

BIMBINGAN KELUARGA PADA PERILAKU REMAJA YANG ADIKSI GAME ONLINE

Wa Ode Salfia^{1)*}, Alimin Alwi²⁾, Syamsu Andi Kamaruddin²⁾, Najamuddin²⁾,

¹⁾Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Halu Oleo

^{2,3,4)} Program Doktor Ilmu Sosiologi Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

* corresponding authors: salfia@uho.ac.id

ABSTRAK

*Game online cenderung memiliki dampak negatif, tetapi tidak pada remaja di Desa Matara Kabupaten Buton Tengah yang berbanding terbalik. Penelitian ini bertujuan melengkapi kekurangan studi terdahulu dengan menyoroti peran bimbingan keluarga dalam mengatasi adiksi *game online* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus. Informan dalam penelitian ini yaitu orang tua dan remaja yang diksi *game online*. Teknik pengumpulan data bermula dari observasi partisipatif, wawancara mendalam dan dokumentasi. Penelitian ini mengungkap bahwa bimbingan keluarga terhadap remaja yaitu dengan cara mengontrol waktu aktivitas remaja, memberikan ruang berpikir mandiri pada anak, dan mengajak remaja menabung. Faktor remaja adiksi *game online* adalah kebebasan perasaan, lingkungan pertemanan, dan waktu luang. Studi ini menunjukkan bahwa bimbingan keluarga efektif dalam mengatasi dampak negatif adiksi *game online* dan mengubahnya menjadi dampak positif yang berkelanjutan. Hasil penelitian ini memberikan makna bahwa *game online* dapat membantu memberikan dampak positif bagi anak apabila terkontrol dengan baik dalam penggunaannya.*

Kata Kunci: Bimbingan Keluarga, *Game Online*, Perilaku Remaja

ABSTRACT

Online games tend to have a negative impact, but not on adolescents in Matara Village, Central Buton Regency. This research aims to complement the shortcomings of previous studies by highlighting the role of family guidance in overcoming online game addiction in adolescents. This research is a qualitative research with case study type. The informants in this study are parents and adolescents who are addicted to online games. Data collection techniques start from participatory observation, in-depth interviews and documentation. This study reveals that family guidance towards adolescents is by controlling adolescents' activity time, providing independent thinking space for children, and inviting adolescents to save money. The factors of online game addiction are freedom of feelings, friendship environment, and free time. This study shows that family guidance is effective in overcoming the negative impact of online game addiction and turning it into a sustainable positive impact. The results of this study suggest that online games can help provide a positive impact on children if they are well controlled in their use.

Keywords: Family Guidance, Online Games, Teenage Behavior

PENDAHULUAN

Game Online adalah aktifitas yang dilakukan hampir semua remaja belakangan ini dari berbagai tingkatan, sehingga banyak dampak negatif yang di akibatkan. Data menunjukan bahwa dampak negatif *game online* yaitu gangguan kesehatan fisik yang meliputi kelelahan mata, gangguan postur, dan kurang tidur. Selanjutnya adalah gangguan mental dan emosional seperti stress dan kecemasan, depresi, dan perilaku agresif. Dampak ini juga berpengaruh pada prestasi akademik, gangguan sosial dan pengaruh terhadap perkembangan karakter (Pengelola Web Direktorat SMP, 2024).

Tetapi justru hadirnya *game online* menjadi aktifitas baru yang memiliki dampak positif bagi remaja di Desa Matara. Remaja di Desa Matara menjadi lebih produktif dalam mencari uang dan hasil belajarnya lebih meningkat setelah bermain *game online*. Ada setidaknya enam remaja yang aktif bermain *game online*, tiga di antaranya justru meningkatkan peringkatnya dikelas sementara semua yang aktif *game online* mampu menghasilkan uang jajan secara mandiri. Berbeda dengan pendapat yang mengatakan bahwa penggunaan internet sebagai media hiburan merupakan hal yang wajar, tetapi jika penggunaannya menghabiskan banyak waktu akan mengganggu keefektifitasan siswa dalam belajar (Tobing, 2019; Walidaini & Muhammad Arifin, 2018). Dalam 10 tahun terakhir, permainan internet atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet (Erida Fadila et al., 2022; Laeliah & Fachrurroji, 2023).

Studi yang ada tentang *game online* sejauh ini fokus pada beberapa aspek di antaranya. Pertama studi yang mengkaji tentang pengaruh *game online* terhadap motivasi belajar siswa. Sebagaimana di katakan oleh (Rahyuni et al., 2021) bahwa dampak negatif dari *game online* untuk siswa yaitu akan terbengkalainya kegiatan atau pekerjaan rumah, beribadah, kesehatan sendiri, dan menurunnya motivasi belajar (Ma & Sui, 2023). Studi yang kedua fokus pada analisis pengaruh *game online* terhadap remaja, tertuma melihat bagaimana *game online* berdampak negatif dan berdampak positif pada remaja (Al-Dwehy

& Zardi, 2020; Aroustamian, 2020; Przybylski et al., 2017). Studi selanjutnya fokus mengungkap tentang upaya pencegahan kecanduan pada *game online* sebagaimana dikatakan (Cinta et al., 2024) bahwa dalam kecanduan *game online* diperlukan pihak-pihak terkait untuk dapat bersinergi mencegah dampak buruk dari *game online* (Novrialdy, 2019). Dari studi yang ada belum ada kajian tentang Bimbingan keluarga pada perilaku remaja yang adiksi *game online*.

Tujuan dari tulisan ini untuk melengkapi kekurangan dari studi-studi yang telah dilakukan, yang kurang memperhatikan aspek keluarga sebagai agen bimbingan konseling pada remaja yang selama ini belum banyak di kaji. Tulisan ini akan menunjukkan bahwa bimbingan keluarga terhadap remaja yang adiksi *game online* merupakan aspek substansial untuk dapat menentukan bagaimana perilaku remaja. Sejalan dengan itu ada tiga pertanyaan yang akan di jawab dalam tulisan ini, yaitu pertama bagaimana bimbingan keluarga pada perilaku remaja yang adiksi *game online*. Masalah kedua yang akan dibahas adalah faktor yang menyebabkan remaja adiksi pada *game online*. Masalah ketiga adalah implikasi bimbingan keluarga pada remaja yang adiksi *game online*.

Kajian tentang bimbingan keluarga pada remaja yang adiksi *game online* dilakukan karena dapat memberikan penjelasan terjadinya normalisasi dampak pada perilaku remaja yang di anggap menyimpang. Dampak adiksi *game online* pada remaja selama ini dipahami sebagai sesuatu masalah dalam lingkup sosial. Keluarga yang dipandang sebagai tempat pendidikan pertama remaja menjadi beban tersendiri karena dianggap melakukan pendidikan yang menyimpang. Sehingga bimbingan keluarga bisa memberi dampak positif pada perilaku remaja sebagai resistensi tersembunyi setiap remaja yang kecanduan dalam bermain *game online*.

KAJIAN PUSTAKA

Bimbingan Keluarga

Bimbingan adalah segala kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka memberikan bantuan kepada orang lain yang mengalami kesulitan, agar orang tersebut mampu mengatasinya sendiri dengan penuh kesadaran. Keluarga merupakan lingkungan terkecil seseorang dalam masyarakat tempat anak di

dibesarkan Keluarga merupakan tempat pertama dan utama anak tumbuh dan berkembang (Suhartono et al., 2024). Jadi bimbingan keluarga adalah pemberian teladan kepada anak secara langsung maupun tidak langsung dalam mengatasi setiap sesuatu yang dilakukan anak (Situmorang et al., 2024). Pandangan lain bahwa pendidikan keluarga dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan belajar siswa di sekolah (Suyuti, 2019).

Perilaku Belajar Remaja

Perilaku belajar dalam psikologi pendidikan diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Perilaku belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar karena belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi di dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang bisa mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut (Abdillah & Jannah, 2024). Belajar pada dasarnya adalah suatu proses aktivitas mental individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap maupun psikomotorik.

Keberhasilan dalam perilaku belajar mengarah pada sesuatu yang baik dan buruk sangat ditentukan oleh prosesnya. Bentuk-bentuk perilaku belajar yakni: belajar tanda, mereaksi perangsang, membentuk rangkaian, asosiasi verbal, membedakan, prinsip-prinsip dan memecahkan masalah (Uran et al., 2021). Perilaku remaja segala aktifitas, perbuatan serta penampilan diri seseorang yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari dalam lingkungannya akan mengalami keterhambatan lingkungan yang tidak baik kalau sudah adiksi akan *game online*, sehingga dapat menyebabkan perubahan perilaku remaja terhadap proses perilaku kesehariannya.

Adiksi Game Online

Game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet. *Game online* menjadikan ketergantungan yang sangat berlebihan secara

terus-menerus dilakukan oleh individu yang pada akhirnya akan menimbulkan efek negatif. Aktifitas yang tidak terkontrol dalam bermain *game online* mengakibatkan konsekuensi yang negatif bahkan akan berdampak terhadap perkembangan psikologis dan fisik individu. Proses dalam keterlibatan perilaku kecanduan yang tergolong dalam spektrum yang parah dengan penggunaan yang tidak normal. indikator seseorang telah kecanduan pada *game online* dapat dilihat sejauh mana seseorang beraktifitas dengan *game online* secara berlebihan dan telah berdampak negatif terhadap perilakunya (Abdi & Karneli, 2020). Adiksi atau kecanduan dalam kamus psikologi diartikan sebagai sesuatu yang ketergantungan secara fisik pada obat bius tertentu, kecanduan menambah toleransi terhadap obat bius, ketergantungan fisik dan psikologi akan menambah pengasingan diri dari masyarakat apa bila konsumsi reaksi obat konsumtif obat bius dihentikan, normalnya dilakukan pada konteks klinis dan hiperhalus dengan perilaku berlebihan. Dalam tulisan Young tentang kecanduan internet menunjukkan bahwa beberapa pengguna online menjadi kecanduan Internet dengan cara yang sama seperti yang lain menjadi kecanduan narkoba atau alkohol, yang mengakibatkan gangguan akademik, sosial, dan pekerjaan (N. B. Putri & Romli, 2021). Hasil juga menunjukkan bahwa secara signifikan lebih banyak remaja yang secara khusus menyatakan bahwa kekerasan adalah aspek favorit mereka dalam bermain *game online*.

METODE

Alasan pemilihan tema bimbingan keluarga pada perilaku remaja yang adiksi *game online* dijadikan fokus tulisan mengingat masih sangat terbatas perhatian para ahli tentang tema ini. Kajian yang ada hanya membahas dampak negatif dan positif *game online*, hanya memperhatikan akibat-akibat dari *game online*. Tulisan ini memberikan tekanan pada dinamika adiksi *game online* pada remaja sangat berpotensi berdampak baik dengan bimbingan keluarga yang efektif. Penelitian ini diperoleh melalui studi kualitatif dengan jenis studi kasus yang berpedoman pada (Creswell, 2020; So, 2011; Upe, 2022). Teknik penentuan informan dilakukan dengan cara *purposive*. Informan penelitian ini dari remaja yang adiksi *game online*, keluarga dan masyarakat Desa Matara.

Data primer mencakup profil remaja, ruang lingkup keluarga dan peran keluarga di Desa Matara. penelitian ini juga mengakomodasi gagasan dan penilai individual atas aktivitas dan persepsi masing-masing. Penelitian ini melibatkan informan dari anggota keluarga, baik bapak, ibu, maupun anak-anak dalam keluarga. Mereka masing-masing diwawancarai secara terpisah dan juga berkelompok. Pengamat sosial juga dilibatkan dalam studi ini untuk memberikan dasar bagi analisis hasil penelitian. Data penelitian dianalisis menguti tiga tahapan analisis reduksi data, display data, dan verifikasi data (Miles, 2014). Data yang sudah diverifikasi dianalisis secara interpretis yang dimulai dari restatement, description, dan interpretation.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bimbingan Keluarga Terhadap Remaja

1. Mengontrol Waktu Remaja

Sebagaimana keluarga pada umumnya selalu menjadi tempat remaja yang paling utama banyak dikenal. Keluarga selalu menjadi agen paling terdepan dalam bertanggung jawab terhadap perilaku remaja dalam lingkungan sekolah maupun lingkungan sosial remaja (Quintigliano et al., 2022). Dapat dilihat pada keluarga remaja yang adiksi bermain *game online* di Desa Matara ternyata keluarga sangat antusias dalam mengontrol waktu remaja dari remaja dibangunkan untuk pergi sekolah sampai kembali lagi kerumah. Misalnya seperti yang dikatakan orang tua remaja dalam sebuah keluarga bahwa setiap anak remajanya pulang sekolah itu langsung disiapkan makan dengan waktu yang sudah dtentukan sampai jam 13.00.

Selanjutnya, orang tua meberikan beberapa aktifitas yang akan dilakukan anak remaja pada hari itu, biasanya anak remaja dituntut untuk membantu keluarga pada beberapa pekerjaan rumah. Setelah itu, anak bebas pergi keluar bersosialisasi pada lingkungannya, tetapi keluarga sudah memberikan informasi bahwa pada jam sekian sudah harus berkumpul dirumah seluruh anggota keluarga termasuk anak remaja itu. Tentunya kontrol waktu terhadap anak tersebut menjadikan perilaku anak sangat terkontrol dan keluarga bisa mengetahui sedikit banyak tentang aktifitas yang dilakukan oleh anak remajanya

(Ferdinandus Jebarus et al., 2023). Di satu sisi, anak diberikan kebebasan untuk pergi keluar bersosialisasi (Ilosa & Rusdi, 2020) . Namun, di sisi lain, keluarga menetapkan batasan waktu dan mengawasi aktivitas anak secara ketat. Hal ini menciptakan benturan antara konsep kebebasan dan kontrol, karena kebebasan yang disebutkan sebenarnya dibatasi oleh aturan keluarga.

2. Memberikan Ruang Berfikir Mandiri Pada Anak

Pikiran adalah aspek yang dimiliki setiap orang dan diharapkan kebebasannya untuk seseorang karena dengan itu seseorang bisa melakukan dan mengerjakan sesuatu dengan baik. Keluarga pada anak remaja yang adiksi *game online* selalu memberikan remaja untuk berfikir apa yang mereka lakukan dalam aktifitas yang dia lakukan pada saat itu. Sebagai sumber informan keluarga mengatakan bahwa anak remaja yang adiksi *game online* itu setiap pulang dirumah selalu diberikan pertanyaan apa yang kamu dapatkan dari aktifitas hari ini.

Hal tersebut sengaja dilakukan agar anak remaja selalu berfikir tentang tindakan-tindakan yang diambilnya dalam setiap aktifitasnya. Tetapi keluarga tidak menyalahkan anak remaja banyak bermain *game* dan tidak pernah menyalahkan aktifitas bermain *game online* itu, selama anak remaja tersebut tau aktifitas apa yang dia lakukan pada hari itu. Pemberian ruang berfikir tersebut menjadikan anak percaya diri dalam menjalankan setiap aktifitasnya, bahkan setiap pulang dirumah anak remaja tidak lagi beraktifitas *game*, tetapi langsung belajar. berdasarkan informan dari anak remaja yang kecanduan *game online* kebebasan berfikir yang diberikan orang tua memacu dirinya untuk bertanggung jawab penuh terhadap dirinya pada setiap aktifitasnya. Pemikiran lain bahwa kebebasan berpikir tidak cukup untuk mengatasi kecanduan, yang memerlukan intervensi yang lebih terstruktur (Hermawan & Abdul Kudus, 2021). Dengan kata lain, konsep "kebebasan" di sini tampak bertolak belakang dengan realitas kecanduan, yang cenderung mengurangi kemampuan individu untuk membuat keputusan yang sepenuhnya bebas.

3. Mengajak Remaja Menabung

Setiap keluarga pada umumnya punya alternatif hal-hal unik yang dilakukan secara bersama dalam ruang lingkupnya. Misalnya dalam bimbingan

keluarga remaja yang adiksi *game online* di Desa Matara ternyata ada keunikan untuk menabung bersama keluarga. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk menambah daya tarik bahan komunikasi keluarga pada setiap anggotanya. Seorang anak remaja yang kecanduan *game online* mengatakan bahwa budaya menabung yang telah mengikat kontrak dengan keluarga tidak menjadi beban terhadap dirinya, justru hal tersebut menjadi tantangan yang memicu kreatifitasnya.

Karena ternyata keluarga tidak membebani anak remaja harus menabung setiap waktu yang ditentukan tetapi anak remaja harus bertanggung jawab pada saat hari itu dia menabung atau tidak menabung. Seperti yang dikatakan oleh salah satu kepala keluarga anak yang adiksi *game online* bahwa memberikan praktek bimbingan keluarga untuk menabung tersebut sering ditutupi oleh dirinya sendiri karena anak remaja sering tidak menabung, tetapi yang dia harapkan adalah bukan pada proses menabungnya tetapi tanggung jawab yang dilakukan anak remaja pada hari itu. Misalnya, mengapa anak remaja tidak menabung, bagaimana anak remaja menabung, pertanyaan itu memicu motivasi anak remaja semakin menyadari apa yang harus dilakukannya.

Anak disebutkan tidak merasa terbebani dengan kewajiban menabung, tetapi di sisi lain, dia tetap diminta bertanggung jawab atas keputusannya setiap hari terkait menabung. Hal ini menciptakan ketegangan antara kebebasan yang dirasakan dan tekanan untuk mempertanggungjawabkan tindakannya. Berbeda terbalik dengan temuan lain bahwa anak yang bermain *game online* malah mengurus tabungan pribadi dan bahkan mengurus tabungan orang tua hal ini diungkapkan dalam riset (R. A. Putri et al., 2023).

Faktor Penyebab Anak Adiksi *Game Online*

Dalam penelitian ini menunjukkan pelajar SMP telah adiksi dalam bermain *game online* dengan durasi bermain rata-rata 4-6 jam dalam sehari. Informan Agus (14 tahun) telah beraktifitas *game online* dengan durasi 1-2,5 jam sekali main, sementara dalam sehari bisa 5-6 jam. Sementara Azhan (15 Tahun) hanya bermain *game online* pada malam hari dengan waktu yang sudah ditentukan bersama kelompok bermainnya, rata-rata durasinya 4-5 jam bahkan bisa lebih jika ada teman yang mengajak untuk melanjutkan permainan.

sebagaimana Azhan dan Agus Remaja Rikman juga telah beraktifitas *game online* dengan durasi 5-6 jam sehari. Durasi rata-rata pelajar yang main *game online* tersebut menunjukkan kategori adiksi, penggunaan media sosial dengan durasi \pm 6 jam dikatakan sebagai pengguna yang kecanduan (Netrawati Netrawati, 2015). Sehingga perlu dilakukan konseling untuk pemanfaatan waktu yang lebih teratur dalam perilaku belajarnya.

1. Kebebasan Perasaan

Berdasarkan hasil penelitian *game online* memberikan dampak negatif terhadap perilaku remaja yang adiksi *game online* di Desa Matara. Aktifitas yang timbul dari dampak negatif bermain *game online* itu dilingkungan sosial maupun sekolah. Waktu anak remaja tersita/digunakan sia-sia yang semestinya digunakan untuk belajar ketika disekolah namun digunakan untuk bermain *game online* yang disebabkan rasa nyaman dan kesenangan yang didapatkan dalam bermain *game online*. Informan Bernama Agus (14 tahun) yang telah adiksi pada aktifitas *game online* mengatakan bahwa perasaannya kita bermain *game online* sangat menyenangkan bisa melupakannya pikiran-pikiran yang sifatnya membebani. Seperti pekerjaan dirumah, tugas disekolah dan pekerjaan bikin batako, semua itu hilang seketika kalau sudah bermain *game online*.

Sementara Azhan (15 Tahun) hanya menikmati rasa senang bermain *game online* pada malam hari karena disekolah dia lebih fokus belajar. Tetapi dia mengakui bahwa memang aktifitas *game online* selalu membawa suasana perasaan senang dari awal sampai akhir bahkan dia mengatakan tidak ada sedikitpun penyesalan setiap kali melakukan aktifitas bermain *game online*. Sebagaimana Azhan dan Agus remaja yang bernama Rikman juga mengakui bahwa aktifitas bermain *game online* sangat menyenangkan tetapi bukan berarti *game online* satu-satunya aktifitas yang paling menyenangkan, terkadang itu bisa menjadi membosankan ketika ada perintah orang tua dirumah, seperti disuruh untuk membantu pekerjaan dirumah atau membelikan sesuatu untuk kepentingan dirumah.

Kebebasan ini sebenarnya apabila dapat dikontrol dengan baik maka dapat berdampak pada kemampuan anak dalam memanfaatkan waktu untuk mengetahui teknologi. Kebebasan ini harus di dukung dengan kesadaran dan

kontrol diri sehingga anak tidak teradiksi *game online* hal ini juga sejalan dengan diungkapkan bahwa perlunya kemampuan memanfaatkan waktu (Adiningtyas, 2017).

2. Lingkungan Pertemanan

Lingkungan pertemanan seorang remaja selalu menjadi salah satu indikator penentu bagaimana remaja beraktifitas dalam lingkungan sosialnya. Dari hasil wawancara dalam penelitian ini ditemukan pelajar yang tertarik bermain *game online* berawal dari ajakan teman sebaya. Wawancara dengan Agus (14 tahun) mengatakan bahwa pertama kali bermain *game online* karena melihat teman-teman disekolah yang mengajaknya untuk bermain bersama. Hal ini diperkuat oleh temannya Azhan (15 Tahun) yang juga ikut dalam kelompok pelajar pemain *game online*, dia mengatakan bahwa alasan utama mereka bermain *game online* selain menyenangkan juga karena ajakan teman sebaya, ajakan ini bisa secara lansung atau terjadi juga lewat komunikasi online. Selanjutnya narasumber (Rikman 16 tahun) mengatakan bahwa penyebab ia tertarik dengan *game online* adalah awalnya penasaran dengan Mobile Legend dan tertarik pada *game online* karena senang.

Ajakan teman dalam bermain *game online* sulit untuk ditolak karena kalau tidak ikut bermain *game* maka saya akan ditinggalkan dan dalam *game online* tetap sesama teman bisa saling cerita, jadi bermain *game online* tidak menghilangkan pemahaman kami tentang topik diluar *game*. Ketertarikan para remaja terhadap *game online* ikut mempengaruhi remaja lainnya karena salah satu alasannya saling berkomunikasi dan bermain. Hal tersebut menjadi indikasi bahwa pengaruh pertemanan sebagai faktor remaja adiksi *game online* sangat besar. Lingkungan pertemanan yang baik berdampak pula pada kebaikan. Temuan lain bahwa lingkungan pertemanan ini perlu kontrol dari orang tua agar mengetahui tingkat manfaat anak dalam beteman. Dalam artian anak harus memiliki teman yang memberikan dampak baik hal ini juga dilakukan oleh (Lubis, 2023).

3. Waktu

Kurangnya kegiatan/menganggur adalah kegiatan yang tidak menyenangkan. Dengan tidak adanya kegiatan maka bermain *game online*

sering dijadikan pelarian yang dicari (Melodia et al., 2022). Sebagaimana dalam wawancara pada informan Rikman (16 tahun) mengatakan bahwa sangat sulit mencari aktifitas yang akan dilakukan pada waktu tertentu, ketika tidak ada yang dilakukan selain duduk sama teman-teman. Sehingga *game* bagi Rikman adalah alternatif yang tepat untuk menghibur diwaktu itu sembari bisa cerita sama teman-teman dalam jarak yang jauh maupun dekat secara langsung.

Alasan waktu luang diperkuat oleh temannya Azhan (15 Tahun) yang juga ikut dalam kelompok remaja yang adiksi pemain *game online*, dia mengatakan bahwa alasan utama dia mengisi waktu dengan bermain *game online* karena saat itu tidak ada aktifitas lain dan selain itu juga aktifitas *game online* sengaja digunakan pada saat-saat tertentu karena bisa bermain satu jaringan dengan teman-teman remaja lain dalam waktu yang biasa dimaikan itu. Waktu tersebut sering terjadi pada malam hari sementara disekolah terjadi pada waktu-waktu istirahat karena saat itu sedang berkumpul bersama remaja yang sama-sama adiksi *game online*. Selanjutnya informasi dari Agus (14 tahun) mengatakan bahwa dia kesulitan dalam melakukan aktifitas lain sebelum melakukan aktifitas *game online* karena pikiranya tidak tenang. ternyata Agus memiliki kebiasaan aktifitas bermain *game online* pada waktu yang sudah ditetapkanya sendiri.

Adiksi terhadap *game online* mengganggu keseimbangan hidup remaja, seperti ketenangan pikiran (seperti yang dialami Agus) dan kemampuan mengelola aktivitas lainnya. Konsep ini bertentangan dengan pandangan kesehatan holistik yang menekankan keseimbangan antara aktivitas fisik, mental, dan sosial. Agus menunjukkan bahwa ia memiliki kebiasaan bermain *game online* pada waktu yang sudah ditentukan, yang sekilas tampak terstruktur. Namun, struktur ini bukanlah kontrol diri yang sehat, melainkan pola perilaku yang dipengaruhi oleh adiksi.

Implikasi Bimbingan Keluarga Pada Perilaku Remaja Adiksi Bermain *Game Online*

1. Mampu Menghasilkan Uang Secara Mandiri

Salah satu indikator dampak positif dari *game online* adalah seseorang yang mampu menghasilkan uang sendiri sendiri. Bahwa dampak positif seorang

remaja bisa menghasilkan uang sendiri walaupun bermain *game online* sehingga tidak dimarahi oleh keluarganya dalam aktifitas bermain *game online*. Menurut (Wiguna & Herdiyanto, 2018) sebagaimana hal tersebut dapat dilihat dari ketiga remaja Desa Matara yang adiksi bermain *game online* yakni Agus, Rikman dan Azhan.

Mereka sering bermain *game online* secara bersama terutama disekolah karena mereka teman sekelas. Tetapi ketika dirumah perkumpulan seperti lingkungan sekolah itu tetap berlanjut dengan aktifitas yang berbeda yakni berkumpul membuat batako dan mengambil kayu bakar di hutan. Dalam wawancara pada informan Rikman (16 tahun) mengatakan bahwa salah satu alasan dia melakukan pekerjaan buat batako adalah untuk mendapatkan uang yang akan digunakan sebagai modal bermain *game online* sisasnya untuk di tabung karena dirumahnya orang tua menuntutnya untuk menabung setiap seminggu. Sementara aktifitas mengambil kayu bakar dilakukan selain membantu pekerjaan rumah hal tersebut juga kadang-kadang menjadi pengganti mendapatkan uang ketika pekerjaan batoka sudah selesai. Selanjutnya Agus mengatakan bahwa dia rela bekerja apapun untuk mendapatkan uang agar bisa terus melakukan aktifitas *game online*.

Lanjut Agus mengatakan *game online* selalu menjadi alasan utama untuk mendapatkan uang karena untuk meminta kepada orang tua tidak akan diberikan uang untuk kepentingan bermain *game*. Terakhir informasi daari Azhan mengatakan bahwa melakukan pekerjaan untuk mendapatkan uang secara mandiri karena dorongan ikatan teman yang sudah sangat terikat. Awalnya Azhan mendapatkan uang untuk bermain *game online* dari keluarganya tetapi setelah adiksi terhadap *game* berlebihan dan melihat teman bermainnya bisa menghasilkan uang sendiri maka diapun ikut melakukannya pada akhirnya terbiasa mendapatkan uang secara mandiri

Ada benturan antara aktivitas modern (bermain *game online*) dengan aktivitas tradisional (membuat batako dan mengambil kayu bakar). Remaja ini memanfaatkan cara-cara tradisional untuk memenuhi kebutuhan gaya hidup moderen. Hal ini menunjukkan adanya ketegangan antara nilai-nilai tradisional (seperti membantu keluarga) dan keinginan modern untuk hiburan dan

teknologi. Selain itu, bermain game online bersama teman menciptakan ruang sosial baru yang berbeda dari aktivitas fisik di dunia nyata. Ada benturan antara dua dunia sosial ini, yaitu ruang virtual game online dan ruang fisik di mana mereka bekerja. Berbeda halnya dengan anak lainnya yang kecanduan *game online* malah mengurus uang hasil pemberian orang tuanya. Bahkan anak juga terkadang mencuri uang orang tua untuk digunakan membeli paket internet untuk game online hal ini juga diungkapkan dalam penelitian (Meutia et al., 2020).

2. Meningkatkan Prestasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan Agus mengatakan bahwa bermain *game* sangat mengganggu aktifitas belajar di sekolah biasanya mencatat, cerita bersama teman saat waktu istirahat namun sekarang ketika ada waktu kosong tidak masuk belajar tetapi digunakan untuk bermain *game*. Tetapi pengaturan bermain *game online* ketika dirumah maka setiap sehari ada porsi waktu belajar, Azhan mengatakan bahwa keluarga secara bergantianpun mengingatkan dia tentang belajar walaupun tidak meninggalkan *game online* ketika keluar rumah. kebiasaan keluarga tersebut yang mengontrol waktu Agus selama dirumah justru menaikkan tingkat prestasi anak remaja yang adiksi *game online* ini.

Perestasi tersebut bisa dilihat dalam nilai dari rata-rata 77,04 sebelum waktu bermain *game* dan belajar teratur menjadi 79,9 dan peringkat agus dari peringkat 6 menjadi 4 dari kelas VII-IX. Selanjutnya agus justru mengalami penurunan prestasi disekolah, Agus memberikan keterangan bahwa bermain *game* sangat mengganggu aktifitas belajar dirumah, sudah tidak belajar pada hari-hari biasa karena selain bekerja waktu luang dirumah lebih banyak aktif bermain *game online*. Bermain *game online* mengakibatkan nilainya turun dari 74,72 menjadi 70,23 dan prestasi belajar saya menurun dari peringkat 6 menjadi 10.

Selanjutnya Agus menjelaskan bahwa keluarga tidak menegur perihal tersebut karena menganggap masalah belajar bisa di atasi oleh dirinya sendiri tanpa harus ada perintah dan teguran dari keluarga. selanjutnya Azhan menjelaskan mengatakan bahwa bermain *game online* tidak mengganggu aktifitas belajar di sekolah karena tidak terjadi dalam durasi waktu yang lama

dan hanya pada saat waktu istirahat. Sementara dirumah Hany bermain *game online* pada malam hari karena waktu mulai dari sepulang sekolah banyak di kontrol oleh keluarga. Aktifitas Bermain *game online* dengan teratur dan dibawah bimbingan keluarga membuat nilai akademik Azhan meningkat dari 74,72 menjadi 77,23 dan prestasi belajar saya meningkat dari peringkat 18 menjadi 6. fakta tersebut menunjukkan bimbingan keluarga dalam peran remaja dalam dunia akademik sangat menentukan prestasi belajar anak. Berbeda halnya dengan penelitian yang mengatakan bahwa *game online* dapat menurunkan prestasi siswa. *Game online* dapat menurunkan jam belajar siswa sehingga dapat berdampak pada prestasi siswa, seperti halnya yang diungkapkan oleh (Andriani & Basri, 2022).

3. Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas

Setiap manusia tentu memiliki kreatifitas khas masing-masing dalam setiap merespon sesuatu yang terjadi untuk melakukan sesuatu. kemampuan kreatifitas menentukan aksi yang akan dilakukan misalnya dalam permainan *game online* mampu meningkatkan kreatifitas internet seseorang. Seperti yang dikatakan bahwa pemain aktif *game online* mampu menyalurkan kreatifitas sebagai penulis media *gaming*, *streamer gamer*, komentator turnamen *game* dan menjadi *influenzer* (Safitri, 2020). Hal tersebut sejalan dengan realitas anak remaja yang adiksi bermain *game online* di Desa Matara yakni dapat dilihat pada kemampuan mereka dalam mengoperasikan internet lebih mahir dari temanya yang tidak bermain *game online*.

Informan Rikman memberikan keterangan bahwa bahasa dalam *game online* membuat kemampuan dia mengoperasikan internet meningkat, sementara orang seusiaanya di desa belum banyak mengenal bahasa-bahasa dalam internet. selanjutnya Azhan mengatakan bahwa semenjak di aktif bermain *game online* kemampuan imajinasinya bertambah misalnya lebih mudah menemukan ide-ide baru dalam menyelesaikan masalah. selain itu lingkungan *game online* yang tidak terbatas pada wilayah juga memicu kreatifitasnya dalam berbicara pada orang baru. hal tersebut diperkuat dengan informan Agus yang mengatakan bahwa banyak pengalaman-pengalaman baru dalam bermain *game online* mengetahui bahasa-bahasa ilmiah internet dan ciri khas orang diluar daerah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku remaja yang adiksi terhadap *game online* berdampak pada beberapa perilaku, yakni: remaja mampu menghasilkan uang sendiri, meningkatkan prestasi akademik dan meningkatkan kreatifitas. hal tersebut sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses bimbingan keluarga pada anak remaja yang adiksi *game online*, seperti memberikan kebebasan berfikir untuk mengambil kesimpulan oleh anak remaja dan penggunaan waktu yang dikontrol oleh aktifitas yang telah ditetapkan. sehingga hal tersebut memicu akibat yang positif pada perilaku remaja, prestasi akademik dan kreatifitasnya.

Adiksi *game online* terjadi karena lingkungan pertemanan yang memiliki daya tarik yang kuat terhadap yang lainnya. hal tersebut dapat dilihat pada Azhan, agus dan rikman yang telah bermain *game online* dengan durasi 5-6 jam sehari. Selanjutnya bimbingan dalam keluarga sangat mempengaruhi perilaku anak remaja yang kecanduan *game online* yakni, Azhan, Agus dan Rikman sangat terkontrol penggunaan waktu dalam kehidupan kesehariannya, selain hal tersebut *game online* memicu kemauan mereka untuk berusaha bekerja secara mandiri guna memenuhi kebutuhan *game online*.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) keluarga di Desa Matara berhasil mengontrol waktu anak-anak mereka dengan menetapkan rutinitas harian yang ketat. Pengawasan waktu ini membantu anak-anak menjaga keseimbangan antara bermain *game* dan melakukan kegiatan lain, seperti membantu pekerjaan rumah dan belajar, (2) dorongan untuk menabung dalam keluarga menciptakan tantangan positif bagi anak-anak. Melalui aktivitas menabung, anak-anak belajar tentang tanggung jawab keuangan dan pengelolaan uang.

Mereka menjadi kreatif dalam mencari cara untuk menghasilkan uang secara mandiri, seperti membuat batako atau mencari kayu bakar. Faktor yang mempengaruhi adiksi *game online* antara lain kebebasan perasaan, pertemanan, dan penggunaan waktu luang. *Game online* menawarkan kesenangan dan pelarian dari tekanan sehari-hari, yang membuat anak-anak merasa nyaman dan

senang. Pengaruh teman sebaya juga sangat kuat, dimana ajakan bermain *game* sulit untuk ditolak. Selain itu, kurangnya aktivitas lain selama waktu luang membuat *game online* menjadi pilihan utama.

Implikasi dari bimbingan keluarga menunjukkan bahwa anak-anak yang adiksi *game online* di Desa Matara mampu menghasilkan uang secara mandiri, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan kreativitas. Dengan bimbingan keluarga yang efektif, adiksi *game online* dapat dikelola sehingga menghasilkan dampak positif pada perilaku remaja. Penelitian ini menegaskan pentingnya peran keluarga sebagai agen bimbingan dan konseling dalam mengatasi adiksi *game online* pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). *Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual*. 17(12).
- Abdillah, H., & Jannah, M. (2024). The Effectiveness Of Pedati Learning Design In Learning Educational Psychology For Prospective Teachers Of Islamic Religious Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(01). <https://doi.org/10.30868/ei.v13i01.5970>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Al-Dwehy, M. A., & Zardi, H. (2020). Examining the Effect of Online Gaming Addiction on Adolescent Behavior. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 11(11). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2020.0111154>
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i2.678>
- Aroustamian, C. (2020). Time's up: Recognising sexual violence as a public policy issue: A qualitative content analysis of sexual violence cases and the media. *Aggression and Violent Behavior*, 50, 101341.

<https://doi.org/10.1016/j.avb.2019.101341>

- Cinta, Y., Parulyan, H., & Kristiani, D. (2024). Upaya Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pencegahan Kecanduan Game Online Terhadap Peserta Didik. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 3(2).
<https://doi.org/10.52960/jd.v3i2.276>
- Creswell, J. (2020). *Second Edition Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*.
- Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, & Yani Tri Handayani. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, & Hasanudin Kasim. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 3(1). <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.117>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5). <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>
- Ilosa, A., & Rusdi, R. (2020). Analisis Pelaksanaan Program Kota Layak Anak (KLA) Dalam Memenuhi Hak Sipil Dan Kebebasan Anak Di Kota Pekanbaru. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAP)*.
<https://doi.org/10.24036/jmiap.v2i1.118>
- Laeliah, S. M., & Fachrurroji, F. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(1). <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i1.352>
- Lubis, R. A. (2023). *Strategi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Game Online pada Remaja di Kelurahan Aek Tampang Lingkungan III Padangsidempuan*.
- Ma, M., & Sui, T. (2023). *International Journal of Education and Humanities Internet Gaming Disorder in Adolescence: A Literature Review*. 8(2).
- Melodia, F., Canale, N., & Griffiths, M. D. (2022). The Role of Avoidance Coping and Escape Motives in Problematic Online Gaming: A Systematic

- Literature Review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20(2). <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00422-w>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi sd ujung tanjong. *Genta Mulia*, XI(1).
- Miles, A. M. H. M. B. J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis a Methods Sourcebook*. In *SAGE* (Issue 1).
- Netrawati Netrawati, R. W. (2015). *Analisis tingkat kecanduan media sosial pada remaja*. 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.1111/tpj.12882>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pengelola Web Direktorat SMP. (2024). *Dampak Buruk Kecanduan Game Online pada Remaja dan Tips Mengatasinya*. Direktorat SMP Dirjen Paud Dikdasmen Kemendikbudristek RI. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/ragam-informasi/article/dampak-buruk-kecanduan-game-online-pada-remaja-dan-tips-mengatasinya>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., & Murayama, K. (2017). Internet gaming disorder: Investigating the clinical relevance of a new phenomenon. *American Journal of Psychiatry*, 174(3). <https://doi.org/10.1176/appi.ajp.2016.16020224>
- Putri, N. B., & Romli, N. A. (2021). Analisis Dampak Adiksi Internet Pada Media Sosial Twitter Di Indonesia Dengan Pendekatan Teori Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 7(1). <https://doi.org/10.52434/jk.v7i1.905>
- Putri, R. A., Ardhi, P., & Haliza, F. (2023). Game Online menjadi Penyebab Krisis Etika Generasi Muda. *Jurnal TRANSFORMASI (Informasi & Pengembangan Iptek)*, 19(2), 66–75. <https://doi.org/10.56357/jt.v19i2.372>
- Quintigliano, M., Carone, N., Speranza, A. M., Tanzilli, A., Baiocco, R., Barone, L., Pastorelli, C., & Lingiardi, V. (2022). Adolescent Development and the Parent–Adolescent Relationship in Diverse Family Forms Created by Assisted Reproduction. In *International Journal of Environmental*

- Research and Public Health* (Vol. 19, Issue 24).
<https://doi.org/10.3390/ijerph192416758>
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2).
<https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.533>
- Situmorang, Y. N., Nove, A. H., Manik, R. B., Giawa, J. S. W., Hutauruk, F., & Pakpahan, D. R. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mendidik : Studi Kasus Kenakalan Remaja. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 4(4), 10–18.
- So, S. (2011). Case Study Research: Design and Methods by YIN, ROBERT K. *The Modern Language Journal*, 95(3). https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2011.01212_17.x
- Suhartono, Marlina, Suwandi, & Permana, D. (2024). Analisis Faktor Lingkungan Keluarga dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa. *Al I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(3), 232–241.
- Suyuti, M. (2019). Peranan Layanan Bimbingan Keluarga Melalui Pendidikan Karakter Dalam Keluarga. *EduPsyCouns: Jurnal Pendidikan, Psikologi Dan Konseling*, 1(1), 35-59.
- Tobing, S. M. (2019). Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1).
<https://doi.org/10.31932/jpk.v4i1.376>
- Upe, A. (2022). *Metode Riset Kuantitatif dan Kualitatif (Mengurai Perbedaan Ke Arah Mixed Methods)*. Cv. Linterasi Indonesia.
- Uran, R. R., Kase, E. B. S., & Adinuhgra, S. (2021). Perilaku Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Tentang Perilaku Belajar Peserta Didik Kelas Iv SD Negeri 1 Oebobo Kupang Tahun Ajaran 2020/2021). *Selidik (Jurnal Seputar Penelitian*

Pendidikan Keagamaan), 2(2). <https://doi.org/10.61717/sl.v2i2.54>

Walidaini, B., & Muhammad Arifin, A. M. (2018). PEMANFAATAN INTERNET UNTUK BELAJAR PADA MAHASISWA. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v3i1.3200>

Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>

e-ISSN 2549-7235 p-ISSN 1411-0040

