

# PERILAKU SOSIAL REMAJA ATAS PENGGUNAAN GAME ONLINE DI DESA BENAWAI AGUNG KECAMATAN SUKADANA KABUPATEN KAYONG UTARA

Oleh:

**SATRIONO<sup>1</sup>**

E1022151030

Drs. M. Sabran Achyar M.Si Drs. Sugino M.Si<sup>2</sup>

\*Email: [satriosaja79@gmail.com](mailto:satriosaja79@gmail.com)

1. Mahasiswa Program Studi Pembangunan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak
2. Dosen Program Studi Pembangunan Sosial Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak

## ABSTRAK

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman mengenai “Perilaku Sosial Remaja Atas Penggunaan Game Online di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara.” Permasalahan mengenai perilaku sosial remaja Atas Penggunaan game online di Desa Benawai Agung ini cukup menarik untuk diteliti mengingat perilaku sosial Penggunaan game online merupakan suatu fenomena yang sering terjadi pada remaja yang rentan terpengaruh lingkungan sekitar dengan teknologi yang berkembang pesat. Terdapat perbedaan sudut pandang jika dilihat dari fenomena penggunaan game online yang terjadi pada remaja. Untuk mengatasi kesenjangan terhadap lingkungan sosialnya dan meminimalisir adanya dampak negatif yang akan terjadi bagi para pemain game online maka diperlukan sebuah upaya bimbingan terutama dari orang tua remaja itu sendiri. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dengan cara menelaah data, mereduksi data, mdata dalam satuan-satuan, mengkategorisasi data, menentukan keabsahan data, dan menafsirkan data. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori perilaku menurut B.F. Skinner perilaku sosial adalah tindakan manusia ditentukan oleh lingkungan sosial dan non-sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game online berpengaruh terhadap pergaulan dilingkungan sosialnya dan terdapat dampak positif dan dampak negatif pada perilaku remaja akibat penggunaan game online. Dampak positif yaitu kekompakan dalam sebuah tim memingkat, kemampuan berbahasa inggis meningkat. Dampak negatif kesenjangan antara remaja bermain game online dengan remaja yang tidak bermain game online, perkelahian antar kelompok remaja yang bermain game online, sering berbohong, pandai berhutang, kecanduan game online, menutup diri, kurang bersosialisasi, dan gangguan Kesehatan.

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

**Satriono**, NIM. E1022151030

Program Studi Pembangunan Sosial FISIP Untan

## ABSTRACT

*Writing this thesis is intended to provide an understanding of "Adolescent Social Behavior on the Use of Online Games in Benawai Agung Village, Sukadana District, North Kayong Regency." The problem regarding the social behavior of adolescents on the use of online games in Benawai Agung Village is quite interesting to study considering that social behavior The use of online games is a phenomenon that often occurs in adolescents who are susceptible to being influenced by the surrounding environment with rapidly developing technology. There are different points of view when viewed from the phenomenon of using online games that occur in adolescents. To overcome the gap in the social environment and minimize the negative impacts that will occur for online game players, a guidance effort is needed, especially from the parents of the teenagers themselves. This research is a qualitative descriptive study. Data collection methods used are observation, interviews, and documentation. This study uses descriptive qualitative data analysis by examining the data, reducing the data, mdata in units, categorizing the data, determining the validity of the data, and interpreting the data. The theory used in this research is behavioral theory according to B.F. Skinner's social behavior is a human action determined by the social and non-social environment. The results of this study indicate that the use of online games has an effect on relationships in their social environment and there are positive and negative impacts on adolescent behavior due to the use of online games. The positive impact is that cohesiveness in a team increases, English language skills increase. The negative impact of the gap between teenagers playing online games with teenagers who don't play online games, fights between groups of teenagers who play online games, often lies, is good at debt, addicted to online games, shuts down, lacks socialization, and health problems.*

**Keywords:** Behavior, Teenagers, Online Games

## **A. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Penelitian**

Pada era digital dan modern seperti sekarang ini, sektor kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, salah satunya teknologi dan komunikasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, perkembangan teknologi yang semakin cepat ternyata membawa perubahan tersendiri didalam segala aspek kehidupan masyarakat. Kreatifitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru, khususnya dalam bidang teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia. Salah satu produksi tersebut yang memiliki peran saat ini adalah internet, perkembangan teknologi internet memberikan manfaat bagi kita dan semua orang dikarenakan menunjukan kreativitas manusia.

Seiring dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang komunikasi menjadi salah satu bidang yang berkembang pesat dan telah diterima dalam kehidupan manusia,

perkembangan teknologi komunikasi tersebut kemudian memunculkan berbagai fitur masing- masing, dengan keunggulan dan kelebihanya seperti, smartphone, tablet dan laptop yang hamper kesemua itu memiliki fitur yang bisa digunakan untuk mengakses internet dari manapun dan kapan pun. Dalam internet tersebut banyak sekali informasi serta hiburan didalamnya, seperti video, gambar, dan game online yang berbasis online maupun offline, namun game yang berbasis online lebih banyak diminati sekarang ini karena didukung jaringan internet yang sudah tersebar luas di indonesia serta medianya seperti handphone berbagai merek yang memiliki fitur canggih dapat dimilliki dengan harga murah, sehingga semua kalangan bisa memilikinya, sebagai media hiburan game online ini sangat berpengaruh pada pemikiran serta kehidupan manusia jika dimainkan secara berlebihan.

Sejak tahun 2018 sampai sekarang maraknya game yang berbasis online yang banyak dipopulerkan oleh

kalangan anak-anak, remaja, sampai kalangan dewasa, dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin tahun semakin canggih, game online ini adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. Game online mempunyai perbedaan besar dengan game lainnya yaitu pemain game tidak hanya dapat bermain dengan orang yang berada disekelilingnya, namun juga dapat bermain dengan pemain lainya yang berbeda lokasi, bahkan sampai dibelahan bumi lainnya.

Permasalahan selalu timbul ketika sesuatu kegiatan itu dilakukan berlebihan dalam hal ini, berlebihan bisa diasumsikan sebagai pengaturan waktu yang kurang baik dari anak remaja. Banyak remaja yang ketagihan dengan hal ini dan menjadi melupakan kegiatan keseharian lainnya seperti berinteraksi dengan orang tua, membantu orang tua, berinteraksi dengan lingkungan masyarakat sekitar dan waktu belajarnya. Seharusnya hal ini lebih diperhatikan lagi karena jika tidak disesuaikan dengan waktu belajar maka prestasi belajarnya pun akan terus menurun. hal ini juga ditujukan untuk remaja agar dapat mengatur waktu

dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Sesuatu yang berlebihan tidak pernah berujung baik, Mengatur sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan sanggup membentuk seseorang yang bertanggung jawab. Remaja adalah masa transisi dari masa kanak-kanak dan masa dewasa masa remaja dimulai dari usia 10-13 tahun dan berakhir pada masa usia 18 sampai dengan 22 tahun, Remaja dalam penulisan ini adalah remaja yang berusia 10 sampai dengan 22 tahun.

Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut, fase kecanduan bermain game merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk lepas dari permainannya, kecanduan game dapat menimbulkan kerugian yang signifikan salah satu kerugiannya adalah pemain game dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata nya karena sudah terlibat di permainan tersebut.

Sejak masuknya jalur akses internet wifi di kayong utara pada tahun 2018 timbul fenomena maraknya game online yang dimainkan oleh kalangan remaja

memberikan dampak yang signifikan khususnya di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara, penulis banyak menemukan warung kopi yang menyediakan free wifi kepada setiap pengunjungnya, sehingga banyak remaja yang menghabiskan waktu kesehariannya di warung kopi tersebut untuk memainkan game online bahkan hingga larut malam. Tentu, hal tersebut bisa mengganggu aktivitas keseharian remaja tersebut, seperti belajar, sekolah, interaksi dengan orang tua dan lingkungan masyarakat, bahkan jarang membantu kegiatan keseharian orang tua, serta aktivitas sosial di lingkungan sekitarnya. Bermain game online yang berlebihan hingga larut malam juga bisa mempengaruhi kesehatan remaja tersebut, karena pola tidur dan pola makan yang tidak teratur akibat terlalu asik bermain game online.

Penulis melakukan pengamatan langsung kelapangan di warung kopi yang memiliki fasilitas free wifi tempat berkumpulnya remaja-remaja di Desa Benawai Agung, penulis menemukan 20 remaja laki-laki kisaran usia 17-20 tahun sering berada di warung kopi

tersebut untuk berkumpul, bersantai sambil menikmati free wifi yang disediakan. Dari 20 remaja yang berada di warung kopi tersebut, 10 remaja berada di warung kopi untuk bermain game online, yang awalnya bermula dari satu orang mereka saling mengajak satu sama lain sehingga membentuk satu kelompok yang gemar bermain game online beranggotakan 10 orang tersebut.

Mereka bisa menghabiskan waktu dari 8 sampai 10 jam untuk bermain game online setiap harinya di warung kopi, akibat mereka terlalu lama bermain game online 3 diantara 10 remaja tersebut merasakan sakit pada matanya, gelap pandangan matanya, kepala pusing, 4 orang lainnya merasakan perut kembung, nyilu, mual akibat telat makan, tangan sering gemetar (tremor) dan sakit pinggang akibat terlalu lama duduk. Kemudian 3 remaja yang lain mengalami susah tidur (insomnia) bahkan salah satu remaja ini pernah jatuh sakit demam tinggi akibat tidak tidur selama 24 jam bermain game online untuk mencapai target peringkat (tier) tertinggi dalam game.

Mereka juga sering menggunakan kata-kata kasar dalam berkomunikasi bermain game tersebut, yang tidak enak didengar oleh orang sekitar, sering terjadi juga perkelahian sesama remaja tersebut karena tidak terima dengan perkataan kasar yang dilontarkan, bahkan masyarakat lingkungan sekitar merasa terganggu karena remaja yang terlalu asik bermain game online sering berteriak hingga larut malam dan berkata kasar yang mengganggu ketenangan di lingkungan sekitar, saat bermain game online tersebut mereka melupakan rasa kepedulian nya terhadap interaksi lingkungan masyarakat sekitar seperti silaturahmi dengan tetangga, tegur sapa kepada orang sekitar, bergaul dengan teman sebaya, jarang mengikuti aktivitas-aktivitas sosial di lingkungannya yang sangat melekat di lingkungan masyarakat Desa Benawai Agung, bahkan dengan orang tua nya sendiri remaja tersebut jarang berinteraksi sebagaimana layaknya orang tua dan anak.

Informasi yang penulis dapatkan dari beberapa orang tua remaja yang memainkan game online tersebut,

bahwa anak mereka yang bermain game online tersebut susah diatur, emosi nya tidak stabil sering melawan perkaaan orang tuanya, lebih banyak menghasbiskan waktunya menyendiri untuk bermain game online ketika dirumah jarang berkomunikasi dengan orang tuanya dan di lingkungan masyarakat, bahkan lupa waktu, seperti makan, tidur, belajar, ibadah, dan membantu orang tuanya. Remaja yang bermain game online tersebut sering meminta uang dengan orang tuanya untuk digunakan membeli kuota internet, password wifi, dan membeli skin karakter dalam permainan game online. Mereka juga sering memaksa membeli atau untuk mengganti handpone baru untuk bermain game online, berdasarkan informasi yang penulis dapat dari salah satu orang tua remaja tersebut mengatakan bahwa anaknya sampai putus sekolah karena bermain game online.

Dari fenomena ini peran orang tua juga sangat dibutuhkan dengan mendidik dan memberikan nasehat kepada anaknya agar tidak lebih mementingkan bermain game online dibandingkan kegiatan lainnya,

fenomena game online ini bisa dimaknai sangat berdampak pada kehidupan remaja, yang dulunya anak tersebut dekat dengan orang tua dan keluarga sekarang anak tersebut membangkang, sering menentang perkataan orang tuanya, lebih mementingkan bermain game online sehingga interaksi yang terjalin menjadi tidak harmonis. Hal ini juga dikarenakan juga tingkat pengetahuan orang tua remaja tersebut yang masih kurang wawasan tentang gadget (handpone) dan game online tersebut sehingga tidak bisa mengontrol anaknya dalam penggunaan gadget tersebut untuk bermain game online.

Maraknya fenomena remaja bermain game online di Desa Benawai Agung ini dapat mempengaruhi aspek sosial seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-harinya dan kurang peduli dengan kehidupan nyata, menarik diri dari aktivitas lingkungan masyarakat karena lebih sering menghabiskan waktunya untuk menyendiri bermain game online baik di rumahnya maupun di warung kopi yang menimbulkan kesenjangan terhadap lingkungan sosialnya. Apalagi dengan adanya masa

pandemi covid 19 yang mewabah diseluruh bagian Indonesia yang membuat aktivitas sekolah menjadi online, dan hanya memberikan tugas perminggunya tentu itu dijadikan kesempatan oleh para remaja tersebut lebih memanfaatkan waktunya untuk bermain game online di bandingkan mengerjakan tugas sekolah atau pun aktivitas sosial lain di lingkungannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis tertarik untuk meneliti mengenai Perilaku Sosial Remaja Atas Penggunaan Game Online Di Desa Benawai Agung kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara. Penulis disini menggunakan pendekatan behaviorisme teori B.F. Skinner karena sesuai dengan judul yang penulis angkat dalam penulisan ini yaitu terkait dengan perilaku sosialnya.

## 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, makadiperoleh dentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Remaja yang bermain *game online* tidak peduli terhadap kesehatannya

2. Remaja yang bermain *game online* sering mengucapkan kata-kata kasar
3. Remaja yang bermain *game online* sering membangkang terhadap orang tuanya
4. Remaja yang bermain *game online* jarang bergaul dilingkungan sosialnya.

### 3. Fokus Penelitian

Untuk memudahkan penulis dalam menganalisis penelitian, maka penelitian ini difokuskan “remaja yang bermain *game online* jarang bergaul dengan lingkungan sosialnya”

### 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian tersebut maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Perilaku sosial Remaja terhadap lingkungan sosial nya akibat sering bermain *game online* di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara?”

### 5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan perilaku sosial dari tindakan remaja bermain *game online* ditentukan oleh lingkungan sosial. Dan non sosial
2. Untuk mendeskripsikan faktor-faktor penyebab remaja dalam bermain *game online*
3. Untuk mendeskripsikan dampak – dampak sosial yang timbul akibat remaja bermain *game online*.

### 6. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan dan menjadi referensi untuk penulis dan pembaca, terlebih mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas tanjungpura, yang ingin membuat penelitian tentang dampak *game online* terhadap perilaku sosial remaja

#### 2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan bagi orang tua dapat memberikan manfaat sebagai referensi dalam membina remaja, agar remaja tersebut lebih bijak dalam pemanfaatan *game online*
- b. Penelitian ini diharapkan bagi masyarakat dijadikan masukan dalam memahami perkembangan

perilaku remaja atas penggunaan game online

- c. Bagi pemerintah setempat semoga hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai sumber data untuk memberikan edukasi baik secara umum maupun khusus kepada remaja atas penggunaan *game online*.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Definisi Konsep

#### 1. Pengertian Perilaku Sosial

Menurut Rusli Ibrahim (Walgito,1999:42), perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia. Sebagai bukti bahwa manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain, dimana saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak

mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

Sejalan dengan itu, Krech Crutchfield dan Ballachey (Baron,2003:25-27), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respon antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain. Perilaku itu ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap keyakinan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial seseorang merupakan sifat relatif untuk menanggapi orang lain dengan cara-cara yang berbeda-beda. Misalnya dalam melakukan kerja sama, ada orang yang melakukannya dengan tekun, sabar dan selalu mementingkan kepentingan bersama diatas kepentingan pribadinya. Sementara di pihak lain ada orang yang bermalas-malasan, tidak sabaran dan hanya memikirkan dirinya sendiri

#### 2. Pengertian Remaja

Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual. Masa remaja disebut

juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, dan perubahan fisik. Remaja pada tahap tersebut mengalami perubahan banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja (Hurlock, 2011). Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun, batasan usia remaja Indonesia usia 11-24 tahun dan belum menikah.

### 3. Dampak Kecanduan Game Online

S Margaretha (2008: hal, 80-81) Kata kecanduan (addiction) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (excessive). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT).

Secara historis, kecanduan telah di definisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang

seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

### 4. Teori Perilaku Sosial

Pada kesempatan ini penulis menggunakan suatu teori untuk mendukung penelitian yang akan penulis lakukan dari awal sampai akhir agar mendapatkan jawaban dan kesimpulan pada penelitian tersebut. Adapun teori yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Perilaku Sosial oleh Burrhus Frederic Skinner (B.F. Skinner).

Teori perilaku sosial ini memusatkan perhatiannya kepada hubungan antara individu dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut terbagi menjadi dua macam, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non-sosial. Prinsip yang menguasai hubungan antar individu dengan obyek sosial adalah sama dengan prinsip yang menguasai hubungan antar individu dengan non-sosial artinya prinsip-prinsip hubungan antar individu dengan obyek sosial artinya pengaruh dari lingkungan sosialnya yaitu

masyarakat seperti adanya ajakan teman remaja tersebut untuk bermain game online dan individu dengan obyek non-sosial artinya pengaruh yang didapat oleh remaja tersebut dari dalam game online yang bisa mempengaruhi kondisi dan fisik remaja tersebut (Ritzer,2002:55).

Dalam paradigma perilaku sosial, individu sebagai aktor sosial kurang memiliki kebebasan. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh B.F. Skinner yang menyatakan bahwa tindakan manusia tidak selamanya bebas atau self-controlled beings, tetapi ditentukan oleh lingkungan. Tingkah laku manusia bersifat mekanik dimana tanggapan yang dilakukannya sangat ditentukan oleh rangsangan atau stimulus yang datang dari faktor lingkungannya. Dari rangsangan atau stimulus inilah muncul keinginan seseorang untuk bermain game online. Munculnya keinginan untuk bermain game online dari remaja ini dipengaruhi oleh faktor stimulus yang diterima, baik stimulus internal maupun stimulus eksternal. Seperti halnya perilaku lain bermain game online pun muncul karena adanya faktor dari sosial itu sendiri (faktor lingkungan tempat bermain, seperti terpengaruh terhadap

teman sebaya), dan faktor non-sosial (faktor biologis, dan faktor psikologis, seperti meniru adegan dalam game).

#### **b. Penelitiann Yang Relevan**

Rieka Ellyasari (2010) Menganalisis game online di tinjau dari komunikasi dalam bermain game sedangkan penelitian saya Menganalisis game online ditinjau dari perilaku remaja terhadap lingkungan sosialnya

Fina Hilmuniati, (2011) menggunakan metode penelitian kualitatif yang diteliti game online terhadap waktu ibadah sedamenggunakan metode penelitian kualitatif yang di teliti perilaku sosial dalam penggunaan game online

#### **c. Alur Pikir Penelitian**

Dalam penelitian ini, penulis membahas tentang perilaku sosial remaja atas penggunaan game online di Desa benawai Agung kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara. Berdasarkan judul tersebut penulis mengidentifikasi masalah berikut: 1. Remaja yang bermain game online tidak peduli terhadap kesehatannya 2. Remaja yang bermain game online sering mengucapkan kata-kata kasar 3. Remaja yang bermain game online sering membangkang terhadap orang tuanya 4. Remaja yang bermain

game online jarang bergaul dilingkungan sosialnya. Yang menjadi fokus penulis dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game online jarang bergaul di lingkungan sosialnya,

Maraknya game online oleh kalangan remaja di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara sejak masuknya akses wifi berlangganan di Desa Benawai agung kemudian banyak warung kopi yang menyediakan free wifi untuk pelanggannya, sehingga kebanyakan digunakan remaja-remaja untuk bermain game online. Game online tersebut sangat mudah mengaksesnya dan bisa didapatkan secara gratis di aplikasi platform penyedia game online.

Penelitian ini akan dijelaskan dengan menggunakan teori menurut B.F. Skinner perilaku adalah Tindakan manusia ditentukan oleh lingkungan sosial (Internal) dan non-sosial (eksternal). Agar bisa mengetahui apa saja yang menjadi faktor penyebab perilaku sosial remaja atas penggunaan game online dan dampak-dampak sosial yang timbul atas penggunaan game online oleh remaja.

## **C. METODE PENELITIAN**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan mendapatkan gambaran dan pemahaman secara komprehensif dan mendetail mengenai Perilaku sosial remaja atas penggunaan game online di Desa Benawai Agung, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Kayong Utara.

### **2. Langkah-langkah Penelitian**

Adapun proses dalam memperoleh data untuk kelangsungan penelitian ini, maka diperlukan langkah-langkah yaitu:

#### **1. Kajian Pustaka**

Menurut Moleong, 2005 kajian perpustakaan bertujuan untuk mengumpulkan data-data melalui buku, artikel dan internet yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Penulis mencari sumber penelitian dengan mencari buku di perpustakaan, internet dan lain-lainnya untuk menunjang terpenuhinya sumber-sumber valid di dalam penulisan penelitian ini.

#### **2. Penelitian Lapangan**

Menurut Yusuf, 2014 Penelitian lapangan ini dilakukan untuk memperoleh data, primer maupun sekunder, yakni dengan cara turun langsung ke lapangan terutama untuk memperoleh gambaran umum tentang perilaku sosial remaja dalam pemanfaatan

game online. Adapun data yang dimaksud adalah data yang diperoleh langsung penulis dari sumbernya melalui wawancara serta pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.

penelitian yang memudahkan peneliti mengungkap fenomena-fenomena yang akan diteliti.

### 3. Penyusunan Usulan Penelitian

Setelah melakukan kajian kepustakaan langkah selanjutnya yaitu menyusun usulan penelitian berupa outline dan proposal penelitian dengan tujuan agar topik atau fenomena yang akan diteliti memiliki gambaran yang jelas mengenai latar belakangnya, masalahnya, tujuannya hingga pada metode penelitian, sehingga topik yang peneliti pilih layak untuk diteliti.

#### 4. Penelitian Lapangan (*field research*)

Penelitian lapangan merupakan langkah selanjutnya untuk dapat mengaplikasi serta membuktikan teori-teori dan informasi yang telah peneliti peroleh dari tahap prasurvey hingga pada tahap kajian kepustakaan. Pada langkah ini peneliti akan melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian secara kompleks dan intens,

dengan tujuan memperoleh data dan informasi yang faktual dan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang kemudian dapat ditulis dan dicantumkan dalam laporan penelitian (skripsi).

### 3. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Benawai Agung, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Kayong Utara karena dekat dengan tempat tinggal, mudah dijangkau dan ekonomis. selain itu penulis ingin mengetahui bagaimana perkembangan penggunaan game online oleh remaja di daerah tersebut, penelitian ini dilaksanakan mulai pada bulan Desember 2019 dalam melakukan penelitian ini hingga sekarang, penulis tertarik untuk meneliti lokasi tersebut, karena remaja banyak menggunakan handphone yang canggih dan bermerek salah satunya untuk bermain game online.

### 4. Subjek dan Objek Penelitian

Subyek penelitian adalah siapa yang digunakan sebagai informan dalam melakukan wawancara atau yang akan di observasi. Sedangkan obyek penelitian adalah apa yang akan diteliti. Dalam proses penentuan informan atau narasumber dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik

purposive yaitu teknik pengumpulan sumber data dengan pertimbangan tertentu.

1. Kepala desa
2. Remaja
3. Orang tua

Berdasarkan subjek tersebut, maka yang menjadi obyek penelitian ini adalah perilaku sosial remaja atas penggunaan game online di Desa Benawai Agung, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Kayong Utara.

### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Miles dan Huberman (1992:16) Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti adalah mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap aktivitas atau kegiatan sehari-hari para Remaja, terutama saat mereka bermain game online. Pada saat

melakukan observasi tersebut, penulis meninjau secara langsung ke lingkungan tempat tinggal remaja tersebut dan di lokasi warung kopi tempat bermain game online yang diteliti, dalam observasi, yang penulis lakukan adalah meneliti/mengamati perilaku sosial remaja yang biasa bermain game online. Dalam penelitian ini, penulis hanya melakukan fungsi sebagai pengamat, bahkan bertindak sebagai partisipan (observer no as participant). Sehingga merupakan hak penulis untuk tidak memberitahukan maksud dan tujuan dari peneliti kepada objek yang diteliti.

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah proses pemerolehan keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara bertanya jawab melalui kontak dengan menggunakan panduan wawancara. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik wawancara semi struktur. Wawancara ini mengacu pada proses wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan (interview guide) yang dipadu dengan pengembangan di lapangan.

Teknik wawancara ini dilakukan dengan pedoman 5W+1H, wawancara dijawab secara terbuka atau bebas oleh informan

yang berupa interview gude. Pedoman wawancara ini berisi pokok-pokok masalah yang ditanyakan di mana pertanyaan tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan atau situasi yang ada di lapangan.

Tujuan menggunakan interview gude adalah materi wawancara yang akan dilakukan pada subjek untuk mengetahui masalah yang diteliti. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan pihak-pihak terkait, seperti para Remaja yang bermain game online dan orang tua remaja.

**c. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumen sebagai sumber data yang dapat diperinci dengan jalan melihat, mencatat, mengabadikan dalam gambar untuk memperoleh informasi dari informan atau gambaran mengenai perilaku sosial remaja atas penggunaan game online secara terperinci dan mendetail.

Penulis menggunakan alat bantu berupa kamera untuk memotret beberapa aktivitas yang dilakukan siswa saat bermain game online di rental-rental internet maupun di warung kopi yang menyediakan jaringan internet gratis yang ada di desa Benawai

Agung tempat penulis melakukan kegiatan penelitian. Adanya dokumentasi ini, dapat membantu penulis dalam mengumpulkan data-data yang (berupa foto) yang sesuai dengan penulis untuk kemudian dianalisis.

Kemudian, memaparkan tentang apa yang telah diperolehnya mengenai objek penelitian tersebut dan selain itu, untuk membantu penulis dalam memberikan pemaparan secara jelas mengenai hasil penelitiannya.

**D. HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini membahas tentang perilaku sosial remaja sebagai dampak dari penggunaan game online, tanpa disadari game online memberikan dampak pada perilaku sosial remaja. Di antaranya remaja yang bermain game online lebih boros uang jajan, sering berbohong kepada orang tua, sering mengucapkan kata-kata kasar, emosi tidak stabil, jarang berinteraksi dengan anggota lingkungan keluarga, dan lingkungan masyarakat selain lingkungan kelompok pemain game online.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku sosial remaja yang ditimbulkan dari seringnya bermain game online, untuk mengetahui perilaku

sosial remaja terhadap lingkungan sosial dan lingkungan non-sosialnya. Penulis dalam menyelesaikan permasalahan diatas menggunakan teori perilaku sosial oleh Burhus Frederic Skinner (B.F. Skinner). menurut teori perilaku sosial yang memusatkan perhatiannya kepada hubungan individu dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut terbagi menjadi dua macam yaitu; lingkungan sosial dan non-sosial. Tindakan manusia tidak selamanya bebas atau self controled beings, tetapi ditentukan juga oleh lingkungannya. Tingkah laku manusia bersifat mekanik dimana tanggapan yang dilakukan sangat ditentukan oleh ransangan atau stimulus yang datang dari faktor lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi lapangan, lingkungan sosial remaja di Desa Benawai Agung terjalin tidak cukup baik. Lingkungan sosial sendiri merupakan interaksi yang terjalin antara remaja dan lingkungan nya, lingkungan sosial tersebut terdiri dari makhluk sosial atau manusia. Lingkungan sosial inilah yang kemudian membentuk suatu sistem pergaulan yang memiliki peranan besar dalam membentuk kepribadian seseorang.

Lingkungan pergaulan pada remaja yang bermain game online di Desa Benawai Agung, melakukan interaksi dan pergaulan tidak sama halnya dengan remaja pada umumnya, remaja yang bermain game online hanya bergaul dengan sesama pemain game online saja. Banyak di kalangan mereka enggan bergaul dan bersosialisai dengan remaja-remaja yang tidak bermain game online serta sulit beradaptasi terhadap lingkungan sosialnya. Hal ini yang memicu para remaja di Desa Benawai Agung membentuk suatu kelompok atau perindividu yang biasa dikenal atau disebut dengan komunitas game online saja. Hal tersebut akan berpengaruh pada perkembangan perilaku maupun sosial mereka, karena mereka hanya bergaul atau berkemlompok sesuai komunitas saja. Dengan maraknya komunitas remaja pemain game online secara berlebihan di Desa Benawai Agung, banyak remaja yang kurang peduli akan lingkungan sosial, seperti kurangnya interaksi dengan orang tua, teman sebaya, lingkungan dan bahkan Pendidikan nya, sehingga tidak begitu baik dalam menjalin hubungan dengan orang tua maupun masyarakat.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan, dari jumlah 20 remaja laki-laki usia antara 17-20 tahun yang sering berada di warung kopi yang memiliki fasilitas free wifi tempat berkumpulnya remaja-remaja Desa Benawai Agung. penulis menemukan 10 dari 20 remaja yang berada di warung kopi tersebut setiap harinya banyak menghabiskan waktu untuk aktif bermain game online. Kemudian mereka membentuk sebuah komunitas game. Mereka setiap harinya menghabiskan waktu 8 sampai 10 jam untuk bermain game online bersama-sama, hal tersebut terjadi karena dorongan keinginan sendiri (pribadi) dan lingkungan pergaulannya.

Interaksi sosial yang dilakukan oleh pemain game online membawa dampak sosial kepada lingkungan sekitarnya dalam menjalin hubungan kekeluargaan, khususnya hubungan antara anak dan orang tua, yang tidak selalu berjalan dengan harmonis. Seiring berjalannya waktu, problematika kehidupan dari setiap individu sering menjadi salah satu penyebab ketegangan terjadi. Di dalam hubungan keluarga pasti memiliki masalah masing-masing, hubungan orang tua dengan anak

terkadang berjalan tidak sesuai apa yang diharapkan orang tua.

Melihat fenomena yang terjadi di Desa Benawai Agung yaitu marak game online dimainkan oleh semua kalangan khususnya remaja, masih belum ada program khusus dari pemerintah desa untuk upaya membatasi bahkan mencegah remaja untuk bermain game online, dikarenakan juga dalam masa peralihan pergantian kepala desa yang belum melakukan pemilihan kepala Desa yang baru jadi belum ada program khusus untuk mengatasi fenomena pemanfaatan game online di Desa Benawai Agung.

## **E. PENUTUP**

### **a. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka penulis dapat menarik kesimpulan, meliputi:

1. Penggunaan game online yang berlebihan berdampak pada perilaku 10 remaja yang memanfaatkan game online secara berlebihan bisa 8-10 jam menghabiskan waktu kesehariannya untuk bermain game online jadi lebih menutup diri dari lingkungan sosialnya baik keluarganya maupun teman-teman dilingkungan

sekitarnya akibat lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online.

2. Kurangnya pengetahuan orang tua tentang game online dan sibuk bekerja, sehingga kurang memperhatikan aktivitas keseharian remaja. Kemudian masih kurangnya kepedulian pemerintah desa untuk membantu orang tua dalam mengatasi fenomena pemanfaatan game online tersebut.

3. Akibat terlalu sering bermain game online berlebihan jadi lebih banyak menimbulkan dampak-dampak negatif, karena remaja tidak bisa mengendalikan egonya dan terlalu terobsesi terhadap game online.

#### **b. Saran**

Berdasarkan hasil analisis pembahasan serta kesimpulan yang telah penulis kemukakan diatas, ada beberapa saran penulis sebagai masukan untuk memperbaiki perilaku sosial remaja atas penggunaan game online di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara, di antaranya:

1. Di harapkan kepada orang tua lebih memperhatikan sosialisasi para remaja, diajarkan untuk bergaul berinteraksi dengan orang dilingkungan sekitar sedini mungkin agar tidak canggung dan menutup diri karena tidak terbiasa bersosialisasi.

2. Mengenai faktor-faktor penggunaan game online oleh remaja, para orang tua harus lebih tegas untuk mengambil keputusan terkait kegiatan remaja tersebut, seperti pembatasan penggunaan gadget, membatasi waktu aktivitas remaja selain belajar baik dirumah, ataupun diluar rumah, memberikan sanksi apabila remaja melanggar perintah tersebut sehingga menimbulkan efek jera.

3. Melihat dampak-dampak yang timbul akibat penggunaan game online oleh remaja di Desa Benawai Agung Kecamatan Sukadana Kabupaten Kayong Utara, diharapkan pemerintah desa memiliki program khusus untuk mengatasi fenomena tersebut, dengan cara mengadakan kerja sama dengan PBESI (Pengurus Besar Esports Indonesia) yang ada di daerah untuk melakukan penyuluhan kepada orang tua memberikan informasi dan pemahaman tentang game online agar orang tua bisa mengawasi remaja- remaja dalam bermain

game online. Serta bisa mengarahkan para remaja untuk lebih bijak atas penggunaan game online, agar lebih banyak mendapatkan dampak positif dan berprestasi dibidang tersebut.

## F. DAFTAR PUSTAKA

### SUMBER BUKU:

- Agus Hemawan, "Hiburan Dunia Maya", (Bandung: Pustaka Setia, 2009), hal.20
- M Fahrul Alam, "Pengertian Game Online dan Sejarahnya" (Bandung: Pustaka Setia, 2010), hal.25.
- S Margaretha, "Dampak Buruk Bermain Game Online" (Jakarta: Bahana, 2018), hal.80-81
- Walgito, Bimo. 1999. "Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)". Yogyakarta: C.V.Andi Offset.
- Hurluck, Elizabeth B. (2011). "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan". Jakarta: Erlangga.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2011. "Psikologi Remaja dan Perkembangan Peserta Didik" (Jakarta: Bumi Aksara).
- Baron, Robert A., dan Byrne Donn. 2003. "Psikologi Sosial" (Edisi ke 10). Jakarta: Erlangga.
- Ritzer, George. 2002. "Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda". Jakarta: Erlangga
- Moleong, Lexy J. 2005. "Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya".
- Miles, Matthew B & A Michel Huberman 1992. "Analisis dan Kualitatif". Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Patton, M.Q. 2000. 'Qualiative Reasearh and Evolution Methods'. California: Sage Publication
- Moleong, Lexy J. 2000. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sanjaya, Wina. 2015. Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur. Jakarta: Kencana.

A.muri Yusuf. 2014. “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan” Jakarta: Prenadamedia Group.

Sugiyono. 2013. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

**JURNAL:**

Rieka Ellyasari 2010. Skripsi Dampak Penggunaan Game Online Dikalangan

Mahasiswa. Universitas Sebelas Maret Surakarta. <http://unsladev.uns.ac.id> diakses pada hari kamis, tanggal 13 Februari 2020

Fina Hilmuniati 2011. Skripsi Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan

Ibadah Sholat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

“<https://media.neliti.com>”  
diakses pada hari kamis, tanggal 13 Februari 2020

Arief Soehartono,2016. “Perilaku Pecandu Game Online Pada Remaja Studi di Kelurahan Tanjung Hulu Kecamatan Pontianak Timur”. Skripsi., Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.

Rudi Sanjaya,2016 “Perilaku Remaja Pecandu Game Online di Kelurahan Parit tokoya Kecamatan Pontianak Selatan”. Skripsi., Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak

**PERATURAN PERUNDANG-UNDANG:**

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Eletronik Sebagaimana Diubah Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomr 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik;

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak;

**SKRIPSI:**

Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014  
Tentang Perlindungan Anak;

