

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE
DI KALANGAN REMAJA
(STUDY KASUS REMAJA SUNGAI PAGAR
KECAMATAN KAMPAR KIRI HILIR)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Ilmu Kriminologi
Pada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Islam Riau

**SURATMAN
NPM : 147510257**

**PROGRAM STUDI KRIMINOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

**ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE DI
KALANGAN REMAJA
(STUDY KASUS REMAJA SUNGAI PAGARKECAMATAN KAMPAR KIRI
HILIR)**

ABSTRAK

OLEH

SURATMAN

Game online mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani anak dan remaja. Anak dan remaja rentan akan ketergantungan pada aktivitas *game online* yang hilangnya motivasi belajar serta waktu dan belajar dan bergaul dengan teman sebaya dan orang tua akan berkurang, apabila terjadi dengan waktu yang lama, akan diperkirakan pelajar maupun remaja akan cenderung cuek terhadap pergaulan, terlalu cuek dengan lingkungan sekitar dan hal ini bisa menjadi sifat mereka di hari yang akan datang. Penelitian bertujuan untuk mencari bagaimanakah efek *game online* terhadap remaja yang ada di Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif; Teknik pengumpulan data wawancara, observasi dan dokumentasi. “Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Remaja yang terlalu sering bermain *game* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Remaja bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif. Bentuk-bentuk perilaku remaja penggemar *game online* antara lain: kemalasan bagi para pecandu *game*, suka berbohong, kurang bergaul. Selain dampak negatif *game online* ada juga dampak positif dari *game online*, yaitu dampak yang baik bagi para pengguna *game online* tersebut, antara lain: Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, Mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan Interaksi dalam *game online*. Di dalam Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir terdapat cukup banyak tempat-tempat untuk bermain *game* atau biasa disebut warnet. Hal tersebut tidak terlepas dari faktor banyaknya remaja usia pelajar yang merupakan pasar utama bagi industri hiburan seperti *game centre*. Antusiasme yang cukup tinggi terhadap *game* menunjukkan semakin banyaknya masyarakat khususnya remaja yang memilih dan menjadikan kegiatan bermain *game* sebagai rekreasi alternatif mereka”.

Kata Kunci : Kriminologi, *Game Online*, Remaja

**CRIMINOLOGY ANALYSIS ON THE IMPACT OF ONLINE
GAMES IN YOUTH
(STUDY OF ADOLESCENT CASE OF PAGAR RIVER KECAMATAN KAMPAR
KIRI HILIR)**

ABSTRACT

BY

SURATMAN

Online games reduce the positive activities that children and young people should undergo. Children and adolescents are vulnerable to dependence on online gaming activities that will affect learning motivation and reduce learning time and time to socialize with peers and family, if this continues for a long time, it will be estimated that children and adolescents will be attractive to social interaction, not sensitive to the environment can even form a social personality, where children do not have the ability to adapt to their social environment. The purpose of this research is to find out how the impact of online games on adolescents in the Sungai Pagar Village, Kampar KiriHilirSubdistrict. The method used is descriptive qualitative method; Techniques for collecting data on interviews, observation and documentation. "The results of this study can be concluded that teens who play games too often will have a negative impact on their behavior in the long run. Teenagers can behave deviant, such as stealing, like skipping school, lazy, and aggressive. The forms of adolescent behavior for fans of online games include: laziness for game addicts, lying, not getting along. In addition to the negative impact of online games there is also a positive impact of online games, which is a good impact for users of online games, including: Improving English language skills, Getting to know new technologies of games and Interaction in online games. Inside the Pagar River, Kampar KiriHilirSubdistrict there are quite a lot of places to play games or commonly called warnet. This is inseparable from the factor of the number of student age teenagers who are the main market for the entertainment industry such as the game center. The high enthusiasm for the game shows the increasing number of people, especially teenagers who choose and make playing games as their alternative recreation".

Keywords: Criminology, Online Games, Youth

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT, Karena atas rahmat dan hidayanya yang telah memberi kesehatan, kekuatan dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang **berjudul ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP DAMPAK GAME ONLINEDI KALANGAN REMAJA(STUDY KASUS REMAJA SUNGAI PAGARKECAMATAN KAMPAR KIRI HILIR)**

Pada kesempatan ini juga penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan dan semangat pada penulis baik moril maupun materil guna menyelesaikan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H.,MCL selaku Rektor Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus ini.
2. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latif.,M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di fakultas ilmu sosial dan ilmu politik ini
3. Bapak Fakhri Usmita, S.Sos., M.Krim selaku ketua Program Studi Ilmu Kriminologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau.
4. Bapak Dr. Syahrul Akmal Latif M.Si selaku dosen pembimbing I dan Bapak Riky Novarizal,S.Sos.,M.Krim Selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dan meluangkan waktu, pikiran dan tenaga demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Dr. H. Yusri Munaf, SH.,M.Hum selaku Penasehat Akademis yang telah memberikan dukungan, pengarahan selama masa perkuliahan.
6. Bapak dan ibu segenap dosen/asisten dosen yang telah banyak memberikan berbagai ilmu dan pada akhirnya dapat dipergunakan

dalam penyusunan skripsi ini dan bapak/ibu serta saudara/saudari segenap staf dan pegawai tata usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Riau yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran Administrasi penyelesaian skripsi ini.

7. Pengelolah warnet yang ada di sungai pagar yang telah memberi izin pengambilan photo/data serta informasi kepada penulis terkait dengan penelitian ini.
8. Kepada kedua orang tua, ayahanda tercinta Azman dan ibunda tersayang Sarmiati yang telah memberi dukungan moril maupun material serta doa yang tiada henti-hentinya kepada penulis.
9. Kepada saudaraku ibit, sari, april serta kepada seluruh anggota keluarga jamaliah yang telah memberikan semangat untuk penulis, dan kepada kakek saya mansyur terima kasih sebanyak-banyak atas nasehat dan dukungan untuk penulis.
10. Kepada Mika Ayuni, SE yang telah membantu dan memberi semangat setiap harinya dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teman seperjuangan dalam menuntut ilmu yang bnyak meluangkan waktu bersama penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penelitian ini mungkin terdapat kesilapan dan kekurangan dalam penulisan atau dari materi, maka penulis mengharapkan kritikan dan saran demi kesempurnan penelitian ini, selanjutnya penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan.

Sungai pagar, 31 Oktober 2019

Suratman

DAFTAR ISI

| | |
|---|------------|
| HALAMAN JUDUL | |
| PERSUTUJUAN TIM PEMBIMBING | ii |
| PERSETUJUAN TIM PENGUJI | iii |
| PENGESAHAN SKRIPSI..... | iv |
| KATA PENGANTAR..... | v |
| DAFTAR IS | vii |
| DAFTAR TABEL | ix |
| DAFTAR GAMBAR..... | x |
| PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH..... | xi |
| ABSTRAK | xii |
| ABSTRACK | xii |
| | |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Perumusan Masalah..... | 7 |
| C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian | 7 |
| | |
| BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKAH PIKIR | |
| A. Studi Kepustakaan..... | 9 |
| 1. Konsep Kriminologi..... | 9 |
| 2. Konsep Kenakalan Remaja Dan Perilaku Menyimpang..... | 14 |
| 3. Konsep Game Online | 20 |
| B. Landasan Teori..... | 28 |
| C. Kerangka Pikir | 33 |
| D. Konsep Operasional | 34 |
| | |
| BAB III : METODELOGI PENELITIAN | |
| A. Metode Penelitian..... | 36 |
| B. Lokasi penelitian | 38 |
| C. Memilih dan Memanfaatkan Informan | 38 |
| D. Jenis atau sumber data..... | 39 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 40 |
| F. Teknik Analisa Data..... | 41 |
| G. Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian..... | 42 |
| | |
| BAB IV : GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN | |
| A. Gambaran Umum Kabupaten Kampar..... | 43 |
| B. Gambaran Umum Kecamatan Kampar Kiri Hilir | 44 |

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Tentang Dampak Game Online Terhadap Remaja yang Ada di Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir..... 49

B. Faktor Pendorong Remaja Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kecanduan Bermain *Game Online* 64

C. Dampak Kecanduan *Game online* Remaja Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar 69

BAB VI : PENUTUP

A. Kesimpulan 77

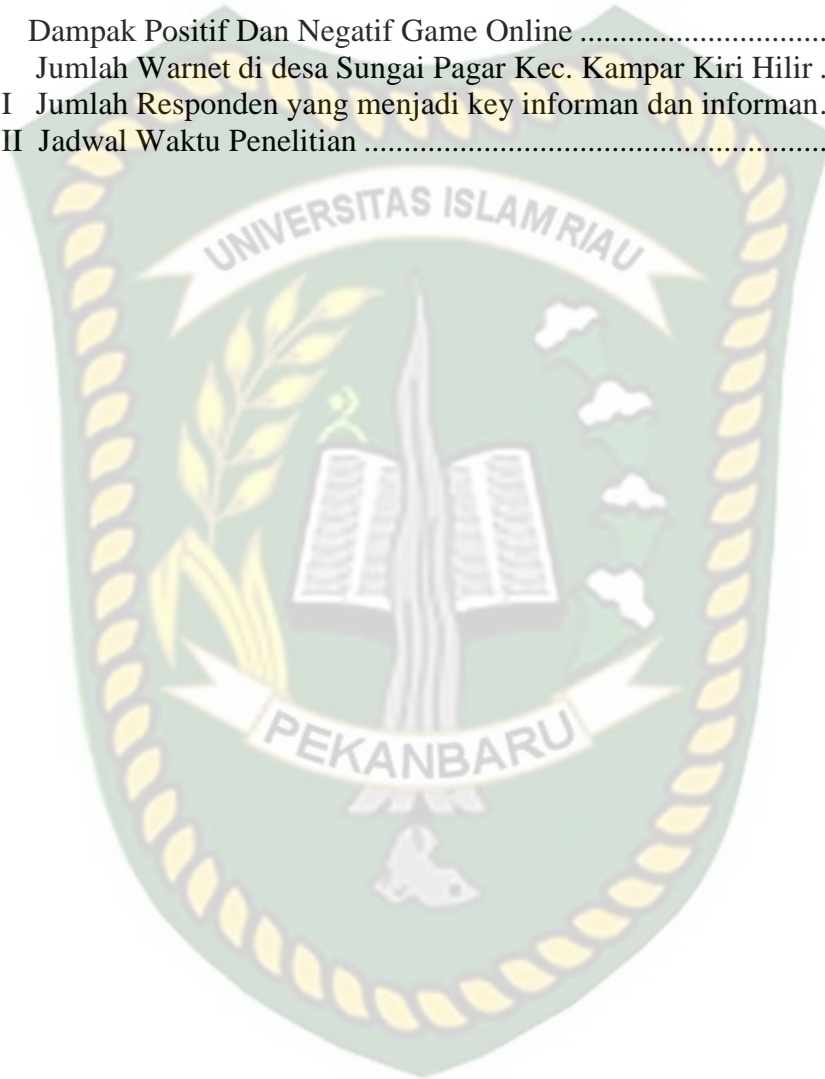
B. Saran..... 78

DAFTAR KEPUSTAKAAN 80



DAFTAR TABEL

| Tabel | Hlm |
|---|-----|
| I.1 Dampak Positif Dan Negatif Game Online | 3 |
| I.2 Jumlah Warnet di desa Sungai Pagar Kec. Kampar Kiri Hilir | 4 |
| III.I Jumlah Responden yang menjadi key informan dan informan..... | 40 |
| III.II Jadwal Waktu Penelitian | 43 |



DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Hlm |
|-------------------------------------|-----|
| II.I Gambar Kerangka Pemikiran..... | 34 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari tahun ke tahun teknologi internet yang ada di Indonesia sangat pesat berkembangnya, sekarang jaringan internet baik di kota maupun di desa-desa sudah ada dan dapat digunakan dengan baik, sekarang pun warnet sudah banyak bermunculan khususnya daerah kecamatan Kampar Kiri Hilir, para penyedia jasa sekarang menawarkan harga sesuai kantong remaja dan pelajar terjangkau ini membuat pengguna jasa warnet semakin banyak setiap tahun.

“Teknologi internet memberikan dampak yang begitu besar dan beragam terhadap kehidupan umat manusia dalam berbagai bidang. Salah satu dari teknologi internet yang dewasa ini berkembang pesat adalah *game online*, *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dari seluruh dunia, dimana mesin-mesin yang digunakan oleh pemain dihubungkan oleh suatu jaringan”.

“Perkembangan game di dunia semakin pesat, tidak terkecuali di Indonesia. *Game* saat ini sudah menjadi alternatif hiburan bagi tua, muda, pria maupun wanita. Industri dan bisnis pengembangan game juga sudah menjadi suatu hal yang menjanjikan, terbukti dengan banyaknya perusahaan pengembang game di Amerika, Eropa dan Asia. Negara Indonesia masih terhitung sebagai konsumen game, ini dilihat dari tingkat konsumsi game yang sangat tinggi, terutama game konsol, *Local Area Network (LAN)* dan online (Scheel, J. 2008)”.

“*Game online* di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online terutama anak sekolah dasar, karena menurut Hurlock (2008) sekolah dasar terutama diusia 10-12 tahun seperti itu anak-anak lebih memahami dan masih suka bermain,bergerak dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan dan usia sekolah biasanya menyukai permainan kelompok atau tim yang mana permainan ini sangat terorganisasi dan mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan yang kuat. Anak usia sekolah memasuki perkembangan baru tentang bermain dan permainan. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan (Wong, 2009)”.

“Andang (2006) telah mengumpulkan beberapa dampak positif bermain game online. Bermain game memberikan satu latihan yang sangat efektif kepada otak. Sejumlah besar dari mereka membutuhkan keterampilan berpikir abstrak dan tingkat tinggi untuk menang. Keterampilannya adalah seperti: pemecahan masalah dan logika”.

“Menurut Bruce (2002) dalam (Purnama, 2013) meski demikian tentunya game online memiliki dampak negatif, misalnya seorang profesor dari Tokyo Nihon University, Akio Mori melakukan kajian mengenai dampak game pada

aktivitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 poin penting”.

Pertama, penurunan aktivitas gelombang otak prefrontal yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan dengan hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya (Bruce, 2002 dalam Purnama, 2013).

Kedua, penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun gamer tidak sedang bermain game. Dengan kata lain para gamer mengalami “*autonomic nerves*” yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada gamer adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Bruce, 2002 dalam Purnama, 2013).

Berikut adalah tabel dari beberapa dampak dari Game Online yang peneliti kumpulkan dari beberapa penelitian terdahulu:

Tabel I.I Dampak Positif Dan Negatif Game Online

| No | Dampak Positif Game online | Dampak Negatif Game Online |
|----|------------------------------------|-------------------------------|
| 1 | Sebagai Sarana Belajar | Kecanduan Bermain Game Online |
| 2 | Menumbuhkan Sikap Pantang Menyerah | Suka Berbohong |
| 3 | Melatih Konsentrasi | Berkata Kasar dan kotor |
| 4 | Melatih Dalam pemecahan Masalah | Menjadi Lebih Pemalas |
| 5 | Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu | Timbulnya Kekerasan Pada Anak |

Sumber: penelitian Krisna Aji K Dalam Forum (indonesia.indonesia.com)

“Di Indonesia sendiri data tentang penggunaan internet dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2012 bahwa sebanyak 18,5 % internet digunakan untuk game online. Indonesia mempunyai jumlah pemain games yang cukup besar. Namun sayangnya karena keterbatasan data hasil penelitian mengenai hal ini jumlah pemain games di Indonesia belum diketahui secara tepat. Selain data tersebut APJII juga merilis data bahwa game online yang paling digemari adalah permainan point blank, sebuah permainan komputer bertemakan perang modern, strategi perang, dan senjata dimainkan secara online. Permainan ini dikembangkan oleh Zepetto dari Korea Selatan yang dipublikasikan oleh NCSOFT, dan di Indonesia memiliki server tersendiri”.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan di desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir peneliti menemukan beberapa warnet seperti dalam tabel dibawah ini:

Tabel I.2 Jumlah Warnet di desa Sungai Pagar Kec. Kampar Kiri Hilir

| No | Warnet Didesa Sungai Pagar Kec Kampar kiri hilir | Jumlah Komputer |
|----|--|-----------------|
| 1 | Warnet dan foto copy dunsanak | 12 unit |
| 2 | Julita Net | 8 unit |
| 3 | Fans Net | 11 unit |
| 4 | Infinity | 15 unit |

Sumber: Observasi Peneliti 2018

Game online sudah menjadi masalah yang serius dan harus dicarikan jalan keluar dan solusi yang tepat. karena apabila dibiarkan terus-menerus tanpa adanya pengawasan yang jelas dari pihak terkait seperti keluarga, orang tua, guru, dan masyarakat akan berdampak buruk bagi perkembangan emosional anak dan

remaja yang nanti bisa membuat anak dan remaja melakukan perbuatan menyimpang ataupun tindakan melawan hukum.

“Paradigma dalam sebuah perkembangan teknologi adalah untuk membantu mempermudah manusia dalam berinteraksi dan berkomunikasi serta mendapatkan informasi melalui teknologi sekarang. Tetapi faktanya perkembangan teknologi dan kehadiran *game online* membuat arus balik sehingga mayoritas membuat masyarakat menyimpang. Contoh-contoh perilaku menyimpang tersebut adalah sebagai berikut : (Sumber, Skripsi R. Rionaldo Putra Perdana. 2013 : *Pengawasan Dinas Perhubungan Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik Terhadap Warung Internet Dikota Pekanbaru*)”

1. Sebagai tempat untuk tidak datang kesekolah (membolos). Warnet menjadi tempat yang disukai pelajar apabila mereka tidak sekolah (membolos). Pelajar ini biasanya tidak menampakkan dirinya (bersembunyi) diwarnet untuk bermain game online untuk mengisi waktu saat jam tidak datang kesekolah (membolos).
2. Sebagai tempat melakukan perbuatan yang tidak sesuai dengan norma serta kaidah kesopanan. Warnet memang disukai oleh pelajar dan remaja untuk bermain game online. Selain untuk bermain game online warnet juga dijadikan tempat berpacaran oleh pelajar dan remaja. Biasanya ada warnet yang mempunyai bilik seperti kamar. Dengan adanya warnet seperti itu maka pelajar dan remaja akan berpacaran di warnet tersebut. Orang-orang tidak tau hal apa yang akan mereka lakukan didalam warnet tersebut.

3. Sebagai tempat untuk bermain judi online dan melihat situs pornografi. Ini merupakan hal yang negatif yang dilakukan pelajar dan remaja di warnet. Mereka akan bermain judi online tanpa pergi ketempat khusus serta mereka juga bisa membuka situs pornografi diwarnet tersebut.

Contoh bentuk perilaku menyimpang lainnya yang peneliti kumpulkan melalui berita media massa adalah sebagai berikut :

1. “Lebih kurang 80 orang pelajar di kota pekanbaru terjaring razia Satpol PP kota pekanbaru, kamis 2 agustus 2018. Puluhan remaja ini terjaring razia saat asik bermain di warung internet (warnet) di beberapa titik kota pekanbaru saat jam sekolah. Dari pantauan bertuahpos.com, pelajar yang terjaring razia Satpol PP Pekanbaru mayoritas oleh pelajar laki-laki. Kepala Satpol PP kota Pekanbaru, Agus Pramono, mengatakan razia ini diselenggarakan setelah banyaknya aduan masyarakat yang masuk. (Sumber. Bertuahpos.com)”
2. “Satuan Sabhara Polres Kampar menggelar razia diwarung internet saat jam sekolah, selasa (06/12). Salah satu warnet yang menjadi sasaran yakni di jalan jendral Sudirman Depan Bank BRI, Bangkinag kota. Dalam pelaksanaannya, ditemukan 9 pelajar yang bolos pada saat jam sekolah. Dalam kegiatan tersebut, personil menghimbau kepada pemilik warnet agar tetap memantau kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung warnet, hal ini guna mencegah terjadinya penyimpangan seperti menonton dan melakukan adegan porno dan judi online. (Sumber. RIAUMANDIRI.COM)”

“*Game online* mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani anak dan remaja. Anak dan remaja rentan akan ketergantungan pada aktivitas *game online* yang akan mempengaruhi motivasi belajar dan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya maupun keluarga, jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, akan diperkirakan anak maupun remaja akan menarik pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan adaptasi dengan lingkungan sosialnya”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah disampaikan diatas, maka penulis merumuskan dampak negatif yang timbul pada penelitian ini adalah :
“BAGAIMANAKAH DAMPAK GAME ONLINE DI KALANGAN REMAJA SUNGAI PAGAR KECAMATAN KAMPAR KIRI HILIR”

C. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah yang ada yakni untuk mengetahui bagaimanakah dampak game online terhadap remaja yang ada di desa sungai pagar kecamatan kampar kiri hilir.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

a. Kegunaan Teoritis

Sebagai pengetahuan bagi penulis dalam kaitannya dengan bidang kriminologi serta masukan bagi orang tua yang memiliki anak remaja dan lingkungan masyarakat sekitarnya.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN DAN KERANGKA PIKIR

A. Studi Kepustakaan

1. Konsep Kriminologi

Kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari kejahatan dari berbagai aspek. Nama kriminologi pertama kali dikemukakan oleh *P.Topinard* (1830-1911), seorang ahli antropologi prancis. Kriminologi terdiri dari dua suku kata yaitu *crime* yang berarti kejahatan dan *logos* yang berarti ilmu pengetahuan, maka kriminologi dapat berarti ilmu tentang kejahatan. (Santoso,2013:9)

“Sutherland (Santoso,2013:10) mengemukakan defenisi kriminologi bahwa *criminology is the body of knowledge regarding delinquency crime as sosial phenomenon* (kriminologi mencakup proses-proses pembuatan hukum, pelanggaran hukum, dan reaksi atas pelanggaran hokum”.

“Sutherland (Santoso,2013:11) membagi kriminologi dalam tiga cabang ilmu utama yaitu sebagai berikut” :

1. Sosiologi hukum: kejahatan adalah perbuatan yang oleh hukum dilarang dan di ancam dengan sanksi.
2. Etiologi kejahatan: merupakan cabang dari ilmu kriminologi yang mencari sebab musabab dari kejahatan.
3. Penology: ilmu tentang hukuman.Kelahiran kriminologi sebagai ilmu pengetahuan, karena hukum pidana baik materil maupun formal serta sistem penghukuman sudah tidak efektif lagi untuk mencegah dan memberantas

kejahatan, bahkan kejahatan semakin meningkat dalam bentuk aspek kehidupan. Tujuan kriminologi adalah untuk mengetahui apa sebab-sebabnya sehingga seseorang sampai berbuat jahat. Apakah karena bakat dan karakternya adalah jahat, ataukah didorong oleh keadaan sosiologis atau ekonomis. (Abdussalam, 2007:1)

“Menurut Noach (Daeng ,2008:36) kriminologi sebagai ilmu pengetahuan tentang perbuatan jahat dan perilaku tercela yang menyangkut orang-orang yang terlibat dalam perilaku jahat dan perbuatan tercela”.

“Menurut Sutherland, Bonger (Adang,2010:7) mengatakan bahwa kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, menyelidiki sebab-sebab kejahatan dan gejala kejahatan dalam arti seluas-luasnya adalah termasuk mempelajari penyakit sosial (pelacuran, kemiskinan, gelandangan, pemerkosaan, dan alkoholisme)”.

Melalui defenisi ini, Bonger membagi kriminologi menjadi (5) lima cabang, yakni sebagai berikut:

1. Criminal Antropology

Merupakan ilmu pengetahuan tentang manusia yang jahat (somatios), dan ilmu ini memberikan jawaban atas pertanyaan tentang orang jahat dalam tubuhnya mempunyai tanda-tanda seperti, misalnya apakah ada hubungan antara suku bangsa dengan kejahatan.

2. Criminal Sociologi

Ilmu pengetahuan tentang kejahatan sebagai suatu gejala masyarakat, pokok utama dalam ilmu ini adalah sampai dimana letak sebab-sebab kejahatan dalam masyarakat.

3. Criminal Psychology

Ilmu pengetahuan tentang penjahat yang dilihat dari sudut jiwanya.

4. Psikopatologi dan Neuropatologi kriminal yakni suatu ilmu tentang penjahat yang sakit jiwa

5. Penologi

“Ilmu tentang berkembangnya hukuman dalam hukum pidana disamping Bonger (Adang,2010;8) membagi lima bagian cabang kriminologi, dia juga mengatakan bahwa ada “Kriminologi Terapan” dalam bentuknya dibagi menjadi 3 bagian”:

a) Higiene Kriminal

Yakni usaha yang bertujuan untuk mencegah terjadinya kejahatan-kejahatan. Misalnya usaha-usaha yang dilakukan oleh pemerintah untuk menerapkan undang-undang, sistem jaminan hidup dan kesejahteraan yang dilakukan semata-mata untuk mencegah terjadinya kejahatan.

b) Politik Kriminal

Usaha penanggulangan kejahatan dimana suatu kejahatan telah terjadi. Dalam hal ini dilihat bagaimana seseorang melakukan kejahatan, jadi tidak semata-mata penjatuhan sanksi.

c) Kriminalistik (police Scientific)

Merupakan ilmu tentang pelaksanaan penyelidikan teknik kejahatan dan pengusutan kejahatan.

“Menurut Michael dan Adler adalah keseluruhan keterangan mengenai perubahan sifat dari penjahat, lingkungan mereka dan cara mereka secara resmi diperlukan oleh lembaga-lembaga penertip masyarakat dan anggota masyarakat (Santoso,2001;12), dinyatakan oleh moedigno kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang ditunjang berbagai ilmu yang membahas kejahatan sebagai masalah manusia (Kartini Kartono, 2005;140)”.

Objek study kriminologi mencakup 4 hal:

a) Kejahatan

“Kejahatan dari sudut pandang sosiologi adalah satu perbuatan yang anti sosial dan amoral serta tidak dikehendaki oleh masyarakat, merugikan, menjengkelkan, sehingga tidak boleh dibiarkan secara sadar harus ditentang (darmawan,2004:2.4)”.

“Menurut Bonger dalam buku kriminologi, menyatakan bahwa kejahatan adalah perbuatan anti sosial yang secara sadar mendapat reaksi dari negara berupa pemberian derita dan sebagian reaksi terhadap rumus-rumus hukum (*legal definition*) mengenai kejahatan (Santoso,2004:14). Dikemukakan juga oleh Arief Gosita, yang berpendapat bahwa masalah kejahatan (kriminalitas) sebagai suatu kenyataan sosial yang berdiri sendiri, akan tetapi berkaitan dengan masalah ekonomi, politik dan budaya sebagai penomena yang ada dalam masyarakat dan saling mempengaruhi satu dengan yang lain (Gosita,2003:2)”

“Dikemukakan oleh muladi bahwa kejahatan pada hakekatnya merupakan proses sosial sehingga politik kriminal harus dilihat sebagai kerangka politik sosial, yaitu usaha dari masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan warganya. Hal tersebut berdasarkan pandangan bahwa kejahatan merupakan masalah kemanusiaan dan masalah kemanusiaan dan masalah sosial serta kebijakan hukum pidana (Muladi,2005:5)”

“Dilihat dari segi kriminologinya kejahatan adalah suatu perbuatan yang melanggar undang-undang atau hukum pidana (dalam kriminologi, Adang,2010:15). Sedangkan menurut Sutherland kejahatan yang sudah ditetapkan oleh negara sebagai kejahatan dalam hukum pidananya dan diancam dengan suatu sanksi (Abdussalam,2007:15)”

Sutherland dalam bukunya *principles of criminology* menyebutkan tujuh unsur kejahatan yang saling bergantung dan saling mempengaruhi. Suatu perbuatan itu tidak dikatakan kejahatan kecuali apabila memuat tujuh unsur tersebut.

- a. Harus terdapat akibat-akibat tertentu yang nyata atau kerugian.
- b. Kerugian harus ada hubungan sebab akibat diantara kerugian yang dillarang tersebut harus dilarang oleh undang-undang, harus dikemukakan dengan jelas dengan hukum pidana.
- c. Harus ada perbuatan sikap membiarkan sesuatu perbuatan yang disengaja atau sembrono yang menimbulkan akibat-akibat yang merugikan.
- d. Harus ada maksud jahat.
- e. Undang-undang dengan perbuatan disengaja atas keinginan sendiri.

f. Ada hubungan kesatuan atau kesesuaian persamaan suatu hubungan kejadian harus di antara maksud jahat perbuatan.

g. Harus ada hukum yang ditetapkan oleh undang-undang.

b) Pelaku

Pelaku atau penjahat adalah seorang atau sekelompok orang yang melakukan perbuatan anti sosial walaupun belum diatur oleh undang-undang atau hukum pidana, lalu tertangkap, dituntut, dan dibuktikan kesalahannya tersebut didepan pengadilan, serta kemudian dijatuhkan hukuman (Adang, 2010:15)

“Pengertian lain pelaku dan penjahat merupakan para pelanggar hukum pidana dan telah diputus oleh pengadilan atas pelanggarannya dalam hukum pidana dikenal dengan istilah Narapidana (Abdussalam, 2007:17) dalam kontek yang luas pelaku atau penjahat adalah seseorang yang telah melanggar undang-undang, akan tetapi juga mereka yang bersikap anti sosial”.

c) Korban

Korban kejahatan merupakan objek penelitian kriminologi yang tidak dapat dilepaskan dari gejala kejahatan. Hampir dapat dipastikan bahwa setiap kejahatan pasti akan ada korbannya, baik orang lain maupun dirinya sendiri. Korban adalah pihak yang menanggung kesalahan dalam terjadinya kejahatan atau orang yang menderita akibat suatu peristiwa kejahatan (Adang, 2002:15).

2. Konsep Kenakalan Remaja Dan Perilaku Menyimpang

Kenakalan remaja merupakan tingkah laku yang melampaui batas toleransi orang lain atau lingkungan sekitar serta suatu tindakan yang dapat melanggar

norma-norma dan hukum. Secara sosial kenakalan remaja ini dapat mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang.

“Sumiati (2009), mendefinisikan kenakalan remaja adalah suatu perilaku yang dilakukan oleh remaja dengan mengabaikan nilai-nilai sosial yang berlaku didalam masyarakat. Kenakalan remaja meliputi semua perilaku yang menyimpang dari norma-norma dan hukum yang dilakukan oleh remaja. Perilaku ini dapat merugikan dirinya sendiri dan orang-orang sekitarnya”.

“Hurlock (1999), menyatakan kenakalan remaja adalah tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan oleh remaja. Dimana tindakan tersebut dapat membuat seseorang atau remaja yang melakukannya masuk kedalam penjara”.

“Gunarsa (2004), mendefinisikan kenalan remaja itu terjadi. Pada remaja yang mempunyai konsep diri lebih negatif dibandingkan dengan remaja yang tidak bermasalah. Remaja yang dibesarkan dalam keluarga kurang hurmonis dan memiliki kecenderungan yang lebih besar menjadi remaja yang nakal dibandingkan remaja yang dibesarkan dalam keluarga harmonis dan memiliki konsep diri yang positif”.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para tokoh diatas, jadi yang dimaksud dengan kenakalan remaja adalah kecenderungan remaja untuk melakukan tindakan yang melanggar aturan yang dapat mengakibatkan kerugian dan kerusakan baik terhadap dirinya sendiri maupun orang lain.

“Conger (dalam Monks dkk, 1999), menyatakan bahwa remaja nakal mempunyai sifat memberontak, pendendam, curiga, implusif, dan menunjukkan

kontrol batin yang kurang dan hal ini mendukung perkembangan konsep diri yang negative”.

“Kartono (2003), mengatakan bahwa remaja nakal mempunyai karakteristik umum yang sangat berbeda dengan remaja yang tidak nakal. Perbedaan remaja nakal itu meliputi” :

- a. Struktur intelektual. Fungsi-fungsi kognitif pada remaja yang nakal akan mendapatkan nilai lebih tinggi untuk tugas-tugas prestasi daripada nilai untuk keterampilan verbal. Remaja yang nakal kurang toleran terhadap hal-hal yang ambisius dan kurang mampu memperhitungkan tingkah laku orang lain serta menganggap orang lain sebagai cerminan dari diri sendiri.
- b. Fisik dan psikis. Remaja yang nakal lebih idiot secara moral dan memiliki karakteristik yang berbeda secara jasmaniah (fisik) sejak lahir jika dibandingkan dengan remaja normal. Bentuk tubuhnya lebih kekar, berotot, kuat, dan bersikap lebih agresif. Fungsi fisiologis dan neurologis yang khas pada remaja nakal adalah kurang bereaksi terhadap stimulasi kesakitan dan menunjukkan ketidak matangan jasmaniah.
- c. Karakteristik individual. Remaja yang nakal mempunyai sifat kepribadian khusus yang menyimpang seperti, berorientasi pada masa sekarang, bersenang-senang dan puas pada hari ini tanpa memikirkan masa depan, terganggu secara emosional, kurang bersosialisasi dengan masyarakat normal, sehingga tidak mampu mengenal norma-norma

kesusilaan, dan tidak bertanggung jawab secara social, sangat impulsif, suka tantangan serta bahaya, dan kurang memiliki disiplin dan kontrol diri.

Remaja yang nakal lebih percaya diri, mempunyai kontrol diri yang kurang, tidak memiliki orientasi masa depan, dan kurang dalam kematangan sosial, sehingga sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.

Menurut Gunarsa (2004), bentuk-bentuk kenakalan remaja dibagi menjadi dua yaitu :

1. Kenakalan yang bersifat amoral dan asosial yang tidak diatur dalam undang-undang, sehingga sulit digolongkan sebagai pelanggaran hukum.
2. Kenakalan yang bersifat melanggar hukum dengan penyelesaian sesuai dengan undang-undang dan hukum yang berlaku sama dengan perbuatan hukum bila dilakukan pada orang dewasa.

“Ditinjau dari aspek kriminologinya, perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja adalah suatu tindakan-tindakan yang menyimpang batasnya yang telah ditentukan oleh norma-norma kemasyarakatan yang berlaku dalam suatu kebudayaan. Perilaku menyimpang atau kenakalan adalah merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang menyimpang atau melanggar peraturan atau norma-norma yang ada dalam masyarakat. (Kartini kartono dalam Herawati, 2009:26)”.

Perilaku menyimpang dapat diartikan sebagai perilaku yang tidak berhasil menyesuaikan dengan norma-norma di masyarakat, artinya perilaku menyimpang

tersebut terjadi jika seorang tidak mematuhi patokan norma-norma yang sudah ada. (Kartono, 2005).

Perilaku menyimpang dapat menyebabkan terancamnya kehidupan sosial, karena tatanan sistem yang sudah ada tidak berjalan sebagaimana mestinya karena ada individu yang tidak dapat menjalankan tugasnya dalam sistem masyarakat. Menurut Sutherland (1960), memandang bahwa perilaku menyimpang bersumber pada pergaulan yang berbeda (*differential association*), yang artinya seorang individu mempelajari suatu perilaku menyimpang dan interaksinya dengan seorang individu yang berbeda latar belakang asal, kelompok atau budaya”.

Menurut Lemert (1951), jenis-jenis perilaku menyimpang adalah sebagai berikut :

- a. penyimpangan sosial primer adalah penyimpangan yang bersifat sementara (*temporer*). Misalnya pelanggaran terhadap rambu-rambu lalu lintas, meminum minuman keras disuatu pesta.
- b. Penyimpangan sosial sekunder adalah penyimpangan sosial yang terjadi secara terus menerus, meskipun sanksi telah diberikan kepadanya, sehingga pelakunya secara umum dikenal sebagai orang yang berperilaku menyimpang. Misalnya seperti kebiasaan siswa yang mencontek saat ujian dan lain-lainnya.

Erikson (dalam Santrock, 1996) mengemukakan bahwa faktor penyebab perilaku menyimpang dapat ditimbulkan oleh beberapa hal, sebagian diantaranya adalah :

a. Krisis Identitas

Menurut teori tersebut masa remaja ada pada tahap dimana krisis identitas versus difusi identitas harus diatasi. Perubahan sosiologis dan sosial memungkinkan terjadinya dua bentuk integrasi pada kepribadian remaja. Terbentuknya perasaan akan konsistensi dan tercapainya identitas peran.

b. Pengaruh Kawan Sepermainan

Pengaruh pergaulan dalam membentuk watak dan kepribadian seseorang yang berperilaku menyimpang, misalnya seorang pelajar yang mencontek ketika ujian.

c. Penggunaan Waktu Luang

Apabila waktu luang tanpa kegiatan terlalu banyak pada anak remaja maka akan timbul gagasan atau keinginan untuk mengisi waktu luangnya dengan berbagai bentuk kegiatan. Apabila kegiatan yang mereka lakukan bersifat positif, maka hal tersebut tidak akan menjadi masalah. Namun jika kegiatan tersebut bersifat negatif, maka lingkungan disekitarnya akan merasa terganggu.

d. Kontrol Diri Yang Lemah

Kebanyakan remaja telah mempelajari perbedaan antara tingkah laku yang dapat diterima dan tingkah laku yang tidak dapat diterima, namun remaja yang melakukan kenakalan tidak mengenali hal ini. Mereka mungkin gagal membedakan antara tingkah laku yang dapat diterima dan tidak dapat diterima, atau mungkin sebenarnya mereka

mengetahui perbedaan antara keduanya namun gagal dalam mengembangkan kontrol yang memadai dalam menggunakan perbedaan untuk membimbing tingkah laku mereka.

3. Konsep Game Online

A. Defenisi Game Online

Untuk mengetahui apa itu definisi game berikut ini adalah pengertian dan definisi game menurut beberapa ahli yang dikutip dari carapedia.com:

- a) John C Beck & Mitchhel Wade Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
- b) Ivan C. Sibero Game merupakan aplikasi yang paling banyak digunakan dan dinikmati para pengguna media elektronik saat ini.
- c) Fauzia A Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

Kata game berasal dari bahasa inggris. Dalam kamus bahasa indonesia istilah “*game*” adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan dan keduanya saling berhubungan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectualy playability game*) yang juga bisa diartikan sebagai sebuah arena keputusan dan aksi permainannya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Game online adalah sebuah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau ditempat game center atau juga di warung internet (warnet). Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, game online dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menghubungkan kompleks dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat game online suatu bentuk kegiatan sosial diluar permainan tunggal.

“ Pengertian *game online* adalah sebuah permainan (*Games*) yang dimainkan dalam suatu jaringan baik LAN maupun Internet. Game yang berbasis elektronik dan visual yang memanfaatkan teknologi media visual elektronik dan game online menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan. *Game online* adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu seperti *gameplay*. game online adalah kemampuan untuk terhubung kepermainan multiplayer, meskipun *single-player* game online juga sudah cukup umum. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran.”

B. Dampak Game Online

Dibalik keasyikan bermain game ternyata tersimpan dua mata pisau yang berbeda yakni dampak positif dan dampak negatif bermain game. Dampak ini sangat berpengaruh terutama pada usia remaja mengingat usia remaja ini masih sangat rentan terhadap hal-hal yang baru menurutnya, yang bisa menjadikan

dirinya lebih baik ataupun sebaliknya. Berikut ini akan dijelaskan mengenai dampak negatif dan positif menurut para peneliti serta dampak positif dan negatif menurut hasil wawancara kepada beberapa narasumber yang memiliki pengalaman sebagai maniak game yang disertai dengan kesimpulan dan solusi dan pencegahan dari dampak negatif bermain game.

a) Dampak Positif Game Online

Para peneliti menyatakan bahwa game online memiliki 2 sisi, yakni sisi negatif dan sisi positif. Ilmuan pun meneliti sisi positif dari game online dan berikut hasilnya:

Menurut hasil penelitian beberapa ahli, Krisna Aji K. berpendapat bahwa “Salah seorang Menteri Sekretaris Kabinet di Inggris, Tom Watson justru menyarankan agar anak-anak bermain video game. Menurutnya, anak-anak akan lebih banyak mendapatkan pelajaran berharga dari video game ketimbang menonton televisi. Tom Watson juga, menyebutkan bahwa dengan bermain video game, anak-anak dapat belajar melatih pikiran, konsentrasi, menjawab tantangan, dan beradaptasi terhadap perubahan di sekitar mereka.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh beberapa peneliti dari University of Rochester, New York, Amerika Serikat yang melakukan penelitian mengenai dampak positif game. Hasil penelitian mereka terhadap orang-orang berusia 18-23 tahun menyatakan bahwa seseorang yang bermain game akan lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekitarnya dan kemampuan visualnya lebih meningkat bila dibandingkan dengan orang yang tidak bermain game. Anak yang bermain video

game akan mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Selain itu, dengan bermain game, secara tidak sengaja koordinasi antara mata dan tangan dapat lebih terlatih. Pendapat lain dari Mark Griffiths, seorang profesor di Nottingham Trent University, Inggris, menyatakan bahwa dengan bermain game dapat meringankan dan bahkan mengalihkan perhatian dari rasa sakit yang diderita oleh seorang anak yang sedang dalam masa perawatan, misalnya seperti kemoterapi. Dengan bermain game, rasa sakit akan berkurang dan tensi darah pun akan menurun. Selain itu, menurutnya bermain game juga baik untuk fisioterapi anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Meski demikian para ahli setuju bahwa anak-anak yang bermain video game tetap harus didampingi dan diawasi oleh orang tuanya. Orang tua harus dapat memberikan penjelasan dan informasi tentang apa yang dimainkan oleh anak - anaknya dan membatasi apabila si anak terlalu lama bermain video game karena bagaimana pun juga sesuatu yang berlebihan hasilnya akan tetap tidak baik.”

Walaupun game dinyatakan dapat memberikan dampak positif bagi anak, para ahli tetap menyarankan agar anak tetap tidak boleh berlama lama dalam memainkan game. Karena, juga dinyatakan dalam beberapa peneliti, bahwa bermain game juga memberikan dampak negatif bagi Anak anak.

“Beberapa peneliti dari University of Rochester di New York, Amerika melakukan riset mengenai pengaruh positif dari bermain game. Dalam riset tersebut, para gamers usia antara 18 hingga 23 tahun dibagi menjadi dua kelompok. Yang pertama, adalah gamer yang dilatih dengan game Medal of

Honor (Sebuah game FPS yang cukup terkenal). Mereka main game ini satu jam tiap hari selama sepuluh hari berturut-turut.

Hasil penelitian menyebutkan bahwa para pemain game ini memiliki fokus yang lebih terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya, jika dibandingkan dengan mereka-mereka yang jarang main game, apalagi yang tidak main sama sekali. Gamer-gamer ini juga mampu menguasai beberapa hal dalam waktu yang sama atau multitasking bahasa kerennya.

“Video game bergenre action itu menguntungkan, dan ini adalah fakta” kata Daphne Bavelier, ahli syaraf dari Rochester. “Hasil penelitian kami ini juga sangat mengejutkan karena proses belajar lewat main game ternyata cepat diserap seseorang. Dengan kata lain, game dapat membantu melatih orang-orang yang memiliki problem dalam berkonsentrasi” tegas Bavelier.

Sementara itu, penelitian untuk kelompok kedua adalah kelompok gamer yang dilatih dengan Tetris. Tak seperti gamer medal of honor, gamer Tetris hanya berfokus pada satu hal pada satu waktu. Menurut C. Shawn, rekan Bavelier, kesimpulan dari test ini adalah bahwa mereka yang main Medal of Honor mengalami peningkatan dalam visual skill (atau penglihatan).

McFarlane menambahkan bahwa, seandainya, game-game tertentu dapat dimainkan di dalam kelas secara legal dan merupakan bagian dari kurikulum, mungkin bukti dari penelitian para ahli tentang manfaat video game dapat dirasakan.

James Paul Gee, penulis buku “*What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*”, berharap suatu saat nanti guru-guru dapat melibatkan

game dalam tugas murid-muridnya. “Kalau ilmuwan dan kalangan militer sudah memanfaatkan game sebagai simulasi dan pengajaran, kenapa sekolah tidak melakukan yang sama?”

Selain itu para peneliti di *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Amerika, sudah memulai proyek yang mereka namakan “*Education Arcade*”. Proyek ini selain melibatkan peneliti, desainer game, pelajar dan mahasiswa, serta mereka yang tertarik dalam mengembangkan dan menggunakan game-game komputer dan video game di dalam kelas.

“Walaupun main game menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia dan sudah dilakukan penelitian tentang dampak positif dan negatifnya terhadap gamer, masih saja game sering kali diremehkan.” Itu pernyataan dari Mark Griffiths, profesor di Nottingham Trent University, Inggris. Untuk menyeimbangkan antara pro dan kontra terhadap game, selama lima belas tahun terakhir ini ia melakukan riset. Hasilnya? “Video game aman untuk sebagian besar gamer dan bermanfaat bagi kesehatan,” ujar Griffiths.

Menurut Griffiths, game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya chemotherapy. Dengan main game, rasa sakit dan pening mereka berkurang, tensi darahnya pun menurun, dibandingkan dengan mereka yang hanya istirahat setelah diterapi. Game juga baik untuk fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.

Dari beberapa penelitian yang sudah diamati bisa disimpulkan bahwa bermain game memiliki dampak yang positif. Menurut dari beberapa penelitian

yang penulis kumpulkan dampak positif game online bisa disimpulkan sebagai berikut:

1. Game Sebagai Sarana Belajar.
2. Menumbuhkan Sikap Pantang Menyerah.
3. Memudahkan Untuk Menyelesaikan Masalah.
4. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu.
5. Menambah Wawasan.
6. Belajar Berimajinasi.
7. Lebih Ambisius.

b) Dampak Negatif Game Online

Menurut beberapa penelitian Mengingat banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari bermain game secara berlebihan mendorong para ilmunan untuk meneliti bagaimana dampak negatif game terhadap anak-anak dan remaja dan berikut adalah beberapa penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan kutipan dari Fox News yang di dapat dari website (indowebsia.com), Menurut Prof. Psikologi Douglas A. Gentile, yang menjalankan media Research Lab. di Lowa State University “seorang anak yang telah kecanduan game yang berlebihan sampai-sampai mempengaruhi kejiwaannya seperti gelisah, depresi dan fobia sosial akan semakin memburuk dan nilai sekolah akan merosot. Namun apabila seorang anak berhenti dari kecanduan maka rasa gelisah, depresi dan fobia sosial akan membaik.” “Dampak "negatif" atau peningkatan dari perilaku agresif ini terkait dengan jumlah waktu anak-anak diperbolehkan untuk bermain video game, Dalam satu studi oleh Walsh (2000),

sebagian besar remaja mengakui bahwa orangtua mereka tidak memaksakan batas waktu pada jumlah jam yang diizinkan untuk bermain video game terbaru yang mereka mainkan, Penelitian ini juga menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua tidak menyadari isi dari video game yang telah dimainkan anak-anak mereka. Dalam studi kasus yang lain yang telah dilakukan oleh Gentile, Lynch, Linder & Walsh (2004, hal.6) diketahui bahwa gadis remaja bisa bermain video game terbaru selama rata-rata 5 jam per minggu, sedangkan untuk anak laki-laki rata-rata 13 jam per minggu bahkan lebih, Para peneliti juga mengatakan bahwa remaja yang bermain video game kekerasan untuk waktu yang lama cenderung lebih agresif, Lebih rentan terhadap konfrontasi dan mungkin terlibat dalam perkelahian dengan rekan-rekan mereka dan juga penurunan prestasi sekolah”.

Dari beberapa penelitian yang dilakukan para ilmuwan berikut adalah dampak negatif bermain game bagi remaja dan beberapa solusi dan pencegahan dari dampak yang sering dialami para remaja. (*Sumber, Skripsi Ma'ruf Harsono : Pengaruh bermain game online terhadap remaja, 2015, hal 75-78*)

1. Kecanduan Bermain Game.
2. Dimarahi Orang Tua.
3. Malas.
4. Boros.
5. Berkata-Kata Kasar Dan Kotor Sering.
6. Nilai Merosot.
7. Berbohong Kepada Orang Tua.
8. Timbulnya Kekerasan Pada Anak.

A. Landasan Teori

Dalam teori kontrol sosial (purniati, 2007;56), semua manusia memiliki potensi untuk melakukan penyimpangan/kenakalan. Teori yang dikembangkan oleh Walker C Reckless ini mempertanyakan mengapa seseorang patuh dan taat pada aturan, apa sebenarnya menjadi penyebab konformitas. Teori sosial memiliki teori utama, yaitu :

1. *Containment theory* (teori penghalang)

Teori ini memiliki asumsi bahwa kenakalan merupakan bentuk respon non-konformitas dari kontrol sosial yang dilakukan masyarakat terhadap anggotanya. Teori ini mengatakan bahwa kenakalan tidak akan terjadi bila terdapat penghalang (*containment*) bagi individu untuk melakukan kenakalan. Penghalang itu dapat berupa :

a. *Inner containment*

Yaitu sistem penghalang yang disosialisasikan oleh masyarakat kepada setiap individu, yang pada akhirnya akan membentuk kontrol sosial didalam diri individu terhadap dirinya sendiri. Contoh : kontrol diri, identitas diri, dan internalisasi norma-norma.

b. *Outer containment*

Adalah sistem penghalang yang biasanya yang berupa seperangkat peraturan yang dianut lingkungan sosial yang berada diluar diri individu. Contoh : kontrol yang dilakukan oleh keluarga terhadap anggota keluarga.

Menurut Ross, sistem keyakinanlah (dibanding hukum-hukum tertentu) yang membimbing apa yang dilakukan orang-orang yang secara universal mengontrol tingkah laku, tidak peduli apa pun bentuk keyakinan yang dipilih.

Travis Hirschi (1969), sebagai pelopor teori control social mengatakan bahwa “perilaku criminal merupakan kegagalan kelompok-kelompok social konvensional seperti keluarga, sekolah, kawan sebaya untuk mengikat dan terikat dengan individu”

Menurut *william A. Haviland*, pengendalian sosial itu ada dua macam yakni:

- a. Pengendalian intern adalah pengendalian yang tertanam dalam pelaku didasarkan atas daya pencegahan seperti rasa malu, ketakutan, dan hukum illahi.
- b. Pengendalian ekstern sering juga disebut sebagai sanksi. Sanksi positif terdiri dari hadiah atau pujian oleh sesama merupakan posisi yang diambil oleh masyarakat atau sejumlah anggotanya terhadap pembuatan yang disetujui. Sanksi negatif seperti ancaman penjara dan hukuman badan mencerminkan reaksi masyarakat seluruhnya terhadap perbuatan yang tidak disetujui (Haviland, 1988;189).

Manusia dalam teori control sosial, dipandang sebagai makhluk yang memiliki moral murni, oleh karena itu, manusia memiliki kebebasan untuk melakukan sesuatu. Ditinjau dari akibat, pemunculan teori kontrol disebabkan tiga ragam perkembangan dalam kriminologi.

- a. Adanya reaksi terhadap orientasi labelling dan konflik yang kembali menyelidiki tingkah laku kriminal.

- b. Munculnya study tentang “*criminal justice*” dimana suatu ilmu baru telah mempengaruhi kriminologi menjadi pragmatis dan berorientasi pada sistem.
- c. *Teori control social* telah dikaitkan dengan dengan suatu teknik penelitian baru, khususnya bagi tingkah laku anak/remaja yakni *selfreport survey*.

Menurut Reiss, terdapat tiga komponen control sosial dalam menjelaskan kenakalan remaja, yaitu:

1. Kurangnya kontrol sosial yang memadai selama masa kanak-kanak (*A lack of proper those controls developed during childhood*).
2. Hilangnya kontrol internal (*breakdown of those internal controls*).
3. Tidak adanya norma-norma sosial atau konflik antara norma-norma dimaksud dikeluarga, lingkungan, dekat, sekolah (*an absence of or conflict in social rules provided by important sosial group the family, chose other, the school*)

Selanjutnya Albert J. Reiss Jr membedakan dua macam kontrol, yaitu personal kontrol dan sosial kontrol. Personal kontrol adalah kemampuan seseorang untuk menahan diri agar tidak mencapai kebutuhannya dengan cara melanggar norma-norma yang berlaku di masyarakat. Sedangkan sosial kontrol adalah kemampuan kelompok sosial atau lembaga-lembaga dimasyarakat melaksanakan norma-norma atau peraturan-peraturan menjadi lebih efektif.

Pada tahun 1957, Jackson toby memperkenalkan pengertian “*commitment*” individu sebagai kekuatan yang sangat menentukan dalam membentuk sikap

kontrol sosial. Scot Brian dan Irvine Piliavian menyatakan bahwa peningkatan komitmen individu dan adaptasi penyesuaian diri memegang peran dalam mengurangi penyimpangan.

Walter Reckless (1961) dengan dibantu rekannya Simon Dinitz. Menyampaikan *containment theory* yang menjelaskan bahwa kenakalan remaja merupakan hasil (akibat) dari interaksi antara dua bentuk control internal (*inner*) dan eksternal (*outer*).

Menurut Walter Reckless, containment internal dan eksternal memiliki posisi netral, berada dalam tarikan social (*social pull*) lingkungan dan dorongan dari dalam individu. F. Ivan Nye dalam tulisan yang berjudul *family relationship and delinquent behavior* (1958;334), mengemukakan teori kontrol sosial sebagai suatu penjelasan umum tentang kejahatan melainkan penjelasan yang bersifat kasuistis.

Ide utama dibelakang teori kontrol adalah bahwa penyimpangan merupakan hasil dari kekosongan control atau pengendalian sosial. Teori ini dibangun atas pandangan bahwa setiap manusia cenderung tidak patuh pada hukum atau memiliki dorongan untuk malakukan penyimpangan dan pelanggaran hukum.

Salah satu ahli yang mengembangkan teori ini adalah Hirchi dalam Atmasasamita (1992), ia mengajukan beberapa proposisi teoritis, yaitu : bahwa sebagai pengingkaran terhadap aturan-aturan social adalah akibat dari kegagalan mensosialisasikan individu warga masyarakat untuk bertindak conform terhadap aturan atau tata tertib yang ada.

Konsep dasar dari teori control sosial yang dikemukakan oleh Hrichi (Tas, J, Junger, 1990), yaitu :

a. *Attachment* (kasih sayang)

Konsep ini menunjukkan keterkaitan emosional anak kepada seseorang tersebut adalah orang tua mereka atau teman, keluarga, dan guru. Lebih jauh lagi konsep keterikatan emosional ini mengacu pada kemampuan seseorang untuk menginternalisasikan norma-norma masyarakat. Apabila seseorang telah menginternalisasikan norma-norma masyarakat maka berarti ia mampu mengantisipasi kepentingan orang lain. Kalau seseorang melanggar norma-norma masyarakat berarti ia tidak peduli dengan pandangan, pendapat serta kepentingan orang lain.

b. *Commitment* (tanggung jawab/keikutserataan)

Konsep ini menunjuk pada keikutsertaan dari anak dalam kegiatan. Kegiatan yang positif atau yang lazim dilakukan masyarakat melalui cara-cara yang melembaga. Misalnya etos kerja, kepentingan pendidikan atau yg lainnya. Tanggung jawab atau keikutsertaan tersebut merupakan perwujudan nilai dan tujuan yang diterima oleh para anak melalui intervensi orang tua dan guru.

c. *Involvement* (keterlibatana)

Keterlibatan dalam hal konvensional pada suatu pemikiran bahwa apabila seseorang disibukkan dalam berbagai kegiatan konvensional, maka ia akan sempat berpikir atau melibatkan diri dengan perbuatan yang menyimpang.

d. *Belief* (keyakinan)

Mengacu pada keragaman penghayatan kaedah-kaedah kemasyarakatan dikalangan anggota masyarakat keanekaragaman ini terutama difokuskan pada keabsahan moral, yang terkandung didalam kaedah-kaedah kemasyarakatan itu.

B. Kerangka Pemikiran

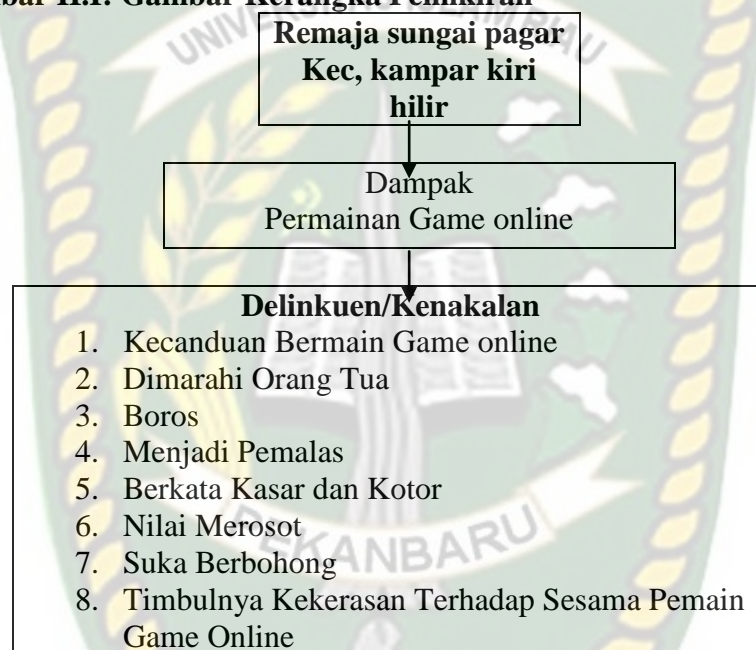
Menurut Suriasumantri (dalam Sugiyono, 1986: 60), kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi objek permasalahan. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa meyakinkan sesama ilmuwan, adalah aluran-aluran pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berfikir yang membuahkan kesimpulan yang berupa hipotesis. Jadi kerangka berfikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antara variabel yang diteliti.

Kerangka pemikiran ialah menjelaskan sementara terhadap gejala yang terjadi objek permasalahan kita. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan. Kerangka berpikir merupakan argumentasi kita dalam merumuskan hipotesis maka argumen kerangka berpikir menggunakan logika deduktif (untuk metode kualitatif) dengan memakai pengetahuan ilmiah sebagai prinsip-prinsip dasarnya. Kerangka pemikiran adalah buatan kita sendiri (bukan buatan orang lain) yaitu cara kita berargumentasi dalam

merumuskan hipotesis. Argumentasi itu harus analisis, sistematis, dan menggunakan teori yang relevan (dalam Husani Usman, 2008:34).

Berdasarkan variabel dalam bentuk penelitian yaitu “ Analisis Kriminologi Terhadap Dampak Game Online Terhadap Remaja.” Maka dibawah ini disajikan bentuk gambaran tabel kerangka pemikiran sebagai berikut :

Gambar II.I: Gambar Kerangka Pemikiran



D. Konsep Operasional

Konsep menurut silalahi (2006:104), merupakan suatu pengertian atau ciri-ciri yang berkaitan dengan peristiwa atau konsep adalah sejumlah karakteristik yang menjelaskan suatu objek kejadian, kejadian gejala, kondisi dan situasi yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol.

1. Kriminologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang kejahatan dan penjahat.
2. Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2003).

Masa remaja disebut pula sebagai masa penghubung atau masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniyah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual (Kartono, 1995).

3. Kenakalan remaja merupakan tingkah laku yang melampaui batas toleransi orang lain atau lingkungan sekitar serta suatu tindakan yang dapat melanggar norma-norma dan hukum. Secara social kenakalan remaja ini dapat mengembangkan bentuk perilaku yang menyimpang.
4. Penyimpangan adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh individu yang bertentangan dengan norma-norma atau aturan-aturan yang ada dimasyarakat. Ditinjau dari aspek kriminologinya, perilaku menyimpang yang dilakukan oleh remaja adalah suatu tindakan-tindakan yang menyimpang batasnya yang telah ditentukan oleh norma-norma kemasyarakatan yang berlaku dalam suatu kebudayaan.
5. *Game online* adalah sebuah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau ditempat game center atau juga di warung internet (warnet).
6. *Dampak* menurut kamus besar bahasa indonesia adalah suatu benturan, pengaruh kuat yang yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Bentura

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu cara yang harus dilalui dalam suatu penelitian agar hasil yang diinginkan dapat tercapai. Didalam metode penelitian, cara yang akan digunakan dalam mengumpulkan data sangat penting karena akan mempengaruhi hasil penelitian. Jika cara yang digunakan tidak sesuai atau kurang tepat maka hasil penelitian bisa saja berbeda dari apa yang diharapkan. Pada dasarnya metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

A. Tipe penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu untuk mendapatkan informasi tentang faktor apakah yang melatar belakangi perilaku menyimpang/kejahatan di kalangan anak remaja yang kecanduan akan *game online* dilihat dari sudut pandang kriminologi. Dan penelitian ini dilakukan dengan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian yaitu informan dan keyinforman. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia (Creswell, 1998:15).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian yang akan lebih diperdalam untuk mengetahui apa saja dampak *game online* terhadap remaja. Oleh karena itu penulis harus melakukan penelitian secara mendalam terhadap permasalahan yang diajukan. Pendekatan kualitatif dapat digunakan untuk mengungkap suatu kejadian yang

sedikitpun yang belum diketahui dan dapat memberikan rincian-rincian yang kompleks tentang peristiwa yang sulit diungkapkan oleh metode kualitatif (Staus dan Corbin, 2007:5).

Yang dimaksud dengan kualitatif adalah sebagai rangkaian kegiatan atau proses menjangkau informasi dari kondisi sewajarnya dalam kehidupan suatu objek masalah baik dari sudut pandang teoritis maupun praktik (Nawawi, 1991:209)

Menurut Kidder Et.Al, 1981 (Mustofa, 2007:1-2) suatu penelitian apabila kesimpulan yang ditarik dari data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah benar-benar sesuai dengan ukuran-ukuran atau kriteria-kriteria yang berlaku, yang sesuai dengan tradisi analisisnya (*paradigma*). Menurut Sumadi Suryabrata 1990 (Sugiyono, 2010:52).

Setelah masalah penelitian dirumuskan maka langkah kedua dalam proses penelitian kualitatif adalah mencari teori-teori, konsep-konsep generalisasi-generalisasi hasil penelitian yang dapat dijadikan sebagai landasan teoritis untuk melaksanakan penelitian.

Metode adalah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Sedangkan metodologi adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan suatu metode. Metode penelitian adalah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian. Ditinjau dari filsafat, metodologi penelitian merupakan epistemologi penelitian (dalam Husani Usman 2008:41).

B. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang penulis ambil ialah desa sungai pagar kecamatan Kampar kiri hilir kabupaten kampar. Alasan penulis mengambil wilayah ini karena penulis melihat di desa sungai pagar sudah banyak sekali baik remaja, anak-anak bahkan orang dewasa yang sangat gemar dengan game online sehingga mereka kecanduan dengan game online tersebut. Mereka tidak lagi peduli dan memikirkan betapa banyaknya waktu yang sudah terbuang hanya karena sebuah game.

C. Memilih dan memanfaatkan Informan

Penelitian kualitatif tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi dan hasil penelitiannya. Oleh karena itu, pada penelitian kualitatif tidak dikenal adanya populasi dan sampel (Djam'an Satori, & Aan komariah 2010; 22). Subjek penelitian yang telah tercermin dalam fokus penelitian ditentukan secara tidak sengaja. Subjek penelitian ini menjadi informan yang akan memberikan berbagai informasi yang diperlukan selama proses penelitian.

Informan adalah seseorang yang benar-benar mengetahui suatu persoalan atau permasalahan tertentu yang darinya dapat di peroleh informan yang jelas, akurat, dan terpercaya baik berupa pernyataan, keterangan, atau data-data yang dapat membantu dalam memahami persoalan atau permasalahan tersebut

Menurut (Djam'an Satori, & Aan komariah 2010; 22) informan penelitian meliputi beberapa macam,yaitu) informan kunci (*key informan*) merupakan mereka yang mengetahui dan memiliki berbagai informasi pokok yang diperlukan

dalam penelitian) dan Informan merupakan mereka yang dapat memberikan informasi walaupun tidak langsung terlibat dalam interaksi sosial yang diteliti.

Adapun yang menjadi informan dan key informan dalam penelitian ini adalah:

1. Gamer (para pemain game) 6 (enam) orang.
2. Pemilik Warnet 1 (satu) orang.
3. Para orang Tua Remaja 3 (tiga) orang

Tabel III.I Jumlah responden yang menjadi key informan dan informan

| No | Responden | Key Informen | Informen |
|----|---------------------------------|--------------|----------|
| 1 | Remaja pemain Game (X, Y, Z) | 6 | |
| 2 | Pemilik/Operator Warnet | | 1 |
| 3 | Orang tua Remaja | | 3 |

Sumber : Data Olahan Penelitian 2018

D. Jenis atau sumber data

Jenis atau sumber data yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian ini terdiri dari dua aspek yaitu :

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Dan diperoleh dari jawaban responden yang di wawancarai oleh penulis berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang penulis ajukan kepada para gamer yang menjadi objek penelitian

2. Data sekunder

Yaitu data atau informasi yang diperoleh dari lembaga, instansi, dinas-dinas yang ada berkaitan dengan penelitian ini juga berupa laporan-laporan tertulis, buku, dan sebagainya yang telah dikeluarkan oleh instansi pemerintah.

E. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang terkait dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data dan informasi ini dilakukan dengan cara:

1. Wawancara.

Yaitu Tanya jawab secara lisan yang dilakukan dua orang atau lebih secara langsung. Wawancara akan dilakukan oleh beberapa narasumber yang dianggap perlu dan memiliki informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

2. Observasi

Melakukan pengamatan langsung kelokasi atau lapangan terhadap berbagai fenomena atau gejala yang dipandang relevan (berkaitan) dengan penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.

3. Dokumentasi

Yaitu teknik pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen resmi yang berhubungan dan mempunyai keterkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Data-data yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi merupakan data sekunder.

F. Teknik analisa data

Analisa data penelitian ini merupakan proses penafsiran, pengelompokkan, data dari hasil pengumpulan data dengan tujuan untuk menyusun menjadi sebuah kesimpulan atau temuan penelitian.

Setelah semua data dari penelitian ini dikumpul, maka data dikelompokkan menurut jenis dan sumbernya. Adapun teknik penganalisaan yang penulis gunakan adalah teknik deskriptif, yaitu menggambarkan keadaan yang sesungguhnya sesuai dengan gejala dan permasalahan yang ada dilapangan, kemudian diinterpertasikan kedalam bentuk kualitatif sehingga memperoleh kesimpulan dari penelitian yang dilakukan penulis.

H. Jadwal Waktu Kegiatan Penelitian

Adapun jadwal waktu penelitian yang berjudul Analisis Kriminologi Terhadap Dampak Game Online Di Kalangan Remaja (Study Kasus Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir) adalah sebagai berikut :

Tabel III.II : Jadwal Waktu Penelitian

| No | Jenis Kegiatan | Bulan Dan Minggu Tahun 2018/2019 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------------|----------------------------------|---|---|---|---------|---|---|---|----------|---|---|---|----------|---|---|---|---------|---|---|---|---|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | | Januari | | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Penyusunan UP | | X | X | X | X | X | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Seminar UP | | | | | | | X | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Revisi UP | | | | | | | | X | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Penelitian Lapangan | | | | | | | | | X | X | X | | | | | | | | | | |
| 5 | Penyusunan Laporan | | | | | | | | | | | | X | X | | | | | | | | |
| 6 | Konsultasi Bimbingan Skripsi | | | | | | | | | | | | | | X | X | X | X | | | | |
| 7 | Ujian Skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | | |
| 8 | Revisi Skripsi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | X | X |

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Kampar

1. Sejarah Singkat Kabupaten Kampar

Pada awalnya kampar termasuk sebuah kawasan yang luas, merupakan sebuah kawasan yang dilalui oleh sebuah sungai besar, yang disebut dengan sungai kampar. Berkaitan dengan prasasti kedudukan bukit, beberapa sejarawan menafsirkan *minanga tanvardapat* bermaksud dengan pertemuan dua sungai besar yang diasumsikan pertemuan sungai kampar kanan dan sungai kampar kiri. Penafsiran ini didukung dengan penemuan candi muara takus ditepian sungai kampar kanan, yang diperkirakan sudah ada pada masa kerajaan Sriwijaya.

Berdasarkan sulalatus salatin, disebutkan adanya keterkaitan kesultanan Malaya Melaka dengan Kampar. Kemudian disebutkan juga Sultan Melaka terakhir Sultan Mahmud Shah, Sultan Mahmud Shah mengatakan setelah jatuhnya Bintan pada tahun 1526 ketangan Portugis, melarikan diri ke Kampar, dua tahun berikutnya mangkat dan dimakamkan di Kampar. Dalam catatan Portugis disebutkan bahwa di Kampar waktu itu telah dipimpin oleh seorang raja, yang juga memiliki hubungan dengan penguasa Minangkabau. Tomas Dias dalam ekspedisinya ke pedalaman Minangkabau tahun 1684, menyebutkan bahwa dia menelusuri sungai Siak kemudian sampai pada suatu kawasan, pindah dan melanjutkan perjalanan melalui jalur darat menuju sungai Kampar. Dalam perjalanan tersebut ia berjumpa dengan penguasa dan meminta izin untuk menuju Pagaruyung.

2. Keadaan Geografis Kabupaten Kampar

Kabupaten kampar dengan luas lebih kurang 27.908,32 km² merupakan daerah yang terletak antara 1°00'40" lintang utara sampai 0°27'00" lintang selatan dan 100°28'30" Bujur timur. Batas-batas daerah kabupaten kampar adalah sebagai berikut :

- Utara : Kabupaten Rokan Hulu dan Kabupaten Bengkalis
- Selatan : Kabupaten Kuantan Sengingi
- Barat : Kabupaten lima Puluh (Provinsi Sumatra Barat)
- Timur : Kota Pekanbaru, Kabupaten Pelalawan, dan Kabupaten Siak

Kabupaten kampar dilalui oleh dua buah sungai besar dan beberapa sungai kecil, diantaranya sungai kampar yang panjang nya 413,5 km dengan kedalaman rata-rata 7,7 m dan lebar rata-rata 143 m. Seluruh bagian sungai ini termasuk dalam kabupaten kampar yang meliputi kecamatan XIII Koto Kampar, Bangkinang, Bangkinang Barat, Kampar, Siak Hulu, dan Kampar Kiri. Kemudian sungai siak bagian hulu yakni panjangnya 90 km dengan kedalaman rata-rata 8-12 m yang melintasi kecamatan tapung. Sungai-sungai besar yang terdapat dikabupaten kampar ini sebagian masih berfungsi baik sebagai sarana perhubungan, sumber air bersih, budi daya ikan, maupun sebagai sumber energi listrik (PLTA koto Panjang)

Kabupaten kampar pada umumnya beriklim tropis, suhu minimum terjadi pada bulan november dan desember yaitu sebesar 21°C. Suhu maksimum terjadi pada juli dengan temperatur 35°C.

3. Pemerintahan

Kabupaten kampar pada awalnya berada dalam Provinsi Sumatra Tengah, dibentuk berdasarkan undang-undang Nomor 12 Tahun 1956 dengan ibu kota Bangkinang. Kemudian masuk wilayah Provinsi Riau. Berdasarkan undang-undang darurat Nomor 19 Tahun 1957 dan dikukuhkan oleh undang-undang Nomor 61 Tahun 1958. Kemudian untuk perkembangan kota pekanbaru, Pemerintah daerah kampar menyetujui menyerahkan sebagian dari wilayah untuk keperluan perluasan wilayah kota pekanbaru yang kemudian ditetapkan melalui peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 1987.

Sesuai dengan Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat 1 Riau Nomor : KPTS: 318VIII987 Tanggal 17 juli 1987, Kabupaten Kampar terdiri dari 19 Kecamatan dengan dua pembantu Bupati. pembantu Bupati Wilayah 1 berkedudukan di Pasir Pangarayan dan pembantu Bupati wilayah II di Pangkalan Kerinci. Pembantu Wilayah I mengkoordinir wilayah Kecamatan Rambah, Tandun, Rokan IV Koto, Kunto Darusalam, Kepenuhan, dan Tambusai. Pembantu Bupati Wilayah II mengkoordinir wilayah Kecamatan Langgam, Pangkalan Kuras, Bunut, dan Kuala Kampar. Sedangkan kecamatan lainnya yang tidak termasuk Wilayah Pembantu Bupati Wilayah I dan II berada langsung dibawah Koordinir Kabupaten.

4. Kecamatan

Kabupaten kampar memiliki 21 kecamatan, sebagai hasil pemekaran 12 kecamatan sebelumnya. Kedua puluh kecamatan tersebut (beserta ibu kota kecamatan) adalah sebagai berikut :

- a. Bankinang
- b. Bangkinang Barat
- c. Bangkinang Seberang
- d. Gunung Sahilan
- e. Kampar
- f. Kampar Kiri
- g. Kampar Kiri Hilir
- h. Kampar Kiri Hulu
- i. Kampar Timur
- j. Kampar Utara
- k. Perhentian Raja
- l. Rumbio Jaya
- m. Salo
- n. Siak Hulu
- o. Tambang
- p. Tapung
- q. Tapung Hilir
- r. Tapung Hulu
- s. XIII Koto Kampar
- t. Kampar Kiri Tengah
- u. Koto Kampar Hulu

5. Kepercayaan (agama)

Masyarakat yang berada dikabupaten kampar banyak yang memeluk agama islam dan diakbupatekampar juga ada masyarakat yang memeluk agama protestan, Katolik, Budha, dan Hindu. Agama islam memiliki pemeluk yg terbanyak yakni hampir 90% dari total pemeluk agama diseluruh wilayah kabupaten kampar, selanjutnya pemeluk agama kristen terbanyak kedua dengan 8,6%. Meski pada umumnya semua kecamatan dikabupaten kampar adalah pemeluk agama islam, di air tiris ada mesjid tertua yang bernama mesjid jami mesjid ini berada dikabupaten kampar.

6. Perekonomian

Kabupaten Kampar masih memiliki banyak potensi yang masih dapat dimanfaatkan, terutama dari segi pertanian dan perikanan. Sebagian besar

penduduk bekerja disektor pertanian, perkebunan, dan kehutanan. Hanya sebagian kecil yang bekerja disektor listrik, Gas, dan Air Bersih, disamping Pemerintahan. Sebagai salah satu daerah terluas di Provinsi Riau, Kabupaten Kampar secara berkelanjutan melakukan peningkatan fasilitas dan insfrastruktur seperti jaringan jalan raya, jaringan listrik dikoto panjang yang memproduksi energi dengan kapasitas tersambung sebesar 114,240 KWH. Fasilitas lain yang sudah tersedia antara lain adalah telekomunikasi (telepon kabel, telepon selular, dan jaringan internet) dan juga jaringan air bersih dengan kapasitas produksi sebesar 1,532,284 m³.

A. Gambaran Umum Kecamatan Kampar Kiri Hilir

2. Mata Pencarian

Tingkat kesejahteraan masyarakat tergantung dari jenis pekerjaan yang ditekuni. Mata pencaharian masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir beranekaragam. Mulai dari sektor pertanian, PNS, karyawan swasta, pedagang, wiraswasta, dan honor.

Diketahui bahwa masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir umumnya berprofesi sebagai petani sekitar 66,5% dari jumlah masyarakat yang bekerja di Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Sedangkan jumlah masyarakat yang berprofesi sebagai pedagang sekitar 19,4%. Pegawai Negeri sekitar 6,7%. Masyarakat yang berprofesi sebagai wiraswasta sekitar 5,4%. Sedangkan Pegawai Honorer sekitar 1,5% dari jumlah masyarakat yang bekerja di Kecamatan Kampar Kiri Hilir.

3. Agama Atau Kepercayaan

Masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir tidaklah Keseluruhan beragama islam, karena ada juga masyarakat yang beragama kristen dan katolik. Namun masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir mayoritas beragama islam sekitar 99,06% dari jumlah keseluruhan masyarakat yang ada di Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Sedangkan masyarakat yang beragam kristen sekitar 0,7% dan katolik 0,24%.

4. Kebudayaan Dan Adat Istiadat

Sidi Gasalba mengatakan bahwa adat adalah suatu peraturan atau norma yang mengatur hubungan individu serta masyarakat menjadi kesinambungan dalam masyarakat. Adapun kebudayaan dan adat istiadat bagi masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir dilambangkan dengan adanya Ninik Mamak yang merupakan kelompok masyarakat yang menjadi simbolis, penegakan dan penerapan adat istiadat Negeri Kampar Kiri Hilir di setiap desa-desa yang ada di Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Setiap desa memiliki Ninik Mamaknya masing-masing.

Adat istiadat dalam prosesi pernikahan merupakan salah satu bentuk adat istiadat yang sangat di perhatikan dalam kehidupan masyarakat di Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Dimana dalam prosesi pernikahan banyak kegiatan keadatan yang berlangsung.

BAB V

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Tentang Dampak Game Online Terhadap Remaja yang Ada di Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir

“*Game online* adalah permainan *game* (komputer) yang dapat dimainkan dengan teknologi internet. *Game online* ini merupakan era baru dari perkembangan dunia *game*, yang menggabungkan permainan *game* (komputer) dengan teknologi internet. Teknologi internet ini memungkinkan pengguna *game* dapat bermain dengan pengguna lainnya di tempat lain yang juga mengakses *game online* yang sama. Terhubungnya seorang pemain *game* dengan ribuan orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan”.

Dengan berkembangnya perangkat game online di warnet membuat pelajar dan remaja semakin tertarik untuk datang ke warnet bermain game online. “Di Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir saja menyediakan komputer yang setiap saat dapat diakses dengan tarif yang tergolong sangat murah yaitu Rp 3000, sampai dengan 3500 perjamnya. Kemudahan yang ada, baik kedekatan akses dan keringanan harga mampu menyedot hingga ratusan penggemar *game* di Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir dan sekitarnya. Hal tersebut membuat pihak pengelola warnet mendapatkan keuntungan yang sangat menggiurkan. Pendapatan mereka rata-rata kurang lebih sekitar RP 500.000 sampai dengan Rp 800.000 perminggunya. Seperti kata boby selaku pengelola warnet”:

“...banyak sekali keuntungan saya dalam satu minggunya , biasa lima ratus ribu paling sedikit dan paling banyak bisa sampai delapan ratus ribu. Apalagi kalo waktu libur sekolah malah pernah seminggu dapat satu juta. Itu hitungan bersih ...”

Dan ada juga pengelola yang membuat warnet terlihat mewah dengan menyediakan sofa-sofa yang empuk. Dan juga pengelola membuat paket-paket yang bermacam-macam yang harga yang sesuai dengan kantong pelajar dan remaja. Dan setiap game online akan tersambung ke internet yang mempunyai akses cepat. Game online sangat disukai oleh pelajar dan remaja karna menurut mereka hal itu sangat menyenangkan. Dengan hal ini pemilik modal menjadikan warnet sebagai usaha yang menjanjikan.

Dalam penelitian ini, pelaku utamanya adalah pelajar dan remaja yang ditemui diberbagai warnet yang ada di Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Ada enam remaja yang ketagihan game dan enam orang remaja tersebut masih berstatus siswa dengan usia antara 14-20 tahun. Dari enam pelajar tersebut memiliki latar belakang ekonomi yang berbeda. Dengan latar belakang ekonomi yang berbeda ini dapat mewakili pelajar-pelajar yang lain.

Untuk penelitian ini nama pelaku kita samarkan dan saya buat dengan nama yang palsu. Hal ini bertujuan untuk menghindari hal yang negatif yang terjadi kedepannya karena penelitian ini. Berikut ini adalah deskripsi tentang pelaku tersebut :

a. Edi

edi adalah pelajar di SMA Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir. Edi berumur 18 tahun. Edi mulai ketagihan datang kewarnet untuk bermain game online ketika libur panjang sekolah yang lalu dan dia juga bersama beberapa temannya yang juga menggemari game online. Dengan adanya teman tersebut dia juga membuka jasa kenaikan level untuk game Ragnorak. Karena mengisi waktu libur yang lumayan panjang dengan bermain game edi menjadi ketagihan datang kewarnet untuk bermain game online. Edi berangkat dari rumah dengan pakaian sekolah tetapi dia tidak kesekolah melainkan kewarnet untuk bermain game online. Edi juga sering cabut dari sekolah hanya untuk kewarnet bermain game online. Edi lebih banyak menghabiskan waktu di warnet ketimbang belajar kesekolah. Edi menyukai game online jenis FPS (Point Blank), sebelum menyukai game FPS dia lebih dulu menyukai game online jenis RPG (Atlantica). Edi bisa menghabiskan waktu untuk bermain sekitar 7-8 jam ketika sekolah. Sedangkan diwaktu libur edi mengahabiskan 15 jam dalam sehari.

b. Izul

remaja laki-laki berusia 17 tahun bernama Izul dia sangat ketagihan bermain game online. Dia mengenal game online dari internet izul dalam sehari bermain game online sekitar 6-8 jam. Awalnya dia melihat dari facebook temannya tentang sebuah game karena penasaran dia lalu mencari digoogle, yang kemudian dia melihat game online tipe MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First PersonShooter*) sama seperti yang di facebook temannyalalu dia tertarik untuk mengunduh permainan tersebut, dan membuat dirinya kecanduan *game online*.

Dia begadang hanya untuk bermain game online. Izul pun jarang pulang tepat waktu di malam hari. Seandainya dia terlambat pulang maka dia akan tidur di rumah teman. Hal ini membuat izul sering telat ke sekolah.

“...bermain game tanpa internet sudah saya mulai sejak smp, dan bermain game dengan internet saya sudah mulai sejak kelas 2 SMA, awalnya karena melihat teman bermain lalu saya pun mencari di google, game yang saya download pertama MMOFPS, setelah saya mainkan ternyata seru dan sekarang juga saya mainkan game itu ...”

c. Fajar

Fajar merupakan pelajar yang berumur 16 tahun. Fajar dari kecil sudah menyukai game online dan video game. Fajar sekarang mulai merasakan ketagihan terhadap game online. Dulu fajar hanya menghabiskan 3-4 jam bermain game online di warnet. Sekarang fajar lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game di warnet dalam sehari dia bisa menghabiskan waktu 8-9 jam perhari. Dengan adanya game online ini dia juga sering meninggalkan permainan sepak bola setiap sore, dulunya dia sangat aktif bermain sepak bola tapi karena adanya game online dia jadi jarang bermain sepak bola. Game online yang disukai oleh fajar adalah dota. Dia juga bermain game online sejenis atlantica dan point blank.

d. Bana

Bana sekarang berumur 19 tahun dia sekarang beranjak dewasa. Bana mulai mengenal dan menyukai *game* sejak SMP, dan dia menyukai game dengan gambar yang menarik. Dia juga menyukai anime dan kartun. Pelaku yang

ketagihan game online ini pendiam dan tertutup. bana bisa menghabiskan waktu di warnet 4-8 jam sehari.

e. Dimas

Dimas sekarang berumur 16 tahun. Dalam sehari dimas menghabiskan waktu 5-8 jam untuk bermain game online .

“...saya pertama kali tau game online dari teman saya main. Lama-lama penasaran juga terus minta diajarin, ternyata enak juga, dulu sih saya gak tau tuh apa-apa, bisa nambah teman, akhirnya main terus sampai sekarang hehee.. seringnya main Dota, Point Blank, pas saya coba, wah boleh juga dan akhirnya saya mainnya sampai sekarng ..”

f. Vian

vian seorang laki-laki yang berumur 19 tahun. Vian berbeda dari pelaku yang lain, vian mulai mengenal game online sejak SMA, dia menghabiskan waktu selama 4-5 jam perhari.

Dia bermain game online hanya untuk mengisi waktu luang dia juga lebih memprioritaskan sekolah, dia mengatakan kalau bermain game online hanya untuk menghilangkan suntuk semata.

Di tengah berkembangnya teknologi remaja zaman sekarang lebih bnyak duduk menghabiskan waktunya untk bermain game online, dan mereka pun kurang berinteraksi satu sama lain dikarenakan fokus pada game yang mereka mainkan.

Berikut ini gambaran umum mengenai perilaku remaja penggemar *game online* antara lain:

a. Berakibat timbulnya sifat malas untuk penggemar game

bermain game terlalu lama akan menimbulkan ketagihan dan tidak mau berhenti untuk memainkannya. bermain game terlalu lama akan menimbulkan dampak yang negatif. Remaja yang bermain game terlalu lama akan menimbulkan sifat malas, malas mandi, makan, bergaul serta mengerjakan tugas. Mereka akan cuek dengan hal-hal sekitarnya. Berikut kutipan wawancara pencandu game:

Edi :

“..karena keseruan pada game saya lupa waktu ...saya jadi jarang makan, mandi. dan saya juga melupakan tugas-tugas sekolah..”

Izul :

“saya sepertinya sudah lupa.. muka matahari dan adzan Zuhur seperti alaram jam bangun pagi saya, bahkan sempat kebablasan bangun pas magrib saking malasnya.”

fajar :

“malas ngapa-ngapain apa lagi buat ke sekolah. Pagi muka mirip Zombi,, mata ungu, wajah pucat hehehehe... giliran pas malam mata molotot di warnet..”

Waktu luang atau waktu istirahat mereka gunakan untuk bermain didepan komputer dan menghabiskan banyak waktu. Ketika tiba waktu belajar mereka akan merasa malas dan lemas dikarenakan fisik dan tenaga mereka sudah terkuras oleh game online, rasa mengantuk juga akan menghampiri mereka karena waktu istirahat di gunakan untuk bermain game online.

Berbeda dengan vian:

“..saya main game kalau lagi gak ada kerjaan aja, prioritas utama tetap menjalankan tugas sebagai pelajar..”

vian mengungkapkan bermain *game online* hanya sebagai selingan saja, dia tetap mengutamakan sekolah. Ketika ada waktu luang atau libur sekolah barulah dia bermain *game online*. Tidak ada masalah yang ditimbulkan bermain *game online* menurut dia, sekolah tidak terganggu dan orang tua pun tidak pernah menegurnya karena bermain *game online*, karena masih dalam batas yang wajar. Menurutnya kalau bisa membagi waktu antara sekolah, belajar dan bermain *game online* tidak ada masalah yang ditimbulkan. Bermain *game online* ini memang menyenangkan, kita harus pandai membagi waktu.

b. Tidak jujur

Game online ini penyebab suka berbohongnya para pelajar kepada orang tuanya. Akibat sering bermain *game online* pelajar dan remaja sering mengeluarkan uang, ini dikarenakan ketergantungan remaja dan pelajar kepada *game online*. sudah pasti uang yang mereka gunakan adalah uang saku mereka. Mereka akan sering meminta uang kepada orang tua dengan berbagai alasan. Mereka akan sering tidak jujur kepada orang tua, misalnya tidak jujur tentang tugas, apakah sudah dikerjakan atau belum, tidak jujur tentang uang pembelian buku, padahal tidak ada uang buku yang akan dibayar, uang yang mereka gunakan hanya untuk bermain *game online*. Beberapa petikan wawancara dengan pelaku

Edi :

“saya sering minta duit buat print tugas sekolah, minta 50.000 rb padahal buat ngeprint paling habis 10-25 rb aja, sisanya.. ya lari ke *game*..”

Izul : *“kalau uangnya habis tinggal minta lagi aja...alasan buat beli buku atau apalah yg berkaitan dengan sekolah..” “ya untuk sehari saya bisa menghabiskan Rp 12.000 sampai 20.000 hehee..”*

Fajar : *“game online sudah merasuk kedalam jiwa saya, saya harus main terus, dengan bermain game saya merasa nyaman, tenang. Hahhaa..”*

Remaja dan pelajar banyak mengeluarkan uang tanpa rasa terbebani untuk menyalurkan keinginan mereka untuk bermain game online, mereka sering tidak masuk sekolah dan tidak jujur. menurut mereka game online dapat menghilangkan rasa suntuk atau jenuh, dari kejenuhan disekolah sampai kejenuhan dirumah.

Para penggila game online ini bermula dari ps atau playstation yang dulu sangat digemari sebelum berkembang pesatnya teknologi. Karena berkembang pesatnya teknologi ini berdampak juga perkembangan game online dengan berbagai macam jenis.

c. Kurang berinteraksi

karena ketagihan bermain game online, mereka akan jarang berinteraksi dengan keluarga dan teman. Zaman sekarang bermain game juga akan menggunakan pertemanan yang tersambung di internet atau facebook, maka mereka hanya berteman di game online saja. berteman mereka hanya didunia maya.

Jikalau mereka sudah ketagihan game online, tidak ada yang bisa mengganggu mereka. Mereka tidak akan peduli kejadian yang ada di sekitarnya..

Berikut petikan wawancara dengan informan:

Fajar :

“teman dekat saya banyak dan semuanya hobi game, kalau di dunia nyata itu bisa diitung pake jari itupun kagak begitu dekat..”

Izul :

“..setelah saya mengenal dan mulai kecanduan game online satu persatu teman saya mulai menjauh, udah tidak seakrab dulu, kalau didunia online tambah banyak, hehee..”

d. Mood-Changer

Apasih mood-changer itu? Mood-changer itu, adalah kondisi dimana game online ini menjadi penentu mood seseorang atau pelajar itu sendiri. Kenapa? Karena apabila kita lihat seseorang yang sedang asik dan seriusnya bermain game online, pasti ketika ia merasa jengkel ketika kalah, tak mampu bermain bagus atau tak mampu mengungguli lawannya akan muncul amarah yang meledak-ledak. Bahkan ada beberapa pelajar yang suka melampiaskan kemarahannya dengan memukul-mukul tangannya ke meja atau bahkan berteriak seenaknya.

Bana :

“..ketika saya bermain game online apabila ada musuh yg mendekati saya dan saya sudah berusaha bermain dengan baik tetapi saya masih kalah juga, apa lagi hanya tinggal satu lawan lagi bg, emosi saya akan memuncak dan saya akan memukul tangan saya kemeja bg, kadang saya ditegur sama pemilik warnet bg..”

e. Muncul Istilah-Istilah Atau Kata-Kata Yang Tak Mengenakan

biasanya ketika para remaja atau pelajar mengalami kesulitan atau setidaknya kalah dalam bermain, mereka akan dengan mudah mengeluarkan kata-kata atau istilah-istilah yang kurang mengenakan untuk didengar. Istilah kerennya itu, kok kalah bawa-bawa binatang ya. Belum lagi jika kebiasaan menyebutkan kata-kata tersebut terbawa ke lingkup kehidupannya di luar *online gaming*. Misal, ketika jengkel bukan karena game pun ada yang selalu mengucapkan hal yang sama

izul :

“...eee kata-kata kasar sudah jadi pelengkap kami dalam bermain game online bg, ada yg sengaja dan ada juga tiba-tiba langsung keluar aja dari mulut tu bg, apalagi kalau ada teman yang sengaja mengganggu semua kata-kata kasar keluar bg.. kayaknya udah jadi kebiasaan sehingga spontan keluar dari mulut pas lagi kesal dan emosi hehehe..”

f. Mudah Menyalahkan Orang Lain

Ketika sedang asik-asiknya bermain atau *war* (istilah yang biasa digunakan ketika para *online gamers* melakukan pertempuran), ternyata jika mereka dihadapkan pada kondisi dimana ada beberapa teman *se-clan* atau timnya yang ceroboh sehingga menyebabkan mereka kalah, mereka akan mudah merasa kesal dan marah. Hal tersebut akan mendorong anak/pelajar yang merasa dirugikan untuk menyalahkan orang yang menyebabkan *clan* nya kalah bermain.

Tak jarang timbul percek-cokkan atau ego antara pelajar, saling menyalahkan bahkan saling memaki. Sehingga contoh tersebut tidak baik untuk dilakukan terutama oleh pelajar.

Izul :

“...bukan menyalahkan orang lain bg, memang cara mempertahankan aja kurang, mgkn belum bisa main game online dengan baik, heheh...tapi menurut saya dalam game kalah menang itu udah biasa.. yang bikin cekcok atau emosi itu paling pas kita lagi enak-enak dan serius main dapat kawan yang gak serius atau kawan yang pemula sehingga ketika kalah bikin kesal dan emosi bg..”

Petikan wawancara tersebut saya menyimpulkan *game online* berpengaruh buruk kepada remaja apalagi dalam pergaulan mereka cenderung cuek dengan teman sekitarnya dan keluarga, tapi ketika bermain game mereka berinteraksi dengan baik walaupun tidak mengetahui dengan benar dengan siapa mereka berteman. Dari petikan wawancara itu dapat kita simpulkan bahwa mereka cenderung berteman di internet dan dengan keluarga pun kurang berinteraksi. waktu kumpul ataupun ngobrol dengan teman pun jarang. Berbeda dengan teman onlinenya, mereka selalu berinteraksi dikarena waktunya dihabiskan untuk bermain game online, ini membuat hubungan dengan teman nyata pun semakin jauh. Ini akan membuat mereka sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Kita juga harus memperhatikan sisi positif dan negatif dari game online ini. misalnya dari pendidikan, ini akan mengurangi waktu belajar mereka apalagi

sudah ketagihan game online. dari sisi positifnya, pelaku tidak akan mabuk, dengan mabuk mereka akan sulit bermain game online .

Pelaku pengguna game online apabila masih bermain game online sepantasnya, hal negatif dapat diminimalisir sekecil mungkin. Tetapi perlu adanya kontrol diri sendiri, keluarga, sekolah maupun instansi yang dapat mempengaruhi seorang *gamers*. Berikut ini beberapa bentuk positif dapat dari *game online* :

a. Menambah kosa kata berbahasa inggris

Pelajar yang tidak bisa mengerti bahasa asing akan mengerti sedikit demi sedikit kosa kata yang ada pada game, karena mereka ingin tahu maka mereka akan mencari di internet ini akan menunjang permainan yang mereka mainkan di game online ,game online banyak menggunakan bahasa inggris atau bahasa asing sehingga pelan-pelan mereka akan terbiasa.mereka akan mengucapkan bahasa inggris dengan benar karena sudah terbiasa. Beberapa petikan wawancara dari pelaku game online mereka mengungkapkan bahwa:

Izul :

“Saya lebih merasa kemampuan bahasa inggris saya meningkat setelah main game online, dulu sih sempat ikut bimbel, tapi tidak merasa banyak“..Dulunya anti banget sama bahasa inggris tapi setelah ketemu game saya malah lebih pandai bahasa inggris,, buktinya saya punya banyak kawan sesama game yg beda negara walaupun cuma lewat chat doank...”

peningkatan, kalau sambil main game online lebih banyakan enjoy jadi gampang memahaminya..”

Edi :

Dari pernyataan yang disampaikan informan tersebut menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan pelajaran bahasa asing daripada pelajar disekolah.

b. Mengenal Teknologi Baru Dari Sebuah *Game*

Pemain *game* yang fanatik pasti mengetahui konten *game* disesuaikan dengan keadaan sekarang. Pada dasarnya, *game* dengan konten baru muncul ketika sedang terjadi tren tertentu. Sebut saja ketika piala dunia, maka *game* dengan konten sepak bola segera muncul di pasaran dengan memuat kesebelasan yang berasal dari peserta piala dunia. Bukan suatu rekayasa dengan tampilan yang realistik. Karena dalam benaknya adalah hiburan selain itu juga melibatkan keterampilan dan ketangkasan dalam memainkannya.

Fajar :

“..hahaaa.. makin paham tentang game kalau nggak main palingan browsing liat update an game baru..”

Vian :

“..Semenjak kenal game saya jadi bnyak tau tetang internet, apalagi info mengenai game baru hehe jamin saya pasti up to date..”

Izul :

“..Dari main game online saya jadi gk gaptek dalam penggunaan teknologi, saya sekarang bisa membuat email, membuat akun (account) di beberapa jejaring sosial, juga mampu menggunakan mesin pencari (search engine) seperti google, yahoo, mozilla, youtube, dan sebagainya, kren dah, hehhee..”

Terutama pada era globalisasi sekarang ini dimana teknologi adalah alat atau perangkat yang lebih menunjang dalam membantu di segala aspek terutama memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan pada remaja. Meskipun remaja ini belajar teknologi diawali dengan ketertarikan terhadap *game online*, setidaknya mereka memperoleh hal baru yang berguna untuk pengetahuan mereka sekarang dan nanti.

Dari sini bisa jelas dilihat bahwa hampir sebagian besar dari kalangan remaja dan anak-anak menerima inovasi baru yaitu teknologi *game online* sebagai sarana bermain mereka sehari-hari.

c. Interaksi Dalam *Game online*

Game online adalah *game* yang menggunakan *network* computer atau internet. Berkat kecanggihan teknologi yang disajikan dalam permainan jaringan ini, seorang *gamer* bisabertemu dengan *gamer* lain di seluruh dunia yang berada jauh sekalipun. *Game* dengan fasilitas *online* via internet menawarkan fasilitas lebih dibandingkan dengan *game* biasa (seperti: *video game*) karena para pemain itu bisaberkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru duniamelalui media *chatting*.

Game jenis ini biasanya menyediakan fasilitas ruang *chatting* (mengobrol), animasi yang bergerak dan berekspresi, sampai membentuk tim untuk melawan musuh ataupun monster-monster yang ada. Dengan bermain *gameonline* mereka menemukan sahabat-sahabat baru. Bersama mereka, manusia dapat saling berdialog, saling bermain, bahkan saling adu-strategi dan bertempur.

Aktivitas ini sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Seperti hasil wawancara berikut ini:

Bana :

“..saya lebih banyak mempunyai teman online, dan teman nyata saya bisa dihitung pakai tangan.... mereka lebih asyik diajak cerita ketimbang teman saya yang nyata hehhehee..”

Tentu saja, masih banyak yang dapat mereka lakukan dengan fitur chatting ini. Seperti keterangan-keterangan dibawah ini:

Edi :

“..ketika saya online mereka akan sopan menyapa saya,, “hallo bg ??” situ merupakan hal yang wajib dilakukan ..”

Izul :

“..kalo chatting yah kenalan , ngobrol ngalor ngidul, ngerjain orang, bercanda sampe ketawa-ketawa sendiri di depan monitor mah dah biasa..haha...”

Fajar :

“..biasanya kan saya kalo OL (online) pasti saya liat dulu di buddy list siapa yang lagi online..yah..seperlunya nyapa dan cerita panjang juga sii ...supaya dia ingat saya hehe..yaa sambil main game gitu..”

B. Faktor Pendorong Remaja Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir Kecanduan Bermain Game Online

Dengan adanya game online mereka akan berlama-lama di depan computer atau pun android. dengan bermain game online terlalu lama akan

membuat seseorang ketagihan bermain game online. Sadar atau tidak sadar, mereka dapat terjebak dalam rutinitas-rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya. Dan akhirnya tenggelam dalam ekstasi bermain *game* yang bagi mereka begitu mengasikkan.

Dari hasil penelitian dapat diketahui beberapa faktor yang mendorong remaja menjadi pecandu *game*, yaitu:

1. Faktor Tekanan Teman Sebaya

Dalam pergaulan remaja, kebutuhan untuk dapat diterima bagi setiap individu merupakan suatu hal yang sangat mutlak sebagai makhluk sosial. Setiap anak yang memasuki usia remaja akan dihadapkan pada permasalahan penyesuaian sosial, yang diantaranya adalah problematika pergaulan teman sebaya. Pembentukan sikap, tingkah laku dan perilaku sosial remaja banyak ditentukan oleh pengaruh lingkungan ataupun teman teman sebaya.

Banyak dari mereka yang awal mula mengenal *game online* dari teman sebayanya , seperti yang dikatakan oleh informan :

Edi :

“..awalnya cuma iseng aja ngikutin temen main ke warnet, terus nyobain main satu jam eh ternyata masih kurang. Jadi nambah sejam lagi deh itupun masih kurang heheee..”

Izul :

“..waktu itu pulang sekolah mau main bola tapi udah siang panas terus salah satu temen saya ada yang usul main ke warnet aja adem..”

Disini fajar mengatakan bahwa meskipun menghabiskan banyak waktu dan merasa capek dalam bermain *game*, tetapi ketika masih belum memenuhi target yang diinginkannya, dia rela sedikit menahan kelelahannya. Target tersebut tidak lain adalah level karakter yang didalamnya mempunyai nilai prestisius tersendiri ketika dibawa dalam pergaulan di lingkungan bermainnya. Sementara Bana memberikan keterangan :

Fajar :

“..main game itu butuh banyak pengalaman, makin sering main ya makin pinter dah,, apa lagi game strategi yang butuh kejeniusan dan kelicikan dikiiittt heehheheh..”

Bana :

“..kaya game strategi gitu kalo mau pinter ya harus banyak latihan... jadi bisa nemuin strategi-strategi bagus..nambah jam terbang.. soalnya pengalaman main juga penting kalo ngadepin musuh jadi ga panik.. musuh pake strategi apa kita udah tahu cara ngadepinnya pake strategi yang mana..gitu..”

b. Jenis *Game* Yang Bervariatif

Perkembangan ilmu teknologi seakan tidak pernah berhenti untuk menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang seragam jenis dimaksudkan untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi setiap individu, salah satunya hanya untuk hiburan semata.

Game online mempunyai daya tarik sendiri dimata pecinta *gameonline*, karena tampilan monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat para pemain terasa nyata. Seperti yang dikatakan informan sebagai berikut :

Izul :

“..iya bg.... makin gede vga nya makin terlihat nyata grafiknya... itu buat lu betah krena keasikan natap layar,,, serasa nyata ..”

“..dalam hal tampilan grapik yang bagus sangat berpengaruh dalam bermain game, kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat kita-kita yang main game tu...nyaman mas...”

“Bagi gamer kaya saya, garaphic dan variasi game itu segalanya mas. Selain buat manjain mata dengan tampilan bagus juga biar kaga” bosen nangkring seharian depan layar computer, hehe”

Fajar :

Mengungkapkan Perkembangan *game* yang bervariasi, VGA (video, grafik, adaptor), tampilan grapik yang bagus serta kenyamanan tempat fasilitas bagus membuat para *gamer* merasa betah untuk berlama-lama berada di dunia *game*. Dari perkembangan *game* tersebut membuat para remaja memiliki banyak pilihan dan remaja betah untuk berlama-lama memainkannya sehingga remaja menjadi kecanduan.

c. kurangnya pengawasan

orang tua adalah pengawasas utama pada remaja, keluarga merupakan faktor utama dalam pembentukan sifat remaja. Keluarga merupakan peranan dalam perkembangan remaja.

Fajar mengungkapkannya

"..saya gak ngomong ortu saya mas kalo saya kecanduan, kalau ngomong takutnya mereka ngelarang-larang saya main kan gak enak jadi gak bisa main.."

Sama halnya seperti izul, seperti berikut ini :

"..orang tua saya tau lahh,, cmn taunya saya main game buat ilangin stres gara-gara sekolah aja,, alasan saya ke ortu gitu aja sih.."

Hal yang seperti ini membuat para pemain game online merasa bebas dan sering bermain tanpa adanya larangan dari orang tua dan ini membuat para pemain menjadi kecanduan. Seharusnya orang tua harus membatasi anaknya dalam bermain game online, apabila anak sudah kecanduannya akan sulit di hentikan bahkan dirinya sendiri pun.

d. Faktor Kondisi Ekonomi *Gamer*

Di Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir, sebagian besar remaja masih mengandalkan orang tua masing-masing untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Disamping pemenuhan kebutuhan-kebutuhan tertentu, beberapa remaja juga mendapat jatah bulanan atau harian yang biasa disebut uang saku. Banyaknya uang saku yang didapat masing-masing remaja bervariasi, tergantung dari keadaan ekonomi keluarga dan kebijaksanaan dari orang tua masing-masing. Banyak sedikitnya uang saku yang dimiliki oleh seseorang penggemar *game* dapat menjadi salah satu faktor pendorong untuk menjadi seorang pecandu *game*.

Banyaknya uang saku, memberikan keleluasaan dalam bermain *game*. Mereka tidak lagi memikirkan biaya yang harus dikeluarkan untuk akses internet

setiap harinya atau pun untuk membeli *voucher game* bahkan membeli *game point* dan *equipment* lainnya. Sebagian mereka juga tidak perlu berpikir panjang untuk menggunakan jasa BOT ataupun memesan avatar pada jasa pembuatan avatar yang ada. Hal tersebut diakui oleh Bana seperti keterangannya di bawah ini:

“..saya sih demennya beli equipment itu loh,, boros dan bikin kantong kering,, tapi ketika dapat equipment yang di inginkan rasanya puas aja dan gak pernah tau itu sudah brapa yang abis buat beli-beli..”

Bayu yang merupakan anak dari keluarga cukup mampu, mengatakan jika tidak terlalu dibuat pusing dengan masalah biaya yang lumayan banyak untuk membeli *gamer*, bahkan uang sakunya masih sisa untuk kebutuhan yang lain. Hal senada juga diungkapkan Dimas ketika ditelusuri mengenai pendapatnya pada biaya yang dia keluarkan untuk bermain *game*. Berikut petikan wawancara dengan izul:

“..gak prnah ngitung mas,, ngalir aja gak pernah mikir duit abis berapa..”

Dimas merasa tidak ada masalah pada banyaknya biaya yang dikeluarkan untuk bermain *game*. Tidak jauh berbeda dengan edi seperti wawancara dibawah ini:

“..terkadang saya tidak peduli juga sih kalo main ditempat rental. Maklum, kalo langganan dan sering main situkan bisa juga bayarnya pas awal bulan, hee..”

edi mengaku dulunya kalau akhir bulan sedikit bingung, memikirkan uang saku yang dia pakai untuk bermain *game* di *game centre*. Tetapi setelah

menjadi langganan dan sering main disitu bisa bayarnya awal bulan, hal tersebut menjadikan edisi untuk terus bermain *game*.

C. Dampak Kecanduan *Game online* Remaja Desa Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir Bagi Orang Tua dan Masyarakat Sekitar

1. Hubungan Menjadi Renggang Dengan Orang Tua

Hidup berkeluarga tentu ada saja masalah yang datang dan setiap keluarga pasti ada saja masalah. Ada juga masalah yang datang dari anak ke orang tua. Hubungan anak dan orang tua tidak akan berjalan baik setiap saat, dan dapat dipastikan pasti ada cekcok. Tidak semua anak bersifat seperti yang diharapkan orang tuanya. Seperti yang dikatakan oleh ibu Susi:

“Memang semenjak anak saya beranjak remaja, banyak hal yang di tunjukan kepada kami selaku orang tua. Anak saya sering kali membantah bahkan hanya mengikuti keinginan dia saja. Bila keinginannya tidak diikuti, banyak tingkah lakunya yang akan di tunjukan, mulai dari ngambek, ga mau makan, langsung pergi tanpa pamit atau bahkan ngedumel dan marah-marah sambil meninggalkan saya saat sedang berbicara.”

Dan, ibu Wati mengatakan hal yang sama:

“Ahh... anak saya itu sekarang susah banget kalo dibilangin, mau nya ngelawan terus sama saya, tapi kalo sama bapaknya dia ga berani. Saya sering dibentak sama dia, hanya karena saya larang ini atau larang itu. Padahal kan, sebagai orang tua, saya juga harus bisa kontrol kegiatan anak. Tapi anaknya kan udah besar jadi bisa juga ngelawan orang tuanya.

Memang anak-anak sekarang gitu kali ya. susah banget nurutnya sama orang tua. Apalagi kalo udah mau ke warnet, bisa maen ber jam-jam, kagak pernah inget sama waktu. Kalo libur bisa dari pagi sampe malem”.

2. Orang Tua Sering Kehilangan Uang

Pemain game online ini kebanyakan dari kalangan anak pelajar di Sungai Pagar Kecamatan Kampar Kiri Hilir adalah para pemain game online ini masih meminta duit kepada orang tua. Dan uang saku dari pelajar ini tentu kurang untuk jajan serta untuk bermain game online. dengan kurangnya uang jajan maka mereka akan mencuri duit orang tuanya. Dan hal itu diketahui oleh orang tua remaja sendiri seperti yang dikatakan ibu wati :

“..malam itu perasaan di dompet saya ada uang Rp. 80.000, besok paginya saya pergi belanja ke pasar dan ketika mau bayar eh kok cuma ada Rp. 60.000? untung mas saya belanja habis sekitar Rp. 50.000 jadi kan masih sisa Rp.10.000... lha saya taunya anak saya yang ngambil itu pas malam-malam ketika saya mau buang air kecil ke kamar mandi. Dan lsaya melihat anak saya lagi ngambil duit didompet. Kan saya langsung mendatangi anak saya dan saya langsung menanyakan hal yg kemari ketika uang saya hilang.

3. Dampaknya Terhadap Masyarakat Sekitar

Bermain game online harus menggunakan perangkat yang bagus agar permainan berjalan memuaskan. Tidak semua pemain game online memiliki perangkat yang bagus makanya bnyak pemain game online pergi warnet. Ramainya pelajar dan remaja mengisi warnet tentunya membuat senang

pemilikinya. Dengan ramainya warnet ini tentu akan menghasilkan kebisingan sehingga mengganggu istirahat warga sekitar tersebut seperti yang dikatakan oleh nawas :

“..kalau malam jadi gak bisa tidur nyenyak mas kadang tiba-tiba kebangun gara-gara kaget denger speaker yang bunyi suara ledakan bom dari warnet sebelah itu..”

Banyaknya masyarakat yang terganggu, hal ini tentu berdampak negatif dari pandangan masyarakat. Tetapi ada juga masyarakat menganggap warnet juga menghasilkan hal positif seperti kata nawas :

“..saya merasa terganggu waktu istirahat karena kebisingan. Tapi pendapat saya nambah mas, karna saya juga jualan buka warung, kebanyakan yang beli di warung ini ya orang-orang dari warnet itu mas hehe”

Tidak semua masyarakat beranggapan warnet menghasilkan hal yang negatif, karena ada rumah warga yang berdekatan dengan warnet. Mereka membuka usaha seperti warung, dari warung tersebut warga mendapatkan pendapatan dari mereka, tetapi bnyak juga warga yang terganggu karena suara ketawa, teriakan, serta speaker yang besar mengganggu waktu istirahat mereka.

1. Dampak Kesehatan.

Fenomena game sangat luar biasa. Saking asyiknya, kita kadang tak sadar telah duduk berjam-jam memegang konsol atau mouse di komputer. Tapi hati-hati, keseringan main game juga tak baik buat kesehatan. Apalagi jika dilakukan terus-menerus dan tak kenal waktu.

Apa saja bahayanya bagi kesehatan? Berikut ini bahaya bermain game buat kesehatan, seperti yang dipaparkan psikolog Novita Tandry pada acara seminar Game Online yang digelar di Hotel Millenium, Rabu (14/11/2012).

1. Kelelahan mata

Seperti yang kita tahu, lahan bermain sudah semakin sedikit terutama di kota-kota besar. Dari kecil anak-anak sudah dikenalkan dengan ponsel, konsol game, pc tablet, laptop, yang membuat mata mereka menjadi pasif ketika berada di depan layar. Ketika bermain game, mata akan terus-menerus 'dipaksa' untuk menatap obyek di layar monitor. Ini membuat mata menjadi lelah.

2. Wasir atau ambeien

Keseringan duduk dalam waktu lama akan menyebabkan peredaran darah tidak lancar, serta mendesak pembuluh darah vena yang ada di daerah anus. Akibatnya pembuluh darah jadi menonjol dan timbul rasa sakit serta panas.

3. Berkurangnya metabolisme tubuh

Bermain game sangat minim dengan aktifitas fisik. Otot tidak melakukan aktifitas fisik sehingga menyebabkan metabolisme tubuh turun. Dalam jangka panjang, massa otot akan menurun, terjadi obesitas, sakit pinggang, menurunnya sistem imunitas sehingga mudah terkena penyakit.

4. Makan dan istirahat menjadi tidak teratur

Gamer yang maniak bermain game hampir pernah mengalami hal ini. Nge-game berlebihan akan menyebabkan pola makan dan istirahat berubah mengikuti jadwal main game mereka. Waktu makan dan istirahat menjadi tidak teratur.

Kondisi ini tentu saja sangat rentan bagi kesehatan.

5. Terkena sindrom Carpal Tunnel?

Sindrom Carpal Tunnel atau cedera otot tangan ditandai dengan kesemutan, mati rasa, kelemahan serta kerusakan otot pada pergelangan tangan dan jari. Penyebabnya adalah tekanan dan ketegangan saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan menggerakkan tangan dan jari. Tapi benarkah bermain video game dapat mengakibatkan seseorang terkena cedera otot pergelangan tangan? Hal ini masih menjadi perdebatan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa sebenarnya tidak ada hubungan antara sindrom carpal tunnel dengan penggunaan komputer atau bermain video game. Namun sebagian besar studi menunjukkan bahwa mereka yang sering bermain video game atau melakukan banyak pekerjaan yang berhubungan dengan komputer, memiliki tingkat prosentase yang sama dari sindrom carpal tunnel dibandingkan mereka yang tidak.

2. Dampak Psikologi

Main *game* memang sangat mengasyikkan dan bisa bikin siapa saja, terutama remaja jadi lupa waktu. Meski bermain sudah menjadi hal yang “wajar” untuk remaja, tapi apa jadinya jika anak lebih sering duduk di depan layar komputer selama berjam-jam untuk bermain *game online*? Jika dibiarkan, hal tersebut bisa memberi dampak negatif bagi kesehatan fisik dan psikologis remaja.

Remaja zaman *now* pasti sudah tidak asing lagi dengan teknologi dan *gadget*. Bahkan menurut Marc Prensky, pakar pendidikan lulusan Universitas Harvard dan

Yale dari Amerika, remaja yang berusia 14 tahun ke atas merupakan “*digital natives*” alias penduduk asli yang menghuni dunia digital ini.

Rasanya hampir tidak ada perangkat elektronik yang tidak dikuasai oleh si praremaja, mulai dari komputer PC, komputer tablet, *play station*, sampai aneka jenis *smartphone*. Semua itu mereka gunakan tidak lain tidak bukan untuk menjajal beraneka macam *game* seru yang tersedia secara online, baik yang bisa diunduh gratis maupun yang berbayar. Namun, yang menjadi hal yang sangat memprihatinkan adalah remaja akhirnya lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* daripada melakukan kegiatan positif lainnya seperti belajar dan bermain bersama teman.

Menurut data hasil survei yang dilakukan oleh Cigna, 42 persen orang Indonesia menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain *game* daripada melakukan hobi dan bersosialisasi dengan teman-teman. Hal ini juga tidak terkecuali pada remaja. Tanda-tandanya remaja sudah mulai kecanduan bermain *game* adalah..

1. Depresi

Untuk jangka panjang game yang dilakukan oleh anak-anak ternyata bukan hal yang remeh atau sepele. Banyak orang tua yang membiarkan anak-anaknya bermain games tersebut. Padahal, kecanduan ini dapat menyebabkan tingkat kesehatan anak yang semakin lama semakin turun.

Bukan tanpa sebab, hal ini dikarenakan oleh kebiasaan yang berubah ketika main game seperti kurang tidur dan makan. Penggunaan game online yang berlebihan juga bisa menunjukkan adanya Gejala Depresi Pada Anak. Dimana anak akan mengalami depresi dengan tingkat kemampuan bersosialisasi yang terus menurun. Mereka akan merasa tertekan secara tidak langsung dan menyalahkan lingkungan, padahal terkadang anak itulah yang terisolasi akibat game dan tidak dibiasakan untuk bertemu orang lain.

2. Gelisah

Gelisah merupakan permasalahan selanjutnya, dimana perasaan gelisah dan mudah marah ini timbul ketika si anak tidak bisa bermain. Selain itu, dalam manusia sangat wajar memiliki perasaan penasaran atau ingin tahu. Namun perlu anda tahu, bahwa Gelisah juga akan timbul akibat dari rasa penasaran anak karena tidak bisa menyelesaikan game yang dijalankan.

Apakah anda tahu efek buruk dari rasa gelisah ini ? Jenis-Jenis Gangguan Tidur akan timbul sebagai efek dari gelisah ini. Makannya anak-anak yang senang bermain game bisa tidur larut malam. Jika sudah seperti ini perkembangan mereka terhambat dan tentu kesehatan fisik mereka juga terhambat.

1. Halusinasi

Sebuah survei mengatakan bahwa lebih dari 1200 orang yang bermain game online mengalami halusinasi karena kerap merasakan sensasi dan efek-efek suara yang sering kali mereka dengar setelah bermain. Bahkan seorang pemimpin

penulis studi Angelica Ortiz de Gortari dari Nottingham Trent University, Inggris pernah mengatakan bahwa “objek dan peristiwa yang terstimulasikan di *video game* telah berubah menjadi objek evokatif. Dimana pikiran para *gamer* seolah melengkapi serpihan *puzzle*, dan mereka melihat serta mendengar apa yang mereka harapkan karena *video game* yang telah dimainkannya”.

2. Prilaku Austisme

Autisme adalah gangguan perkembangan neurologis berat yang mempengaruhi cara seseorang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya. Sebuah penelitian menemukan bahwa pemain game online biasanya hanya terpaku pada permainannya saja tanpa peduli dengan lingkungan sosialnya yang akan menyebabkan masalah kepribadian, seperti kurang percaya diri, *introvert*, sering mengalami cemas yang berlebihan dan juga takut yang berlebihan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Para pelajar dan remaja yang sering dan terlalu lama bermain game online mereka akan terkena dampak negatif yang akan berpengaruh terhadap sifat mereka. Mereka akan melakukan hal-hal yang negatif contohnya tidak jujur, tidak masuk sekolah, mencuri, kurang bergaul dan pemalas.
2. *game online* berpengaruh buruk kepada remaja apalagi dalam pergaulan mereka cenderung cuek dengan teman sekitarnya dan keluarga, tapi ketika bermain game mereka berinteraksi dengan baik walaupun tidak mengetahui dengan benar dengan siapa mereka berteman
3. Para remaja sering mengungkapkan kata-kata kasar ketika bermain game online, mereka pun terbiasa dalam kehidupan sehari-hari menggunakan kata-kata kasar dan kotor.
4. Para Remaja ketika ia merasa jengkel karena kalah, tak mampu bermain bagus atau tak mampu mengungguli lawannya akan muncul amarah yang meledak-ledak. Bahkan ada beberapa pelajar yang suka melampiaskan kemarahannya dengan memukul-smukul tangannya ke meja atau bahkan berteriak seenaknya
5. Para remaja apabila sudah kecanduan game maka masalah kesehatan mereka juga akan terganggu, lama kelamaan satu persatu organ tubuh mereka akan rusak akibat kecanduaan game online.

1. Dari petikan wawancara itu dapat kita simpulkan bahwa mereka cenderung berteman di internet dan dengan keluarga pun kurang berinteraksi. Waktu berkumpul ataupun ngobrol dengan teman pun jarang. Berbeda dengan teman onlinenya, mereka selalu berinteraksi karena waktunya dihabiskan untuk bermain game online, ini membuat hubungan dengan teman nyata pun semakin jauh. Ini akan membuat mereka sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.
2. Dari segi pendidikan jelas kecanduan akan game online ini akan mengurangi waktu belajar mereka apalagi sudah ketagihan game online.

B. Saran

1. Untuk para pemain game online saya menyarankan agar bisa membagi waktu untuk sekolah, belajar, dan bermain game. Game online memang hal yang menyenangkan tetapi, pendidikan adalah hal yang utama, karena di waktu yang akan datang kalian akan membutuhkan ilmu yang berguna untuk menggapai cita-cita kalian. Bagi para orang tua hendaknya harus memperhatikan anak-anaknya yang masih remaja terutama yang bersekolah agar tidak terjerumus dalam dunia game yang sama sekali tidak ada kata puas didalamnya.
2. Untuk para orang tua, hendaknya mereka selalu memberikan perhatian dan kasih sayang kepada anaknya sehingga bisa meminimalisir remaja melakukan penyimpangan. Dan mereka juga harus mengawasi dan memastikan bahwa anak mereka memang benar-benar sampai ke sekolah.

3. Dan untuk masyarakat agar memantau para remaja dan pelajar dalam bermain game online. Perhatikan apakah mereka ke warnet ketika jam sekolah, dan apabila di waktu jam sekolah dianjurkan bagi masyarakat untuk menegur mereka.
4. Untuk pemilik warnet juga seharusnya mereka tidak memberikan izin untuk para pelajar yang ingin menyewa salah satu komputer pada jam sekolah apalagi hanya untuk bermain game online.
5. Dan untuk aparat desa yang ada di sungai pagar alangkah lebih baik mereka mengatur jam operasional warnet-warnet yang ada sehingga hal-hal yang tidak diinginkan terjadi.
6. Dan dengan adanya penelitian ini, saya berharap adanya penelitian lain yang juga meneliti tentang game online dan akan munculnya penelitian yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Rolling, *fundamentals of game design*, (Barkeley : New Riders, 2010)
- Retha Arjadi, *harian kompas* edisi rabu 11 agustus 2018
- Mayke S Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan* (jakarta : Grasindo, 2001).
- Abu Ahmadi & Munawar, *psikologi perkembangan*, (jakarta: Rineka Cipta, 2005).
- Dharma & dkk 2007, *pengantar teknologi informasi internet*. Yogyakarta: Andi.
- Husaini Usman & Purnomo Akbar, 2009. *Metodologi Penelitian Sosial* jakarta : Bumi Aksara.
- Dermawan, Kemal, 2001, *Teori Kriminologi*, penerbit universitas terbuka, Jakarta.
- Muhammad Mustofa, 2007, *Metode Penelitian Kriminologi*. FISIP,UI,Depok.
- Nitibaskara, Rony Rahman, 2001. *Ketika Kejahatan Berdaulat*. Peradaban, Jakarta.
- _____, 2009, *Perangkap Penyimpangan Dan Kejahatan*, YPKIK, Jakarta.
- Purniati, 2007, *Diktat Kenakalan Anak Dalam Pendekatan Sosiologi*, bahan ajar Selapa Polri.
- Santoso, Topo Dan Eva Achjani Zulfa. 2013, *Kriminologi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sarwono, W. Sarlito, 2012, *Psikologi Remaja*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Simanjuntak, *Pengantar Kriminologi dan Patologi Sosial*, Penerbit Tarsito Bandung 1981.
- Sudarsono 2004, *Kenakalan Remaja*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Tohirin, 2012, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan Bimbingan Konseling*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Internet

<http://pengertian-game-online.blogspot.com/2012/10/game-online-sebuah-game-online-adalah.html?>) dibuka Kamis 26 Agustus 2018.

<http://dayswitnade.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-online-di-html>

<http://www.temukanpengertian.com/2013/06/pengertian-game-online>

Diakses 10 agustus 2018

htm.

