021

pengaruh positif dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja.

Bentuk-bentuk bimbingan yang dilakukan oleh orang tua memberikan perubahan kepada anak. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh MZ yang merupakan anak dari Ibu DS pada saat sesi wawancara, ia mengatakan bahwa:

“Nek biasane kae sakdurunge ibuku ngerti aku dolanan game terus, aku sampe sedino gak metu soko omah mbak. Tapi nek ditakoni ibuku aku munine sinau padahal main game, ning saiki sakwise ibuku ngerti nek aku dolanan e game jarang sinau dadi ibuku ngawasi terus nek aku lagi dolanan HP. Ibuku yo menehi nasihat ngunu kuwi mbak saben dino pokok e, terus saiki nekbar maghrib aku diajari ngaji ibuku kadang juga dikon melu ning mushola. Dadi saiki aku nek dolanan game mok sedilik-sedilik”¹³⁹

MZ merasakan perubahan pada dirinya setelah mendapat bimbingan berupa pengawasan yang lebih intens dari sang ibu, ia menjadi jarang bermain *game online*. Hal serupa diungkapkan oleh MRF yang merupakan anak dari Ibu ST, ia mengatakan bahwa:

“Pas awal-awal kae aku jarang melu sholat jama’ah ning mushola mbak, tapi sakwise ibu nyeneni saben dino dikon jama’ah ning mushola aku dadi sering melu jama’ah ning mushola, opo meneh nek bapakku wis ngendikan mbak, aku langsung mangkat dadine saiki waktu kanggo ngegame ku rodok berkurang mergo bapak karo ibuku saben dino mesti ngandani macem-macem yo kuwi tujuan e kanggo aku mbak ben gak mung ngegame terus gaweane”¹⁴⁰

Sementara MNS yang merupakan anak dari Bapak DS dan MDK yang merupakan anak dari Ibu AS, mereka mengatakan hal yang serupa bahwa sebelum orang tuanya mengetahui bahwa mereka lebih aktif bermain *game online* daripada belajar mereka sering marah-marah dan tidak bisa mengontrol emosinya terlebih jika mereka sedang berbicara dengan orang tuanya. Namun setelah mereka mendapatkan bimbingan dari orang tua masing-masing sikap tersebut mulai berkurang. Bimbingan yang diterima berupa nasihat dan arahan yang dilakukan oleh orang tuanya setiap hari, hal ini memberikan perubahan

¹³⁹Wawancara dengan MZ, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

¹⁴⁰Wawancara dengan MRF, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

positif dalam diri mereka. Selain perubahan dalam hal sikap, intensitas mereka dalam bermain game juga sedikit berkurang.¹⁴¹ MDK menambahkan pada saat sesi wawancara bahwa:

“Ibuku gak pernah meneng mbak, saben dino mesti selalu ngomongi aku, walopun kadang aku nggur tak rungokke tok tapi ibuku ngandanine alus mbak jarang karo muring-muring bedo karo bapakku. Dadi saiki aku wis gak sesering koyok mbiyen main game ku mergo aku sadar soko omongane ibuku, nek game terus iki gak apek kanggo aku”¹⁴²

Berdasarkan hasil data wawancara terhadap informan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan orang tua memberikan dampak positif pada remaja khususnya dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* pada remaja. Hal tersebut terlihat dari adanya beberapa perubahan positif dalam diri remaja setelah mendapat bimbingan dari orang tua yang diantaranya adalah intensitas waktu bermain *game online* menjadi berkurang, melakukan aktivitas lain selain bermain *game online* seperti sholat jama’ah dan olahraga.

¹⁴¹Wawancara dengan MNS, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁴²Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

BAB IV

**ANALISIS BIMBINGAN ORANG TUA DALAM MENGURANGI
DAMPAK KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA REMAJA DI DESA
SEMBONGIN KECAMATAN BANJAREJO KABUPATEN BLORA**

Setelah penulis memaparkan pendekatan teoritis pada BAB II dan data-data di lapangan pada BAB III. Maka langkah selanjutnya pada bagian BAB ini penulis akan menjelaskan hasil-hasil yang didapatkan dari penulisan yang sudah dilakukan dan mendiskusikan secara mendalam dengan membandingkan tinjauan teoritis.

A. Analisis Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada BAB III mengenai remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sembongin, maka dapat diketahui bahwa remaja yang kecanduan *game online* dia akan merasa ketagihan dan ingin bermain terus-menerus. Kecanduan merupakan suatu ketergantungan terhadap sesuatu yang dilakukan secara berulang-ulang dan sangat sulit untuk dihentikan yang akan menimbulkan dampak negatif.¹⁴³

1. Penyebab Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Kecanduan *game online* dapat terjadi ketika individu selalu memainkan game tersebut tanpa adanya batasan yang dia buat. Ketika seorang individu tidak bisa menghentikan kegiatannya dan hal tersebut berlangsung secara terus menerus maka hal tersebut dapat diartikan sebagai kecanduan. Kecanduan *game online* adalah ketergantungan individu terhadap *game online* dengan ingin melakukan secara terus-menerus yang pada akhirnya menimbulkan efek negatif pada fisik maupun psikologis individu.¹⁴⁴

¹⁴³Ema Fitria, dkk. Konsep Adiksi *Game online* dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling, *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol.6, No.2, 2018, hlm.212

¹⁴⁴Chen, C. Y. & Chang, S. L, *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan *Game online**, (Jakarta; CV Intan Pratama, 2008), hlm.201-202

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di Desa Sembongin, banyak remaja di desa tersebut yang kecanduan *game online*. Kecanduan tersebut dapat terlihat dari kegiatan mereka bermain *game online* setiap harinya. Hal ini disebabkan karena mereka menghabiskan waktunya hanya di rumah saja dikarenakan sekolah yang masih daring dan kejenuhan mereka selama pandemi covid-19, dari kejenuhan yang muncul karena sekolah daring menyebabkan mereka bermain game untuk mengisi waktu luang mereka. Game yang mereka mainkan adalah jenis game yang berbeda yaitu *Mobile Legend* dan *Free Fire*. Seperti yang diungkapkan oleh MZ yang memainkan game *Free Fire* dalam sebuah sesi wawancara, ia mengatakan bahwa:

“*Aku ngegame bendino mbak, paling leren yo nek ono tugas sekolah*”¹⁴⁵

Uraian di atas menyatakan bahwa MZ bermain *game online* hampir setiap hari jika tidak ada tugas sekolah, namun ia mengaku bahwa jika ada tugas pun ia tetap bermain dan bahkan melupakan tugas sekolahnya. Sejalan dengan pendapat MZ, MNS yang juga memainkan game yang sama berpendapat bahwa karena terlalu banyak waktu luang serta diajak temannya untuk bermain game yang sama menyebabkan ia menjadi ketagihan dan kecanduan *game online*.¹⁴⁶ Saat sudah bermain *game online* mereka seringkali lupa waktu, baik waktu belajar, waktu sholat, maupun waktu makan.

Seperti yang telah diungkapkan oleh kedua informan di atas, informan MRF dan MDK yang memainkan game yang sama yaitu *Mobile Legend* juga mengungkapkan bahwa mereka bermain *game online* setiap harinya dengan waktu bermain setiap harinya selalu berubah dan cenderung bertambah.¹⁴⁷ MDK juga menambahkan bahwa ia sering begadang untuk

¹⁴⁵Wawancara dengan MZ, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

¹⁴⁶Wawancara dengan MNS, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁴⁷Wawancara dengan MRF, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

meningkatkan rank (*push rank*) dalam permainan *game online* yaitu *Mobile Legend* sehingga waktu tidurnya berkurang dan akhirnya setiap pagi telat bangun untuk sholat subuh.¹⁴⁸ Berdasarkan pengamatan penulis, intensitas waktu bermain *game online* yang mereka habiskan rata-rata adalah selama 6-7 jam setiap harinya. Mereka melakukannya setiap hari dan sudah menjadi kegiatan pokok yang tidak boleh terlewatkan, ada hal yang kurang jika mereka meninggalkan kegiatan tersebut meskipun hanya sehari.¹⁴⁹

Pemaparan informan di atas ternyata sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Chen dan Chang mengenai aspek-aspek seseorang kecanduan *game online*. Aspek yang pertama adalah *Compulsion* (kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus) remaja yang kecanduan *game online* terdorong untuk memainkan gamenya secara terus-menerus. Kedua, *Withdrawal* (penarikan diri), remaja menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Ketiga, *Tolerance / Toleransi* yaitu waktu bermain *game online* yang semakin meningkat. Keempat, *Interpersonal and health-related problems* masalah hubungan interpersonal dan kesehatan, dimana remaja sering begadang dan akhirnya berpengaruh pada kesehatan fisiknya.

Berdasarkan hasil data di atas juga dapat disimpulkan bahwa penyebab kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin adalah karena mengikuti teman-temannya yang juga pemain game, terlalu banyak waktu luang dikarenakan pelaksanaan sekolah yang masih bersistem daring sehingga menyebabkan para remaja bosan, dan ajakan dari teman-temannya untuk bermain game secara bersama.

2. Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Setiap perbuatan yang dilakukan oleh manusia pasti memiliki dampak, baik itu dampak negatif ataupun positif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Desa Sembongin, para remaja yang bermain *game online*

¹⁴⁸ Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

¹⁴⁹ Hasil observasi, pada tanggal 10 Oktober 2021

mengalami dampak negatif, dampak negatif tersebut meliputi beberapa aspek di antaranya adalah aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, dampak yang dialami oleh remaja yang kecanduan *game online* di Desa Sembongin bermacam-macam. Seperti yang diungkapkan oleh MZ, ia mengatakan bahwa ia menjadi lebih sering marah dan tidak bisa mengontrol emosi. Selain itu ia juga mengaku menghabiskan uang jajannya untuk membeli kuota bahkan sering meminta uang tambahan kepada ibunya untuk membeli kuota.¹⁵⁰ Hal serupa juga dikatakan oleh MNS bahwa ia sering berkelahi dengan lawan mainnya dan sering berkata kotor saat bermain, dan terkadang terbawa saat sedang berbicara dengan orang lain.¹⁵¹ Sementara itu, MRF mengungkapkan bahwa saat ia sudah bermain *game online* ia sampai lupa untuk makan dan mengerjakan tugas sekolahnya sehingga berdampak pada nilai tugas sekolahnya. Selain itu, ia lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam rumah untuk bermain *game online*.¹⁵²

“Nek wis kadung main game ning omah aku yo biasane iso. sampe berjam-jam mbak, kadang sampe diseneni ibukku mergo sampe lali maem. Opo meneh nek wis gak ono tugas sekolah, iso sampe sedino aku ning kamar. Mergo ning omah yo rak nduwe konco dolan dadi luwih seneng ning omah main game mbak. Misal ono tugas yo kadang sampe lali mbak dan akhire yo nilaiku elek”¹⁵³

Senada dengan apa yang dikatakan oleh MRF, MDK juga mengungkapkan bahwa ia jarang bersosialisasi di lingkungan sekitarnya karena ia merasa tidak punya teman.¹⁵⁴

¹⁵⁰Wawancara dengan MZ, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

¹⁵¹Wawancara dengan MNS, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

¹⁵²Wawancara dengan MRF, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁵³Wawancara dengan MNS, remaja dengan kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁵⁴Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

“Aku gak seneng dolan adoh mbak, opo meneh sekolah iseh online. Aku luweh seneng main game nomah daripada klayapan. Kadang nek wis asik main game gak kroso wis sore, dadi jarang dolanan metu soko omah, paling metu kuwi nek pas wayahe ngaji sore mbak”¹⁵⁵

Pemaparan informan di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh King and Delfabbro bahwa kecanduan *game online* berdampak pada beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut yang pertama adalah aspek kesehatan, seperti kesehatan remaja yang menurun akibat kurangnya tidur dan sering terlambat makan. Kedua aspek psikologis, dimana remaja sulit mengontrol emosi dan mudah mengungkapkan kata-kata yang tidak sopan. Ketiga aspek akademik, remaja lebih sering bermain *game online* dan melalaikan tugas-tugas sekolahnya. Keempat aspek sosial, remaja yang kecanduan *game online* menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Kelima aspek keuangan, remaja akan melakukan berbagai cara untuk mendapatkan uang agar dapat membeli paket data untuk bermain *game online*.¹⁵⁶

Berdasarkan pemaparan data di atas dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan *game online* yang dialami remaja di Desa Sembongin adalah yang pertama, kurangnya waktu tidur karena sering begadang yang akhirnya kondisi kesehatannya menurun. Kedua, sulit mengontrol emosi sehingga sering marah, mudah tersinggung dan suka berucap tidak sopan. Ketiga, sering melalaikan tugas sekolah sehingga mendapatkan nilai yang tidak bagus. Keempat, sering menghabiskan waktu bermain *game online* di dalam rumah yang menyebabkan sosialisasi dengan lingkungan sekitar sangat kurang dan bahkan cenderung menarik diri dari lingkungan sosial. Kelima, mengorbankan uang jajan dan bahkan meminta uang tambahan kepada orang tua untuk memenuhi kebutuhan kuota agar dapat terus bermain.

¹⁵⁵Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

¹⁵⁶Eryzal Novrialdy, “Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya”, *Buletin Psikologi*, 2019, Vol.27, No.2, hlm.155

B. Analisis Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin

Berdasarkan dampak yang dialami oleh remaja yang kecanduan *game online* yang sudah dipaparkan di BAB III, dapat dikatakan bahwasannya peran bimbingan orang tua dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* sangat penting. Banyak cara yang ditempuh orang tua yang di antaranya adalah memberikan keteladanan yang baik pada anak yang diwujudkan dalam bentuk mengajarkan sholat, mengaji dan tolong menolong kepada sesama. Adapula orang tua memberikan perhatian dan kasih sayang yang lebih agar anak merasa dianggap ada serta memberikan pengawasan disetiap kegiatan yang dilakukan anak.

Orang tua memiliki pengaruh besar terhadap anak saat anak peka terhadap pengaruh luar serta mengajar dan membimbingnya sesuai dengan nilai-nilai agama. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua merupakan suatu tugas dan kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap orang tua. Orang tua tidak boleh lepas dari tanggung jawabnya dalam hal mendidik dan membimbing anaknya karena merekalah sebab seorang anak terlahir sehingga mereka harus membimbing anak-anaknya agar memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Secara tidak langsung orang tua menjadi sumber dukungan sosial bagi anak. Dukungan sosial ini dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Salah satu dukungan sosial tersebut adalah dukungan informasi yang berupa nasihat ataupun bimbingan.¹⁵⁷ Berkaitan dengan kewajiban dalam halnya pemberian bimbingan dari orang tua kepada anaknya diungkapkan oleh Ibu DS yang merupakan orang tua dari remaja yang kecanduan *game online*, beliau mengatakan bahwa memberikan bimbingan terhadap anak merupakan tugas dan kewajibannya sebagai orang tua dengan harapan agar anak menjadi pribadi yang berperilaku baik dalam kehidupannya.¹⁵⁸ Sependapat dengan Ibu DS, Bapak SR mengungkapkan bahwa orang tua adalah madrasah pertama bagi

¹⁵⁷ Elfi Rimayati, Sri Sayekti, Sri Redjeki, "The Description of Inmates' Coping Skills of Class IIA Women's Prison in Semarang", *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, Vol.2, No.1, 2021, hlm.65

¹⁵⁸Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

anak untuk itu orang tua wajib mendidik dan membimbing anak ke jalan yang baik.¹⁵⁹ Hal demikian juga disampaikan oleh Ibu AS dan Ibu ST. Ibu AS menyampaikan bahwa pemberian bimbingan kepada anak adalah hal penting yang harus dilakukan oleh orang tua dan tidak boleh terlewatkan.¹⁶⁰ Sementara itu, Ibu ST mengatakan hal yang sama bahwa pemberian bimbingan kepada anak hal pokok yang harus dipenuhi oleh orang tua dari anak mulai lahir hingga dewasa.¹⁶¹

Pemaparan mengenai pentingnya pemberian bimbingan orang tua kepada anak sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sujanto bahwa orang tua yang menghadirkan anak di dunia ini, secara kodrati ia bertugas mendidik dan membimbing anak, sejak kecil anak hidup, tumbuh dan berkembang dalam lingkungan keluarga. Disisi lain, Islam memberikan contoh bagaimana orang tua memberikan bimbingan kepada anaknya agar senantiasa di jalan yang benar.¹⁶² Hal tersebut dijelaskan dalam Q.S Al-Luqman ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ أظْلَمُ عَظِيمٌ

Artinya : *“Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: “hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kedzoliman yang besar.”*

Dapat ditarik kesimpulan bahwa sudah menjadi kewajiban orang untuk memberikan bimbingan kepada anak secara terus-menerus atau intens agar anak terhindar dari perilaku yang buruk dan menyimpang seperti halnya yang dijelaskan pada ayat di atas. Pemberian bimbingan ini diharapkan agar anak menjadi pribadi yang taqwa, beriman dan berperilaku yang baik kedepannya. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua sendiri memiliki fungsi dan tujuan. Fungsi dari pemberian bimbingan dari orang tua menurut Ibu DS adalah membantu anak agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif.¹⁶³ Hal serupa juga disampaikan oleh Bapak SR dan Ibu AS bahwa fungsi pemberian

¹⁵⁹Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹⁶⁰Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹⁶¹Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹⁶²Lina Novita dan Anisa Agustina, *Bimbingan Orang Tua Dengan Disiplin Siswa*, hlm. 6.

¹⁶³Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

bimbingan orang tua adalah membantu anak dalam fase perkembangannya agar terhindar dari pergaulan bebas.¹⁶⁴ Selain itu menurut Ibu AS bimbingan orang tua juga berfungsi sebagai pembentuk kepribadian anak agar menjadi pribadi yang positif.¹⁶⁵ Pemaparan dari keempat informan tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hallen bahwa bimbingan orang tua berfungsi membantu individu agar dapat berkembang secara optimal sehingga menjadi pribadi yang utuh dan mandiri.¹⁶⁶

Sementara itu, pemberian bimbingan orang tua memiliki tujuan sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibu DS bahwa tujuan dari diberikannya bimbingan itu sendiri adalah membantu anak agar menjadi lebih baik, disiplin dan teratur.¹⁶⁷ Senada dengan apa yang disampaikan oleh Ibu DS, Bapak SR mengatakan bahwa tujuan pemberian bimbingan orang tua kepada anak adalah menjadikan anak sebagai pribadi yang baik dan berakhlak mulia.¹⁶⁸ Disisi lain, Ibu AS menjelaskan bahwa pemberian bimbingan orang tua bertujuan untuk menanamkan perilaku positif dalam diri anak serta membantu mengarahkan anak kepada hal-hal yang positif dan bermanfaat.¹⁶⁹ Hal tersebut juga disampaikan oleh Ibu ST bahwa selain apa yang dipaparkan di atas bimbingan orang tua juga bertujuan mengajarkan anak agar dapat berbaur dengan lingkungan dan dapat hidup sejahtera di masyarakat nantinya.¹⁷⁰

Pemaparan hasil wawancara di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Hallen yang mengatakan bahwa bimbingan orang tua bertujuan untuk mengembangkan potensi yang ada pada setiap diri individu secara optimal, dengan harapan agar ia menjadi orang yang berguna bagi dirinya sendiri, lingkungan, dan masyarakat pada umumnya.¹⁷¹

¹⁶⁴Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹⁶⁵Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹⁶⁶Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet. Ke-1, hlm.60

¹⁶⁷Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹⁶⁸Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹⁶⁹Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹⁷⁰Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹⁷¹Hallen A, *Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), Cet. Ke-1, hlm.58

Peran orang tua dalam memberikan bimbingan merupakan tugas dan tanggung jawab yang harus dipenuhi agar nantinya anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dalam kehidupannya ketika menginjak dewasa. Pemaparan mengenai peran orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak menurut Ibu DS adalah suatu usaha yang dilakukan oleh orang tua dalam memberikan bantuan berupa pendampingan kepada anaknya sehingga mampu mengarahkannya kepada perilaku yang positif dan mampu berinteraksi dengan baik di lingkungan sosialnya.¹⁷² Hal tersebut berbeda dengan yang diungkapkan oleh Bapak SR, menurut Bapak SR peran orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh orang tua kepada anaknya agar anak tidak mudah terjerumus kepada pergaulan bebas dan dapat menjaga dirinya dari hal-hal yang bersifat negatif.¹⁷³ Sementara itu Ibu AS mengungkapkan bahwa peran orang tua dalam memberikan bimbingan adalah suatu tugas sebagai orang tua kepada anaknya agar sang anak menjadi pribadi yang baik, berakhlak mulia dan dapat bertanggung jawab kepada dirinya sendiri.¹⁷⁴ Peran orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak adalah suatu kewajiban yang harus dijalankan oleh orang tua terhadap anaknya untuk membantu perkembangan anaknya menjadi pribadi yang disiplin, bertanggung jawab dan dapat berbaur di lingkungan masyarakat, hal ini diungkapkan oleh Ibu ST.¹⁷⁵ Pemaparan keempat informan tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sukrakarta. Teori tersebut menjelaskan bahwa keluarga khususnya orang tua memegang peranan penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak.¹⁷⁶ Setiap orang tua yang menjadi informan dalam penulisan ini memiliki beberapa perbedaan. Namun pada dasarnya memiliki makna yang sama, bahwa sudah menjadi tugas dan kewajiban orang tua untuk membentuk pribadi anak yang

¹⁷² Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹⁷³ Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

¹⁷⁴ Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹⁷⁵ Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹⁷⁶ Juwi Rayfana Tiwa dkk, "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di Sma Kristen Zaitun Manado", *E-Journal Keperawatan(e-Kp)*, 2019, Vol.7, No.1, hlm.2

baik, berprestasi dan dapat menyelesaikan masalahnya seperti penjelasan teori di atas.

Berdasarkan hasil pemaparan data di atas, maka dapat diketahui bahwa peran orang tua dalam memberikan bimbingan memiliki bentuk-bentuk tersendiri yang dapat dirasakan anak. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu DS, ia mengatakan bahwa dirinya mengetahui tentang keadaan anaknya yang kecanduan *game online* yang mengakibatkan anaknya tidak bisa lepas dengan gadget dan suka marah-marah setiap harinya. Hal itu dikarenakan beliau selalu mengontrol aktifitas anaknya. Bentuk bimbingan yang beliau berikan adalah bimbingan dengan pengawasan. Tujuan beliau memberikan bimbingan dengan pengawasan ini agar sang anak tidak berlarut-larut saat bermain *game online*. Bentuk bimbingan dengan pengawasan ini diberikan ketika sang anak sudah mulai mengalami perubahan ke arah yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya yang diketahui sang anak lebih memilih bermain *game online* daripada melakukan aktifitas positif lainnya, seperti melakukan sholat tepat waktu dan mengerjakan tugas sekolah. Sehingga bimbingan yang diberikan oleh orang tua tersebut dapat memberikan dampak positif pada anak.¹⁷⁷

Senada dengan Ibu DS, informan Bapak SR juga mengatakan bahwa bentuk bimbingan yang ia lakukan adalah dengan memberi pengertian kepada anak, memberi nasihat dan sedikit bersikap keras terhadap anak. Hal tersebut dilakukan agar anak dapat mengurangi aktivitas bermain gamenya dan dapat melakukan aktivitas lain seperti halnya belajar, mengerjakan tugas sekolah, mengaji dan kegiatan positif lainnya. Bentuk bimbingan berupa nasihat dan bersikap sedikit keras dalam arti lain menanamkan sikap kedisiplinan seorang anak ini diberikan oleh orang tua ketika sang anak sudah mulai mengalami perubahan kearah negatif seperti sebelumnya yaitu kecanduan *game online*.¹⁷⁸ Ibu AS mengatakan bahwa bentuk bimbingan yang ia berikan selain nasihat adalah dengan memberikan kebebasan terhadap anak untuk melakukan aktivitas apapun, namun masih dalam pengawasannya. Beliau memberikan

¹⁷⁷Wawancara dengan Ibu DS, orang tua remaja, pada tanggal 16 Oktober 2021

¹⁷⁸Wawancara dengan Bapak SR, orang tua remaja, pada tanggal 18 Oktober 2021

kebebasan kepada sang anak ketika hari libur sekolah. Kebebasan tersebut berupa bermain *game online* dengan batas waktu tidak melebihi 3 jam. Ketika hari aktif sekolah beliau memberikan kebebasan kepada anaknya untuk bermain *game online* setelah tugas-tugas sekolah terselesaikan. Ketika sang anak sudah mulai melewati batasan yang diberikan oleh beliau, bimbingan dengan nasihat diberikan dengan tujuan agar sang anak dapat kembali menjalankan kegiatan positifnya.¹⁷⁹ Sementara itu, Ibu ST bentuk bimbingan yang ia berikan kepada anaknya adalah dengan memberikan bimbingan keagamaan seperti mengaji dan sholat, selain itu juga memberikan nasihat dan motivasi kepada anaknya setiap hari. Hal ini dilakukan oleh beliau setiap harinya setelah sholat maghrib atau ketika selepas sholat isya'. Bimbingan ini bertujuan agar sang anak mendapatkan pemahaman mengenai nilai-nilai agama seperti pembelajaran al-quran, akhlaq dan lain sebagainya.¹⁸⁰

Pemaparan data di atas sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Muhyidin yang menjelaskan tentang bentuk-bentuk bimbingan orang tua. Teori tersebut menjelaskan bahwa bentuk-bentuk bimbingan orang tua adalah sebagai berikut:¹⁸¹

1. Bimbingan dengan nasihat, hal ini akan membentuk keimana anak remaja secara moral, psikis dan sosial. Orang tua hendaknya memahami dalam memberikan nasihat dalam membimbing anak-anaknya secara spiritual, moral, dan sosial sehingga akhirnya dapat menjadi remaja yang baik, berfikir jernih dan berwawasan luas.
2. Bimbingan dengan keteladanan, hal ini sangat berpengaruh terhadap kepribadian anak. Segala yang dilakukan orang tua dianggap baik dan benar, maka secara otomatis anak mudah menirunya. Maka dalam hal ini orang tua sebagai orang pertama yang diteladani anak, orang tua dituntut untuk

¹⁷⁹Wawancara dengan Ibu AS, orang tua remaja, pada tanggal 14 Oktober 2021

¹⁸⁰Wawancara dengan Ibu ST, orang tua remaja, pada tanggal 19 Oktober 2021

¹⁸¹Muhamad Muhyidin, *ESQ Power for Better Life Cara Islami Meningkatkan Mutu Hidup dengan Manajemen ESQ Power Sejak Masa Kanak sampai Dewasa*, (Yogyakarta: Tunas Publishing, 2006), hlm.515-520

menerapkan segala perintah Allah SWT dan sunnah rasul-Nya, baik akhlak atau perbuatannya.

3. Bimbingan dengan pembiasaan, hal ini akan menanamkan sikap dan perbuatan yang baik dengan cara membiasakan anak untuk melakukan perbuatan yang baik sesuai ajaran agama.
4. Bimbingan dengan pengawasan, hal dilakukan dalam upaya membentuk akidah dan moral anak serta mengawasi dan mempersiapkan secara terus menerus tentang keadaan dan kondisi anak baik jasmani maupun rohaninya.

Diantara bentuk-bentuk yang dikemukakan tersebut yang berkaitan dengan bentuk bimbingan yang dilakukan oleh informan dalam penulisan ini diantaranya yaitu bimbingan dengan pengawasan dan nasihat seperti yang dilakukan oleh Ibu DS dan Bapak SR yaitu dengan senantiasa memberikan nasihat kepada anak, mengontrol dan mengawasi aktivitas yang dilakukan oleh anaknya terutama saat bermain *game online*. Kemudian bimbingan dengan keteladanan pembiasaan seperti yang dilakukan oleh Ibu AS dan Ibu ST, kedua informan ini memberikan teladan yang positif untuk anak-anaknya serta pembiasaan yang baik yang dapat mengalihkan aktivitas bermain game sang anak.

Berbagai bentuk bimbingan yang dipaparkan di atas memiliki tujuan dan maksud tertentu salah satunya adalah dapat mengurangi dampak kecanduan *game online* pada seorang anak, khususnya adalah anak usia remaja. Kecanduan *game online* adalah suatu aktivitas dimana seseorang merasa ketergantungan untuk memainkan *game online*. Aktifitas tersebut memiliki dampak yang buruk di berbagai aspek dalam kehidupannya. Mengurangi dampak kecanduan *game online* pada anak remaja harus dilakukan secara intens yaitu dengan cara memberikan arahan, nasehat dan mengajarkan ajaran agama pada saat proses bimbingan diberikan.

Keterkaitan bimbingan orang tua dalam mengurangi dampak kecanduan *game online* adalah bahwa upaya yang dilakukan orang tua dalam memberikan bimbingan secara terus menerus memberikan perubahan terhadap perilaku kecanduan *game online* yang dialami anak. Hal ini seperti yang diungkapkan

oleh MZ bahwa ia merasa ada perubahan setelah mendapatkan bimbingan dari orang tuanya yaitu Ibu DS. Perubahan yang ia rasakan diantaranya adalah ia dapat mengontrol emosinya, intensitanya dalam bermain *game online* berkurang tidak seperti dulu.¹⁸²

“sakdurunge ntuk bimbingan aku iku sering emosi, muring-muring dewe trus aku nek wis main iso sampe sedino utoh paling ya pitu nganti wolu jam mbak, tapi saiki mainku nggur siji nganti rong jam tok mbak mergo saiki luwih sering bal-bal an lan iso jagongan karo konco-konco tanpo dolanan game”

Uraian di atas menyatakan bahwa sebelum mendapat bimbingan dari orang tuanya MZ tidak dapat mengontrol emosinya dengan baik sehingga ia lebih mudah marah dan juga ketika sudah bermain ia dapat memainkannya selama 7-8 jam. Ia juga mengatakan bahwa setelah mendapatkan bimbingan ia dapat mengurangi intensitas waktu bermainnya menjadi 1-2 jam setiap harinya karena sekarang lebih sering bermain sepak bola dan berkumpul dengan teman-temannya tanpa bermain game.¹⁸³

Hal serupa juga disampaikan oleh MRF bahwa setelah ia mendapatkan bimbingan dari orang tuanya ia merasakan perubahan dalam hal perilakunya yang lebih terkontrol dan tidak mudah mengucapkan kata-kata yang tidak sopan kepada orang lain. Ia juga mengungkapkan setelah mendapatkan bimbingan ia masih bermain *game online* namun hanya jika menginginkan saja dan itu tidak lebih dari 2 jam. Ia mulai belajar untuk melakukan aktifitas bermain yang lebih positif seperti dengan bermain voly dengan pemuda di desanya.¹⁸⁴ Sementara itu, MNS juga mengatakan bahwa setelah menerima bimbingan dari orang tuanya ia merasa lebih baik terutama dalam hal membagi waktu antara bermain dan menyelesaikan tugas-tugasnya. Awalnya ia setiap harinya hanya bermain *game online*, ia bisa menghabiskan waktu 6-7 jam

¹⁸²Wawancara dengan MZ, remaja yang keduana *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

¹⁸³ Wawancara dengan MZ, remaja yang keduana *game online*, pada tanggal 5 Oktober 2021

¹⁸⁴Wawancara dengan MRF, remaja yang keduana *game online*, pada tanggal 7 Oktober 2021

untuk bermain *game online* saja. Saat ini intensitas waktu ia bermain hanya 1 jam setiap harinya dan terkadang ia tidak bermain sama sekali.¹⁸⁵

Informan lain yaitu MDK juga menyampaikan bahwa bimbingan yang diberikan orang tuanya secara intens memberikan perubahan yang cukup baik untuk dirinya salah satunya adalah ia tidak lagi terpaku hanya dengan bermain *game online* setiap harinya di rumah namun ia dapat melakukan kegiatan lain di luar rumah seperti ikut mengaji di mushola setelah maghrib dan isya' dan bermain sepakbola setiap sore hari bersama teman-teman di lingkungan sekitarnya.¹⁸⁶

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa dampak yang dialami remaja tersebut berpengaruh terhadap berbagai hal seperti pada aspek kesehatan yang dimana kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Aspek psikologis yang merupakan gangguan mental akibat pengaruh *game online*, seperti mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Aspek akademik dimana kecanduan *game online* mengakibatkan performa akademik remaja menurun. Aspek sosial dimana remaja mengalami penurunan sosialisasi di kehidupan nyata sehingga tumbuh sikap antisosial, kesulitan ketika harus bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, dan , tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat.¹⁸⁷

Berikut ini adalah table yang menggambarkan dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin sebelum dan sesudah mendapat bimbingan dari orang tua.

¹⁸⁵Wawancara dengan MNS, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 10 Oktober 2021

¹⁸⁶Wawancara dengan MDK, remaja yang kecanduan *game online*, pada tanggal 1 Oktober 2021

¹⁸⁷Eryzal Novrialdy, "Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya", *Buletin Psikologi*, 2019, Vol.27, No.2, hlm.155

Tabel 1. Analisis dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin sebelum dan sesudah mendapat bimbingan dari orang tua

Infor man	Kondisi remaja sebelum mendapat bimbingan	Kondisi remaja setelah mendapat bimbingan	Aspek dampak kecanduan <i>game online</i>
MZ	Sering begadang yang akhirnya waktu tidur menjadi kurang serta pola makan yang tidak teratur sehingga kesehatan menurun	Memiliki kemampuan untuk membagi waktunya untuk istirahat ataupun makan sehingga kondisi kesehatannya terjaga dengan baik	• Aspek Kesehatan
	Kesulitan untuk mengontrol emosi sehingga membuatnya marah-marah dan mudah tersinggung	Memiliki kemampuan untuk mengontrol emosi sehingga saat	• Aspek Psikologis
MRF	Kurang pandai dalam mengontrol emosi dan sering melalaikan tugas sekolah	Memiliki kemampuan mengontrol emosi dan mampu membagi waktu sehingga tugas-tugas dan kewajiban dapat terselesaikan dengan baik	• Aspek Sosial • Aspek Pendidikan
MNS	Kurangnya kemampuan dalam bersosialisasi dengan lingkungan serta kurang mampu	Dapat berbaur dengan lingkungan sekitar serta mampu membagi waktu antara bermain dan	• Aspek Sosial • Aspek Kesehatan

	membagi waktu	mengerjakan tugas serta intensitas waktu bermain <i>game online</i> sudah berkurang dari yang awalnya 6-7 jam menjadi 1-2 jam setiap harinya	n
MDK	Merasa tidak memiliki teman sehingga jarang berbaur dengan lingkungan sekitar dan lebih merasa nyaman di dalam rumah dengan bermain game	Mulai membaur dengan lingkungan sekitar dengan mengikuti kegiatan yang ada di luar rumah seperti mengaji dan bermain sepakbola	• Aspek Sosial

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas dan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab ini penulis akan menyampaikan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Bajarejo Kabupaten Blora. Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari judul penelitian sebagaimana tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1. Dampak kecanduan *game online* pada remaja di Desa Sembongin Kecamatan Bajarejo Kabupaten Blora diantaranya mereka mengalami penurunan kesehatan, sulit mengontrol emosi, berkata tidak sopan, dan penarikan diri dari lingkungan. Hal tersebut disebabkan karena mengikuti teman-temannya yang juga bermain *game online*, terlalu banyak waktu luang dikarenakan pelaksanaan sekolah yang masih bersistem daring sehingga menyebabkan para remaja bosan, dan ajakan dari teman-temannya untuk bermain game secara bersama.
2. Upaya bimbingan orang tua yang dilakukan adalah melalui beberapa bentuk bimbingan, diantaranya adalah: a) Bimbingan dengan nasihat: memberikan nasihat kepada anak dengan harapan anak dapat berperilaku baik; b) Bimbingan dengan keteladanan: memberikan keteladanan dengan membatasi penggunaan gadget setiap harinya; c) Bimbingan dengan pembiasaan: memberikan pembiasaan untuk sholat berjamaah dan belajar mengaji; c) Bimbingan dengan pengawasan: memberikan pengawasan terhadap anak ketika sedang bermain *game*. Perubahan perilaku remaja setelah mendapatkan bimbingan diantaranya adalah dari yang awalnya kurang peduli dengan kesehatan menjadi mampu hidup sehat dengan pola makan dan tidur yang teratur, intensitas waktu bermain *game online* yang awalnya 6-8 jam menjadi 1-2 jam setiap harinya, kurang mampu mengendalikan emosi menjadi lebih bisa bersikap bijaksana, menarik diri

dari lingkungan atau *anti-sosial* menjadi belajar berbaur dengan lingkungan sekitar. Faktor pendukung dalam proses bimbingan orang tua diantaranya adalah waktu luang orang tua untuk sang anak, intensitas bimbingan, dan kerjasama atau kekompakan orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak. Sedangkan faktor penghambat diantaranya adalah kesibukan orang tua, ketidakharmonisan hubungan antara orang tua dan anak, dan tidak adanya kerjasama yang baik dari orang tua dalam memberikan bimbingan kepada anak.

3. Saran

Adapun saran yang penulis dapat berikan bagi orang tua sesuai dengan pelaksanaan penelitian tentang Bimbingan Orang Tua dalam Mengurangi Dampak Kecanduan *Game online* pada Remaja di Desa Sembongin Kecamatan Bajarejo Kabupaten Blora adalah sebagai berikut:

1. Bimbingan orang tua memberikan pengaruh dalam upaya mengurangi atau meminimalisir dampak kecanduan *game online* pada remaja, oleh karena itu orang tua diharapkan dapat meningkatkan intensitas pemberian bimbingan terhadap anak yang kecanduan *game online* agar dampak dari kecanduan *game online* dapat dicegah sejak awal.
2. Hendaknya orang tua harus intens dalam memberikan pengawasan terhadap aktivitas dan pergaulan remaja agar tidak mengalami kecanduan *game online*.

4. Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat mencapai target yang diinginkan sebagai karya ilmiah, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaiki demi sempurnanya penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga yang tertulis dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Hanya kepada Allah lah penulis menyerahkan segalanya dan memohon ampun atas kesalahan yang mungkin terdapat dalam karya ilmiah ini yang semata-mata karena keterbatasan dari penulis sendiri. Semoga Allah mengampuni segala dosa kita. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Hallen. (2002). *Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Ciputat Press Cet. Ke-1
- Achmadi, Abu (2015). *Metodologi Penulisan*, Jakarta: Bumi Aksara
- Agustiani, Hendriati. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Refika Aditama
Cet. Ke-2
- Algifahmy, Ayu Faiza. (2020). "Meaningful Learning Course Sirah Nabawiyah (Downstream of Online Learning)", *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Vol.5, No.2
- Al-Munajjid, Muhammad. (2011). *Bahaya Game*. Bandung: Aqwam
JembatanIlmu
- Ali, Muhammad, M. Asrori, (2012). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Andersen. (2004). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Angela. (2013). *E-journal Ilmu Komunikasi*. Vol.1, No.2. Samarinda: CV Mulya
Abadi,
- Awad, Faizah Binti. (2011). *Buku Ajar Bimbingan Konseling Pendidikan*.
Kendari: CV. Shadra
- C. Y. Chen. & S. L. Chang. (2008). *Eksplorasi Kecenderungan Terhadap Kecanduan Game online*. Jakarta: CV Intan Pratama
- Dadang Kuswana. (2011). *Metode Penulisan Sosial*, Bandung: CV Pustaka Setia
- Daradjat, Zakiah. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta; Bumi Aksara, Cet. X
- Departemen Agama. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahnya* . Semarang: Toha Putra
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2004). *Pola Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Keluarga*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Fatimah, Enung. (2010). *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*, Bandung: PustakaSetia
- Ginda, "Profil Orang Tua Sebagai Pendidik Dalam Perspektif Al-Qur'an", *Jurnal Sosial Budaya*.
- Hadi Sutrisno, *Metodologi Research Jilid II*, Yogyakarta: Andi Offset

- Hakim, M. Arif. (2002). *Mendidik Anak Secara Bijak (Panduan Keluarga Muslim)*, Bandung: Marja'
- Hamdani. (2012). *Bimbingan dan Penyuluhan*. Bandung: Pustaka Setia
- Helmawati. (2014). *Pendidikan keluarga Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- <https://atau.atau.teknologi.bisnis.com/atau/read/atau/20201110/atau/101/atau/1315765/atau/apjii/atau/>, diakses pada tanggal 17 Juni 2021 pada pukul 23.30 WIB
- <https://atau.atau.www.inews.id/atau/techno/atau/internet/atau/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-maingameonline-s> diakses pada tanggal 18 Juni 2021 pada pukul 00.10 WIB
- <https://atau.atau.www.kapernews.com/atau/2020/atau/09/atau/13/atau/sukses-adakan-event-esport-> diakses pada 18 Juni 2021 pada 20.00 WIB
- J. E Grant. & S. W Kim. (2003). Dissociative symptoms in pathological gambling. *Psychopathol*,
- Jahja, Yudrik. (2011). *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana
- K. Young. (2013). *Psikologi & Perilaku Cyber*. Semarang: Rajawali Pers
- Kadir, Abdul. dkk. (2020). "Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game online Pada Anak". *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. Vol.3, No.3
- Kurnia, Novi. (2019), *Literasi Digital Keluarga*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Kusumawati, Rosi dkk. (2017). "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan", *JurnalRAP UNP*. Vol.8, No.1
- Lexy J. Moelang, (2013). *Metodologi Penulisan Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Listyo, Yuwanto, (2010). Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya
- Mahmudah, (2015). *Bimbingan dan Konseling Keluarga Perspektif Islam*, Semarang: CV. Karya Abadi Jaya

- Mansur, (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhyidin, Muhamad. (2006). *ESQ Power for Better Life Cara Islami Meningkatkan Mutu Hidup dengan Manajemen ESQ Power Sejak Masa Kanak sampai Dewasa*, Yogyakarta: Tunas Publishing
- Muttaqin, M. Asasul, Ali Murtadho, Anila Umriana. (2016). “Bimbingan Konseling Bagi Perempuan Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga Di Lrc-Kjham Semarang”, *SAWWA*, Vol. 11, No. 2
- N. Yee. (2014). *Motivations of Play in Online Games Cyberpsychology and Behavior*. Surabaya
- Nihayah, Ulin, Ahmad Shofwan, dan Nuha Nailaturrafidah, (2021) “The Academic Anxiety of Student in Pandemic Era”, dalam *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, Vol.2, No.1
- Novrialdy, Eryzal. (2019). “Kecanduan *Game online* pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya”. *Buletin Psikologi*. Vol.27, No.2
- Prasetyo, Yudha. (2009). *Penulisan Eksploratif Perilaku Gamers di Kalangan Anak Remaja*. Skripsi: Fakultas Ekologi Manusia IPB
- Prayitno, M. dan Erman Amti. (1999). *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PTRineka Cipta
- Purwanto, M. Ngalim. (2000). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purwanto, M. Ngalim. (2009). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: PT Remaja
- R. A. Amanda. (2016). “Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, Vol.4, No.3
- Rahma, Afifah. (2015). “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktifitas Kehidupan Siswa,” *Jurnal Sosiologi*. Vol.2 No.2.
- Rahmat, Sanjaya. (2019). *Perilaku Pecandu Game*. Jakarta: Intan Persada Pers

- Rimayati, Elfi, Sri Sayekti, Sri Redjeki, “The Description of Inmates’ Coping Skills of Class IIA Women's Prison in Semarang”, *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, Vol.2, No.1, 2021,
- Saifuddin Azwar,(1998). *Metode Penulisan*, Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar
- Sarlito Wirawan Sarwono, (2000). *Pengantar Umum Psikologi*, Jakarta: Bulan Bintang
- Santrock, (2003). *Perkembangan Remaja*, Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga
- Riyadi, Agus, Abdullah Hadziq, dan Ali Murtadho, (2019). “Bimbingan Konseling bagi Pasien Rawat Inap di Rumah Sakit Roemani Muhammadiyah Semarang”, dalam *Jurnal SMaRT Studi Masyarakat, Religi, dan Tradisi*, Vo.5, No.1
- Riyadi, A., & Adinugraha, H. (2021). “The Islamic Counseling Construction In Da’wah Science Structure”. *Journal of Advanced Guidance and Counseling*, 2(1)
- Soekanto, Soerjono. (2009). *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Baru)*. Jakarta: RajawaliSoetjipto. (2007). *Perilaku Adiksi Game online*. Semarang: CVPermata Buku
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penulisan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penulisan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Suharsimi, Arikunto. (2013). *Prosedur Penulisan, Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Suhendi, Hendi & Ramdani. (2001). *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: CV PustakaSetia
- Tiwa, Juwi Rayfana dkk. (2019). “Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado”, *E-journalKeperawatan*. Vol.7, N0.1
- Tohirin, 2012, *Metode Penulisan Kualitatif dalam Pendidikan dan BimbinganKonseling*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Utami, Suerlin Diah. (2013). “Peranan Orang Tua Dalam Mendidik Anak” *Jurnal Ilmiah*, Vol.8 No.2

- Wangsanata, Susana Aditiya, Ali Murtadho, Ema Hidayanti, (2020),
“Mengembalikan Fungsi Kognisi Pasien Penyakit Jantung di RSI Sunan
Kudus Melalui Layanan Bimbingan Islam”, *Jurnal Bimbingan dan
Konseling Islam*, Vol. 4, No. 1
- Yusuf, Syamsul. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung:
Remaja Rosdakarya
- Zaini, Ahmad.(2013). Urgensi Bimbingan dan Konseling bagi Remaja,
JurnalBimbingan KonselingIslam, Vol.4, No.2

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman wawancara

DRAFT WAWANCARA

A. Draft wawancara dengan remaja yang kecanduan *game online*

1. Apakah adik bisa memperkenalkan diri?
2. Sejak kapan adik mempunyai HP?
3. Sejak kapan adik mengenal *game online* dan merasa kecanduan *game online*?
4. Bagaimana perasaan adik setelah mengalami kecanduan *game online*?
5. Adakah kecemasan yang adik rasakan ketika tidak bermain *game online* walaupun hanya sehari?
6. Apa yang adik lakukan ketika orang tua melarang adik untuk tidak bermain *game online*?
7. Pernahkah adik bertengkar dengan orang karena adik bermain *game online*?
8. Apakah adik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi secara online dari pada bersosialisasi secara nyata?
9. Bagaimana hubungan adik dengan teman dan lingkungan terdekat adik?
10. Apakah orang tua adik sering memberikan bimbingan?
11. Bimbingan seperti apa yang diberikan orang tua adik?
12. Bagaimana sikap adik saat orang tua memberikan bimbingan?
13. Apa yang adik lakukan setelah menerima bimbingan dari orang tua?
14. Adakah perubahan setelah adik menerima bimbingan dari orang tua?

B. Wawancara dengan orang tua remaja

1. Apakah bapak atau ibu bisa memperkenalkan diri?
2. Bagaimana hubungan bapak atau ibu dengan putranya?
3. Apakah bapak atau ibu mengawasi kegiatan putranya sehari-hari?
4. Apakah putra bapak atau ibu sering bermain *game online*?
5. Bagaimana tanggapan bapak atau ibu mengenai *game online*?

6. Apakah bapak atau ibu membebaskan putranya dalam bermain *game online*?
7. Apakah bapak atau ibu mengetahui dampak dari kecanduan *game online*?
8. Saat putra bapak atau ibu mengalami kecanduan *game online*, bagaimana bapak atau ibu menyikapinya?
9. Bagaimana bapak atau ibu memperlakukan putranya yang mengalami kecanduan *game online*?
10. Bagaimana upaya bapak atau ibu membimbing putranya dalam mengurangi dampak dari bermain *game online*?
11. Menurut bapak atau ibu, bagaimana urgensi atau pentingnya memberikan bimbingan kepada anak?
12. Menurut bapak atau ibu, apa tujuan dari pemberian bimbingan orang tua terhadap anak tersebut?
13. Menurut bapak atau ibu, apa fungsi dari pemberian bimbingan orang tua tersebut?
14. Bagaimana pendapat bapak atau ibu tentang peranan bimbingan orang tua?
15. Bagaimana upaya bapak atau ibu dalam upaya mengurangi dampak kecanduan *game online* pada anak?
16. Adakah perubahan pada putra bapak atau ibu setelah mendapat bimbingan?
17. Apa harapan bapak atau ibu kedepannya untuk putranya? Bisa dijelaskan.

Lampiran 2. Pedoman Observasi

PEDOMAN OBSERVASI

No	Objek	Aspek Observasi
1	Orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latar belakang orang tua 2. Rutinitas sehari-hari orang tua 3. Perilaku orang tua terhadap anak 4. Bimbingan yang dilakukan orang tua
2	Remaja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rutinitas sehari-hari 2. Aktivitas sehari-hari

Lampiran 3. Pedoman Dokumentasi

PEDOMAN DOKUMENTASI

No	Objek	Aspek Dokumentasi
1	Orang tua	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses wawancara
2	Remaja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses wawancara

Lampiran 4. Pedoman Hasil Wawancara

PEDOMAN HASIL WAWANCARA

1. Wawancara dengan MZ

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan adik mengenal <i>game online</i> dan merasa kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Kenal game online awale diduhke kancaku mbak terus bar kuwi download dewe dan aku ngroso nek wis kecanduan game iki ket kelas 6 SD”</i>
2.	Bagaimana perasaan adik setelah mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Rasane iki pengen maen terus mbak, terus aku dadi sering muring-muring dewe kadang nek pas kalah mbak”</i>
3.	Adakah kecemasan yang adik rasakan ketika tidak bermain <i>game online</i> walaupun hanya sehari?	<i>“Nek ora main sediluk ngono wae rasane wis bedo mbak, gatel rasane tanganku”</i>
4.	Apa yang adik lakukan ketika orang tua melarang adik untuk tidak bermain <i>game online</i> ?	<i>“Yo tetep maen mbak tapi meneng-menengan. Nek pas bapak ibu lagi nomah aku maen e ning njero kamar mbak, ben gak ngerti nek ora yo main e ning omahe kancaku”</i>
5.	Pernahkah adik bertengkar dengan orang karena adik bermain <i>game online</i> ?	<i>“yo kadang-kadang sih mbak, soale ibuku nek ngerti aku dolanan game mesti langsung diuring-uringi”</i>
6.	Apakah adik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi secara online dari pada	<i>“Aku ngegame bendino mbak, paling leren yo nek ono tugas sekolah, jarang metu soko omah</i>

	bersosialisasi secara nyata?	<i>juga”</i>
7.	Apakah orang tua adik sering memberikan bimbingan?	<i>“Yo sering mbak”</i>
8.	Bimbingan seperti apa yang diberikan orang tua adik?	<i>“Bimbingane ya kuwi mbak sering menehi nasihat saben dino”</i>
9.	Adakah perubahan setelah adik menerima bimbingan dari orang tua?	<i>“Nek biasane kae sakdurunge ibuku ngerti aku dolanan game terus, aku sampe sedino gak metu soko omah mbak. Tapi nek ditakoni ibuku aku munine sinau padahal main game, ning saiki sakwise ibuku ngerti nek aku dolanan e game jarang sinau dadi ibuku ngawasi terus nek aku lagi dolanan HP. Ibuku yo menehi nasihat ngunu kuwi mbak saben dino pokok e, terus saiki nek bar maghrib aku diajari ngaji ibuku kadang juga dikon melu ning mushola. Dadi saiki aku nek dolanan game mok sediluk-sediluk”</i>

2. Wawancara dengan MRF

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan adik mengenal <i>game online</i> dan merasa kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Awit soko kelas 6 SD mbak, awale soko kancaku terus diwarai”</i>
2.	Bagaimana perasaan adik setelah mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Rasane yo seneng mbak, tapi kadang nek lagi main game opo meneh nek kalah aku sering tukaran karo lawan</i>

		<i>mainku mbak, tapi tukaran e lewat chat ning game koyo pisuh-pisuhan ngono kuwi mbak. Padahal kadang lawan e wae aku gak kenal mbak, nek misal lawan e konco sekolah kadang gak sampe tukaran tapi sering adu rank”</i>
3.	Adakah kecemasan yang adik rasakan ketika tidak bermain <i>game online</i> walaupun hanya sehari?	<i>“Yo kadang ono sing bedo rasane mbak nek ora main sedino wae”</i>
4.	Apa yang adik lakukan ketika orang tua melarang adik untuk tidak bermain <i>game online</i> ?	<i>“Yo kadang manut mbak, tapi kadang yo ora tetep main, tapi nek wis disita yowis ra iso maain”</i>
5.	Pernahkah adik bertengkar dengan orang karena adik bermain <i>game online</i> ?	<i>“Kadang mbak, nek pas lagi maen game terus dikongkon ning warung kuwi biasane aku rak gelem terus diseneni”</i>
6.	Apakah adik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi secara online dari pada bersosialisasi secara nyata?	<i>“Yo ngono mbak, aku jarang dolanan metu soko omah, tapi kadang-kadang metu nek ono sing marani ngajak dolan”</i>
7.	Apakah orang tua adik sering memberikan bimbingan?	<i>“Sering mbak”</i>
8.	Bimbingan seperti apa yang diberikan orang tua adik?	<i>“Yo nasihati, terus ngajak jama’ah, ngajari ngaji”</i>
9.	Adakah perubahan setelah adik menerima bimbingan dari orang tua?	<i>“Pas awal-awal kae aku jarang melu sholat jama’ah ning mushola mbak, tapi sakwise ibu nyeneni saben dino dikon jama’ah ning mushola aku dadi sering melu jama’ah ning mushola, opo meneh nek bapakku wis ngendikan mbak, aku langsung mangkat dadine saiki waktu kanggo ngegame ku rodok berkurang mergo bapak karo ibuku saben dino</i>

		<i>mesti ngandani macem-macem yo kuwi tujuan e kanggo aku mbak ben gak mung ngegame terus gaweane</i>
--	--	---

3. Wawancara dengan MNS

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan adik mengenal <i>game online</i> dan merasa kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Sejak ditukokno HP anyar mbak, gara-gara sekolah daring”</i>
2.	Bagaimana perasaan adik setelah mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Rasane seneng pas maen mbak teros tertantang ben menang teros”</i>
3.	Adakah kecemasan yang adik rasakan ketika tidak bermain <i>game online</i> walaupun hanya sehari?	<i>“Nek ora main sedilik ngono gatel rasane tanganku”</i>
4.	Apa yang adik lakukan ketika orang tua melarang adik untuk tidak bermain <i>game online</i> ?	<i>“Yo tetep maen mbak tapi ndelik-ndelik”</i>
5.	Pernahkah adik bertengkar dengan orang karena adik bermain <i>game online</i> ?	<i>“sering mbak, soale ibuku nek ngerti aku dolanan game mesti muring-muring”</i>
6.	Apakah adik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi secara online dari pada bersosialisasi secara nyata?	<i>“Aku ngegame bendino mbak, paling leren yo nek ono tugas sekolah, jarang metu soko omah juga”</i>
7.	Apakah orang tua adik sering meberikan bimbingan?	<i>“sering mbak”</i>
8.	Bimbingan seperti apa yang diberikan orang tua adik?	<i>“Yo nasihati, terus ngajak jama’ah, ngajari ngaji”</i>
9.	Adakah perubahan setelah adik menerima bimbingan dari orang tua?	<i>“Wis gak uring-uringan saiki aku mbak, iso ngontrol emosiku”</i>

4. Wawancara dengan MDK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sejak kapan adik mengenal <i>game online</i> dan merasa kecanduan <i>game online</i> ?	<i>"Sejak sekolah daring mbak"</i>
2.	Bagaimana perasaan adik setelah mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>"Rasane yo seneng mbak, tapi kadang nek lagi main game opo meneh nek kalah aku sering tukaran karo lawan mainku mbak, tapi tukaran e lewat chat ning game koyo pisuh-pisuhan ngono kuwi mbak. Padahal kadang lawan e wae aku gak kenal mbak, nek misal lawan e konco sekolah kadang gak sampe tukaran tapi sering adu rank"</i>
3.	Adakah kecemasan yang adik rasakan ketika tidak bermain <i>game online</i> walaupun hanya sehari?	<i>"Yo kadang ono sing bedo rasane mbak nek ora main sedino wae"</i>
4.	Apa yang adik lakukan ketika orang tua melarang adik untuk tidak bermain <i>game online</i> ?	<i>"Yo kadang manut mbak, tapi kadang yo ora tetep main, tapi nek wis disita yowis ra iso maain"</i>
5.	Pernahkah adik bertengkar dengan orang karena adik bermain <i>game online</i> ?	<i>"Kadang mbak, nek pas lagi maen game terus dikongkon ning warung kuwi biasane aku rak gelem terus diseneni"</i>
6.	Apakah adik lebih banyak menghabiskan waktu untuk bersosialisasi secara online dari pada bersosialisasi secara nyata?	<i>"Yo ngono mbak, aku jarang dolanan metu soko omah, tapi kadang-kadang metu nek ono sing marani ngajak dolan"</i>
7.	Apakah orang tua adik sering meberikan bimbingan?	<i>"Sering mbak"</i>
8.	Bimbingan seperti apa yang diberikan orang tua adik?	<i>"Bimbingane ya kuwi mbak sering menehi nasihat saben dino"</i>

9.	Adakah perubahan setelah adik menerima bimbingan dari orang tua?	<p><i>“Ibuku gak pernah meneng mbak, saben dino mesti selalu ngomongi aku, walopun kadang aku nggur tak rungokke tok tapi ibuku ngandanine alus mbak jarang karo muring-muring bedo karo bapakku. Dadi saiki aku wis gak sesering koyok mbiyen main game ku mergo aku sadar soko omongane ibuku, nek game terus iki gak apek kanggo aku”</i></p>
----	--	--

5. Wawancara dengan Ibu DS

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana hubungan bapak atau ibu dengan putranya?	<p><i>“Hubungane yo apik e mbak”</i></p>
2.	Apakah bapak atau ibu mengawasi kegiatan putranya sehari-hari?	<p><i>“Saget e ngawasi nggih nek wis bali soko gaweane ning sawah a mbak. Kadang yo kulo sempetke ngontrol kegiatan e anak e kulo”</i></p>
3.	Apakah putra bapak atau ibu sering bermain <i>game online</i> ?	<p><i>“Nek kuwi yo sering mbak”</i></p>
4.	Apakah bapak atau ibu membebaskan putranya dalam bermain <i>game online</i> ?	<p><i>“Orak bebaske mbak, asal tugas-tugas sekolahe wis rampung yo tak olehi nek dolanan game”</i></p>
5.	Apakah bapak atau ibu mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> ?	<p><i>“Dampak e nek tak delengi yo kuwi mbak anakku soyo angel dikandani, kadang malah nek dikandani mbantah”</i></p>
6.	Saat putra bapak atau ibu mengalami kecanduan <i>game online</i> , bagaimana bapak atau ibu menyikapinya?	<p><i>“Nek kulo nggih sebagai wong tuo tetep kulo nasihati, wong tuo kan sebagai madrasah awal kanggo anak dadi wis dadi tugase wong tuo a mbk nek anak e keliru yo dituntun dibenerke”</i></p>
8.	Bagaimana bapak atau ibu memperlakukan putranya yang	<p><i>“Yo koyok wong tuo liyone mbak, nggih dikandani, dinasihati, walopun kadang mbuh dirungoke opo ora,</i></p>

	mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>sebagai wong tuo wis dadi tugase kanggo bimbing anak ben ora salah dalan</i>
9.	Bagaimana upaya bapak atau ibu membimbing putranya dalam mengurangi dampak dari bermain <i>game online</i> ?	<i>“Usaha sing sering tak lakoni ya kuwi mau mbak sregep menehi nasihat, wejangan, lang kadang-kadang ngajari perkara agama Islam koyo ngaji. Kuwi biasane sering tak sampaika ning anak e kulo mbak”</i>
10.	Adakah perubahan pada putra bapak atau ibu setelah mendapat bimbingan?	<i>“Ono perubahan mbak,saiki ngegame e wis dikurangi, gelem melu sholat jama’ah, tugas-tugas e dikerjakke tepat waktu, mangan karo turune wis teratur”</i>

6. Wawancara dengan Ibu ST

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana hubungan bapak atau ibu dengan putranya?	<i>“Apik-apik ae mbak”</i>
2.	Apakah bapak atau ibu mengawasi kegiatan putranya sehari-hari?	<i>“Nggih a mbak, anak e kulo nek ora diawasi senengane mbandel, wayahe sinau dolan, ngegame”</i>
3.	Apakah putra bapak atau ibu sering bermain <i>game online</i> ?	<i>“Sabene dino a mbak nek kuwi, nganti lali wayah”</i>
4.	Apakah bapak atau ibu membebaskan putranya dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Kulo bebaske nek dino minggu mbak, nek liyane niku nggih tetep kulo awasi”</i>
5.	Apakah bapak atau ibu mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Dampak e ndadoske anak males, senenge nggur ngegame tok, sholat, mangan nek ora diperintah yo lali”</i>
6.	Saat putra bapak atau ibu mengalami kecanduan <i>game online</i> , bagaimana bapak atau ibu menyikapinya?	<i>“Wong tuo niku kan ibarat e madrasah pertama kanggo anak e mbak nek jarene mbah yai ngono, dadi ngedidik lan ngebimbing anak kuwi wis dadi tugas lan tanggung jawab e kulo sebagai tiyang sepuhe.”</i>

		<i>Supoyo anak e kulo mbesuk e dadi anak sing sholeh lan migunani</i>
8.	Bagaimana bapak atau ibu memperlakukan putranya yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“tak awasi mbak kegiatan e, karo tak nasihati ben ora ngegame teros”</i>
9.	Bagaimana upaya bapak atau ibu membimbing putranya dalam mengurangi dampak dari bermain <i>game online</i> ?	<i>“Nek kulo tetep tak nasihati, tak wek i arahan supaya iso ngurangi olehe maen game”</i>
10.	Adakah perubahan pada putra bapak atau ibu setelah mendapat bimbingan?	<i>“Yo sitik-sitik ono perubahan mbak, wis iso dikandani saiki, gelem mangkat nek diperintah, wis ora gampang nesu”</i>
11.	Apa harapan bapak atau ibu kedepannya untuk putranya? Bisa dijelaskan.	<i>“Harapane wong tuo mesti yo sing apik kanggo anak e mbak, anak iso sukses mbesok, iso bermanfaat kanggo wong akeh”</i>

7. Wawancara dengan Bapak SR

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak atau ibu mengawasi kegiatan putranya sehari-hari?	<i>“Ora setiap saat mbak, kadang nek anak e kulo wis metu dolan nomahe kancane iso sedi o utoh, tapi nek bengi kulotetep kontrol”</i>
2.	Apakah putra bapak atau ibu sering bermain <i>game online</i> ?	<i>“Maen game wis dadi kebiasaan e saben dino, nganti kadang kulo sampe gregeten kiyambak. Nek wis main game dikongkon wis angel”</i>
3.	Apakah bapak atau ibu membebaskan putranya dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Nek kulo nggih mboten ngekang asalkan ngerti wayahan mbak, nek wis nglanggar yo kulo seneni”</i>
4.	Apakah bapak atau ibu mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Anak e kulo dadi jarang sinau mbak, dolanan hp teros”</i>
5.	Saat putra bapak atau ibu mengalami	<i>“Wong tuo iki berperan penting kanggo ngurus anak e,</i>

	kecanduan <i>game online</i> , bagaimana bapak atau ibu menyikapinya?	<i>opo meneh anak e lagi masa-masa pubertase. Dadi meneh bimbingan iki penting banget. Nek mboten kulo sing meneh bimbingan utowo nasihat trus sopo meneh mbak</i>
6.	Bagaimana bapak atau ibu memperlakukan putranya yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Wong tuo niku kan ibarat e madrasah pertama kanggo anak e mbak nek jarene mbah yai ngono, dadi ngedidik lan ngebimbing anak kuwi wis dadi tugas lan tanggung jawab e kulo sebagai tiyang sepuhe. Supoyo anak e kulo mbesuk e dadi anak sing sholeh lan migunani”</i>
7.	Bagaimana upaya bapak atau ibu membimbing putranya dalam mengurangi dampak dari bermain <i>game online</i> ?	<i>“Biasane niku kulo ajak sholat jama’ah, kulo ajari ngaji dadi niku anak e kuloben ora nggur ngertine game tok mbak tapi nggeh ngerti ilmu agama barang. Niku kulo terapke setiap harine”</i>
8.	Adakah perubahan pada putra bapak atau ibu setelah mendapat bimbingan?	<i>“Alhamdulillah perubahan e ono mbak, sing awale anak e kulo nggur maen game tok kegiatan e saiki rodok dikurangi, gelem srawung karo wong-wong”</i>
9.	Apa harapan bapak atau ibu kedepannya untuk putranya? Bisa dijelaskan.	<i>“Mugo-mugo nggih dadi anak sing sholeh, iso migunani kanggo wong liyo”</i>

8. Wawancara dengan Ibu AS

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana hubungan bapak atau ibu dengan putranya?	<i>“Hubungane apik mbak”</i>
2.	Apakah bapak atau ibu mengawasi kegiatan putranya sehari-hari?	<i>“Kulo merdamel teng peken mbak awit esok sampe sore, dadi kanggo ngawasi anak e kulo nggih kurang”</i>

3.	Apakah putra bapak atau ibu sering bermain <i>game online</i> ?	<i>“Sering niku, kadang sampe wengi pun iseh maen game”</i>
4.	Apakah bapak atau ibu membebaskan putranya dalam bermain <i>game online</i> ?	<i>“Kulo tetep ngawasi mbak, misal wayahe sinau nggih kulo kontrol”</i>
5.	Apakah bapak atau ibu mengetahui dampak dari kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Dampak e yo kuwi mau mbak, anak e kulo luwih sering main game ketimbang sinau, dikandani angel”</i>
6.	Saat putra bapak atau ibu mengalami kecanduan <i>game online</i> , bagaimana bapak atau ibu menyikapinya?	<i>“Maringi bimbingan ning anak kuwi ibarat menahi mangan, wong tuo menahi nasihat ning anak e ben supoyo anak e kulo orak dadi anak sing nakal, mbandel, lan susah diatur. Nek mboten kulo sing menahi bimbingan utowo nasihat trus sopo meneh mbak”</i>
7.	Bagaimana bapak atau ibu memperlakukan putranya yang mengalami kecanduan <i>game online</i> ?	<i>“Kulo bimbing, tak nasihati sitik-sitik. Mergo kadang nek diseneni malah bantah terus dadi kulo ngandanine alon-alon”</i>
8.	Bagaimana upaya bapak atau ibu membimbing putranya dalam mengurangi dampak dari bermain <i>game online</i> ?	<i>“Usahane nggih kados diparingi bimbingan tujuane ben iso bantu anak dadi luwih apik, disiplin, lan ora sak karepe dewe”</i>
9.	Adakah perubahan pada putra bapak atau ibu setelah mendapat bimbingan?	<i>“Wonten mbak, perubahan e yo”</i>
10.	Apa harapan bapak atau ibu kedepannya untuk putranya? Bisa dijelaskan.	<i>“Harapan e kulo nggih, mugo-mugo anak e kulo saget sukses dadi anak sing sholeh, kanggo mengarepe mugo-mugo iso ngerti dalan sing apik”</i>

BIODATA INFORMAN (INISIAL)**A. Informan 1**

1. Orang tua (Ibu)

Nama : DS
TTL : Blora, 5 Juli 1965
Pendidikan Terakhir : SD
Pekerjaan : Petani

2. Remaja

Nama : MZ
TTL : 20 April 2010
Kelas : 7

B. Informan 2

1. Orang tua (Bapak)

Nama : SR
TTL : Blora, 12 Desember 1970
Pendidikan Terakhir : SD
Pekerjaan : Petani

2. Remaja

Nama : MNS
TTL : 20 April 2008
Kelas : 8

C. Informan 3

1. Orang tua (Ibu)

Nama : AS
TTL : Blora, 7 April 1970
Pendidikan Terakhir : SD
Pekerjaan : Pedagang

2. Remaja

Nama : MDK
TTL : 20 April 2009
Kelas : 8

D. Informan 4

1. Orang tua (Ibu)

Nama : ST
TTL : Blora, 24 Maret 1968
Pendidikan Terakhir : SD
Pekerjaan : Petani

2. Remaja

Nama : MRF
TTL : 3 Oktober 2010
Kelas : 7

DOKUMENTASI

Gambar 1. Wawancara dengan Ibu DS



Gambar 2. Wawancara dengan Bapak SR



Gambar 3. Wawancara dengan Ibu AS



Gambar 4. Wawancara dengan Ibu ST



Gambar 5. Wawancara dengan MZ



Gambar 6. Wawancara dengan MNS



Gambar 7. Wawancara dengan MDK



Gambar 8. Wawancara dengan MRF



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama : Septika Dewi Nuryanti
2. TTL : Blora, 15 September 1998
3. NIM : 1701016005
4. Alamat : Desa Sembongin RT 01 atau RW 02
 - a. Kecamatan : Banjarejo
 - b. Kabupaten : Blora
 - c. Provinsi : Jawa Tengah
5. Email : septikadewi98@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD atau MI : SDN 1 SEMBONGIN
2. SMP atau MTs : SMPN 1 TUNJUNGAN
3. SMA atau MA : SMAN 1 TUNJUNGAN

C. Orang Tua atau wali

1. Nama Ayah : Salim
2. Nama Ibu : Sutat

Semarang, 17 Desember 2021

Penulis



Septika Dewi Nuryanti

NIM : 1701016005